



PLÜSCH, POWER & PLUNDER
R E G E L H E F T





PLÜSCH, POWER & PLUNDER

R E G E L H E F T

von

Norbert Matausch

Stefan Gellrich

unter Mitarbeit von

Marcus Hodapp

Martin Jeske

Idee: Norbert Matausch
Text: Stefan Gellrich, Norbert Matausch
Redaktion: Marcus Hodapp, Martin Jeske, JJ, Gerd Köster
Titelillustration: Christiane Kessler
Illustrationen: Stefan Mostert, Christine Schwittay, Christiane Kessler
Satz & Layout: Martin Jeske, Marcus Hodapp
Druck: OKS Druck GmbH, Düsseldorf
Printed in Germany

Mitgepowernt haben:
Beate & Katharina Gellrich, Björn Odendahl, Ralf E. Stranzenbach
sowie Peter und Rüdiger als Testspieler

5., überarbeitete Auflage

Herausgeber:
Martin Jeske und Marcus Hodapp

ISBN 3-929362-00-7
Copyright © 1994 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 Verlags gestattet

PhasePublishing
Martin Jeske und Marcus Hodapp GbR
Düsseldorf

Inhalt



Prolog

Vorwort	6
Einleitung	6
Wollworth	7



Legislative

Definitionen	10
Charaktererschaffung	11
Fertigkeiten und Proben	13
Übersicht der Fertigkeiten	16
Das Kampfsystem	24
Die Plüschtiermagie	34
Die Stufen	36



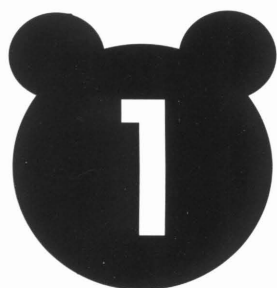
Lifestyle

Lebenserwartung	38
Ernährung	39
Glaube und Religion	39
Feiertage	41
Heirat und Ehe	41
Fortpflanzung	42
Gemeinschaft und Staat	43
Recht und Gericht	44
Verbrechen	44
Sport	46
Sucht und Drogen	48



Anhänger

Tabellenteil	50
Charakterbögen	52



Prolog

Vorwort

Prolog (gr.-lat.) m; -(e)s, -e: einleitender Teil eines Dramas (...)

In diesem Kapitel wird erläutert, wie es zur Entdeckung lebender Plüschtiere, wie es überhaupt zu lebenden Plüschtieren und woher das Leben der Plüschtiere kam.

lex - telex - telex - telex - telex - te

telex 64738 alpha cent.
\$FCE2 BYLA DE 77 T 760
via ulmer leitzentrale handbetrieb
germany 5810 Witten - top secret -

Prof. Dr. Albert Gellrich

Umstürzende Entdeckung - stop - Existenz
lebender Plüschtiere nachgewiesen - stop -
Erbitte sofortige Kontaktierung - stop -
strengste Geheimhaltung - stop -

Prof. Dr. Indiana Matausch

...so fing alles an.

Einleitung

Vor einigen Jahren entdeckte der bekannte Archäologe und Verhaltensforscher Professor Dr. Dr. Indiana Matausch, daß es, so unglaublich es zunächst klingen mag, lebende Plüschtiere gibt. Bei einem Picknik am Frankfurter Flughafen entdeckte er seltsame kleine Fußstapfen. Diese führten ihn zu einem kleinen lila Plüsch-elefanten. Dieser war damit beschäftigt, in einer Tiefgarage Mercedes-Sterne zu sammeln. Nach einigem guten Zureden war Dimbo, so hieß der Elefant, bereit, ein wenig über sich und seine Verwandten zu berichten. Doch lassen wir Herrn Professor Dr. Dr. Matausch nun selbst zu Wort kommen:

"Also, der Kleine erzählte mir doch allen Ernstes, daß er ein richtiges Plüschtier sei, nur ein lebendes halt, und daß es noch mehr seiner Art gäbe. Nachdem ich das verdaut hatte, fragte ich ihn, ob denn alle Plüschtiere leben würden, was er jedoch verneinte. Er erklärte, daß immer nur ein paar Plüschtiere beseelt würden, was auch immer er

(Wir haben uns erlaubt, Prof. Matauschs Bericht aus dem Bayerischen ins Hochdeutsche zu synchronisieren. Sollte der Text eventuell nicht immer mit seinen Lippenbewegungen übereinstimmen, bitten wir das zu entschuldigen.)

damit meinte, aber darüber wüßten die Gelehrten und Dorfältesten besser Bescheid als er.

Nun war ich vollends verwirrt, ganze Plüschtiersiedlungen sollte es geben? Auf mein beständiges Drängen hin erklärte er sich bereit, mir sein Dorf zu zeigen.

Tatsächlich erreichten wir nach einiger Zeit ein gut getarntes Plüschtierdorf am Rande eines großen Schrottplatzes. Zunächst einmal verbreitete ich wohl, gelinde gesagt, eine leichte Panik unter den vielleicht 60 Dorfbewohnern, da sie, wie ich später erfuhr, ihre Existenz vor den Menschen geheimzuhalten versuchen.

Nachdem Dimbo die Einwohner über meine friedlichen Absichten aufgeklärt hatte, trat ein Ältestenrat zusammen, der mich zuerst einmal eingehend befragte und mir das Versprechen abnahm, niemandem von ihrer Siedlung zu erzählen. Danach beantworteten sie mir einige meiner Fragen.

So erfuhr ich, daß die große Beseelung, wie die Plüschtiere es nennen, von einer göttlichen Rasse ausgeht, welche als *Wollworther* bekannt ist. Warum nur ein kleiner Teil der Plüschtiere beseelt wird, war allerdings auch dem Ältestenrat unbekannt.

Desweiteren erzählten sie mir, daß sie eine Art geistige, also mentale Währung besäßen, die sie *Pfriemelpunkte* nannten. Mit diesen *Pfriemelpunkten* würden sie für Waren und Dienstleistungen bezahlen, aber auch verborgene persönliche Talente zugänglich machen.

Gewicht berechneten meine kleinen Freunde in Schnorzel, wobei ein Schnorz etwa einem halben Gramm entspricht. Längen gaben sie in Füßchen an, ein Füßchen macht in etwa 3,3 Millimeter aus. Auch über ein Hohlmaß konnte ich etwas in Erfahrung bringen, dabei handelt es sich um den Pint, wobei ein Pint 0,02 Liter faßt.

Leider unterbrach uns plötzlich ein Arbeiter des Schrottplatzes, so daß wir unser Gespräch nicht beenden konnten. Ich suchte das Dorf allerdings später noch öfter auf und erlebte dort noch so einige Dinge, ich kann Ihnen da Sachen erzählen..."

Wir wollen es allerdings zunächst einmal dabei bewenden lassen und werden uns jetzt erst einmal den mysteriösen *Wollworthern* zuwenden.

Wollworth

Der Weltraum... Unendliche Weiten... wir schreiben das Jahr 1991. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt kreist ein kleiner Planet um eine Sonne, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

Bei diesem kleinen Planeten handelt es sich um *Wollworth*, dem Planeten, von dem die angeblich göttlichen Wesen stammen, die die "große Beseelung" brachten. Die neuesten Forschungen lassen die *Wollworther* allerdings in einem etwas anderen Licht erscheinen:

Wollworth - der Planet

Wollworth umkreist als vierter Planet die Strahlemannsonne. Er hat aufgrund seiner recht großen Entfernung zu seiner Sonne ein recht kühles Klima. Selbst im Hochsommer wird es selten wärmer als zehn Grad Celsius. Der Planet ist zu 72,347% mit Wasser bedeckt (wenn es regnet natürlich ein wenig mehr), allerdings ist dieses die meiste Zeit gefroren.

Auf diesem ungastlichen Planeten entwickelte sich eine intelligente Lebensform, die bei genauer Betrachtung den irdischen Plüschtieren

Siehe Abschnitt: "**Wollworth**"

Mit **Pfriemelpunkten**, zu Beginn eines Plüschtierlebens 80, werden Gegenstände, Dienstleistungen aber auch die Anwendung von Talenten bezahlt. Mehr darüber in den Regeln.

Maßeinheiten:

Gewicht: Ein Schnorzel = 0,5 Gramm;
Entfernungen: Ein Füßchen = 3,3 Millimeter, 30 Füßchen = 1 Schritt (10 Zentimeter);
Hohlmaß: Ein Pint = 0,02 Liter

(Wir danken unserem Korrespondenten Sepp Dudenhofer für die hervorragende Simultanübersetzung.)

Die Planeteninformationen über Wollworth erhielten wir von einem gewissen Mr. Spack, Mitglied einer amerikanischen Raumexpedition.

sehr ähnlich sieht: Keine andere einheimische Lebensform erreichte auch nur eine annähernd hohe Kulturstufe.

Neben den vier Hauptkontinenten existieren noch einige nicht weiter beachtenswerte Inselgruppen und große, öde Eisflächen.

Die Wollworther

Der Durchschnittswollworther wird etwa 70—80cm groß und ca. 28-34kg schwer (nach Erdstandard; die Schwerkraft auf Wollworth ist allerdings um etwa 15% höher). Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt unseres Wissens etwa 278 Erdenjahre, 234 Tage und etwa 32 1/2 Minuten. Kleinere Abweichungen sind eventuell möglich.

Ihr Aussehen läßt sich am Besten so beschreiben: ein aufrechtgehender Teddy mit gestreiftem Fell und einem korkenzieherähnlichen kurzen Elefantenrüssel. Die kurzen, kräftigen Gliedmaßen enden in eispickelförmigen, scharfen Krallen. Die Innenflächen der Füße sind mit kleinen Spikes besetzt, durch die die Bodenhaftung stark verbessert wird.

Der kurze Rüssel scheint bei der Nahrungssuche Verwendung zu finden, da er im Winter selbst durch dicke Eisschichten getrieben werden kann. Die Hauptnahrungsmittel scheinen übrigens rohe Fische, Pflanzenfasern sowie eine Art Cheeseburger zu sein.

In der Hauptstadt der Wollworther, *Yew Nok*, auch *Big Burger* genannt, residiert der König mit seinem Hofstaat. Zu diesem muß auch der Verwaltungsapparat mit seiner nicht gerade geringen Anzahl von Beamten gerechnet werden.

Insgesamt wohnen in *Yew Nok* etwa 10.000 Einwohner. Zieht man allerdings den Hofstaat mit all seinen Beamten und Würdenträgern ab, so bleiben noch etwa 1200 Einwohner über. Diese arbeiten zu 78% für Fuhrunternehmen, 18% sind Angestellte der Stadtreinigung, zwei Prozent sind Fuhrunternehmer und die restlichen zwei Prozent stellen das einfache Volk dar.

An der Spitze des Wollwortherstaates steht der König mit seiner Familie. Er ernennt eine Menge Minister, welche wiederum eine große Zahl von Beamten, Tipsen und Laufburschen beschäftigen. Zwischen den einzelnen Ministerien kommt es nur sehr selten zu Meinungsverschiedenheiten (ähem) und kleinere Grabenkämpfe gehören zur Tagesordnung.

Das linke Beispiel zeigt, daß dies natürlich ein Mindestmaß an bürokratischem Aufwand benötigt.

Doch all diese Beamten, Minister und wer sich sonst noch so das Gesäß wundsitzt, müssen natürlich auch ernährt und bezahlt werden. Darum gibt es auch Jäger, Fischer, Bauern, Fabrikarbeiter, Transportfirmenangestellte und dergleichen.

Diese, im allgemeinen als einfaches Volk bezeichneten Wollworther, haben ein eher hartes Los zu tragen. Von dem bißchen Geld (jajawohl Geld, keine Pfriemelpunkte) müssen sie auch noch eine unverschämt hohe Steuer abtreten. Und wem das nicht paßt, der bekommt es mit der BSB (Bürgerschutzbehörde) zu tun. Der Volksmund nennt das BSB allerdings Beamtenschutzbande. Das BSB ist für sein ausgesprochen zuvorkommendes und zurückhaltendes Auftreten bekannt. (Behaupten Sie lieber nichts anderes).

Natürlich regt sich manchmal auch ein gewisser Unmut gegenüber dem Königshaus. Manche Wollworther gehen sogar in den Untergrund, um von dort aus gegen ihren König zu kämpfen.

Diese Rebellen waren es, die dem damaligen König Helmbrut ein klein wenig Kopfzerbrechen bereiteten. Doch der geradezu geniale Wissenschaftler und Minister des Forschungs- und Wissenschaftsministeriums, *Isaac Zweikiesel*, brachte den Stein ins Rollen.

YEW NOK: Hauptstadt von Wollworth, 10.000 Einwohner, davon 8.800 am Hofe des Königs beschäftigt. Die deutsche Übersetzung von *Yew Nok* würde phonetisch etwa "Duklopf" lauten.

Ein kurzes Beispiel: Das Ministerium für Cheeseburgerkäseproduktion, das Ministerium für Cheeseburgerkäseproduktionsüberwachung und das Ministerium für Cheeseburgerkäselagerhaltung können sich nach einer Anfrage des Ministeriums für Cheeseburgermarketing und -verkauf, warum denn nur 102 anstatt 105 Megapints Cheeseburgerkäse geliefert wurden, nicht auf eine gemeinsame Linie einigen. Nachdem die Schuld lange genug hin und her geschoben wurde, wird das Ministerium «Ständiges Schiedsgericht für Innerministeriale Diskussionslösung» angerufen. Dieses wird sogleich eine Sonderkommission «Cheeseburgerkäseproduktion, -produktionsüberwachung und -lagerhaltungsproblematik» ins Leben rufen.

Beim Experimentieren mit einer neuartigen Mikrowellenfriteuse wurde eine bislang völlig unbekannte Strahlung entdeckt, mit der man Gegenstände in eine andere Dimension schießen kann. Nachdem es gelungen war, diese Strahlen herauszufiltern, wurde eine Waffe entwickelt. Mit ihr konnten diese Strahlen gezielt verschossen werden.

Die Rebellen wurden dann über den Rundfunk zu einer inszenierten Podiumsdiskussion eingeladen. Hier wollte der König sich über die Probleme des einfachen Volkes persönlich informieren. Außerdem sollte jeder Rebell einen gratis Doppelmoppel-Cheeseburger erhalten (Wollworther sind übrigens geradezu gefräßig, wenn es um Cheeseburger geht.) und ein T-Shirt mit dem Aufdruck: Ich war dabei!!

Als die Rebellen sich nun versammelt hatten, wurde die Strahlenkanone unbemerkt in Stellung gebracht. König Helmbrut ließ es sich in der Tat nicht nehmen, sich persönlich um die Belange der Rebellen zu kümmern: Er drückte selber auf den ominösen roten Knopf, welcher die Waffe auslöste.

Die Odyssee

Nach dem verhängnisvollen Schuß aus der Strahlenkanone wurden die Rebellen durch ein Dimensionsloch von Wollworth fortgeschleudert. Zum Teil landeten sie auf den unterschiedlichsten Planeten des Universums, aber ein großer Teil der Rebellen kam auf unserer guten, alten Erde an, in der Nähe von Katmandu. Das Himalayamassiv gefiel den kleinen, haarigen Lebewesen auf Anhieb, und so beschloßen sie, dort zu bleiben.

Als erstes trafen sie auf ein vernunftbegabtes, etwa drei Meter großes, über und über behaartes Lebewesen. Es stellte sich ihnen als der Yeti vor. Er warnte die Wollworther vor den Menschen, die ständig mit Pocketkameras und Großwildbüchsen auf ihn Jagd machen. (Besonders hartnäckig sei ein spezielles Exemplar, das unter dem Namen "rasender Reinhold" bekannt sei und jeden höheren Berg nach ihm absuche.)

So kommt es, daß erst sehr, sehr wenige Menschen einen echten Wollworther zu Gesicht bekommen haben. Das gilt übrigens auch für unsere belebten Plüschtiere. Aber die wären wohl auch recht enttäuscht, denn bei den Wollworthern ist von Pfiemelpunkten oder gar Magie nicht der blaßeste Schimmer vorhanden.

Aber wie kam es denn nun dazu, daß die irdischen Plüschtiere beseelt wurden?

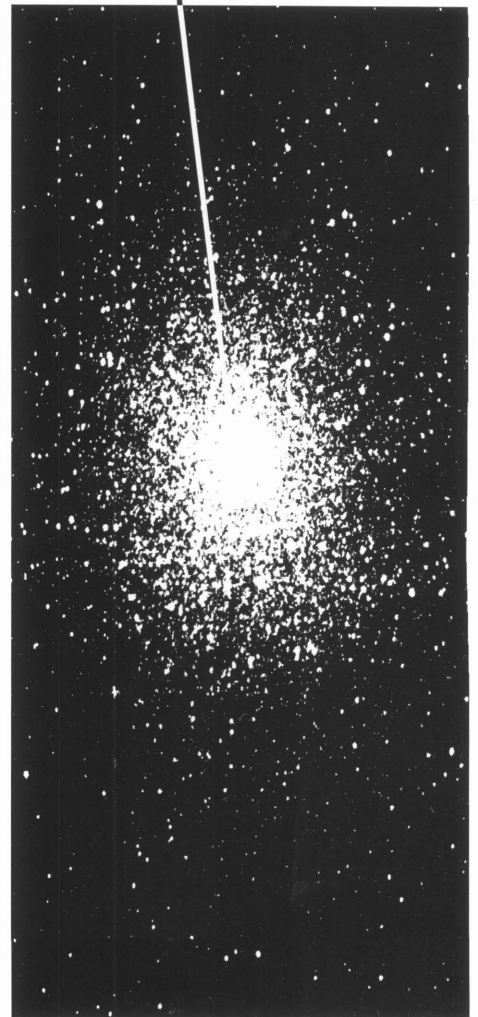
Nun, von den Körpern der Wollworther geht eine nicht näher erforschte Strahlung aus, die sich in Wellen fortpflanzt. Wenn eine solche Welle ein Plüschtier erfasst, so beginnt es zu leben. Die Luft ist dann erfüllt von einem ganz hellen Summen, welches für das menschliche Gehör beinahe nicht wahrzunehmen ist. Nach etwa 20 Sekunden verklingt das Geräusch wieder.

Durch die von den Wollworthern ausgehende Strahlung hat sich das unsichtbare Astralfeld, welches die Erde umgibt, nachhaltig verändert. Die Umweltverschmutzung und die Zerstörung der Ozonschicht beeinflussen es jetzt nicht mehr und so können die Plüschtiere über ihre Pfiemelpunkte und Zaubersteine mehr oder minder frei verfügen.

Oh, ich glaube da kommt gerade wieder eine dieser Strahlungswellen, hörst Du nicht auch schon ein leises Summen? Na dann lies mal fix weiter und erschaffe Dein eigenes, lebendes Plüschtier.

Der Sternenhaufen M13 im Sternbild des Herkules

Wollworth



Der Kugelhaufen M13 ist ca. 25.000 Lichtjahre von der Erde entfernt. Seine über hunderttausend Sterne sind schätzungsweise 16 Milliarden Jahre alt und gehören der Population II an.



Legislative

Definitionen

Dieses Kapitel enthält die eigentlichen "Spielregeln" von PP&P, von der "Herstellung" eines Stofftiers über das Kampfsystem bis hin zur sagenumwobenen "Plüschtiermagie". Die traditionsbehaftete Kunst des waffenlosen Kampfes, "Whum-Uä" genannt, fehlt natürlich nicht. Die in diesem Kapitel enthaltenen Tabellen sind teilweise im Anhang nochmals aufgeführt, um größere Suchaktionen während eines Abenteuers zu vermeiden.

Für PP&P werden drei verschiedene Würfel benötigt. Neben dem üblichen 6seitigen Würfel benötigt man noch einen 10seitigen und einen 20seitigen.

Zum Verständnis des Regelwerks ist die Erläuterung einiger Kürzel und Begriffe erforderlich, die im folgenden als bekannt vorausgesetzt und nicht gesondert erklärt werden.

PP&P: Plüsch, Power & Plunder

W: Die Abkürzung für Würfel bzw. Würfelwurf. Bei PP&P finden drei verschiedene Würfel Anwendung: Neben dem üblichen 6seitigen werden noch ein 10- und ein 20seitiger Würfel benötigt.

Vor dem "W" wird angegeben, wie oft der Würfel geworfen wird (bzw. wieviele Würfel geworfen werden, falls man mehrere besitzt.). Die Würfelergebnisse werden zusammengezählt.

Dem "W" nachgestellt ist eine Zahl, die die Seitenanzahl des zu verwendenden Würfels festlegt (6, 10 oder 20).

Gegebenenfalls folgt danach noch ein Zuschlag, der zum Würfelergebnis addiert wird.

Beispiel: 2W6 +4. Dies bedeutet, daß zwei 6seitige Würfel geworfen und die beiden Ergebnisse addiert werden. Auf diese Summe wird noch ein Zuschlag von vier hinzugezählt.

Eine Besonderheit stellt der Ausdruck "W%" dar. Dabei werden zwei zehnsseitige Würfel geworfen, von denen einer die Zehner- und der andere die Einerstelle angibt. Günstigerweise sollte man diesen Wurf mit zwei verschiedenfarbigen Würfeln ausführen, wobei bereits vor dem Wurf bestimmt werden muß, welche Farbe die Zehnerstelle angibt. Diese Art von Würfelwurf ermöglicht einen Zahlenraum von 1-100 (die doppelte Null stellt die "100" dar).

Charakter: Der Charakter ist nichts anderes als die Spielfigur, also das Plüschtier, welches Du in PP&P spielst.

Spielleiter: Für weniger erfahrene Rollenspieler sei kurz die Aufgabe des Spielleiters erklärt:

Der SL hat sich im Vorfeld bereits eine Art "Drehbuch" (Das Abenteuer) ausgedacht, welches die Hintergründe und Aufgaben für die Spieler enthält. Während des Spiels fungiert er als Erzähler und Richter. Er entscheidet, was auf die Handlungen der Spieler hin passiert. Auch sämtliche Charaktere (bis auf die der Spieler natür-

lich), die in dem Abenteuer in Erscheinung treten, werden von dem SL gespielt. Diese Charaktere nennt man "Nicht-Spieler-Charaktere" (NSC), im Gegensatz zu den "Spieler-Charaktere" (SC), die die Charaktere der Spieler darstellen.

