

BAEROTECH

QUELLENBUCH

BAERONAUT - BAEROTRIP



BAEROTECH
Quellenbuch

BAEROTRIP

R A L F S A N D F U C H S

BAERONAUT

J E N S E G G E R T

DIESES QUELLENBUCH IST OLIVER HERPERS GEWIDMET.

BAEROTECH

Q u e l l e n b u c h

I. AUFLAGE 1993
ISBN 3-929362-07-4

BAEROTRIP:

BAERONAUT:

RAUMKAMPFSYSTEM:

REDAKTION:

RALF SANDFUCHS

JENS EGGERT

MARTIN JESKE, MARCUS HODAPP, JENS EGGERT

STEFAN GELLRICH

COVER, INNENCOVER:

ILLUSTRATION:

KONSTRUKTIONSZEICHNUNGEN:

RAUMSCHIFFKARTEN:

STEFAN MOSTERT

NILS HAMM

MICHAEL MOSTERT

STEFAN MOSTERT

AD & LAYOUT:

LITHOGRAPHIE:

MARCUS HODAPP, MARTIN JESKE

STUDIO F, DÜSSELDORF

GEDRUCKT IN DEUTSCHLAND

AUF CHLORFREI GEBLEICHTEM PAPIER

HERAUSGEBER:

COPYRIGHT:

MARTIN JESKE UND MARCUS HODAPP

© 1993 PHASE VERLAG

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

BAERONAUT

1. NACHTS AUF DER AUTOBAHN 8

2. DIE GESCHICHTE DON BLANDOS

DIE BELEBUNG	9
DER ERSTE DORFAUFENTHALT	9
IN FREMDEN LANDEN...	11
DIE GRÜNDUNG SCHATARRAS	12
SCHATARRA	13
DER WEG DER EINSAMKEIT	15
IM LAND DER PHARAONEN	16
DIE GULLY-KRIEGER VON NEW YORK	19
»PLUSHBOWL«	23
DIE »BATTLEPLUSHS«	25
IMMER MEHR ZAUBEREI...	28
DIE FORMEL PLÜSCH	32
»PLUS 12« - DON BLANDOS LUFTSCHIFF	36