Charaktererschaffung

In PP&P verkörpert jeder Spieler ein Plüschtier, welches er sich frei wählen kann. Alle Merkmale dieses Plüschis, die im folgenden beschrieben sind, werden auf einem *Charakterblatt* festgehalten. Zur Erschaffung des neuen Plüschtiers sind zunächst folgende Fragen zu klären:

- Welche Art Plüschtier will man spielen (Welche Spezies)?

Prinzipiell sind alle Arten erlaubt (z.B. Ameisenbär, Flugente, Schlange etc.), bedenke jedoch, daß je nach Wahl der Spezies eventuell die Möglichkeiten des Plüschtieres eingeschränkt sind. So bekommt eine Schlange Probleme, wenn sie gleichzeitig "laufen" und stricken will.

Mit der Spezies müssen auch Merkmale wie Pelzfarbe, Augenfarbe, Herkunft, Geschlecht, Alter und Spitzname festgelegt werden. Diese Merkmale können selbstverständlich frei gewählt werden.

- Wie groß soll das Plüschtier sein? Es sind Größen ab 20cm erlaubt, die Obergrenze ist beliebig. Jedoch wird ein Stofftier ab einer Größe von 41cm nicht mehr der Größe gemäß stärker (s. Tabelle unten). Es wird davon abgeraten, metergroße Plüschtiere zu erschaffen, da diese die Plüschtieratmosphäre stark beeinträchtigen würden.

Charaktereigenschaften

Die Charaktereigenschaften der Plüschis sind völlig verschieden, so gibt es halt klügere und dummere, sowie stärkere und schwächere Plüschtiere.

Bei PP&P besitzt jeder Spielfigur vier Charaktereigenschaften, nämlich Intelligenz, Mut, Geschicklichkeit und Stärke. Diese werden mit 1W6+4 ausgewürfelt.

- Die Intelligenz (IN)

Sie ist stellvertretend für den geistigen Horizont des Plüschtiers. Eine besondere Bedeutung kommt der Intelligenz zu, wenn ihr Charakter Plüschtiermagie anwenden will, doch dazu im Kapitel "Plüschtiermagie" mehr.

- Der Mut (MU)

Wenn ein Charakter in Gefahr gerät, hängt seine Reaktion sehr stark von seinem Mut-Wert ab. Hat er einen hohen MU-Wert, reagiert er gelassener, "cooler", als der Charakter mit niedrigem.

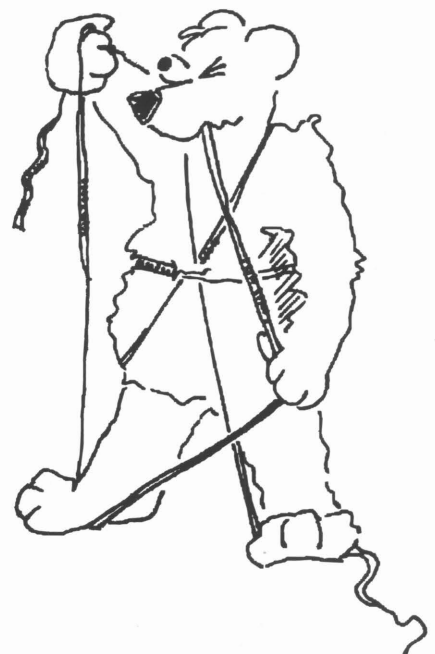
- Die Geschicklichkeit (GE)

Ein Plüschtier mit hoher GES ist gewandt, flexibel, geschickt, wogegen eines mit niedrigem GES-Wert mehr oder minder das Trampeltier in der Gruppe ist.

- Die Stärke (ST)

Die ST wird unabhängig von der Spezies des Tieres berechnet, da die ST eines Stofftieres überhaupt nichts mit der Gestalt des Tieres zu tun hat, da alle "Helden" von PP&P nun einmal aus Stoff bestehen. Daher lassen sich in PP&P durch die Gestalt eines Tieres keinerlei

Charakterblatt: Personalbogen einer Spielfigur, hier also eines Plüschtiers. Auf dem C. werden alle individuellen Charaktereigenschaften und Werte eingetragen. Der Vordruck des Charakterblattes für PP&P-Spielfiguren befindet sich auf den Seiten 52/53 im Anhang, sie sind die EINZIGEN Seiten in diesem Heft, welche OHNE die Genehmigung des Verlages für den nicht gewerblichen Gebrauch vervielfältigt werden dürfen!



Rückschlüsse auf die Stärke des Plüschtieres ziehen. Eine Maus kann also durchaus stärker sein als ein Löwe. Die ST eines Plüschtiers wird ermittelt, indem man je nach Größe verschiedene Zuschläge zum Würfelwurf addiert.

Tabelle 2.1: Stärke der Plüschtiere in Abhängigkeit ihrer Größe

Füßchen: Wollworth'sche Längeneinheit.
1 Füßchen entspricht 3,3 Millimetern.
30 Füßchen = 1 Schritt (10 cm)

Größe des Plüschtiers				Stärke
cm	20-29	Füß-	60 - 89	1W6+3
	30-35	chen	90 - 107	1W6+4
	36-39		108- 119	1W6+5
	40+		120+	1W6+6

Neben den vier Charaktereigenschaften benötigt unser neues Plüschtier noch weitere Merkmale:

- Der Knuddelwert (KW)

Der KW steht für das Aussehen des Plüschtiers und wird mit 2W6+1 ausgewürfelt. Durch äußere Einflüsse (z.B. Fall in eine Schlamm-pfütze) kann sich der KW verringern.

Wenn der KW auf 0 sinkt, ist das Plüschtier so unansehnlich geworden und zerschissen, daß es sein kleines Leben aushaucht. Der Knuddelwert wird nicht regeneriert. Einzige Möglichkeit zur Aufbesserung des KW stellt der Besuch einer Näherin dar, die in Kapitel 3 unter "Fortpflanzung" auf Seite 3-46 ausführlich beschrieben wird.

- Die Plüschpunkte (PP)

Sie repräsentieren die Ausdauer des Plüschtiers. Wenn ein Plüschtier getroffen wird, verliert es PP. Sobald alle PP auf 0 sinken, ist es bewußtlos. Es erwacht nach 15 min wieder, und seine PP stehen auf 5. Nach einer Phase von acht Stunden (in der es sich ruhig verhalten muß, also keine Hochhäuser sprengen oder Gartenzwerge köpfen darf) sind die PP wieder voll aufgetankt. Wenn ein Plüschtier drei mal an einem Tag oder in einer Nacht ohnmächtig wird, sinkt der KW um einen Punkt. Der Anfangswert der Plüschpunkte ist 20.

- Die Tragkraft (TK)

berechnet man aus Stärke x 200. Sie gibt an, wieviel Schnorzel's Gewicht ein Plüschtier tragen kann.

- Pfiemelpunkte (PFRIP)

Um bestimmte Fertigkeiten ausüben zu können, benötigt man Pfiemelpunkte. Der Anfangswert der PFRIPs beträgt 80. Verbrauchte PFRIP werden nach Ablauf von 12 Stunden auf den Anfangswert 80 regeneriert, gleichgültig, wofür sie ausgegeben wurden.

Außerdem stellen die PFRIPs eine Art Währung auf geistiger Basis dar. Waren oder Dienstleistungen werden nicht mit Gold oder Geld bezahlt, sondern mit PFRIPs. Durch den Verkauf von Waren oder durch erbrachte Dienstleistungen können PFRIP hinzugewonnen werden, auch über den Anfangswert hinaus.

PFRIPs, die über den Anfangswert 80 hinausgehen, können nach Verbrauch nicht regeneriert werden.

Die Stufe und die Keksanzahl geben die Erfahrung des Charakters wieder. Die Anfangswerte betragen zu Beginn 0, da das "neu-

Schnorzel: Wollworth'sche Gewichtseinheit. Nach Expertenschätzungen entsprechen zwei Schnorzel etwa einem Gramm.

geborene" Plüschtier noch keinerlei Erfahrung gesammelt hat. Näheres ist im Abschnitt "Die Stufen" erläutert.

Die Ausrüstungsfelder bleiben zunächst leer, da die Ausrüstung erst zu Beginn oder während eines Abenteuers erworben wird.

Sind alle Eigenschaften und Merkmale festgelegt und ins Charakterblatt eingetragen, so ist das Plüschtier schon zur Hälfte fertig erstellt. Es fehlen noch die speziellen Fertigkeiten, die im nächsten Abschnitt erklärt sind. Fassen wir die Schritte bis hierher zunächst zusammen:

- Zuerst werden die Spezies und Größe festgelegt.
- Man erwürfelt mit 1W6 +4 die IN, GE und MU des Stofftiers.
- Mit Hilfe der Tabelle (2.1) würfelt man die ST seines haarigen Freundes aus - je nach Größe.
- Den KW seines Plüschtiers bestimmt man mit 2W6+1.
- Bei den PP trägt man "20" ein.
- Den ST-Wert multipliziert man mit 200. Das Ergebnis ist die Tragkraft des Plüschtiers in Schnorzels.
- Die PFRIPs betragen "80".
- Stufe und Keksanzahl werden mit 0 beziffert.

Tabelle 2.2: Schritte zur Erschaffung eines Charakters

Fertigkeiten & Proben

Jedes Plüschtier besitzt mehrere besondere Fertigkeiten, die es während des Spiels zur Anwendung bringen kann, z.B. eine Tür aufknacken oder ein Spielzeugauto steuern und ähnliches. Da diese Tätigkeiten jedoch nicht immer klappen (je nach Schloß oder Auto), werden solcherlei Tätigkeiten, wenn sie von einem Charakter angewendet werden wollen, auf die Probe gestellt:

Probe? - Was ist eine Probe ?

Nun, eine Probe ist ein Würfelwurf, dessen Ergebnis bestimmt, ob die auszuführende Tätigkeit gelingt oder nicht. Dies funktioniert im allgemeinen so, daß vorher ein Wert ermittelt wird, den der Würfelwurf nicht überschreiten darf. Tut er es doch, ist die Probe mißlungen. Bei PP&P gibt es zwei Arten von Proben: Eigenschaftsproben und Fertigkeitssproben. Bei Eigenschaftsproben wird auf eine der vier Hauptcharaktereigenschaften gewürfelt. Diese Art von Probe wird hauptsächlich bei allgemeineren Dingen angewandt, z.B. wenn ein Plüschti versucht, etwas besonders schweres zu heben, wird eine Stärkeprobe angewandt, welche dann folgendermaßen abläuft:

Die Probe wird mit einem zwanzigseitigen Würfel durchgeführt. Man versucht, höchstens den Wert der Eigenschaft (hier: Stärke) mit einem Würfelwurf zu erreichen. Das heißt also, daß z.B. ein Plüschel-e-fant mit Stärke 13 mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20) höchstens eine 13 würfeln darf, um die Stärkeprobe zu bestehen. Der Höchstwert einer Eigenschaft ist 20. Ähnliche Proben kann man auf Intelligenz, Mut und Geschicklichkeit anwenden, je nachdem, mit welcher Eigenschaft die auszuführende Tätigkeit am meisten verwandt ist.

Wenn der Spielleiter meint, daß diese Proben zu leicht für die Mitspieler sind, können sie auf einfache Weise erschwert werden, indem zum Würfelwurf eines Plüschtieres eine bestimmte, vorher vom SL festgelegte Zahl addiert wird. Wenn das Ergebnis dann noch unter dem Eigenschaftswert liegt, ist die Probe bestanden.

Würfelt ein Spieler bei einer Probe eine 20, so ist die Probe auf jeden Fall mißlungen! Bei einer 1 ist sie in jedem Fall gelungen. Hat der Spieler eine 20 gewürfelt, ist die Probe jedoch nicht nur nicht gelungen, sondern unser Plüschtier hat sich auch noch besonders ungeschickt angestellt. In welcher Form dies geschieht, bleibt dem Spielleiter überlassen. Der SL sollte aber nicht davor zurückschrecken, den Charakter bei dieser Gelegenheit eins kräftig auszuwischen.

Bei einer 1 ist die Probe bravourös gelungen. Das Plüschtier hat es z.B. nicht nur geschafft, über einen Spalt zu springen, sondern es hat dabei noch eine 2fache Schraube und doppelten Rittberger geschafft. Bei den Plüschspielen im Herbst hätte dies bestimmt Haltungsnoten von 9,5 ergeben.



Das erste Fertigkeitensystem ist etwas einfacher zu handhaben als das zweite, welches mit Prozentchancen arbeitet. Beide funktionieren jedoch gleichwertig und es bleibt den Vorlieben der Spieler überlassen, welches System im Spiel angewendet wird.

Beispiel:

Motz Muffel, ein Plüschkäfer, besitzt die Fertigkeit "Fremde Sprache". Er ist sehr intelligent (IN 10). Er hat vor kurzem begonnen, Türkisch zu lernen und begegnet einem türkischen Plüsch. Dieser spricht ihn an.

Motz weiß, daß seine Türkischkenntnisse nicht ausreichen, um seinen Partner zu verstehen, also setzt er 20 PFRIP ein, die seine Intelligenz für diese Probe um 4 erhöhen. Er besitzt also für die gesamte Fertigungsprobe (beide Versuche!) die Intelligenz von 14.

Nach demselben Verfahren können Proben selbstverständlich auch erleichtert werden, falls es sich um besonders leichte Tätigkeiten handelt. Anstatt eine Zahl auf den Würfelwurf zu addieren, wird je nach Leichtigkeit der Probe eine vorher festgelegte Zahl subtrahiert.

Es gibt auch die Möglichkeit, die Chancen für das Gelingen einer Eigenschaftsprobe zu erhöhen, indem man zusätzliche PFRIP ausgibt. Pro fünf ausgegebene PFRIP wird die Eigenschaft für eine Probe um eins erhöht. Diese Steigerung gilt aber nur jeweils für *eine* Probe! Die zweite Art von Proben, die Fertigungsproben, werden auf die besonderen Fertigkeiten eines Plüschtiers angewandt. Es gibt 37 Fertigkeiten (Übersicht siehe weiter hinten), von denen eine bestimmte Anzahl erlernt werden können. Wie, wieviele und wie diese auf die Probe gestellt werden, wird im folgenden Abschnitt erklärt.

Die Fertigkeitensysteme

Für das Lernen und Anwenden der Fertigkeiten wurden zwei verschiedene Systeme entwickelt: Das erste arbeitet mit Fertigungsproben auf der Basis von Eigenschaftsproben, das heißt, der Spieler würfelt Eigenschaftsproben, um zu sehen, ob sein Plüsch eine Fertigkeit erfolgreich einsetzen kann.

Die zweite Möglichkeit, um die Fertigkeiten der Plüschis zu testen, besteht darin, die prozentuelle Chance zu berechnen. Das zweite Fertigkeitensystem arbeitet mit drei Prozentstufen. Jede Stufe einer Fertigkeit gibt dem Plüsch eine 33%ige Chance, diese Fertigkeit einzusetzen. Dieses Zweite System wird jedoch erst ein paar Seiten weiter ausführlich beschrieben. Welches System verwendet wird, bleibt den Spielern je nach Geschmack selbst überlassen.

Die Fertigkeiten: Erstes System

Jeder Spielcharakter in PP&P hat eine Anzahl von Fertigkeiten, die er zu Anfang seines Lebens aussuchen kann. Ein Plüschtier hat zum Spielbeginn genau so viele Fertigkeiten wie

(INtelligenz + MUt + STärke) - 8.

Sollte diese Summe durch einen sehr unglücklichen Umstand weniger als acht betragen, bekommt unser kleiner Plüschkumpel trotzdem acht Fertigkeiten. Ansonsten würde er doch wirklich sehr armselig dastehen...

Die Fertigkeiten darf sich jeder Mitspieler aus der weiter hinten aufgeführten Liste aussuchen und die ausgesuchten Fertigkeiten in das Charakterblatt eintragen.

Die Fertigkeiten sind von den Grundeigenschaften wie Mut, Geschicklichkeit, Intelligenz oder Stärke abhängig. Am Rand neben der Bezeichnung einer Fertigkeit steht die Eigenschaft, die am engsten mit der Fertigkeit in Beziehung steht (Die in Klammern darunter angegebenen Werte sind für das zweite Fertigkeitensystem!). Auf diese Eigenschaft muß das Plüschtier eine normale Eigenschaftsprobe ablegen. Wenn es die Probe nicht besteht, kann es noch einmal würfeln und versuchen, die Probe zu schaffen. Sollte es die Probe nach dem zweiten Versuch auch noch nicht bestanden haben, dann hat es die Fertigkeit nicht erfolgreich angewandt und muß halb so viele PFRIPF zahlen, wie in der Beschreibung der Fertigkeit angegeben ist. Wenn es aber eine der beiden Proben erfolgreich besteht, zahlt es den gesamten Betrag an PFRIPs.

Wenn ein Plüschtier versucht, eine Fertigkeit anzuwenden, die es gar nicht besitzt, darf es nur einmal würfeln und der betreffende

Eigenschaftswert wird für die Probe halbiert. Das heißt, wenn Flonk, der Wilde Waschbär, sich verstecken möchte und die Fertigkeit "Sich verstecken" nicht besitzt, macht er eine einzige Probe auf seine Geschicklichkeit, die er aber zu diesem Zweck halbieren muß. Wenn er die Probe besteht, hat er sich gut versteckt.

Auch bei den Fertigkeitstests gilt, daß beim Würfeln einer "1" die Probe hervorragend gelungen bzw. bei einer "20" total in die Hose gegangen ist.

Es gibt auch die Möglichkeit, die Chancen für das Gelingen einer Fertigkeit zu erhöhen, indem man zusätzliche PFRIP ausgibt. Wie bei normalen Eigenschaftstests gilt: Pro fünf ausgegebene PFRIP wird die Eigenschaft für eine Fertigkeitstestprobe um 1 erhöht. Wird eine Fertigkeit angewandt, die das Plüschtier beherrscht, so gilt diese Erhöhung der Eigenschaft für beide Würfelversuche. Man muß sich also bereits vor Ablegen einer Probe entscheiden, ob man PFRIP einsetzen will oder nicht.

Die Fertigkeiten: Zweites System

Das zweite Fertigkeitensystem arbeitet mit Prozentchancen. Jeder Plüschti hat zu Spielbeginn beim zweiten Fertigkeitensystem 15 TALENTKAUFPUNKTE. Mit diesen kann er sich, wie der Name bereits sagt, Talente erkaufen.

Die Fertigkeiten im zweiten System sind in drei Talentstufen eingeteilt. Ein Plüschti, das eine Fertigkeit mit Talentstufe Eins besitzt, hat die Chance von 33 Prozent, daß es die Fertigkeit erfolgreich einsetzt. Bei Stufe zwei ist die Chance schon 66 Prozent, bei Stufe Drei gar 99. Beim Einkauf der Fertigkeiten mit den TALENTKAUFPUNKTEN ist folgendes zu beachten: das Plüschti kann grundsätzlich alle Fertigkeiten bis zur dritten Talentstufe (Erfolgchance 99%) lernen.

ABER: die Fertigkeiten, die, in der diesem Abschnitt folgenden Liste mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, können nur bis zur zweiten Talentstufe erkauft werden.

Eine Stufe eines Talents kostet einen TALENT-KAUFPUNKT.

Fertigkeitstests bei Fertigkeiten, die der Plüschti besitzt:

Die Proben beim zweiten Fertigkeitensystem werden mit W% ermittelt. Man nimmt also zwei zehnerseitige Würfel und bestimmt einen als Zehnerstelle, den anderen als Einerstelle. Man rollt beide Würfel und liest das Ergebnis ab. Ist das Ergebnis höchstens genauso hoch wie die Fertigkeit, die geprobt wird, hat man die Probe bestanden.

Wenn man die Probe nicht besteht, kann man noch einmal würfeln und versuchen, die Probe zu schaffen. Sollte man die Probe nach dem zweiten Versuch noch immer nicht bestanden haben, dann hat man die Fertigkeit nicht erfolgreich angewandt und muß halb so viele PFRIPs zahlen, wie in der Beschreibung der Fertigkeit steht. Wenn man aber eine der beiden Proben erfolgreich besteht, zahlt man den gesamten Betrag an PFRIPs, der bei der Fertigkeit angegeben ist.

Fertigkeitstests bei Fertigkeiten, die der Plüschti nicht besitzt:

Wenn ein Plüschti versucht, eine Fertigkeit anzuwenden, die es gar nicht besitzt, darf es nur einmal eine Probe ablegen. Die Zahl, die der Plüschti dabei höchstens würfeln darf, steht in Klammern rechts neben der Fertigkeitsbeschreibung unter der zugehörigen Eigenschaft.

Motz würfelt - eine fünfzehn. Knapp vorbei! Auch das folgende Würfelergebnis (19) geht über seinen Intelligenzwert hinaus. Motz versteht seinen Gegenüber nicht, sein Satz ergibt keinen Sinn ("Gestern war mein Schuh noch viel gesünder als dein Ohr in der Kiste").

Die Fertigkeit wurde also erfolglos angewendet, das heißt, daß Motz die Hälfte der angegebenen Kosten zahlen muß. Da die Kosten für "Fremde Sprachen" 5 PFRIP betragen, sind für Motz (2,5 aufgerundet=) 3 PFRIP fällig.



Beispiel:

Der Gockel Konstantin versucht im Wald Spuren zu lesen, da er einen Hinterhalt befürchtet.

Sein Talent "Spuren lesen" beherrscht er mit Talentstufe 1, also 33%.

Das erscheint ihm recht wenig, also investiert er 10 PFRIP, um seine Chance auf 53% zu erhöhen (33 + 20).

Dann würfelt er mit W%. Leider zeigen die beiden Würfel eine 78. Das ist entschieden zuviel.

Beim zweiten Versuch hat er Glück. Er schafft eine 41 und hat somit die Probe bestanden.

Nun erkennt er, daß es tatsächlich Spuren der Schläger sind, die ihn schon seit einiger Zeit verfolgen.

Da die Fertigkeit erfolgreich angewandt wurde, muß der Gockel Konstantin den vollen Betrag an PFRIPs bezahlen, dieser beträgt bei dem Talent "Spuren lesen" 6.

Das heißt, wenn Flonk, der Wilde Waschbär, sich verstecken möchte und die Fertigkeit "Sich verstecken" nicht besitzt, macht er einen einzigen Wurf.

Rechts neben "Sich Verstecken" steht in Klammern "GES x 3". Er nimmt also seine Geschicklichkeit mal 3. Das Ergebnis ist die Zahl, die er höchstens mit den Prozentwürfeln (W%) erreichen darf. Wenn er die Probe besteht, hat er sich gut versteckt.

Es gibt auch die Möglichkeit, die Chancen für das Gelingen einer Fertigkeit zu erhöhen, indem man zusätzliche PFRIP ausgibt. Pro einem ausgegebenen PFRIP wird die Fertigkeit um 2% erhöht. Beim Anwenden von Fertigkeiten, die ein Plüschtier beherrscht, gilt die PFRIP-Erhöhung für alle beiden Würfelversuche.

Übersicht der Fertigkeiten

In PP&P gibt es insgesamt 37 verschiedene Fertigkeiten, die im Folgenden aufgelistet und kurz erklärt werden. Am Rand neben jeder Beschreibung steht die Charaktereigenschaft, auf die die Fertigungsprobe gewürfelt werden muß, wenn man die Fertigkeit anwenden möchte. Die in Klammern darunter angegebenen Werte beziehen sich nur auf das zweite Fertigkeitensystem, da hier unter Umständen ein Vergleichswert errechnet werden muß, z.B. GES x 3 bedeutet, daß der Vergleichswert 3mal die Geschicklichkeit des Charakters beträgt. Unter den Beschreibungen stehen *kursiv* die Kosten an Pfriemelpunkten, die die Anwendung dieser Fertigkeit erfordert.

Um Ihnen die Suche nach bestimmten Fertigkeiten zu erleichtern, sind diese alphabetisch sortiert. Eine Ausnahme stellen die Kampftalente dar, welche der Übersicht halber nach sämtlichen anderen Talenten getrennt beschrieben werden.

Mut (MU x 3)

Balancieren

Eine Spielfigur mit dieser Fertigkeit kann auf Wegen, die bis zu 6 Füßchen schmal sind, balancieren.

10 PFRIP

Intelligenz (IN x 3)

Belabern

Das Plüschtier kann einen anderen Plüsch so mit Worten berieseln, daß dieser vollkommen vor den Kopf geschlagen ist und sich leicht zu etwas überreden läßt, was ihm eigentlich gar nicht paßt.

5 PFRIP

Stärke (ST x 3)

Berserkertum

Ein Plüschtier, das dieses Talent sein eigen nennt, kann sich und anderen doch ziemlich gefährlich werden. Wenn ein Plüsch denkt, es wäre an der Zeit, ein bißchen zu berserkern ("So, Leute, jetzt werde ich zur Wildsau"), muß es eine Probe auf seine Stärke ablegen. Wenn es die Probe besteht, hat es für einen Kampf doppelte Stärke, danach ist die Stärke für eine halbe Stunde um die Hälfte vermindert.

Wenn der Kampf für den Berserker siegreich verlaufen ist, muß dieser eine Intelligenz-Probe bestehen, die um die Hälfte der Anzahl der Gegner erschwert ist (Intelligenzprobe + Anzahl der Gegner/2). Unter Anzahl der Gegner zählen aber nur diejenigen Gegner, gegen die das Plüschtier auch tatsächlich gekämpft hat. Wenn unsere Plüschtierrunde gegen 15 Punks gekämpft hat und Kunibald der Schreckliche 10 Gegner mit Hilfe des Berserkertums überwältigt

hat, werden unter Anzahl der Gegner nur die 10 gezählt, gegen die Kunibald der Schreckliche auch gekämpft hat.

Wenn er sie besteht, ist sein Hitzkopf wieder abgekühlt. Wenn nicht, kämpft er weiter, und zwar gegen jeden, der sich in seiner Nähe aufhält. Erst, wenn er irgendwie beruhigt oder ruhiggestellt wurde, lichten sich auch bei ihm die roten Schleier vor den Augen...

5 PFRIP

* Chemie

Das Plüschtier erfaßt einfache chemische Regeln und ist in der Lage, selbst grauenhafte chemische Gebräue jeglicher Art herzustellen.

9 PFRIP

Mut

(MU x 3)

Dreistigkeit

In peinlichen Situationen, wie z.B. bei der Aufdeckung eines Handtaschendiebstahls, ermöglicht dieses Talent, sich möglichst geschickt und glaubhaft aus der Affäre zu ziehen ("Warum benutzen sie mich eigentlich als Kleiderständer?").

Auch für allzu dreiste Lügengeschichten ist eine Probe fällig, um nicht rot anzulaufen.

5 PFRIP

Mut

(MU x 3)

* Elektronik

Mit dieser Fertigkeit kann das Plüschtier elektronische Anlagen in ihrer Funktion erkennen und auch nachbauen. Dies gilt für einfachere elektrische Geräte, ein Plüschtier wird also z.B. keine Rakete bauen können, die ihn zum Planeten Wollworth bringt.

9 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

* Fahren mit Spielzeugfahrzeugen

Das Plüschtier kann Spielzeugfahrzeuge, die geeignet groß sind, fahren. Das Steuern eines Spielzeug-PKW kostet 5 PFRIP, das Steuern eines Spielzeug-LKW kostet 8 PFRIP, und das eines Motorrads kostet ebenfalls 5 PFRIP.

Geschicklichkeit

(GE x 3)

Fallen stellen/entdecken

Dieses Talent ermöglicht dem Plüschtier aus den verschiedensten Materialien Fallen zu konstruieren, die mit ein bißchen Glück sogar funktionieren. Natürlich beinhaltet das Talent auch, die Fallen für andere unsichtbar anzubringen und getarnte Fallen besser zu erkennen.

4 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

* Fremde Schriften

Mit dieser Fertigkeit kann der Plüschi eine beliebige Schrift einer Sprache lesen und schreiben, die keine lateinischen Buchstaben (wie diese hier) verwendet, z.B. Arabisch oder χφθπτμψΠ.

7 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

* Fremde Sprache

Das Plüschtier kann eine beliebige Fremdsprache sprechen und verstehen. Es ist möglich, daß Plüschtiere, die aus dem bayrischen Sprachraum kommen, Schriftdeutsch als Fremdsprache nehmen.

5 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

Gummiball-Fertigkeit

Aufgrund der Elastizität der Plüschtiere ist es ihnen möglich, hinzufallen und dann in bester Gummiball-Manier in eine vom SL festgelegte Richtung wegzuhüpfen.

5 PFRIP

Stärke

(ST x 3)



*** Heilung**

Mit diesem Talent ist ein Plüschtier in der Lage, ein anderes Plüschtier zu heilen, wenn es PP verloren hat. Falls die PP des zu heilenden Plüschtieres "0" oder weniger betragen, kann es durch dieses Talent sofort aus der Ohnmacht erweckt werden.

1 PFRIP pro PP

Intelligenz

(IN x 3)

Klettern

Diese Fertigkeit braucht man, um hohe Schränke, Nachtkästchen und ähnliche Hindernisse überwinden zu können.

6 PFRIP

Mut

(MU x 3)

*** Mechanik**

Mit dieser Fertigkeit kann das Plüschtier mechanische Gerätschaften in ihrer Funktion erkennen und auch nachbauen.

9 PFRIP

Geschicklichkeit

(GE x 3)

*** Menschenkenntnis**

Als Plüschtier kann man sehr schlecht voraussehen, wie ein großer Trampel reagieren oder handeln wird. Wenn man ihm über Nacht wieder mal alle Knöpfe vom Hemd reißt (die sind momentan nämlich sehr hoch im Kurs bei Sammlern. Durchschnittlicher Stand ist ungefähr 5 PFRIPs für einen schönen, großen Knopf) oder Salz in das Kaffepulver streut, wie wird er reagieren? Hm, schwer zu sagen für einen Plüsch ohne dieses Talent.

8 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

Nachtsicht

Schwer und dunkel liegt die Nacht über der Stadt. Kein Licht wagt es, dem Herren der Dunkelheit zu trotzen. Und doch, sind da nicht Schritte auf der Treppe? Ja, natürlich. Langsam, ganz langsam bewegen sie sich nach unten. Plötzlich ertönt lautes Gepolter. Etwas reißt den Blumentopf mit, der mit lautem Scheppern unten auf dem Hausflur zerbricht. Man hört leises Quietschen. Das Licht im Treppengang flammt auf. Der Hausherr steht mit einer Flinte am oberen Ende der Treppe.

...Mit dem Talent Nachtsicht wäre das nicht passiert.

6 PFRIP

Mut

(MU x 3)

*** Reiten auf geeignetem großem Reittier**

Der Meister sollte darauf achten, daß Haustiere sich nicht alles gefallen lassen! Zur Not kann auch ein Mitpieler als Reittier dienen.

4 PFRIP

Stärke

(ST x 3)

Schauspielen

Das Plüschtier kann sich verstellen und zum Beispiel eine andere Identität annehmen. Mit ein wenig Schminke und Kunstfasern kann man so erstaunliche Ergebnisse erzielen. Es können aber auch Stimmen von Menschen imitiert werden.

5 PFRIP

Intelligenz

(IN x 3)

Schleichen

Rüstungen und lose Ausrüstungsteile können sich erschwerend auf die Probe auswirken.

5 PFRIP

Geschicklichkeit

(GE x 3)

*** Schlösser knacken**

Durch die viel geringere Körpergröße ist es den Plüschtieren möglich, von Menschen erbaute Schlösser zu knacken.

5 PFRIP

Geschicklichkeit

(GE x 3)

**Intelligenz
(IN x 3)****Schöne Künste**

Der Plütschi kann sich (einigermaßen erfolgreich) in den Künsten der Musik, der Malerei und der Dichtung betätigen. Auch die Verführungskunst fällt unter diese Kategorie.

5 PFRIP

**Geschicklichkeit
(GE x 3)****Schrubbeln**

Schrubbeln, bei uns Menschen auch Skateboardfahren genannt, ist bei Plütschtieren sehr in Mode. Ein bißchen Schrubbeln kann zwar jeder, aber um es perfekt zu beherrschen, ist das Talent Schrubbeln unumgänglich. Nicht nur daß man mit dem Schrubbler sogar Spielzeugfahrzeuge abhängen kann, wirkliche Könner verdienen sich ihren Lebensunterhalt mit Showschrubbeln und bei Schrubbeltwettkämpfen

5 PFRIP

**Stärke
(ST x 3)***** Schwimmen**

Das Schwimmen gehört zu den schwierigsten Dingen im Leben eines Stofftiers. Ihr Fell saugt sich beim Schwimmen ja voll Wasser, und das erhöht das Gewicht eines Stofftiers doch enorm.

Wenn es diese Fertigkeit erlernt, erreicht ein Plütschi mit 70 % Sicherheit das andere Ufer.

20 PFRIP

**keine Probe
erforderlich****Seelenwanderung**

Das Plütschtier kann im Augenblick seines Todes (und nur dann) seine gesamtem PFRIP verdoppeln und in einen unbelebten Gegenstand einfließen lassen. Dieser Gegenstand ist dann eine Stunde lang belebt. Richtlinien für die Kosten sind:

bis 10 PFRIP: kleiner Stein

bis 30 PFRIP: Gegenstand so groß wie Ziegelstein

bis 70 PFRIP: so groß wie eine Mülltonne

bis 120 PFRIP: so groß wie ein Kleiderschrank

**Intelligenz
(IN x 3)****Sich verstecken**

Das Plütschtier kann sich geschickt verstecken und kann auf den ersten Blick ein gutes von einem schlechten Versteck unterscheiden. Das Talent "Sich verstecken" wird auch angewannt, wenn ein Plütschtier ein anderes Plütschtier sucht, welches sich versteckt hat.

2 PFRIP

**Intelligenz
(IN x 3)****Spuren lesen**

Das Plütschtier kann Spuren, die bis zu 12 Stunden alt sind, finden und definieren. Sollte es eine Spur verfolgen, die von Menschen oder Tieren stammt, wird die Spurenlesen-Probe um 3 erleichtert, da der "Geruch" um vieles stärker und fremdartiger ist als der Geruch der Plütschis. Je nach Untergrund sollten die Proben erleichtert oder erschwert werden.

6 PFRIP

**Mut
(MU x 3)****Springen**

Mit Hilfe dieses Talentes kann ein Plütschi aus, bis zu 600 Füßchen Höhe springen und kontrolliert landen, ohne sich dabei zu verletzen.

5 PFRIP

**Stärke
(ST x 3)****Stabhochsprung**

Das Talent ermöglicht es abhängig von der Stärke der Figur bis zu 500 Füßchen hoch zu springen. Dabei ist allerdings zu beachten, daß die Landung schon einmal etwas unsanft werden kann.

Vorraussetzung zu einem erfolgreichen Sprung ist natürlich das Vorhandensein eines ausreichend langen Stabes (z.B. ein Regenschirm, nicht geeignet sind erfahrungsgemäß Neonröhren und Lakritzstangen).

Die mögliche Höhe des Sprunges richtet sich nach der Stärke des Plüschtieres, die genauen Werte entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

ST	1 - 5:	max. 300 Füßchen
	6 - 9:	375 "
	10 - 15:	450 "
	16 - 20:	500 "

6 PFRIP

Tarnen auf offenem Feld / in Gebäuden

Diese Fertigkeit ist für alle Plüsch-Rambos genau das Richtige. Sie können sich perfekt mit verfaultem Laub tarnen, (Schützen)gräben ausheben, tonnenweise Äste, Heu und sonstige pflanzliche Produkte um sich scharen...

Der Spielleiter sollte jedoch durchaus Strafen in Form von PP-Abzug einleiten, falls einem Plüsch die Pferde durchgehen und er sich in bester Dschungelkampfmanier eine Gesichtstarnung aus Schlamm anlegt...

In Gebäuden ist das Tarnen meist mit etwas größerem Aufwand verbunden, denn wer von einer Kaffemaschine nicht unterschieden werden will, muß sich schon etwas einfallen lassen. Die PFRIP-Kosten können vom SL variiert werden, je nachdem welche Materialien zum Tarnen vorhanden sind.

6 PFRIP

Intelligenz
(IN x 3)

*** Taschendiebstahl**

Taschendiebstahl fällt Plüschtieren natürlich bei Menschen recht schwer, aber untereinander haben sie da nicht so große Probleme und vor allem noch weniger Hemmungen.

5 PFRIP

Mut
(MU x 3)

*** Taschenspielertricks und Augentäuschung**

Gerade Kartenspiele sind bei Plüschtieren besonders beliebt und normalerweise haben die Plüschis keine Scheu vor Mogeleyen aller Art. Nähere Informationen zu Kartenspielen und insbesondere zu dem legendären "Zambeln" finden sie in Kapitel 3 "Hintergrund" auf Seite 3-46 unter "Sport".

5 PFRIP

Geschicklichkeit
(GE x 3)

Treppensteigen

Für unsere haarigen Freunde ist Treppensteigen ein sehr schweres Unterfangen, das mit Hilfe dieser Fertigkeit erleichtert werden kann.

6 PFRIP

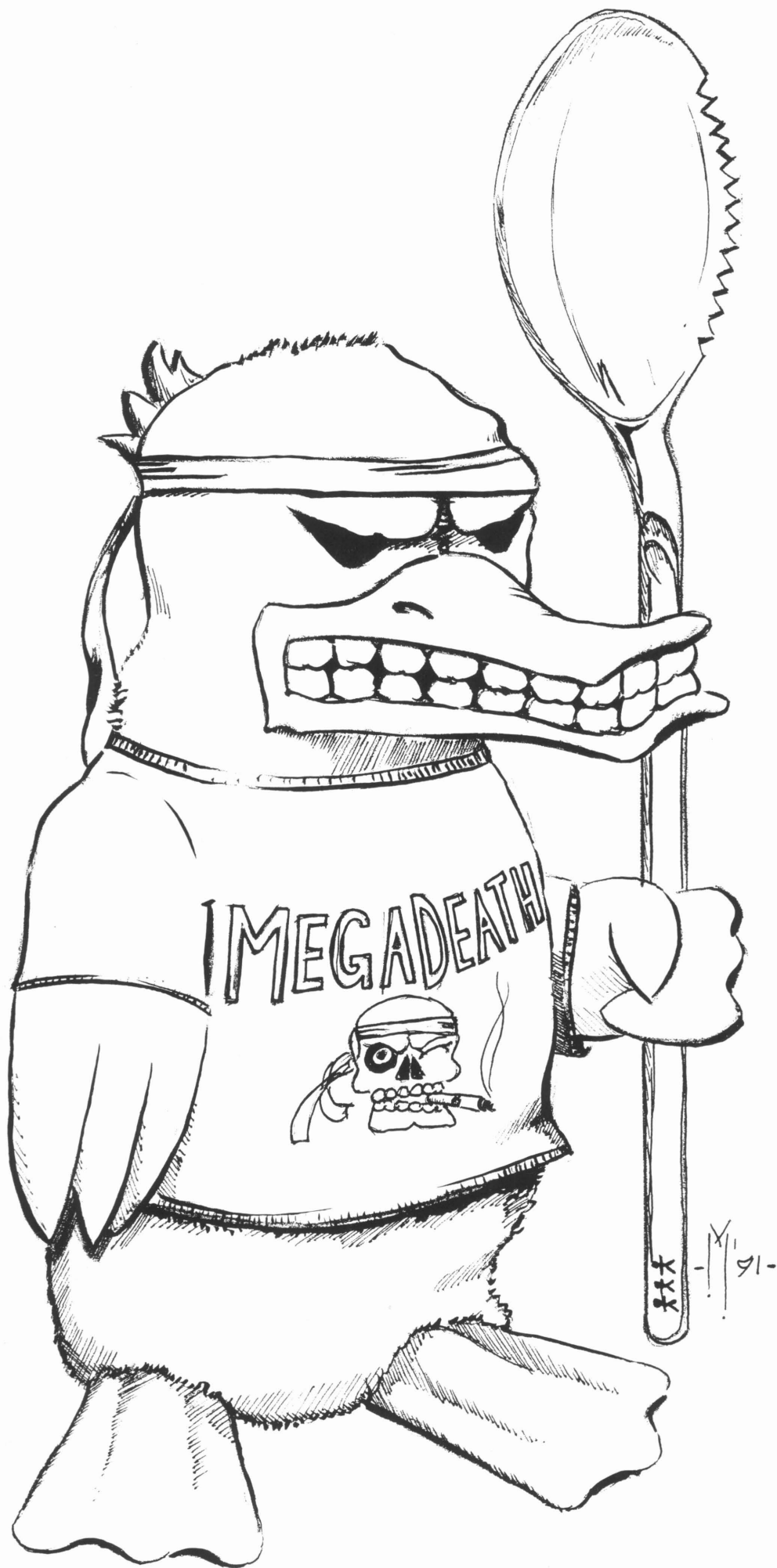
Stärke
(ST x 3)

Türklinken runterdrücken

Nur, wenn ein Plüschtier besonders stark ist (Stärke 13 und mehr), ist es in der Lage, von Menschen für Menschen erbaute Türen zu öffnen, indem es die Türklinke runterdrückt. Wenn es aber schwächer ist, kann es durch Gewichtsverlagerung denselben Effekt bewirken.

6 PFRIP

Geschicklichkeit
(GE x 3)



Kampftalente

In PP&P gibt es vier verschiedene Kampftalente, dies sind im einzelnen Hieb Waffen, Stich Waffen, Fern Waffen und der Waffenlose Kampf (Whum-Uä).

Diese Kampftalente sind Fertigkeiten, die dem Kämpfer einen Zuschlag auf seine Schlagkraft (Erklärung siehe Abschnitt "Kampfsystem") ermöglichen. Ausnahme stellt hier der waffenlose Kampf Whum-Uä dar, den man nur anwenden kann, wenn man das Talent besitzt.

Die Fertigkeiten gelten jeweils nur für einen Kampf. Die PFRIP müssen nur einmal (vor dem Kampf) bezahlt werden. Die Geschicklichkeits- bzw. Stärkeprobe (je nach Talent) muß auch nur einmal vor dem Kampf abgelegt werden. Auch Plüschtiere, die keine Kampftalente beherrschen, können kämpfen, für sie gilt aber der Zuschlag nicht.

* Hieb Waffen

Die Spielerfigur kann Hieb Waffen effektiver einsetzen und bekommt daher einen Bonus von 1W6 auf die Schlagkraft, wenn sie eine Hieb Waffe einsetzt.

8 PFRIP

Stärke

(ST x 3)

* Stich Waffen

Das Plüschtier kann Stich Waffen effektiver einsetzen und bekommt daher einen Bonus von 1W6 auf die Schlagkraft.

8 PFRIP

Stärke

(ST x 3)

* Fern Waffen

Die Spielerfigur kann Fern Waffen effektiver einsetzen und bekommt daher einen Bonus von 1W auf die Schlagkraft, wenn sie eine Fern Waffe einsetzt.

8 PFRIP

Geschicklichkeit

(GE x 3)

* Waffenloser Kampf (Whum-Uä)

Das Plüschtier ist in der Lage, ohne Waffen zu kämpfen, wenn es diese Fertigkeit erlernt. Näheres siehe unter Abschnitt "Waffenloser Kampf". Da Whum-Uä eine Kunst ist, kann diese nicht von Plüschis angewendet werden, die diese Fertigkeit nicht besitzen. Whum-Uä-Unkundige müssen beim waffenlosen Kampf auf das Handgemenge zurückgreifen (Näheres siehe im Abschnitt "Handgemenge").

5 PFRIP

Geschicklichkeit

(GE x 3)

LEHRMEISTER

Beim zweiten Fertigkeitensystem fällt auf, daß man manche Fertigkeiten nur bis zur zweiten Talentstufe erlernen kann, wie etwa "Menschenkenntnis" oder Kampf-Fertigkeiten. Für die dritte Talentstufe benötigt ein lernbeflissenes Plüschtier also einen Lehrer. Der Lehrer muß selbst die dritte Talentstufe innehaben. Die Lehrzeit dauert dreimal so viele Tage wie die Fertigkeit PFRIPs kostet. Das heißt zum Beispiel, daß ein Plüschtier, das "Menschenkenntnis" von Talentstufe Zwei auf Talentstufe Drei steigern will, $(8 \times 3 =) 24$ Tage einen Lehrmeister benötigt. Während der "Lehre" darf der Plüschti nichts anderes unternehmen. Nach der angegebenen Zeit legt der Prüfling einen Würfelwurf ab, wobei er nicht mehr als 90 mit den Prozentwürfeln erreichen darf. Wenn er diese Probe schafft, hat er die Fertigkeit erfolgreich auf Talentstufe Drei gesteigert. Wenn nicht, ist kein Lernerfolg eingetreten. BEZAHLEN muß der Plüschti so oder so, und zwar in Form von PFRIP. Die ungefähren Kosten sind in folgender Tabelle aufgeführt:



Tabelle 2.3: Pfrimelpunktkosten für Lehrmeister



Eine Liste von möglichen Waffen und deren Trefferklassen befindet sich im Anhang.

Beispiel

Der Plüschhase Anton hat Stärke 8 und benutzt eine Hiebwappe, nämlich einen Legostein.

Der Stoffteddy Brömmel hat Stärke 7 und benutzt eine ätzende Waffe, nämlich eine Tube Zitronensaft.

Außerdem hat Anton noch die Initiative, weil er Brömmel aufgelauert hat. Die Schlagkraft errechnet sich, wie schon oben gesagt, aus:

Trefferklasse der Waffe + Stärke des Spielcharakters.

Ein Legostein hat eine Trefferklasse von 1W6. Im Falle von Anton sind das also: 1W6 + 8. Anton würfelt eine 2.

Also beträgt seine Schlagkraft 10 (2+8). Dazu addiert er noch den Zuschlag von 1, den er wegen des Auflauerns bekommt. Antons endgültige Schlagkraft ist 11.

Nun zu Brömmel. Er benutzt eine Tube Zitronensaft, deren Trefferklasse 1W6+1 beträgt.

Die Schlagkraft Brömmels ist also: (1W6+1) + 7 (für die Stärke)

Brömmel würfelt eine 3.

In seinem Falle ergibt sich also: (3+1) + 7, das macht 11.

Aber was ist denn nun los?? Beide Schlagkraft-Werte sind gleich! Ganz einfach: keiner der beiden hat getroffen. Und da keiner von ihnen flüchten will, geht der Kampf wieder von vorne los...

PFRIP-Kosten für Lehrmeister

-Grundkosten: Anzahl der Tage, die der Schüler beim Lehrmeister lernte

-Lehrmeister ist stärker: Grundkosten x 2

-Lehrmeister ist klüger: Grundkosten x 1,5

-Lehrmeister ist geschickter: Grundkosten x 1,5

-Lehrmeister ist größer: Grundkosten x 2

Sollte der Lehrmeister mehrere dieser Eigenschaften aufweisen, erhöhen sich die Kosten natürlich entsprechend; wenn der Lehrer also stärker und klüger ist, betragen die Kosten logischerweise Grundkosten x 3,5.

Das Kampfsystem

Natürlich gibt es auch bei PP&P die Guten (Spielercharaktere) und die Bösen (Nichtspielercharaktere, vom Meister erfunden). Und wie das so beim Zusammentreffen von (vermeintlich) Guten und Bösen ist, fliegen da meistens hübsch die (Stoff-)Fetzen. Diese Tätigkeit wird auch "Kampf" genannt, zu dem die Plüschis nicht nur ihre bloßen Pfoten, sondern auch geeignete Waffen benutzen können (oder besser: sollten), z.B. Legosteine, Schaschlikstäbchen, eine Tube Klebstoff oder ähnliches. Im folgenden werden nun zunächst das Austragen von bewaffneten Kämpfen, später dann der waffenlose Kampf und die Handgemenge erläutert.

Der Ablauf eines Kampfes in PP&P

Eine Waffe, die ein Plüschtier benutzt, hat eine bestimmte Trefferklasse (TK). Je höher eine Trefferklasse ist, desto mehr Schaden kann eine Waffe anrichten. Diese TK zählt man zur Stärke des Spielcharakters hinzu. Das Ergebnis nennt man **Schlagkraft**.

Sollte der Kämpfer auch noch das zugehörige Kampftalent (also z.B. "Hiebwappe" für einen Legostein) besitzen und dieses auch erfolgreich zur Anwendung bringen (Probe), so darf er einen weiteren 1W6 werfen und zur **Schlagkraft** addieren.

Ein Legostein besitzt beispielsweise die TK 1W6. Plüschdrache Numpsi hat eine Stärke von 8. Er beherrscht außerdem das Talent "Hiebwappe" und wendet es erfolgreich an. Dadurch erhält er einen Zuschlag von 1W6 auf seine Schlagkraft. Dieser Zuschlag addiert mit der TK des Legosteins von 1W6 sowie seine Stärke ergeben die endgültige Schlagkraft. Numpsi würfelt eine 2 für das Talent "Hiebwappe" und eine 5 für die TK.

Die Schlagkraft beträgt somit: 2 + 5 + 8 = 15.

Der Gegner verfährt nach dem gleichen Schema. Nun werden die beiden Schlagkraft-Werte miteinander verglichen. Derjenige Kämpfer, dessen Schlagkraft höher ist, hat logischerweise den besseren Schlag geführt und fügt dem anderen Schaden in Form von **Trefferpunkten** zu. Dabei ist es völlig unerheblich, wer von beiden angriff oder wer abwehrte - somit ist die Möglichkeit gegeben, daß sich ein Kämpfer auch bei seinem Angriff verletzen kann, was ja durchaus der Realität entspricht.

Die Trefferpunkte ergeben sich aus der Differenz der beiden Schlagkraft-Werte, und sie werden von den Plüschpunkten des Getroffenen abgezogen.

Wenn ein Kämpfer den anderen überrascht (z.B. durch Auflauern) oder ihn unmittelbar vorher getroffen hat, bekommt er einen Zuschlag von 1 auf seine Schlagkraft. Diese Begünstigung wird **Initiative** genannt.

Wenn ein Kämpfer flüchten will, dauert das Wenden und der Ansatz zum Weglaufen solange wie eine Attacke. Das bedeutet, daß der Gegner entscheiden kann, ob er dem Flüchtenden noch einen freundschaftlichen Schlag mitgibt oder ihn laufen läßt. Dieser Schlag kann vom Flüchtenden nicht pariert werden, somit werden ihm Trefferpunkte in der gesamten Höhe der Schlagkraft des Gegners zugefügt !!

Kampf gegen mehrere Gegner

Sollte die äußerst unfaire Situation entstehen, daß sich ein Kämpfer mit mehr als einem Gegner auseinandergesetzt sieht, so ist folgendermaßen vorzugehen:

Der "Einzelkämpfer" sucht sich zunächst einen Gegner aus, gegen den er "persönlich" kämpft. Zwischen diesen beiden läuft der Kampf normal ab. Die restlichen Gegner greifen den tapferen Einzelkämpfer aber trotzdem an, ohne daß dieser sich zu wehren vermag.

Daraus folgt, daß diese mit ihren Angriffen vollen Schaden anrichten. Die zugefügten Trefferpunkte sind identisch mit der Schlagkraftsumme aller Gegner. Jedoch ist die Anzahl der beteiligten Gegner auf drei begrenzt, da diese sich ansonsten beim Kampf behindern würden.

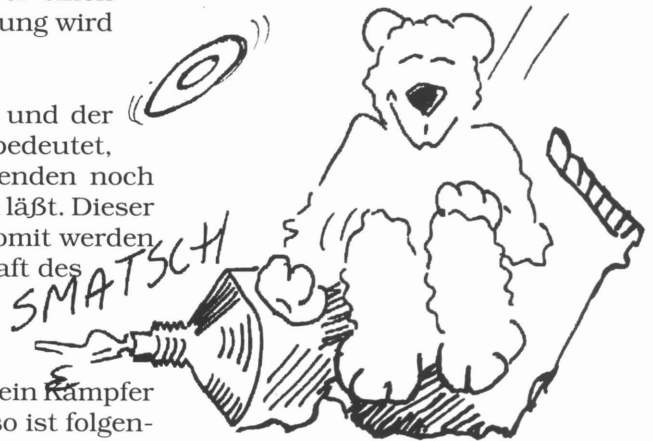
Rüstungen

Unsere flauschigen Gesellen verwenden natürlich auch Rüstungen, um Verletzungen zu mindern. Es gibt verschiedene Arten von Rüstungsschutz, die jedoch teilweise einen gewissen Stärkewert voraussetzen und, falls man sie kauft und nicht zufälligerweise irgendwo findet, gewisse Kosten an Pfriemelpunkten (PFRIP) aufweisen.

Eine Rüstung hat einen bestimmten Rüstungsschutz, dessen Höhe vom Material abhängt. Je widerstandsfähiger das Material, desto höher der Rüstungsschutz (RS). Wenn ein Plüschtier von einer Waffe getroffen wird, zieht es den RS seiner Rüstung von den Trefferpunkten (TP) seines Gegners ab. Die restlichen TP werden von den Plüschpunkten (PP) des Plüschtiers abgezogen.

Rüstung	RS	Erford. Stärke	Kosten
normale Plüschtierkleidung	1	1	20
Lederimitat aus Plastik	2	4	30
Ritterrüstung (Blehdose)	7	8	200
Helm (Sieb)	1	1	25
Schild (Topfdeckel)	1	2	30

Sollte ein Plüschtier sowohl eine Rüstung als auch einen Helm oder ein Schild benutzen wollen, so addiert sich der Rüstungsschutz, den die benutzten Dinge bieten. Ebenfalls addiert sich jedoch die erforderliche Stärke, die zum Tragen der "Schutzkleidung" benötigt wird. Zumindest bei der Ritterrüstung sollte der Spielleiter darauf achten, daß manche Proben wegen der eingeschränkten Bewegungsfreiheit erschwert werden sollten.



Ein Beispiel:

Theodor, der Ameisenbär, hatte einen herzlichen Schlagabtausch mit Hugo, einem sehr gewichtigen Plüschelefanten.

Infolge eines Schlages erleidet Theo 8 Trefferpunkte (TP). Aber er ist ein schlaues haariges Kerlchen und hatte sich schon vor dem Kampf eine Panzerweste aus Kunstleder gekauft. Somit besitzt Theo einen Rüstungsschutz (RS) von 2. Der RS wird von den gegnerischen Trefferpunkten (TP) abgezogen: $8 - 2 = 6$.

Theo erleidet also anstatt 8 nur 6 TP... (und wahrscheinlich wird er weiterprügeln, der Schlingel, ich kenn' ihn doch!)



Waffenloser Kampf (Whum-Uä)

Plüschtier-Historiker schätzen, daß vor langer, langer Zeit auf dem Planeten Wollworth ein Einwohner namens Hörg Mapfel (Später nannte er sich HyöTo. Unter diesem Namen wurde er auch bei den Kampfsportbegeisterten auf Wollworth berühmt.) mit seinem Nachbarn einen folgenschweren Streit hatte, in dessen Verlauf er zahlreiche hinterhältige Kampftechniken entwickelte. Dabei spielte es keine Rolle, daß der Nachbar mit ihm eigentlich schon die Friedenspfeife geraucht und ihm bereits den Rücken zugewandt hatte, weil er nach Hause gehen wollte, um seiner ebenfalls arg gebeutelten Frau die freudige Botschaft zu überbringen (diese geschichtliche Tatsache wird natürlich von HyöTos Anhängern auf das Schärfste dementiert).

Es spielte ebenfalls keine große Rolle, daß die ursprünglichen Techniken alle mit tatkräftiger Unterstützung von Gartenschere, Beil oder Rasenmäher arbeiteten, also alles Gerätschaften, die die Effizienz der Techniken um ein Vielfaches steigerten. HyöTo beschloß, seinem neu entwickelten Kampfstil einen ebenso einprägsamen wie aussagekräftigen Namen zu geben: er nannte ihn *Whum-Uä*, was soviel bedeutet wie "Hau ihm rein, hau ihn runter, hau ihm eine runter".

Bald nachdem HyöTo seine Heldentat erzählt hatte, begannen sich viele seiner Mitbürger für den neuen Kampfstil zu interessieren. Als HyöTo die Wirksamkeit seines Whum-Uä zur Genüge an Unfreiwilligen demonstriert hatte, verlangten dermaßen viele Wollworther nach diesem Kampfstil, daß HyöTo seinen Beruf als Plastikgießkannenformschnitzer an den Nagel hängte und die allererste Kampfschule auf Wollworth eröffnete: er nannte sie "SporzMorz", ein Wort, das man mit "Feste drauf" übersetzen könnte. Es entwickelten sich bald einige Bürger zu echten Whum-Uä-Meistern (den sogenannten "Großen Ober-Plüsch-Pumpeln"). HyöTo sah nun die einmalige Chance, erste Zweigstellen seiner Kampfschule zu eröffnen. Er nutzte seine Chance. Aufgrund des enormen Zulaufs begann Whum-Uä bald zu wachsen, sich ständig zu erweitern, zu verändern und zu verbessern. Leider sind die meisten der auf Wollworth bekannten Techniken bei den Plüschtieren auf der Erde unbekannt oder verschollen. Ehemalige Whum-Uä-Fans, die jeden Abend die Live-Übertragungen auf Wollworth sahen, erinnern sich mit Schwerkut an solch grazile Techniken wie den doppelten eingesprungenen Nasenzwirbler oder gar den rückwärtig-beidbeinigen Kniescheiben-Töt.

Das Whum-Uä der Plüschtiere ist also streng genommen eine verkümmerte Version des echten, des einzigen Wollworther Whum-Uä. Whum-uä ist eine Kunst. Der Neuling, der diese Kampfarmt erlernen will, steigt in Stufen zum Meister auf. Die Höhe der Stufe richtet sich nach der Anzahl der Gegner die er verprü...öhem, die er besiegt hat. Insgesamt gibt es 4 Erfahrungsstufen im Whum-uä.

Whum-Uä: Es existieren allerdings auch andere Quellen, nach denen dieses altwollworthische Schriftzeichen mit "Jagd auf den grünen Regenwurm" übersetzt wird. Der Autor darf zu dieser Variante seine Zweifel anmelden.



HyöTo, Vater des waffenlosen Kampfes 'Whum-Uä'

Tabelle 2.4: Die Anforderungen zur Erreichung der höheren Whum-Uä Erfahrungsstufen.

Whum-uä-Erfahrungsstufe	Besiegte Gegner
1	0
2	20
3	25
4	50

Diese Erfahrungsstufen sind sehr wichtig für das Können eines Whum-uä-Kämpfers. Je Erfahrungsstufe kann er nur bestimmte Kampftechniken lernen und anwenden - die sich natürlich alle addieren! Die ausgefeilten, bildreichen Bezeichnungen der Kampftechniken lassen auf ein enormes philosophisches Potential der Whum-Uä-Erfinder schließen.

Auf Wollworth, dem Heimatplaneten der Stofftier-Urväter, gibt es ganze Bibliotheken voll mit Bänden und uralten Folianten über diese Kampfkunst.

Eine Sekte, die sich zunehmender Beliebtheit erfreut, sind die Hyö'Toisten. Diese versuchen, die verschollenen und verlorenen Kampftechniken des echten Whum-Uä wieder ans Tageslicht zu bringen. Die Hyö'Toisten sind auch die einzige Sekte, die kostenlose Krankenpflege betreibt.

Die einzelnen Kampftechniken werden wie normale Waffen behandelt, d.h. jede Kampftechnik hat bei Ihrer Anwendung eine bestimmte Trefferklasse. Folgende zwölf Kampftechniken sind von der alten Wollworth-Kultur auf die Erde überliefert worden:

Whum-uä-Erfahrungsstufe	Kampftechniken
1	Bonebreaker Special Ma(n)tscher
2	Starthilfe Special Huper (Nahkampfzwick) Urschrei Großer Cheese-Mampf Partyzonen-Kick Lispelmacher
3	Jump-Kick
4	Balduins Lockermacher Krautstampf Balduins Basketball

Zur Tabelle 2.4 der vorherigen Seite noch folgende Anmerkungen:

Der Sprung von der ersten zur zweiten Stufe ist deshalb verhältnismäßig groß, weil es zu Beginn recht schwierig ist, neue Kampftechniken zu erlernen. Wenn man diese erst einmal beherrscht, bereitet es keine allzu großen Probleme, weitere Kampftechniken hinzulernen. Befindet man sich jedoch auf dem hohen Niveau der dritten Stufe, wird es wieder schwieriger, sich weiter zu perfektionieren.

Tabelle 2.6: Die Whum-Uä Erfahrungsstufen und die zugehörigen Techniken.

Damit sie sich von Whum-Uä und seinen zwölf verschiedenen Techniken einen besseren Eindruck verschaffen können, haben wir Ihnen auf den folgenden Seiten jede Technik anhand einer Zeichnung verdeutlicht.

Die TK jeder einzelnen Whum-Uä-Technik finden sie ebenfalls auf den folgenden Seiten.

Die einmal gelernten Techniken werden natürlich bei Erreichen einer höheren Stufe behalten. Die Anwendung der verschiedenen Techniken ist auf den folgenden Seiten bildlich dargestellt.

Die Whum-Uä-Kämpfer legen sehr großen Wert auf Titel. Jeder Kämpfer hat -je nach Whum-Uä-Erfahrungsstufe- einen bestimmten Ehrentitel.

Erfahrungsstufe	Titel
1	Kleiner Humpel
2	Großer Brösel
3	Großer Humpel
4	Großer Ober-Plüsch-Pumpel

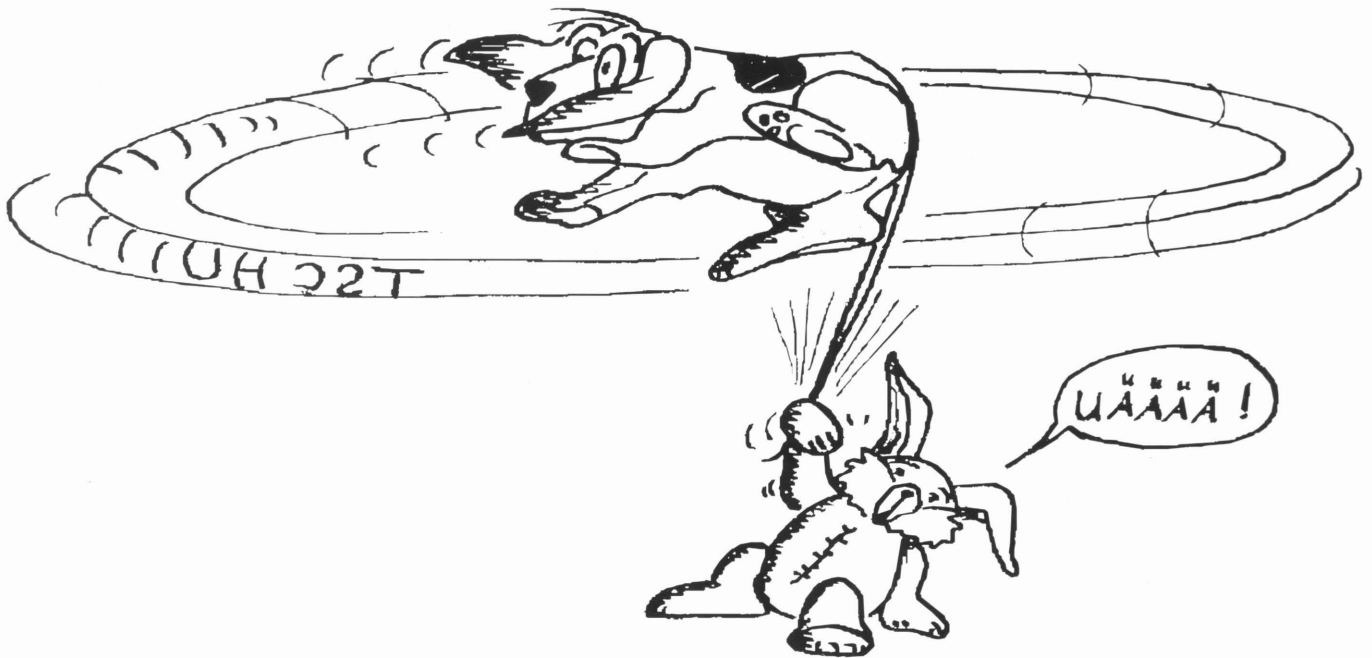
Tabelle 2.7: Die Erfahrungsstufen und die zugehörigen Titel.

Wenn die Kampftechniken des Whum-Uä gegen Bewaffnete eingesetzt werden, kann eine Stoffnaht platzen. Sollte ein Whum-Uä-Kämpfer gegen einen Bewaffneten kämpfen, würfelt er nach jedem Schlag mit 2W6. Sollte er zusammen eine 12 würfeln, platzt eine Stoffnaht, und er bekommt 2W6 Plüschpunkte abgezogen (die er sogar selbst auswürfeln darf!).

Bonebreaker Special

Stufe: 1

TK : 1W6 +5



Ma(n)tscher

Stufe: 1

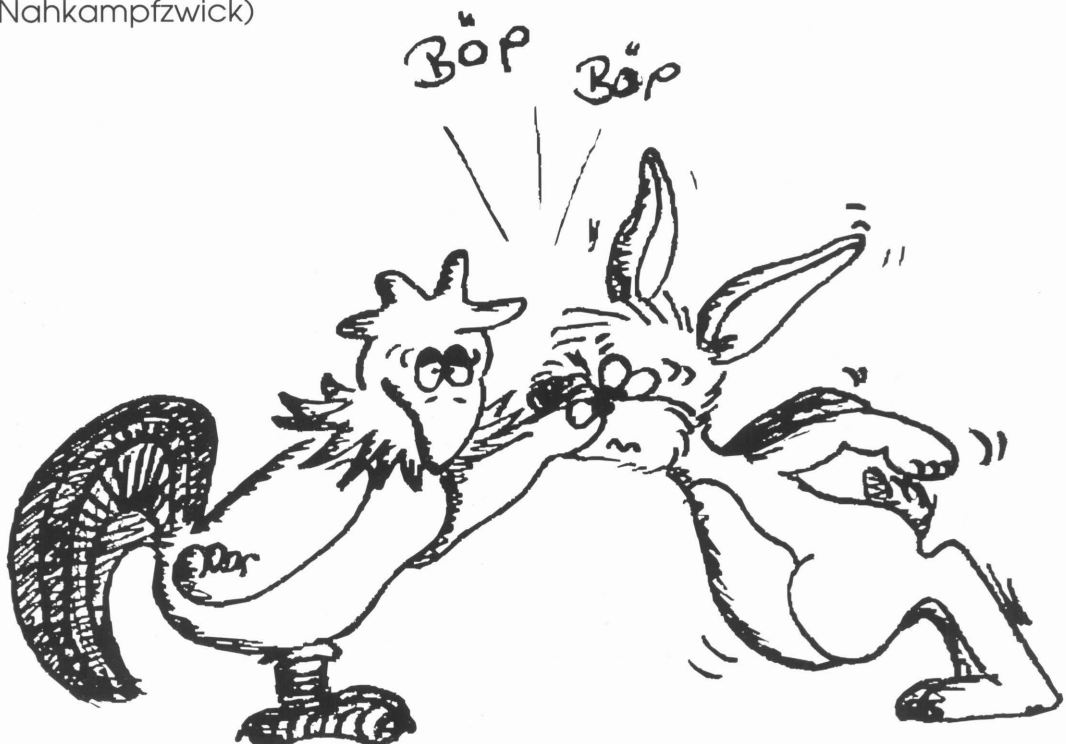
TK : 1W6 +4



TK : 1W6 + 3



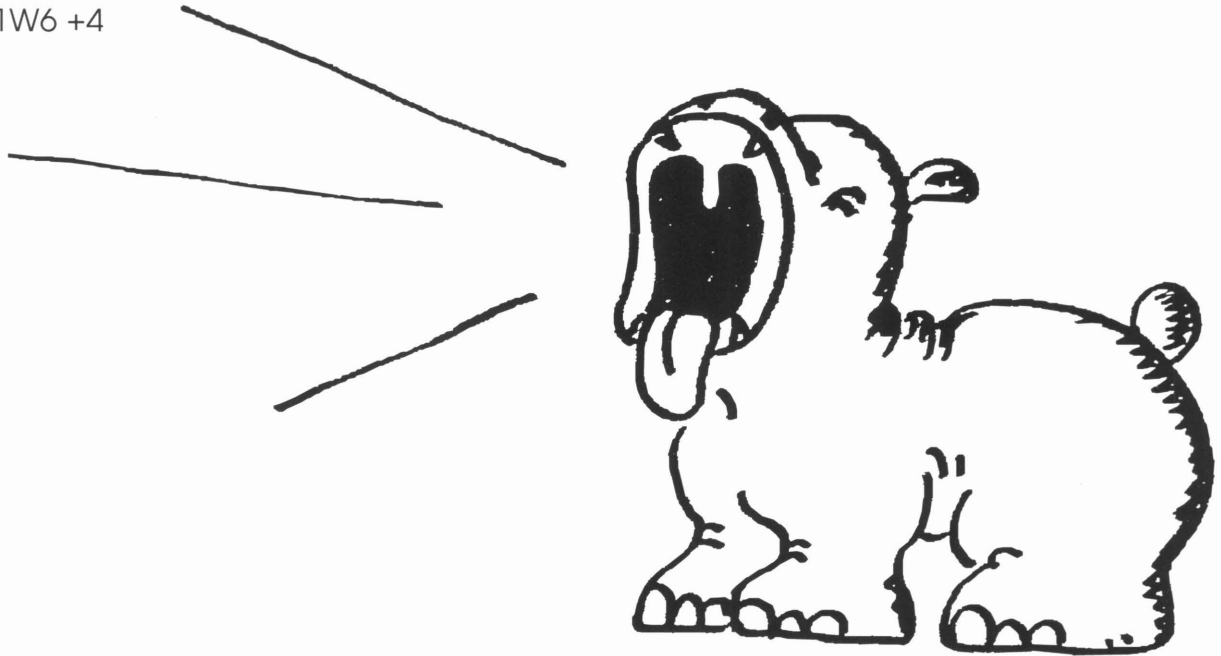
TK : 1W6 +3



Urschrei

Stufe: 2

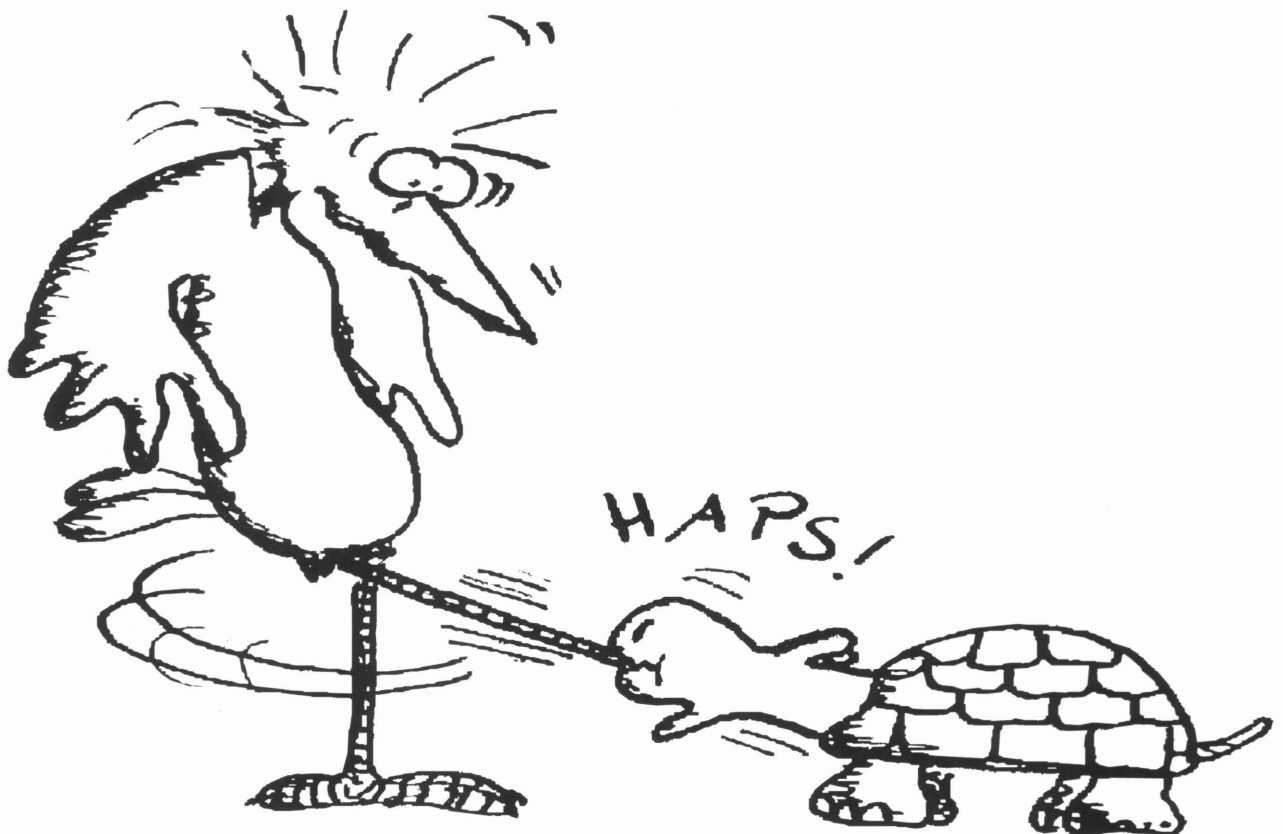
TK : 1W6 +4



Großer Cheese-Mampf

Stufe: 2

TK : 1W6 +4



Partyzonen-Kick

Stufe: 2

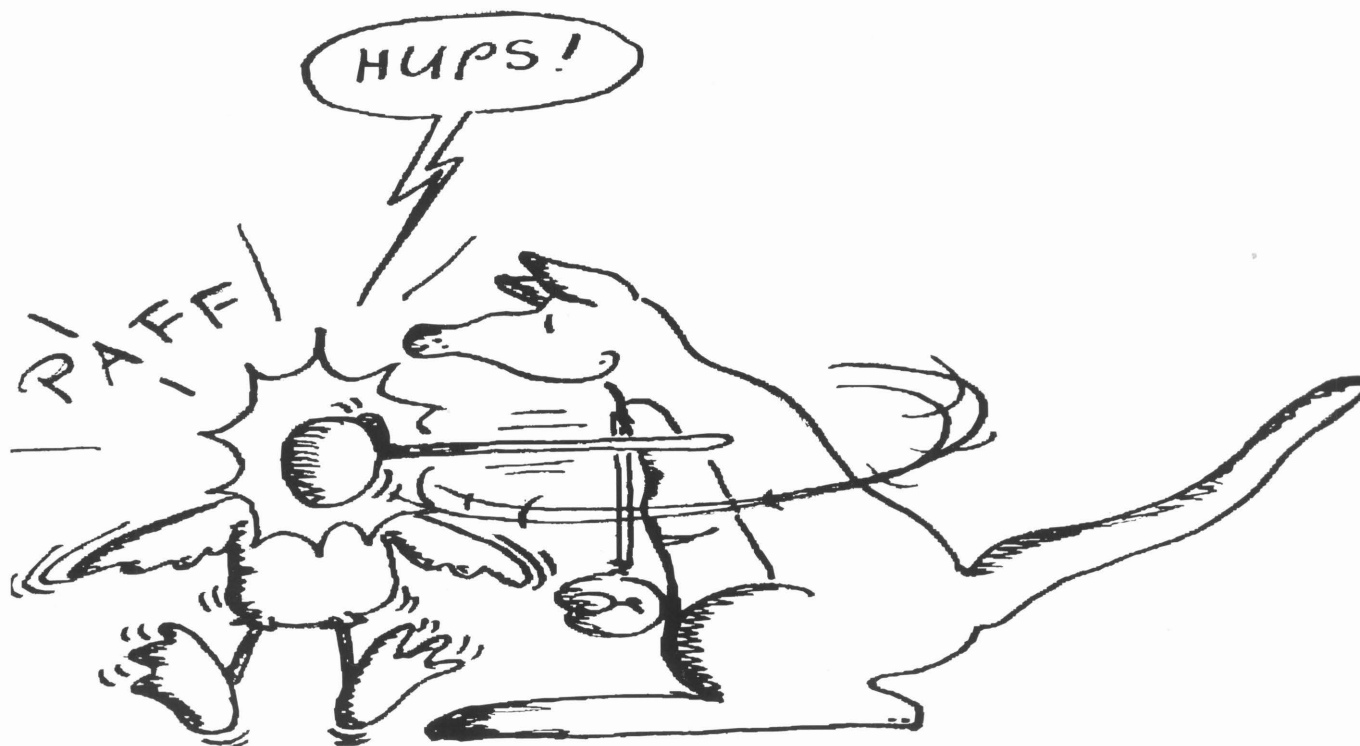
TK : 1W6 +6



Lispelmacher

Stufe: 2

TK : 1W6 +5



Jump Kick

Stufe: 3

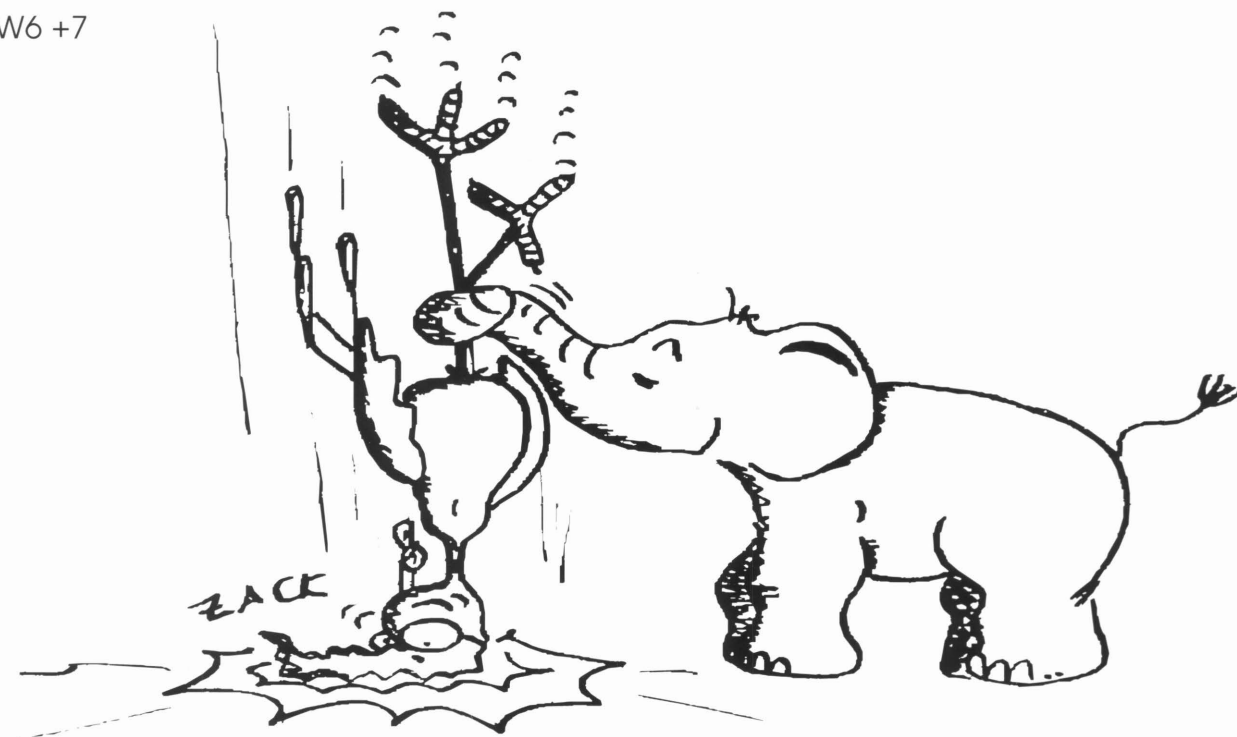
TK : 1W6 +6



Balduins Lockermacher

Stufe: 4

TK : 1W6 +7



Krautstampf

Stufe: 4

TK : 1W6 + 7



Balduins Basketball

Stufe: 4

TK : 1W6 +9



Handgemenge

Es kann durchaus mal vorkommen, daß die Spieler ihre Charaktere nicht mit Waffen ausrüsten, oder daß den Charakteren die Waffen irgendwie abhanden gekommen sind. Wenn sie nun kämpfen müssen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihre bloßen Hände als Waffen zu benutzen. Es entsteht ein Gerangel, ein Handgemenge. Das Handgemenge ist also der waffenlose Kampf für Plüschis, die die Fertigkeit "Whum-Uä" nicht besitzen. Im Handgemenge gibt es ein paar Schlagarten, die wohl jeder schon mal gesehen hat, wenn er einen Krimi oder Western verfolgte.

Die Schlagart wird mit 1W6 ausgewürfelt.

Tabelle 2.8: Schlagarten beim Handgemenge.

Wurf	Schlagart	Trefferklasse
1-2	Haken	1W6 -1
3-4	Schwinger	1W6
5-6	Gerade	1W6

Versuchen die Spieler, ohne Waffen gegen bewaffnete Gegner anzutreten, sollte der Spielleiter sie davon abzuhalten versuchen. Natürlich ist der Einsatz von Körperteilen als Waffen für Ungeübte nicht ungefährlich: Eine große Gefahr besteht, daß eine Naht an der Schlaghand des Plüschtiers platzt.

Nach jedem Schlag in einem Handgemenge würfelt der Spieler daher mit 2W6. Wenn er eine 12 würfelt, ist die Naht an der Pfote geplatzt und sein Plüschtier verliert 2W6 Plüschpunkte.



Die Wolke ist übrigens ungiftig und geruchlos und selbstverständlich FCKW-frei!

Die Plüschtiermagie

"Du, Mami, wo ist mein Teddybär?"

"Ich weiß nicht, Norbert, du wirst ihn halt verschlampt haben."

"Nein, Mami, aber er is' weg!"

"Such doch noch mal, ja, Schatz?"

"Ich kann ihn aber nicht finden!!!!"

Jeder wird im Laufe seines Lebens schon eine solche Tragödie miterlebt haben. Und jeder wird sich schon gefragt haben, wo denn dieser "-#xrfx/\$\$%bär" geblieben ist - hier ist die Antwort auf all diese Fragen: Plüschtiermagie!!

Die Plüschgenossen sind in der Lage, uralte Magie zu benutzen. Allerdings kann nicht jedes Tier diese Zauberei betreiben, denn nur von Natur aus sehr intelligente Plüschtiere haben die wirkliche Eignung dafür. Das heißt: Jedes Tier, das bei der Erschaffung einen Intelligenzwert von mindestens 8 besitzt, kann zaubern.

Die Zaubersteine

Sobald ein Plüschtier beschlossen hat, Magier zu werden, erlebt einen Vorgang, der -wenn man ihn beobachten könnte- wirklich sehenswert ist: Über ihm entsteht eine schwefelgelbe Wolke, von der ein heller, angenehmer Ton ausgeht. Kurz darauf löst sich die Wolke auf, und vor dem Plüschtier liegen drei Zaubersteine. Nur mit Hilfe von Zaubersteinen kann ein Plüschtier zaubern!!

Die Bedeutung der Zaubersteine

Die Magie der Plüschtiere baut auf dem Kombinieren von Zaubersteinen auf. Auf den Boden zeichnet der Magier folgendes Schema:



Nun legt er auf das Opferfeld einen Zauberstein mit dem Symbol seines Opfers.

Auf das Wirkungsfeld legt er einen Zauberstein, der festlegt, was mit dem Opfer geschehen soll.

Das Zauberwort

Bei der Erschaffung eines Zaubers gibt das Plüschtier dem Zauber eine Bezeichnung. Sobald es diese Bezeichnung ausspricht, wird der Zauber ausgelöst. Dabei ist es nicht notwendig, daß die Zaubersteine auf den vorbestimmten Plätzen liegen!

Die Erschaffungskosten

Wenn ein Plüschtiermagier einen Zauber erschafft, muß er einen einmaligen Aufwand von PFRIP auf sich nehmen. Um die Höhe der PFRIP-Kosten herauszufinden, muß man die Werte der beiden Zaubersteine miteinander multiplizieren. Das Ergebnis zieht man dann von den PFRIP des Zauberers ab.

Im Falle von Steinbeiß' Zauberflug würde das Kosten von $(20 \times 8 =) 160$ PFRIP bedeuten. Die Symbole und die Werte der Zaubersteine stehen am Ende dieses Kapitels.

Die Zauberprobe

Bevor ein Plüschmagier einen Zauber auslösen kann, muß er herausfinden, ob er geistig für die Auslösung dieses Zaubers fähig ist. Zu diesem Zweck führt er eine Intelligenzprobe aus, wobei diese Probe erschwert wird, indem man auf seinen Wurf zwei addiert.

Gelingt diese, kann der Zauber ausgelöst werden. Ansonsten muß der Magier eine Stunde warten, ehe er die Probe für diesen Zauber erneut versuchen kann.

Inzwischen kann er aber andere Zauber auszulösen versuchen.

Das Aufladen eines Zaubers

Nachdem ein Zauber ausgelöst worden ist, ist seine magische Energie verloren, d.h. er kann nicht nochmal ausgesprochen werden. Um einen Zauber wieder benutzen können, muß das Stofftier wieder magische Kraft in den Zauber fließen lassen.

Eine Aufladung eines Zaubers kostet die Hälfte der Erschaffungskosten. Steinbeiß müßte also $(160:2=) 80$ PFRIP aufwenden, um den Zauber wieder aufzuladen.

Beispiel:

Steinbeiß, eine Dogge, hat eben beschlossen, Zauberer zu werden.

Nachdem die Wolke entstanden ist, findet er folgende Zaubersteine vor sich: "Stofftier", "Fliegen", "Verletzung".

Da 30 Meter vor ihm ein Stoffhase steht, der ihm nicht gut gesinnt ist, behilft Steinbeiß sich der Magie:

Er zeichnet das Schema auf den Boden und legt den Zauberstein "Plüschtier" auf den Platz des Opfers und "Fliegen" auf den Platz der Wirkung. Als Effekt des Zaubers bestimmt er, daß das Stofftier (in diesem Fall der Hase) für 60 Sekunden schweben soll (und dann soll es wieder auf den Boden fallen...).

Natürlich ist der Ort der Erschaffung eines Zauberspruchs von dem Ort der Auslösung unabhängig. Ein Plüschtiermagier kann vorher schon mehrere Zaubersprüche vorbereitet haben, die er während des Abenteuers dann bei Bedarf auslöst.

Zusammenfassung: Der Ablauf eines Zaubers

Die Erschaffung

- Kombinieren von zwei Zaubersteinen nach dem Schema "Opfer - Wirkung" und Benennung durch ein Zauberwort.
- Kosten: Multiplizieren der beiden Zaubersteinwerte

Die Auslösung

- Ablegen einer Zauberprobe: INtelligenzprobe +2
- Auslösen durch Aussprechen des jeweiligen Zauberworts

Tabelle 2.9: Ablauf eines Zaubers
Erschaffung und Auslösung

Die Liste der Zaubersteine und ihre Werte

Tabelle 2.9: Die möglichen Zaubersteine und ihre Werte.

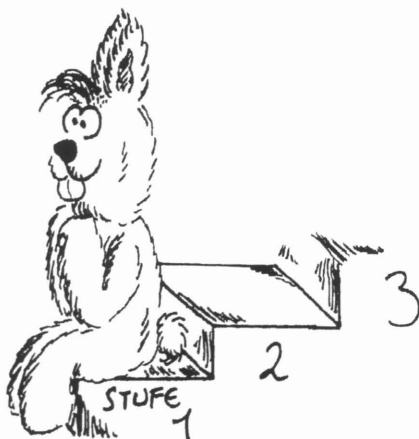
Zauberstein	Wert
Erde	40
Luft	40
Feuer	40
Wasser	40
Friede	25
Plüschtier	20
Tier	20
Ding	20
Dunkelheit	10
Helligkeit	10
Heilung	10
Verletzung	10
Fliegen	8
Fallen	8
Größe	5
Kleinheit	5
Gehen	5
Laufen	5
Fühlen	5
Essen	5
Schlaf	5
Wachen	5
Mut	2
Furcht	2

Auf den diversen Zaubersteinen sind auch Symbole zu erkennen. Diese sind im Anhang jedoch gesondert aufgeführt.

Welche Zaubersteine ein magiewilliger Charakter bei seiner "Erleuchtung" erhält, entscheidet oder bestimmt zufällig natürlich der Spielleiter.

Am Anfang sollten die Spielleiter ihren Spielern auf keinen Fall solch mächtige Zaubersteine mitgeben wie "Erde" oder "Feuer"!! Wenn ein Spieler zu mächtige Wirkungen für einen Zauber festlegt, sollte sich der Meister nicht scheuen, hart durchzugreifen.

Die Stufen



Die Plüschtiere bleiben im Laufe ihres Lebens natürlich nicht immer auf demselben körperlichen und geistigen Stand. Jedes Plüschtier bekommt für einen guten, netten, lustigen oder sonstwie originellen Einfall oder eine gar heldenhafte Tat eine Belohnung in Form von Keksen. Sobald ein Plüschtier eine bestimmte Anzahl von Keksen gesammelt hat, steigt es in eine neue Stufe auf.

Die Kekse werden natürlich wieder vom Spielleiter vergeben, d.h. der Spielleiter notiert sich am besten während eines Abenteuers für jeden Charakter die Kekse, die er vergibt.

Da Plüschtiere ja bekanntlich viel wert auf Titel legen, erhält jedes Plüschtier mit Erreichen einer neuen Stufe auch einen neuen Titel. Die Anzahl von Keksen zum Erreichen einer nächsthöheren Stufe und die zugehörigen Titel zeigt folgende Tabelle:

Stufe	Kekse	Titel
0	0	Kleiner Mob
1	100	Mob
2	300	Obermob
3	500	Uhffdtz
4	750	Ärgolin
5	1000	Trieta
6	1300	Brabbel
7	1600	Dabbel
8	2000	GroKo
9	2500	Grähnd Slähm
10	3000	Oheim

Tabelle 2.10: Die Stufen, dafür erforderliche Kekse und damit verbundene Titel.

Bei jedem Erklimmen einer neuen Stufe erfährt ein Stofftier folgende Vergünstigungen:

- Es darf seine Plüschpunkte um 1W6 erhöhen.

- Bei Verwendung des ersten Fertigkeiten-Systems:

Es erhöht seine PFRIP um 1W6 oder es erhöht eine beliebige Eigenschaft um 2, solange diese Eigenschaft kleiner als 10 ist (wenn die Eigenschaft größer als oder genau 10 ist, erhöht man sie um nur einen Punkt).

- Bei Verwendung des zweiten Fertigkeiten-Systems:

Es erhöht seine PFRIP um 1W6 oder es bekommt 5 TALENTKAUFPUNKTE

Tabelle 2.11: Die Vergünstigungen nach jedem Stufenanstieg.

Abenteuer in PP&P

Nachdem sie dieses Kapitel durchgelesen haben und die Regeln von PP&P beherrschen, kann nun das "eigentliche" Spiel beginnen. Dazu ist es erforderlich, daß sich jemand bereit erklärt, die Rolle des Spielleiters zu übernehmen und ein Abenteuer für die Gruppe vorzubereiten. Nach Möglichkeit sollte der SL bereits Rollenspiel-erfahrung besitzen.

Zur Entwicklung eines Abenteuers kann entweder auf vorgefertigte Abenteuerhefte der "Edition Plunder" zurückgegriffen werden, oder man erstellt ein Abenteuer mit Hilfe der eigenen Phantasie.

Dazu muß sich der SL zunächst überlegen, welche Handlung seinem Abenteuer zu Grunde liegen soll, also welche Aufgaben die Spieler zu lösen haben und welche Räumlichkeiten die Spieler aufsuchen müssen. Ist man sich diesen Dingen im klaren, sollte man nun beginnen, das Abenteuer in kurzer Form schriftlich niederzulegen. Falls in ihrem Abenteuer komplexere Schauplätze vorhanden sind (also z.B. ein mehrstöckiges Kaufhaus oder ein umfangreiches Tunnelsystem), müssen eventuell auch Grundrißpläne angefertigt werden. Dies ist notwendig, damit zum einen der SL den Überblick bewahrt, und zum anderen die Spieler sich ein besseres Bild von dem Schauplatz machen können.

Bei PP&P kommt es nicht auf ein möglichst realitätsgetreues Spiel, sondern viel mehr auf Schnelligkeit, Spontaneität und Humor an, die den eigentlichen Reiz dieses Rollenspiels ausmachen.

Prinzipiell ist die Spielerzahl unerheblich, jedoch wird zu Gruppen zwischen 4 und 8 Spielern geraten, damit zum einen genug Spaß, zum anderen jedoch kein Chaos aufkommt.

Unter Umständen müssen für die Spieler gesonderte Pläne erstellt werden, auf denen Fallen, versteckte Gegenstände oder Personen nicht verzeichnet sind.



Lifestyle

Lebenserwartung

Auf den folgenden Seiten wird ein Einblick in die Plüschtiergesellschaft mit all ihren Kuriosa und Anomalien gegeben. Die angeführten Fakten sollten ruhig ins Abenteuer eingebunden werden; gerade der Spielleiter kann sich die Hintergrundinformationen für ein abwechslungsreiches Spiel dienlich machen.



Unhüdel, der Uralte

Die Hl. Pöselinde: Eine der beiden Hauptgottheiten. Näheres siehe unter dem Kapitel "Glaube und Religion"

Dies ist, zugegebenermaßen, eine schwierige Frage. Es gibt ja Teddies, die schon 80 und mehr Jahre auf dem Buckel haben. Man hat bis jetzt noch keine Angaben zu diesem Thema machen können, und das wird auch in absehbarer Zukunft so bleiben. Bis jetzt ist noch nicht einmal der ungefähre Zeitpunkt bekannt, wann die Plüschis überhaupt zum ersten Mal durch die intensive Strahlung zum Leben erwachten. Das "Große Geheimnis" ihrer Beseelung, wie die Plüschis es selbst nennen, ist also bis auf weiteres undurchschaubar. Wir hoffen aber, bald neue Entdeckungen machen zu können. Fest steht, daß Plüschis bei sorgsamer Behandlung der "Besitzer" ein langes Leben führen können.

Ein Professorenteam hat vor zwei Jahren eine Langzeitstudie begonnen, die sich mit ebendiesem Problem beschäftigt. Die Ergebnisse können bis jetzt natürlich nur hochgerechnet werden, aber man ist der Meinung, daß Plüschis durchaus, bei angemessener Behandlung versteht sich, ein Alter von ein- bis zweihundert Jahren erreichen können.

Besonders die Plüschis, die in letzter Zeit ihre Große Beseelung erfuhren, gelten bei den Wissenschaftlern als "äußerst langlebig, robust und ausdauernd".

Wenn der interessierte Forscher dann etwas tiefer in die Unmenge von Sagen und Legenden blickt, findet er, mit etwas Glück, die Sage von Unhüdel dem Uralten. Dieser ist, so man dem sicherlich immer etwas übertreibenden Erzählrang der Plüschis glauben kann, ein um die dreißig Zentimeter (also 90,9 Füßchen) großer gelber Plüschielefant. Und eines Tages ergab es sich, daß er in eine Verfolgungsjagd verwickelt wurde und *schleunigst* fliehen mußte. Unhüdel, von Natur aus mit einem Paar wunderschöner, recht großer roter Schlappohren geschmückt, rannte, als wäre ihm die Heilige Pöselinde persönlich auf den Fersen. Nun, Unhüdel war nicht der Intelligentesten einer. Er war eigentlich schon ziemlich dumm. Sehr dumm sogar. Als er auf seinen vier Stummelbeinchen dahineilte, kam ihm die alte Geschichte in den Sinn, die er vor Jahren im Kinderzimmer seines "Besitzers" (tststs, welch unsagbar unwissendes Wort) in einem Bilderbuch gelesen hatte: Dumbo, der fliegende Elefant. Der Dumbo, der sich mit seinen übergroßen Ohren

weit hinauf in die Lüfte schwang und dort seine lustigen Späße machte. Unhüdel fühlte die Kraft der Geschichte in sich aufsteigen. Er würde der erste und einzige fliegende Unhüdel sein, den es je gab und geben würde. Und als er an die Kante des Hochhauses kam, breitete er seine Ohren aus und flatterte wie wild mit ihnen herum. Und es kam, wie es kommen mußte: Unhüdel stürzte ab. Und zwar ganz gehörig. Zu diesem Zeitpunkt war er 137 Jahre alt, ein Alter, das bei den damaligen Plüschis zu Recht als wahrhaft biblisch galt. Daher erhielt Unhüdel auch den Beinamen "der Uralte". Betrachtet man diese Geschichte heute, entlockt sie einem kundigen Plüschologen nur ein zartes, wissendes Lächeln.

Ernährung

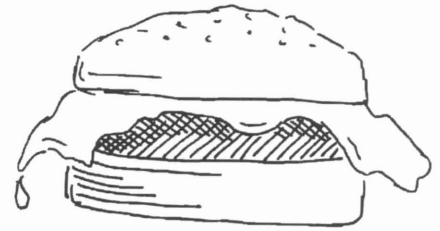
Plüschis essen natürlich nichts. Auch trinken ist ein Bedürfnis, das ihnen fremd ist. Auch wenn sie zeitweise einen eigenartigen Drang verspüren, in Wasserlachen oder Schlammputzen zu "fallen", sobald sie von ihren stolzen "Besitzern" getragen werden, ist das kein Anzeichen für eventuellen Heißhunger auf Schmutz.

"Das Plüschtier an sich empfindet kein Verlangen danach, Nahrung in flüssiger oder fester Form zu sich zu nehmen. Dies mag teilweise dadurch begründet sein, daß es ihm im Regelfall nicht möglich ist, die Nahrung zu verdauen."

(Prof. Dr. Dr. rer. nat. phil. plüsch. K. Nuddel)

Ein ganz anderes Thema sind allerdings die geheimen, sehr schwer zu findenden Plüschtier-Feinschmecker-Restaurants, die sogenannten "Plüsch Inns". Ein Plüsch, der zum ersten Mal in seinem knuddeligen Leben ein solches Lokal betritt, wird mit Geschehnissen konfrontiert, die ihm schier unbegreiflich sind: Er sieht feingekleidete Plüschis an festlich geschmückten Tischen, die vor sich kleine Tellerchen (zumeist Kronkorken) stehen haben, auf denen allerlei leckere Sachen liegen. Feine, von fleißigen Köchen handgerollte Lehmklöße und einen Klacks altes Maschinenöl zum Beispiel. Oder gespicktes Radiergummifilet mit Kugelschreiberminen-Soße. Nein, natürlich essen die Plüschis diese hervorragenden Gerichte nicht. Aber sie tun so. Denn nichts lieben die Plüschis mehr als die Nachahmung zufällig beobachteter Vorgänge. Da es natürlich sehr viele Lokale, Wirtshäuser und Schnellimbisse auf der Welt gibt, ist es kein Wunder, daß die Plüschis von ihnen sehr beeindruckt sind. Und was gibt es denn Schöneres, als abends gemütlich mit Freunden in einen Plüsch Inn zu gehen und bei Kerzenlicht und netter Musik (womöglich von einer LiveBand) einen Happen zu "essen"?

Eine ganz spezielle Art der Plüsch Inns sollte noch kurz angesprochen werden: die Pubs und Bars, in denen die Unterweltplüschibosse verkehren. In diesen, meistens im Rotlichtmilieu angesiedelten Etablissements sind Preise üblich, die mindestens zehn mal so hoch sind wie in einem vergleichbaren Lokal der selben Klasse.



Nach dem Boom von Fast-Food-Restaurants konnte man auch in Plüsch Inns "Vaseline-Burger" und "Mc Reifen" immer öfter auf den Speisekarten finden.

Die Plüsch Inns haben relativ zivile Preise. Ein einfaches Gasthaus für den gemütlichen Plausch verlangt in der Regel nicht mehr als 5 bis 15 PFRIPs. Die gehobene Klasse der Lokale schlägt da schon mit Preisen bis zu 50 PFRIPs zu Buche, während die wirklich seltenen, sehr schwer zu findenden Spitzenklasselokale bis zu 100 PFRIPs pro Mahlzeit vom Kunden verlangen.

Glaube und Religion

In allererster Linie sind die Hauptgötter der Plüschtiere die Altvorderen, also die Wollworther selbst. Diese werden als die "Großen Götter" von allen Plüschis verehrt. Es ranken sich sehr viele Mythen und Sagen um die Alten. So berichtet man beispielsweise vom

Plüschtier-Theologen sagen allerdings, daß das Buch, das der Hl. Stoffel auswendig lernte, nicht das "Schulbuch für angewandte Poesie" war, sondern das alte Wollworther "Verzeichnis aller an unserem Himmelszelth existierenden Wolkenformen und deren Colorathion". von M.C. Kugelbruch

Die Realitätsentfremdung und der Hang zur Autokephalie (religiöse Unabhängigkeit) waschmittelsüchtiger Plüschtiere belastet die Gesellschaft zunehmend, da ständig eine latente Gefahr zum Süchtigwerden existiert. Näheres siehe unter "Sucht und Drogen"

Die heilige Pöselinde

Sankta Pöselinde war in Wollworth eine gerissene Gebrauchtwaffenhändlerin. Sie verstand es mit einem unheimlichen Geschick, den Kunden ihres Ladens die ältesten Teile anzudrehen. Diese Uraltmodelle hielten zumeist für wenige Stunden nach dem Kauf, bevor sie in unzählige Einzelteile zerbröckelten. Mit einem unglaublichen Charme und ihrem reizenden Wesen hatte es die pfeifenrauchende St. Pöselinde nicht schwer, ganz und gar fantastische Umsätze zu machen ("He. Diese Axt in meiner Hand hier ist geschliffen. Wenn du mir nicht sofort diese doofe Schrotflinte abkaufst, bekommst du eine übergebraten, daß du nicht mehr sagen kannst, ob du Männchen oder Weibchen bist. Klar, Alter?").

Ihre Heldentaten sind allen Plüschis bekannt. Sie wird daher als Göttin der Pfeifenraucher, des Handels und der unterschweligen Gewalt verehrt.

Heiligen Sankt Gnorz, daß er einen Teebeutel gut an die drei Meter werfen konnte und dabei laut die Nationalhymne der Wollworther sang ("So, dann laßt uns doch mal singen/unser aller Song/auch grölen können wir'n/und massakrieren Gitarre und Gong...").

Auch der Heilige Stoffel ist einer der Großen Götter, um den sich viele Sagen und Wundergeschichten ranken. Bei der Großen Schlacht von Krungeldorf besiegte er einhundert Gegner mit den bloßen Händen, wobei er gleichzeitig aber alle tausendzwölf Kapitel seines "Schulbuchs für angewandte Poesie" auswendig lernte und handschriftliche Notizen machte. Die Schlacht von Krungeldorf wird von mit der Materie vertrauten Historikern als der größte bekannte Wollwortherkrieg gegen Blattläuse bezeichnet.

Nicht vergessen will ich die Heilige Sankta Frolia Vom Tiefen Hügel Mit Den Süßen Krabbelblumen, die ausnahmslos von allen Plüschis wegen ihres wunderschönen Namens verehrt wird.

Die Götter der Plüschis sind also unzählbar, denn j e d e r Wollworther wird als Gott verehrt, und davon gibt es beileibe nicht wenige.

Und da die Götter ja Vorbilder sind, an die man sich halten sollte, wird auch fleißig jeder bekannte Charakterzug von den Gläubigen "nachgelebt".

Das eigentlich Bedauerliche daran aber ist, daß die Wollworther selbst nicht allzu göttliche Charakterzüge aufweisen. Aber das ist ein Problem, das die Plüschis sichtlich wenig berührt. Und wer hierzu irgendetwas Negatives zu sagen hat, der kann sich ja mit den Rupfern unterhalten...

Ein Thema, das eng mit den Göttern zusammenhängt, ist die Waschmittelsucht der Plüschis. Diese nämlich erzeugt in der Vorstellung der süchtigen Plüschis ebenfalls neue "Götterbilder", wie zum Beispiel den Gott Omo, dessen Name in tausendfacher Variation bei den künstlichen Göttern auftaucht, oder die gütige Mutter Dash.

Die Plüschis kennen zwei Hauptgötter, die von jedem verehrt werden. Diese zwei Götter sind ein Ehepaar. Dazu mehr aus dem "Codex von den mir bekanntesten Göttern namens Sankta Pöselinde und Sankt Hirnfried", Kapitel 12: von Luzfried Labersack, ehemaliger Hoftheologe der geheimen Plüschtiersiedlung in Landshut, Niederbayern:

"...überhaupt sind also unsere Götter nur ziemlich wenige, genauer gesagt, eher zwei. Davon ist der eine Gott dem weiblichen, der andere Gott dem männlichen Geschlecht zuzuordnen, sofern es mir als armen, kleinen, unwürden Stoffwurm überhaupt erlaubt ist, etwas typisch Irdisches auf göttliche Maßstäbe anzuwenden... Wohlan, die Göttin trägt den Namen Pöselinde, und weil sie heilig ist, bekommt sie auch noch ein 'Sankta' voran gestellt. Und der Gott heißt Hirnfried, und weil auch er heilig ist, nennt man ihn 'Sankt Hirnfried'. Diese beiden waren verheiratet. Es war nämlich vor sehr ziemlich ganz unheimlich langer Zeit, daß die beiden sich im Garten Hades kennenlernten und sich sehr schnelle ineinander verliebten. Aber der Vater von Pöselinde, ein ganz furchtbar eingebildeter, durch und durch ungöttlicher Furz (man verzeihe mir meinen verständlichen Zorn) namens Pöselfried, hatte etwas gegen die göttliche Liebschaft einzuwenden. Und so beschloß er, mangels Intelligenz, den guten, göttlichen Hirnfried umzubringen, indem er ihn barfuß auf den 10293 Hörschis hohen KillamantschAro laufen ließe, wo er sich einen gigantischen Schnupfen und infolgedessen auch gleich den Tod holen würde. Er marschierte also geradewegs in die Kneipe, in der Hirnfried beim allmorgentlichen Kartenspiel war, dem 'Eck zum Riesendurst'. Hirnfried und seine Kumpels spielten Mörzeln mit

Anlegen, ein Spiel, das heute weitgehend ausgestorben ist. Und gerade als Hirnfried den elften und somit letzten Queckel ausspielen konnte, rief Pöselfried, dieser ganz furchtbare, eingebildete, durch und durch ungöttliche Furz (man verzeihe mir meinen verständlichen Zorn): 'Nein, Du **zensiert**, bevor du deinen Queckel ausspielst, spiele lieber den Wonk, Unkundiger!'

Denn man muß wissen, daß er ein großer Mörzeln-Spieler war. Und so setzte er sich zu Hirnfried hin und sie spielten den berühmten Doppelten Wuselwonk (ohne Anlegen). Als Hirnfried, von dermaßen großer Spielwut gepackt, schon dreieinhalb Stunden zu spät war, ging Pöselinde eilends, um zu sehen, was ihrem treuen Ehemann zugestoßen sei. Sie sah ihn am Tische sitzen und spielen und forderte ihn mit glockenheller Stimme auf, ihr zu folgen, doch Hirnfried hörte nicht... und so warf sie ihm einen gefüllten Krug Echt Edelherb (ein Bier von feinsten Qualität) an den Kopf. Am nächsten Tag wurde Hirnfried bereits auf der Straße zur nächsten großen Stadt gesehen, mit nichts als ein paar Fetzen am Leib, die einmal seine Kleidung gewesen sein mochten. Pöselinde hingegen eilt ihm seitdem hinterher, schreiend, weinend, keifend, aber niemals, gar niemals vermag sie ihn einzuholen."

Feiertage

Die Feiertage sind bei den Plüschtieren heilige Tage. An einem Feiertag darf ein Plüschti weder jemanden angreifen noch irgendetwas stehlen. Natürlich, wenn man aus reiner Notwehr heraus jemanden verprügeln muß, oder wenn man auf der Straße spazieren geht und plötzlich fällt einem ein ganzer Sack voll wunderschöner Spielsachen in die Arme, was sollte man tun? Sich gegen die (sicherlich göttliche) Eingabe wehren? Das wäre sehr ungezogen. Also akzeptiert man den Willen der Götter und "lebt mit stiller Freude ob der seiner Person zugekommenen Gnade vor sich dahin" (Pumpelfuzius der Jüngere).

Das Plüschtierjahr umfaßt 365 Tage zu 24 Stunden zu 60 Minuten zu 60 Sekunden. An jedem neunten und zehnten Tag ist ein Feiertag, wobei der erste "Tag des Großen Faulenz" und der zweite "Tag des großen Bruders vom Großen Faulenz" genannt wird.

An jedem fünften Tag ist ebenfalls ein Feiertag, nämlich der Tag der Heiligen Pöselinde, der weiblichen Hauptgöttin. An diesem Feiertag kommt es oft zu bürgerkriegsähnlichen Krawallen in von Plüschtieren besiedelten Gebieten, wenn fanatische Pöselindisten wieder einmal versuchen, in der Art ihrer Göttin "eine kleine Spende" von Mitplüschis zu verlangen...

Entsprechend dem Feiertag für die weibliche Göttin gibt es auch den Tag des Heiligen Hirnfried (auch "Hirntag" genannt). Es gibt zu diesem Tag eigentlich nichts Spezielles zu erwähnen, außer, daß Plüschologen herausgefunden haben, daß bis jetzt die meisten Entdeckungen der Plüschtierforscher ausgerechnet an diesem heiligen Tag das Licht der großen, großen Welt erblicken.

Mörzeln: Fast vergessenes Kartenspiel der Wollworth. Die genauen Spielregeln werden zur Zeit noch im Institut von Prof. Indiana Matausch in Mirskofen (Bayern) erforscht.

Im Sinne des Jugendschutzes und der guten Sitten mußte dieser gar ungöttliche Ausspruch Pöselfrieds leider zensiert werden. Der Originaltext ist gegen Einsendung einer Fotokopie des Personalausweises sowie einem frankierten Rückumschlag beim Verlag zu beziehen.

Der heilige Hirnfried

Er war der gelehrteste Bettler auf Wollworth. Es sind noch über elftausend Reden von ihm erhalten, und seine philosophischen Werke sind jedermann auf Wollworth bekannt. In Wollworth war er nichts anderes als ein alter Landstreicher, der seine Ansichten über die Welt und alles drumherum Tag für Tag auf einem Blatt alten Zeitungspapiers festhielt und sie dann, lautstark, einem völlig uninteressierten Publikum vorzutrug. Und doch, er fand hin und wieder ein paar aufmerksame Zuhörer. Diese Zuhörer hielten seine Thesen fest und deuteten sie aus, und so erfanden sie bald eine eigene Philosophische Schule: die Hirnfriediker. Ihre total verquerten Ansichten über alle möglichen täglichen Anbelange sind so konfus und unverständlich, daß sie den Plüschis auf Erden auf Anhieb zusagten.

"Ärgere niemals einen Apfelkuchen, denn es könnt' dein letzter sein!" - Berühmtes Zitat Sankt Hirnfrieds in seiner "Parkbankrede Nummer 3756"

Sankt Hirnfried ist der Gott des Wissens und der Wissenschaften.

Heirat und Ehe

Irgendwann hat manch ein Plüschtier es wirklich satt, immer nur allein durch den Tag oder die Nacht zu gehen. Vielleicht hat Er während seines letzten Abenteuers ein nettes Mädel kennengelernt oder eine der Heldinnen hat einen süßen, jungfraulichen Drachen

Logischerweise fehlt die absturzmäßige Party im Anschluß an die Trauung nicht, an der die gesamte Gemeinde teilnimmt (Dieser Brauch ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch bei uns Menschen abgeguckt.

aus den Klauen eines pickelgesichtigen 7-Jährigen gerettet und will nun den Bund der Ehe mit ihm eingehen.

Dann treten die Partner vor den Ältestenrat und geben ihre Entscheidung bekannt. Der Ältestenrat legt dann den nächstmöglichen Hochzeitstermin fest und bereitet die Feierlichkeiten vor.

Unterdessen fertigt der Bräutigam sich einen Frack aus schwarzer Lackfolie, sowie einen Zylinder aus alten Blechdosen. Die Braut hüllt sich am Hochzeitstag in jede Menge weißen Tüll und schlört eine irre lange Schleppe hinter sich her. Aus diesem Ritual hat sich ein regelrechter Wettstreit entwickelt. Ein jedes Paar bemüht sich, den höchsten Zylinder und die längste Schleppe zu haben.

Dann treten die zwei vor den Dorfältesten, der ein bedeutungsschweres Palaver über die Bedeutung der Ehe im allgemeinen und für das Brautpaar im besonderen beginnt. Wenn er damit geendet hat, traut er das Paar im Namen Wollworths und der großen Beseelung.

Eine Ehe hält fast immer ein ganzes Leben lang und kann nur von einem Dorfältesten geschieden werden. Ein geschiedenes Plüschtier darf allerdings nie wieder heiraten. Auch ist es verboten, mehrere Ehefrauen/männer gleichzeitig zu haben. Gleichgeschlechtliche Ehen sind zwar theoretisch erlaubt, aber äußerst selten (1%).

Fortpflanzung

Plüschtierpärchen können auch Kinder miteinander haben. Allerdings geht der Prozess der Zeugung etwas anders vonstatten als beim Menschen:

Wenn sich ein Ehepaar dazu entscheidet, Kinder haben zu wollen, so gehen sie zur Dorfnäherin und teilen ihr diesen Wunsch mit. Diese belehrt die beiden dann eindringlich über ihre Pflichten als Eltern. Wenn die Näherin das Ehepaar als reif genug für ein Kind empfindet, beginnt sie mit einem immer gleich ablaufenden Ritual. Zunächst fragt sie, welche Rasse das Kind haben soll, die der Mutter oder die des Vaters. Als nächstes müssen sich die beiden für eine Fellfarbe entscheiden. Ist das geschehen, haben die zukünftigen Eltern erst einmal Zeit bis zur nächsten Neumondnacht.

Am Abend der selbigen findet sich das Paar wieder bei der Näherin ein. Diese hat schon alles für das Kind bereitgelegt: Stoff, Fell, Füllmaterial, Knopfaugen sowie Nadel und Faden.

Gegen Mitternacht beginnt dann die Erschaffung des neuen Lebens. Die Näherin beginnt mit einem Singsang, in den die zukünftigen Eltern bald einfallen. Unterdessen nehmen sie Nadel und Faden und beginnen wie in Extase das kleine Plüschbaby zusammenzunähen. Ist das Kind fertiggenäht, so beginnt die Beseelung der oder des Kleinen. Dabei geben die Eltern auf noch ungeklärte Weise einen Teil ihrer Seele an das Kind weiter.

Wir vermuten, daß dies stark damit zusammenhängt, daß die Plüschtiere selbst noch ein klein wenig der wollworthschen Strahlung innehaben, die sie bei diesem Ritual aktivieren.

Die Eltern müssen nun für das Kind sorgen und ihm eine vernünftige Erziehung zukommen lassen.

Am Tag nach der "Geburt" feiert das ganze Dorf mit den Eltern das neue Mitglied der Gemeinschaft. Nun bekommt das Kind auch einen Namen.

Nach 12 Monaten muß das Plüschkind in die Schule, wo es in Allgemeinwissen, Rechnen und seinen Talenten unterrichtet wird.

Die Näherin

Der Beruf der Näherin ist einer der meist geachtetsten überhaupt. Er kann nur von weiblichen Plüschtieren erlernt und ausgeübt werden. Alle zwei Jahre wählt sich eine Näherin ein Lehrling, dem sie ihre geheimen Künste anvertraut.

Außer dem Heilen von schweren Verletzungen können sie auch mit einem Plüschpaar ein Kind herstellen, und Kinder mittels Trance zur vollkommenen Schmerzunempfindlichkeit während des Erwachsenwerdens verhelfen.

Näherinnen können weitaus mehr als der normale Abenteurer, der mit Nadel und Faden erste Hilfe zu leisten vermag. Nur die Näherin kann verlorene Knuddelwertpunkte heilen, allerdings maximal einen pro Behandlung. Es ist ihr zum Beispiel möglich, versengtes Fell zu tauschen, geplatzte Nähte zu reparieren oder auch ein abgerissenes Bein wieder anzubringen.

Allerdings haben diese Dinge auch ihren Preis. Eine Behandlung wird immer mindestens 100 Pfriemelpunkte kosten. Über Mehrkosten entscheidet der Spielleiter, je nach Schwere der Verletzung. Man kann aber die Kosten auch abarbeiten.

In die örtliche Politik mischen sich die Näherinnen normalerweise nicht ein, aber wenn sie es dann dochmal tun, so wiegt ihr Wort sehr schwer, und selbst ein Oheim wird kaum dagegen angehen können.

Nach 36 Monaten ist es dann soweit, das Plüschkind wird erwachsen. Dazu suchen seine Eltern ein weiteres Mal die Näherin auf und das Kind wird von der Näherin in eine Trance versetzt, während der es völlig schmerzunempfindlich ist. Nun werden Nähte aufgetrennt, Stoff dazugesetzt und Füllmaterial nachgefüllt. Nach etwa zwei Stunden hat der neue Erwachsene seine endgültige Größe erreicht und wird wieder zugenäht. Danach weckt ihn die Näherin aus der Trance.

Anschließend kommt das ganze Dorf wieder zu einer großen Feier zusammen, um das jetzt erwachsene Plüschtier als einen stimmberechtigten, steuerzahlenden Bürger aufzunehmen.



Ein frischgenähtes Plüschbaby

Gemeinschaft und Staat

Die kleinste Zelle des Zusammenlebens stellt die Familie dar. Meist lebt ein Plüschpaar in einem Dorf, manchmal in einer außerhalb gelegenen Wohngemeinschaft mit ein paar anderen Plüschtieren. Recht selten findet man Pärchen, die gemeinsam auf Abenteuersuche durch die Gegend ziehen. Wenn die Familie Nachwuchs erschafft, ist es in 99 % der Fälle mit einem gefährvollen Abenteuerleben ohnehin vorbei.

Eine ganz spezielle Art der Lebensgemeinschaften stellen die sogenannten "Abenteurergruppen" dar. Diese werden von Dorfbewohnern meist gemieden, da man Ärger befürchtet, wenn man sich ihnen auf mehr als 500 Füßchen nähert.

Im allgemeinen werden sie auch "Warbands", "Himmelhunde" oder schlicht "Rowdys" genannt. Trotzdem haben diese ungewaschenen und rauflustigen Jungs und Mädels einen recht guten Ruf. Weiß man doch um ihre unbedingte Kameradschaft, ihren ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und ihre bedingungslose Hilfsbereitschaft.

(Wie, bei deiner Abenteurergruppe ist das ganz anders? Also das ist aber seltsam.)

Das normale Durchschnittsplüschtier lebt in einem Dorf, dessen Einwohnerzahl meist so zwischen 25 und 500 Plüschis liegt. Finden kann man diese Dörfer eigentlich in jeder Umgebung, vorzugsweise jedoch in tiefen, unzugänglichen Wäldern, aber auch auf Schrottplätzen, in leerstehenden Häusern oder in der Nähe von Waschmittelfabriken. Da duftet es immer sehr angenehm, manchmal geradezu benebelnd.

Die Dorfbewohner wählen alle zwei Jahre einen Ältestenrat, dessen Vorsitz ein Oheim führt. Dieser Ältestenrat entscheidet über alle wichtigen Dinge und Probleme.

Der Rat hält Gericht, legt Pfriemelsteuern fest, organisiert Feste und größere Veranstaltungen, entscheidet über die Aufnahme von Fremden in die Dorfgemeinschaft.

Auch die Priester müssen vom Rat in ihrem Amt bestätigt werden. In jedem Jahr zur Sommersonnenwende treffen sich die Räte der Dörfer aus der näheren Umgebung, um großes Palaver zu halten. Das geschieht jedes Jahr in einem anderen Dorf, denn normalerweise endet das Palaver nach drei Tagen mit einer ausgedehnten Feier. Bei diesem großen Palaver werden immer mächtig wichtige Dinge besprochen, so werden Unterlagen über Gerichtsurteile und Verurteilte und die Ergebnisse der örtlichen Schneckenwettrennen ausgetauscht. Aber vor allen Dingen wird viel allgemeiner Tratsch unter die Leute gebracht.

Nach Erscheinen eines gewissen Plüschtierrollenspiels bei uns Menschen sollen nun verstärkt solche Abenteurergruppen in Plüschtierkreisen gesichtet worden sein.

siehe Abschnitt: **Sucht und Drogen**

Recht und Gericht

In der freien Natur oder in den menschlichen Ansiedlungen gilt leider oft immer noch das Faustrecht, das Recht des Stärkeren. So trifft der Reisende immer wieder auf gut organisierte Räuberbanden, welche ihm kalt lächelnd alle Besitztümer und auch den letzten Pfriemelpunkt abnehmen. Daher reist man besser in einer größeren Gruppe oder heuert Leibwächter an.

In den Siedlungen sieht das natürlich anders aus. Es soll aber nicht verschwiegen werden, daß es auch in den Dörfern schwarze Plüschschafe gibt. So hat man auch schon von Schutzgeld-erpressungen, Drogenhandel und manipulierten Wahlen gehört, mit denen sich kleine Korruptiker, äh Politiker, eine große Scheibe vom Machtkuchen abgeschnitten haben sollen (wo haben die sich das bloß abgeguckt?).

Wird ein Straftäter ertappt und überführt, so kommt es zur Gerichts-verhandlung. Bei dieser darf sich der Übeltäter sogar einen Vertei-diger nehmen. Wird er für schuldig befunden, so erwarten ihn eventuell drakonische Strafen. Pfriemelpunktentzug, Kerkerhaft und Zwangsarbeit gehören noch zu den milden Strafen. Härter trifft es schon den, der gerupft oder gebranntmarkt und vertrieben wird. Die Todesstrafe ist allerdings unbekannt.

Durchgesetzt werden die Gesetze und Gerichtsurteile von den sogenannten Cups, die vom Ältestenrat eingestellt werden. Diese Truppe ist eine Mischung aus Whum-uä-fanatischen, rambomäßigen Einzelkämpfern und Police-Academyähnlichen Chaoten, wobei die zweite Spezies etwa 95 % ausmacht. Nicht selten werden auch Abenteurer für solche heroischen Jobs angeworben.

Verbrechen

Leider müssen wir nun zu einem der finstersten Kapitel der Plüschtierkultur übergehen.

Zunächst einmal gibt es da die Gangs, die nicht unbedingt hochgradig kriminell sind, sich aber untereinander das Leben recht schwer machen. Immer wieder kommt es zu regelrechten Bandenkriegen, bei denen es auch schon Tote und Schwerverletzte gegeben hat. Oft lehnen sich diese Gangs an menschliche Vorbilder an. Wir werden an dieser Stelle nur ein paar kurze Beispiele geben.

Da gibt es die Punks, die man an den ausgeflippten Frisuren, dem grell gefärbten Fell und den zerfetzten und runtergekommenen Klamotten erkennen kann. Oft stechen sie sich zusätzlich zum fast schon obligatorischen Knopf noch Sicherheitsnadeln durch die Ohren. Ihre Anführer reiten oft auf dressierten Ratten!

Erwähnenswert sind auch die Metallicas, die mit ihren aufgemotzten Spielzeugmotorrädern die Gegend unsicher machen. Gekleidet in schwarzes Kunstleder, behangen mit Kettchen und Stickern machen sie schon einen gewalttätigen Eindruck. Und dies oft zurecht. Sie halten nicht viel vom Bezahlen und finden meist herrenlos herumliegende Sachen. ("Heh, das ist meins!" - "Nee, jetzt isses herrenlos und ich habs gefunden, oder meinst du auch?" - "Ähh,öhh, naja, wenn du es sagst..").

Auf ihren Maschinen sind fast immer Ghettoblaster montiert, aus denen ständig ohrenbetäubende Musik dröhnt.

"...We're on the Highway to Hell...."



Ein typischer **Plüsch-Punk**

Friedlich dagegen sind die Happy Hippies. Die liegen meist in Blumenwiesen und genießen den Duft von Gras und Meister Prooper. Eine Blume im Haar und Erial-Ultra im Arm und die Welt sieht doch gleich sehr viel netter aus. Leider hat der häufige Genuß von Drogen einen gewissen Realitätsverlust zur Folge, was dazu führt, daß außer auf der Wiese liegen nicht mehr viel läuft!

Sollten Euch mal Plüschtiere über den Weg laufen, die wie ein Bankangestellter oder Karl Lügerfeld persönlich aussehen und Ihr von ihnen völlig ignoriert werdet, so habt Ihr es mit Yoppern zu tun. Ihre Devise: Jung, dynamisch, erfolglos und Hauptsache ein Krokodil auf dem Pulli. Wollt Ihr ihre Aufmerksamkeit erregen, so braucht Ihr mindestens standesgemäße Kleidung und eine American X-Press Karte. Oder geht doch als Punker, dann schlägt man Euch vielleicht zusammen. Auch eine Art, die Aufmerksamkeit der Yopper zu erregen.

Wirklich in acht nehmen sollte man sich vor den Rupfern. Das ist eine Bande von Schlägern, die andere Plüschtiere nur aus Spaß an der Freud' drangsaliieren und verhauen. Oftmals tragen sie auch Waffen bei sich, falls sie wider Erwarten doch einmal auf körperlich überlegene Gegner treffen sollten. Rupfer werden auch häufig von Kriminellen als Schlägertrupps angeheuert.

Es wäre durchaus denkbar, daß ein Spielercharakter vor seiner Abenteuererlaufbahn Mitglied einer solchen Gang war. Vielleicht ist er ja sogar noch aktives Mitglied und ist im Auftrag des Gangbosses unterwegs.

In einem solchen Fall muß der Charakter natürlich auch dementsprechend ein wenig modifiziert werden: Also entsprechende Kleidung tragen, bestimmte Vorlieben und Abneigungen an den Tag legen, was sogar bis zu einer offenen Feindseligkeit gegenüber bestimmten Personen gehen kann.

Jetzt kommen wir noch zu den Schwerverbrechern. Da hätten wir in erster Linie die Pfriemelräuber, doch auch hier muß man unterscheiden. Zum einen sind da diejenigen, die ihre Opfer unter Androhung oder Zuhilfenahme von Gewalt und Foltermethoden zur Übergabe ihrer Pfriemelpunkte zwingen. Gerade hier kommt es manchmal auch zu Schutzpfriemelerpressungen.

Zum anderen gibt es Plüschtiere, die sich darauf verstehen, die Technik der Mentalverschmelzung zwecks Pfriemelraub anzuwenden. Dabei legen sie beide Hände an den Kopf ihres Opfers und murmeln so etwas wie: "Deine Pfriemel sind meine Pfriemel, dein Geist ist mein Geist, Kahlie Mahh !!"

Besonders verwerflich ist diese Art des Pfriemelraubs, weil sie zurecht als die Plüschtierverschändendste angesehen wird.

Verbrecher, die dieser Straftat überführt werden, erwartet eine sehr harte Strafe: Rasur und einfärben mit knallroter Warnfarbe!!

Auch zu den schweren Verbrechen zählt man im Allgemeinen Pfriemelpunktverleih zu Wucherzinsen. Diese sogenannten Pfriemehaie nutzen Notsituationen ihrer Mitbürger aus, um sich durch unverschämte Zinsforderungen an ihnen zu bereichern.

Da ist es wirklich besser zur PSK (Pfriemelsparkasse) zu gehen und dort ein Darlehen aufzunehmen. Bei der PSK kann man sich sicher sein, nicht übers Ohr gehauen zu werden, da sie von den örtlichen Ältestenräten regelmäßig überprüft wird.

Der Drogenhandel mit gefährlichen, waschaktiven Substanzen wird insbesondere in den ländlichen Gegenden und den Wäldern empfindlich bestraft, während das Geschäft in den Städten ohnehin kaum läuft, da man sich die Drogen hier in jedem Supermarkt besorgen kann. Es ist aber z.B. bekannt, daß in den bayerischen



Ein **Hippie** im Gras

Wenn Ihr Plüsch Mitglied einer Gang war, muß es eventuell noch ein wenig verändert werden.

Gerüchten zufolge soll ein gewisser Spack diese Technik entwickelt haben, nachdem er sich einige Nächte lang eine alte Science Fiction Fernsehserie angeschaut hat.



Rum-Hampeln ist ein sehr beliebter Sport bei Plüschtieren, den sie sich wohl beim "Bungee-Jumping" der Menschen abgeguckt haben.

Wäldern mächtige Drogenkartelle ganze Dörfer abhängig gemacht haben und diese so völlig kontrollieren.

Sehr zwiespältig ist das Verhältnis der Plüschis zu einer Terrorgruppe, die sich selbst "Plüsch Liberation Organisation", kurz PLO, nennt. Insbesondere die Ältestenräte sehen ihr Treiben mit Unbehagen. Oft ist durch die radikalen Aktionen der Befreiungsfront das große Geheimnis der Beseelung gefährdet. Bei der Bevölkerung findet die PLO jedoch meist Unterstützung und Zustimmung.

Oft werden von den PLO-Kämpfern riskante Befreiungsaktionen ausgeführt, um belebte Plüschis aus der «Gefangenschaft der Unbehaarten» zu befreien. Kommen selbige dabei zu Schaden, wird das von den PLO'ern als nötiges Übel hingenommen.

Ein Beispiel: Die PLO hatte erfahren, daß ein mit Plüschtieren beladener Lkw eine bestimmte Route fahren würde. Um das Fahrzeug zum Anhalten zu zwingen, organisierte man eine Schaufensterpuppe, welche auf der Straße plazierte wurde. Der Lkwfahrer machte eine Vollbremsung, das Fahrzeug kam ins Schleudern und stürzte auf die Seite. Dabei erlitt der Fahrer eine Gehirnerschütterung und brach sich einen Arm. Befreien konnte die PLO bei dieser Aktion ganze zwei haarige Brüder.

Es ist also verständlich, daß einige diese "kriminelle" Vereinigung ablehnen. Wenn es aber darum geht, ein riskantes Unternehmen durchzuführen, sind die Jungs und Mädels gern gesehen.

Es wäre auch durchaus möglich, daß ein oder mehrere Teilnehmer der Abenteurerrunde Mitglieder der PLO waren oder sind. Das hat allerdings auch Auswirkungen auf die Figur. So kann man schlecht voraussehen, wie andere Plüschis auf PLO-Mitglieder reagieren. Eventuell müssen die Plüschis auch Aufträge der Organisation ausführen. Aussteiger aus der PLO werden teilweise von derselbigen verfolgt um sie kaltzustellen. Auch hegen PLO'ler meist eine recht starke Abneigung gegen Menschen.

Sport

Die kleinen haarigen Freunde haben natürlich auch in sportlicher Hinsicht einige interessante Beschäftigungen entwickelt. Plüschis sind von Natur aus - auch wenn manche nicht so aussehen wollen - ein recht aktives Völkchen, und so ist es kein Wunder, daß kaum ein Tag vergeht, ohne daß irgendein sportlicher Wettkampf ausgetragen wird. Zunächst werden die Sportarten beschrieben, die weniger körperlichen, jedoch viel mehr geistigen Aufwand voraussetzen.

Als erstes wäre natürlich das Zambeln zu nennen, ein Kartenspiel, das es in sich hat. Es gibt zahlreiche Variationen des eigentlichen Zambeln-Spiels, und jede hat ihren ganz eigenen Reiz. Eine rasante Abart des Zambeln ist das sogenannte Speed-Zambeln, das mit einem zusätzlichen Zeitlimit für jeden Spielzug gespielt wird. Speed-Zambeln ist aufregend - und anstrengend.

Auch WACH! ist so ein Spiel. Wach! wurde auch schon zur Zeit vor der Großen Beseelung gespielt, auf Wollworth nämlich. Dort war Wach! das Spiel des Königs. Es wird von zwei Spielern gespielt, die jeweils 49 Spielfiguren auf das Spielbrett stellen. Es gibt Figuren aus Lehm (die sogenannten "Softies"), aus Weichholz (die sog. "Süßen") und aus Eisen (die sog. "Thätschers"). Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Spielfiguren (alle von ihnen) möglichst schnell (und schneller als der Gegner) zu zerbröseln oder entzweizubrechen. Wer als erster alle Spielfiguren des Gegners eingestampft hat, bekommt 100 Punkte und ist Sieger. Wenn es ihm gar noch gelungen ist, ein

paar aufzuessen, bekommt er für jede verzehrte Spielfigur nochmals 10 Punkte. Die Gesamtsumme bekommt der Sieger in PFRIPS ehrenhaft ausbezahlt.

Schon anstrengender ist da der körperliche Sport, und es gibt viele Arten davon. Die folgende kleine Beschreibung erhebt keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit.

Ein Sport, der alle Rennfahrer unter den Plüschis gleichermaßen begeistert, ist zweifellos Rolla. Es gibt zahlreiche Rennstrecken, und sogar im dunkelsten Niederbayern oder tief, tief drinnen im Wald finden sich noch gut gepflegte Courts. Rolla wird von beliebig vielen Rennfahrern bestritten, die alle in ihren aufgespoilerten, getunten Rollschuhen sitzen. Da ein Rollschuh bekanntlich keine Lenkung besitzt, ist es ein Ding der Unmöglichkeit, den Sieger vor dem Rennende bestimmen zu wollen. Die Boliden werden an einen kleinen Berg oder Abhang gestellt und dann von den Fahrern eigenpötig in Schwung gebracht. Anschließend, während der Rollschuh schon in voller Fahrt ist, springt der Fahrer auf und harrt der Dinge, die da kommen. Man wird nicht Rolla-Fahrer, weil man besonders gut im Fahren ist. Was zählt, ist nur der Mut, die Coolness eines Fahrers, der sich traut, auf eine so große, unberechenbare Rennmaschine zu setzen.

Eine weitere Abart des Rolla ist das TrippTrapp-Rolla. Hier werden die Rennen nicht auf gerader Strecke ausgefahren, sondern auf besonders heimtückisch-hügeligen, sprich: man fährt die Rennen treppabwärts!! Dies ist doch eine ganz gefährliche Sportart, weitaus gefährlicher als zum Beispiel das normale Rolla.

"Ich habe hierzu den momentan amtierenden Rolla-Plüschmeister Dettie Dumpfbirn eingeladen, der uns sicherlich einige interessante Einblicke in das Leben eines TrippTrapp-Rolla-Fahrers geben wird. Dettie, ich darf Sie doch Dettie nennen?"

- "Uuuurgmpfhrgm."

"Nun gut. Dettie, wie sind Sie zu diesem außerordentlichen Sport gekommen?"

- "Aurgsahhhh höööööööööööm! Hajajajajaja, gurpfhurpf!"

(Ausschnitt aus einem Podiums-Interview der Jahresversammlung der Rolla-Fahrer)

Sehr beliebt unter Geschwindigkeits-Freaks ist auch das Schottern, bei dem sich das Plüschtier mit allen seinen Händen an die Stoßstange eines parkenden Fahrzeugs hängt und darauf wartet, bis es losfährt. Wer sich am längsten halten kann, hat gewonnen (und ist meistens etwas gesundheitlich angeschlagen). Abarten des Schotterns, etwa das bayerische Bumm-Schottern, machen den zum Sieger, der nach dem Loslassen der Stoßstange am öftesten auf den Boden aufgeschlagen ist... andere Länder, andere Sitten, wie uns auch Herr Prof. Dr. Dr. Indiana Matausch bestätigen wird.

Gefährlich auch ist das "Rum-Hampeln". Der Plüschti bindet sich ein Gummiband um die Taille und befestigt das andere Ende kurz vor einem hohen Abgrund, zum Beispiel einer Garage. Und dann stürzt er sich wagemutig in die Tiefe! Besonders geschickte Rum-Hampler bringen es sogar zustande, wieder auf dem Sims zu landen, von dem sie gesprungen sind. Das Rum-Hampeln wäre natürlich nur halb so interessant, wenn es nicht ein paar würzige Details gäbe, um es abwechslungsreicher zu gestalten. Jedesmal nämlich, wenn der Rumhampler am Gummiband nach oben schwingt und nicht innerhalb einer Sekunde eine ihm gestellte einfache Rechenaufgabe löst ("Wieviel ist neunundneunzig mal dreizehn? Schnell!"), schneidet einer der Zuschauer das Gummiband ein bißchen an. Es ist erstaunlich, wie mancher Plüschti vom dumpfen Rupfer zum Mathematik-Genie aufsteigt.

"Und da kommt Stumpf Sommersproß, der diesjährige Favorit des Großen Rennens von Rumpelstein! Er fährt auch heute wieder auf seinem knallroten HERTU-43, dem Fahrzeug also, mit dem er letztes Jahr den Sieg errungen hat! Und was..., ja, ist es denn die Möglichkeit, es drängt sich an ihm die pinkfarbene Nummer 17 mit dem Fahrer Boßja Büffel vorbei, ich höre deutlich das laute Klackern der Kugellager des nagelneuen Zwölfanten-45ers, und rasend schnell, meine Damen und Herrn, rasendschnell nähert sich die Nummer 17 der gefährlichen Endstrecke, er ist nichts weiter als ein rosafarbener Strich, und - haaaaaaah! Es bricht ihm ein Rad, es bricht ihm ein Rad, es bricht ihm das linke Hinterrad von seinem Boliden ab, er gerät ins Schleudern, rutscht auf die sich verzweifelt in Sicherheit bringenden Zuschauer hinter dem Gitterdraht zu, rutscht weiter und — nein, er steht, der Wagen Nummer 17 steht, er ist zum Stillstand gekommen!! Meine liebe heilige Pöselinde, ich danke dir!!"



Rolla, rasanter Rennsport unserer flauschigen Freunde.

Da war da noch die Geschichte des tragischen Unfalls eines Rum-Hampfers, der gerade an seinem Gummiseil nach oben schwang und die Frage "Wieviel ist sieben mal sieben?" richtig mit "neunundvierzig" beantwortete, dem aber trotzdem ein Zuschauer das Seil durchschnitt, weil er sich selber verrechnet hatte. Und die Moral von der Geschichte? Es gibt auch Geschichten ohne Moral, mein Lieber.

Sucht und Drogen

Ein weiteres Thema, über das man leider reden muß, ist die Drogenabhängigkeit.

Um sein Fell in Ordnung zu halten, muß sich ein Plüschti ab und an waschen. Dazu sollte man allerdings einen neutralen Reiniger benutzen, da chemische Waschmittel mit all ihren nichtionischen Tensiden, doppelten Bleichmachern und linksdrehenden Phosphatkulturen süchtig machen können!!

Wenn zum Beispiel einer unserer haarigen Freunde von seinem Besitzer in die Waschmaschine gesteckt und mit Perversil gewaschen wird, so wird er zu 30 % waschmittelsüchtig. Durch das Schnüffeln von Waschpulver und das injizieren von Flüssigwaschmitteln steigt die Suchtwahrscheinlichkeit auf 75 %!

Ist ein Plüschti erst süchtig, braucht es alle zwei bis drei Tage seine Dröhnung. Bekommt es sie nicht, so kommt es zu Entzugserscheinungen mit Halluzinationen und selbstzerstörerischen Tendenzen. Damit es nicht soweit kommt, versorgen Dealer ihre Junkies fast überall mit der Droge. Die Preise regeln hier Angebot und Nachfrage, aber fast immer sind sie so hoch, daß der Süchtige in den Pfriemelruin treibt.

Dann treten die bereits bekannten Pfriemelhaie in Aktion, damit die kleinen Süchtel wieder an ihren Stoff kommen und dann doppelt abhängig werden.

Zu den besten Kunden gehören unter anderem die Happy Hippies, die sich eigentlich fast ständig auf irgendeinem Trip befinden. Dabei schrecken sie in der Not auch nicht vor Rohrreiniger oder Teppichreinigungsschaum zurück. Hauptsache high.

Ist ein Plüschti erst einmal süchtig, dauert es nicht mehr allzu lange, bis es sich von seinen Freunden abwendet und nur noch in der Scheinwelt der Drogen lebt. Es verliert den Glauben an die "göttlichen Wollwother" und die große Beseelung und fängt an, sich neue Götter zu erschaffen: Meister Prooper, Dom-es-Tos, Perwolf und wie sie alle heißen.

Ein Plüschti von seiner Sucht zu befreien, ist eine äußerst schwierige und langwierige Sache. Insbesondere während der Entzugserscheinungen muß es rund um die Uhr bewacht werden. Nach einer erfolgreichen Therapie darf ein Plüschti nicht mehr mit Waschmitteln in Berührung kommen, da es sonst rückfällig werden könnte. Wenn Ihnen also mal ein total verdrecktes und versiffes Plüschti begegnet, nicht sofort waschen, es könnte ein Ex-Drogensüchtiger sein

Spielern raten wir übrigens dringend vom Genuß der Plüschtiern ab, da man sehr leicht Schaum vor den Mund bekommt. Für eventuelle Schäden übernehmen wir keine Haftung.

Zurück in die Gegenwart

"Pötzblitz, ich habe ja schon über eine Stunde in diesem fantastischen Regelwerk gelesen, jetzt wird es aber schleunigst Zeit für ein Abenteuer."

Falls es Ihnen ähnlich geht und Sie nun auch den innigen Wunsch haben, ein lebendes Plüschti zu sein, so hat dieses Werk seine Aufgabe erfüllt. Jedoch erhebt dieses Heft auf keinen Fall Anspruch auf geniale Vollkommenheit. Wenn Ihnen also jetzt nach dem Lesen oder während des Spiels Anregungen, Verbesserungen oder Beiträge einfallen, so würde es uns freuen, wenn Sie uns diese mitteilen würden. Schreiben Sie einfach an:

phase · Haus-Endt-Staße 140 · 4000 Düsseldorf 13

Wir informieren Sie ebenfalls gerne über neuerschienene Erweiterungen oder Abenteuer zu PP&P, die Sie auch direkt bei uns bestellen können.





Anhänger

Tabelle 4.1: Waffen

	TK	Gewicht (Schnorz)	Preis (PFRIP)
Hieb Waffen			
Teelöffel	1W6	50	9
Stift	1W6+1	30	17
Fliegenklatsche	1W6+2	80	22
Holzklöfel	1W6+2	65	17
gr. Legosteine	1W6	30	12
Kabelpeitsche	1W6+1	80	20
Tortenheber	2W6	95	25
Bierflasche (leer)	2W6+2	400	32
Pfannenwender	2W6+2	180	23
Teeei	2W6+1	80	30
Käsebeil	3W6	950	68
Nudelholz	3W6+2	1150	62
Fleischklopper	3W6+3	1020	64
Stich Waffen			
Zahnstocher	1W6	1	5
Stopfnadel	1W6	1	7
Nagel	1W6+1	10	10
Schmiermesser	1W6+3	100	16
Gabel	1W6+2	80	15
Stricknadel	1W6+2	45	33
Schaschlickspieß	1W6+1	5	11
Schraubendreher	2W6+2	150	28
Kartoffelmesser	2W6+2	45	30
Fleischgabel	2W6+3	120	28
Korkenzieher	2W6+3	200	35
Schere	2W6+3	210	32
Klebestift	2W6+3	85	56
Brotmesser	3W6+2	250	62
Fleischmesser	3W6+3	300	81
Fern Waffen			
Tube Zitronensaft	1W6+1	100	12
Tube Zahnpasta	1W6	190	11

	TK	Gewicht	Preis
Tube Ketchup	2W6	120	23
Tube Senf	2W6	120	21
Tube Klebstoff	3W6+3	220	78
Wasserpistole	s. Ladung	60	62
Ladung Tinte	1W6+2	80	23
" Waschmittel	1W6	80	40
" Cola/O-Saft	1W6+1	80	15
" Speiseöl	2W6+2	80	36
" Terpentin	2W6+3	80	44
CD	2W6+1	35	30
Single	2W6+2	60	26
LP	3W6	200	34
Erbsenpistole	1W6+2	120	41
Backofenreiniger	3W6+3	550	82
Farbspray	4W6	500	90
Pistolenarmbrust	5W6	920	140
Bolzen f. Armbrust	--	50	45

Tabelle 4.2: Rüstungen

Rüstung	RS	ST	Preis (PFRIP)
norm. Plüschtierkleidung	1	1	20
Lederimitat aus Plastik	2	1	30
Ritterrüstung (Blechdose)	7	8	200
Helm (Sieb)	1	1	25
Schild (Topfdeckel)	1	2	30

Tabelle 4.3: Whum-Uä

Schlagart	Trefferklasse (TK)
Bonebreaker Special	1W6+5
Krautstampf	1W6+7
Partyzonen-Kick	1W6+6
Lispelmacher	1W6+5
Jump Kick	1W6+6
Urschrei	1W6+4
Balduins Lockermacher	1W6+7
Ma(n)tscher	1W6+4
Starthilfe Special	1W6+3
Huper (Nahkampfwick)	1W6+3
Großer Cheese-Mampf	1W6+4
Balduins Basketball	1W6+9

Tabelle 4.4: Handgemenge

Wurf mit 1W6	Schlagart	TK
1-2	Haken	1W6-1
2-3	Schwinger	1W6
4-6	Gerade	1W6

Tabelle 4.6: Ausrüstung

Gegenstand	Gewicht (Schnorzel)
Topfdeckel	200
Musikkassette	90
Walkman	645
Scheuermich (Droge!)	500
WC-Reiniger (Droge!)	350
Flecken-Ex-Stift (Droge!)	75
Lippenstift	60
Haarspray (KW+1)	350
Streichhölzer	20
Feuerzeug	45
Wäscheklammer	20
Kleine Batterie	50
Stempelkissen	90
Stempel	40
Doppelklebeband (Rolle)	220
Taschenrechner	290
Taschenlampe	370
Wunderkerze	6
Pocketkamera	620
Film	45
Kleine Handtasche (Rucksack)	300
Riemen (Gürtel)	60

Tabelle 4.5: Die Zaubersteine

Erde (40): meistens eine Kugel, manchmal (insbesondere in ländlichen Gebieten) auch ein Strich, als Symbol für die Seitenansicht der Erde...

Luft (40): meistens eine stilisierte Wolke, ab und zu auch eine Feder

Feuer (40): stilisierte Flamme

Wasser (40): zwei übereinandergelegte Wellen

Friede (25): zwei auseinandergebreitete Hände zum Zeichen der Begrüßung

Tier (20): gefletschte Zähne

Ding (20): ein neutrales Quadrat

Plüschtier (20): vier Kreise, die einen Teddybär-Kopf darstellen

Dunkelheit (10): meistens ein schwarzer Fleck

Helligkeit (10): eine stilisierte Sonne

Heilung (10): ein stilisierter gebrochener Finger, der bandagiert ist

Verletzung (10): ein stilisierter gebrochener Finger

Fliegen (8): ein stilisierter Vogel

Fallen (8): eine Kugel mit einem Pfeil nach unten (er zeigt die Fallrichtung an)

Größe (5): ein Strich, der an beiden Enden von Querbalken begrenzt wird

Kleinheit (5): derselbe Strich, nur daß die Balken schon vor den beiden Enden beginnen

Gehen (5): ein stilisiertes Beinpaar, ein Bein ist geknickt, das andere gestreckt

Laufen (5): wiederum ein Beinpaar, nur sind hier beide Beine gestreckt

Fühlen (5): eine Hand mit ausgestreckten Fingern, in der Handfläche befindet sich ein Auge als Symbol des Erkennens

Essen (5): ein Messer und eine Gabel gekreuzt

Schlaf (5): ein stilisiertes geschlossenes Auge

Wachen (5): ein stilisiertes offenes Auge

Mut (2): ein stilisierter Bizeps

Furcht (2): eine zum Schutz erhobene Hand mit gespreizten Fingern

Tabelle 4.6: Fortsetzung

Gegenstand	Gewicht
Rolle Garn (40m)	50
Paketband (20m)	200
Schminke	100
Sonnenbrille	70
Schmuck	60



CHARAKTERBOGEN

HIERARCHIE	
<i>Kekse</i> (ERFAHRUNG)	
	<i>Stufe</i> (s. TABELLE)
<i>Titel</i> (s. TABELLE)	
<i>Whum-Uä*</i>	

DESIGN: MATTHIAS SCHOLZ

SEITE **I** PP&P

CHARAKTERBOGEN

[*Plüsch Power & Plunder*]
EDITION PLUNDER

T A L E N T E	Talent	Kosten		Talent

(NUR ERSTES FERTIGKEITENSYSTEM)

Z A U B E R S T E I N E	
Stein	Wert

M A G I C K A		
Zauberwort	Wirkung	Kosten

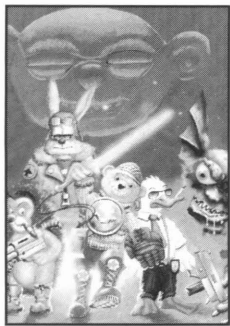
W A F F E N	Waffe (BEZEICHNUNG)	(TK)	Gewicht	Aufbewahrt:
R Ü S T U N G		(RS)	Gewicht	

REFERENZ
<i>Gewicht</i> (SCHNORZEL) 1S = 0,5 GRAMM
<i>Größe</i> (FÜßCHEN) 1F = 3,3 MM (30 FÜßCHEN = 1 SCHRITT)

©1994 PhasePublishing



Gamemaster Supply Package



Das ultimative Paket für alle PP&P-Spielleiter und solche, die es werden wollen. Farbiger Sichtschirm zum Aufstellen 70x35cm, zusätzlich 36seitiges Heft mit neuem Whum-Uä!! und Charakterbogen. PP&P-Spielleitertips für Anfänger. Mit Überraschungszugabe! Exklusiv!

Heiße Ware für Power-Plüschis!

Nur 19,80 DM!
Get it now!

Poster "Big Shop Tango!"



Farbiges 50x70cm (!) Superposter, Motiv "Big Shop Tango" auf hochwertigem 150g Bilderdruck-Papier. Ohne Werbeschriftzüge, ideal als Geschenk! Verpackt im PP&P Gewindepack - Knickt nicht! Bleibt sauber! Einmalig der Preis:

Coupon

(bitte sauber ausschneiden!)

Hiermit bestelle ich:

_____ Stk. Poster "Big Shop Tango"
zum Stückpreis von 14,80 DM

_____ Stk. Gamemaster Supply Package
zum Stückpreis von 19,80 DM

zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
Ein V-Scheck über die bestellte
Gesamtsumme liegt bei.

NUR 14,80DM!

Ort, Datum Unterschrift
(bei Minderjährigen Erziehungsberechtigter)

Coupon ausfüllen und einsenden an:
PhasePublishing, Haus-Endt-Str. 140, 40593 Düsseldorf



PLÜSCH, POWER & PLUNDER

R E G E L H E F T

Was ist PP&P?

Plüsch, Power & Plunder ist ein Rollenspiel, also jene noch ziemlich junge Art von Gesellschaftsspiel, in der die Spieler nicht mit bunten Hütchen über Pappspielbretter flitzen, sondern kraft ihrer Phantasie einen Charakter ihrer Wahl durch geheimnisvolle Welten und spannende Abenteuer führen.

Was ist an PP&P besonders?

PP&P versucht, aus den bisherigen Rollenspiel-Environments (Fantasy, Science Fiction, Cyberpunk) ausubrechen und vollkommen neue, "häuslichere" Perspektiven für ein Rollenspiel zu schaffen: Die Welt der Stofftiere. Wer wollte nicht schon immer mal sein eigenes Knuddeltier sein und die Welt mit Knopfaugen sehen? Hier haben Sie die Gelegenheit. Warum die kleinen Plüschis zum Leben erwecken, wie und wo sie leben (Es gibt sie nämlich wirklich!), wird in ausführlichen Hintergrundberichten beschrieben und bietet einen guten Einstieg in die Stofftiersphäre. Die Spielregeln sind einfach gehalten, so daß ein schnellen und spontanes Dialogspiel mit viel Humor und Spielwitz zustande kommt.



5.
AUFLAGE
MIT NEUEN
CHARAKTER-
BÖGEN!