3. REGELN FÜR DIE KONSTRUKTION

DER BATTLEPLUSHS	39
FAHRWERK	40
RAHMEN	41
COCKPIT	42
WAFFENSYSTEME	42
KAMPFREGLN	47

BAERONAUT

1. COUNTDOWN 52

»TO BOLDLY GO...«

2. PLÜSCHIS IN SPACE

»TEDDIES IM RAUMANZUG?«	57
-------------------------	----

3. LIFE AT THE FRONTIER

VOM LEBEN IM ALL...	60
RAUMHÄFEN	61
PLANETENBASEN	62
RAUMSTATIONEN	62
PIRATENSTÜTZPUNKTE	62

4. REGELERGÄNZUNGEN

»REGEL NUMMER 1: DON'T PANIC!«	63
FERTIGKEITEN	63
AUSRÜSTUNG	64
STEINBEIßER	66
KOMMUNIKATION	69

5. RAUMSCHIFFE

RAUMSCHIFFBAU	71
DIE BAUTEILE	72
IN DER PRAXIS: DER RAUMSCHIFFBOGEN	76

6. RAUMKAMPF

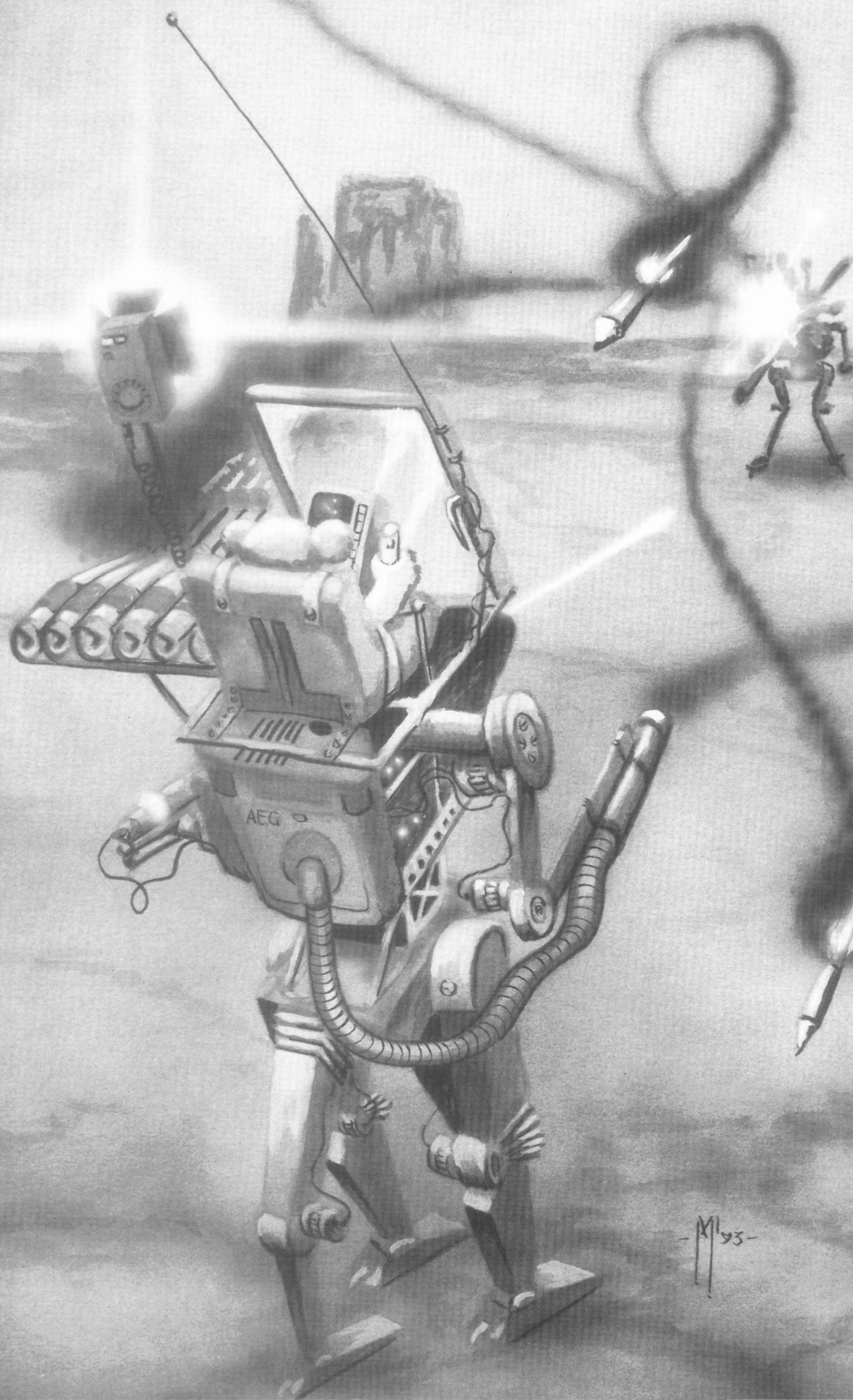
DIE CREW	77
DER KAMPF	77

ANHANG

ENTFERNUNGEN IM SONNENSYSTEM	80
ABENTEUERVORSCHLÄGE	81

R A L F S A N D F U C H S

3ΔE30T3iP



I. NACHTS AUF DER AUTOBAHN

Manchmal geschehen Dinge, die man einfach nicht glauben will, auch wenn sie einem selbst passieren.

»Lebende Plüschtiere? Was für ein Unsinn! Wer glaubt denn an sowas?« hätte ich wohl vor kurzem noch gesagt, aber dann ist etwas passiert, was ich erst jetzt, einige Zeit später, langsam zu begreifen beginne.

Es ist jetzt einige Wochen her, da war ich noch spät abends auf der Autobahn unterwegs. Ich war ziemlich müde und kaputt nach einem Konzertbesuch, und die lange Fahrt, die noch vor mir lag, war bestimmt nicht dazu geeignet, meine Laune besonders zu verbessern.

Wenn ich nicht rein zufällig an diesem Abend den Drang der Natur verspürt hätte, wer weiß, ob diese Worte je geschrieben worden wären. Ich hielt also an einem einsamen Rastplatz an und schlug mich, so schnell es ging, in die Büsche. Doch noch bevor ich mich erleichtern konnte, besaß irgendetwas die Unverschämtheit, sich zwischen meine laufenden Beine zu legen, und diese wiederum hatten nichts besseres zu tun, als sich darum zu wickeln und mir ihren eigentlichen Dienst zu versagen. Kurz und gut, ich legte mich lang auf den Waldboden. In der Dunkelheit tastete ich nach dem hinterhältigen Objekt und bekam den Griff eines Koffers zu fassen. Neugierig geworden ging ich zurück zum Parkplatz (die Not, die mich eigentlich auf diesen Parkplatz getrieben hatte, war inzwischen völlig vergessen) und begann im Licht der Scheinwerfer in den Unterlagen zu wühlen, die sich im Innern des Koffers stapelten.

Nun ja, was soll ich lange drumherum reden: diese Papiere waren es, die mir eine neue, bislang unbekannte Welt zeigten. Die Welt der Plüschtiere, beschrieben von einem lebenden Teddybären, der sich selbst »Don Blando« nannte!

Ich versank einige Stunden lang in den Unterlagen (Zeit hatte ich ja jetzt, wo meine Hose sowieso erst mal trocknen mußte) und las dort Dinge, die mir völlig unglaublich erschienen. Alle Müdigkeit, alle Erschöpfung war wie weggeblasen. Mir war sofort klar, daß ich diese Erkenntnisse veröffentlichen mußte; die Welt mußte von diesen Dingen erfahren. Doch als ich jemanden suchte, der diese Geschichte abdrucken wollte, wurde ich ausgelacht. Alle hielten die Unterlagen nur für einen Scherz.

Ich jedoch wußte es besser. Während ich nämlich damals noch auf dem Parkplatz saß und gerade überlegte, warum die Papiere mitten im Wald einfach so rumlagen, ohne daß sich irgendjemand um sie zu kümmern schien, hörte ich plötzlich ein Geräusch aus den Büschen. Nach einigen Sekunden brachen einige Gestalten mit lautem Gejohle aus dem Unterholz, und ich gab so schnell wie möglich Fersengeld, warf mich hinters Steuer meines Wagens und drückte das Gaspedal durch, bis ich das Gefühl hatte, meine Schuhsohle

müsse vorne im Kühlergrill sichtbar werden (nicht, daß es bei einem dreizehn Jahre alten Golf Diesel viel Unterschied macht, ob man Gas gibt oder anschiebt).

Glauben Sie mir, man hat einfach keine Lust mehr zum Lesen, wenn ein halbes Dutzend maskierte Gestalten mit Schwert und Gewehr auf einen zustürmen. Und dabei machte es nur einen geringen Unterschied, daß diese Angreifer nur 20 bis 30 Zentimeter groß waren und den Stofftieren meiner Kinderzeit verblüffend ähnlich sahen.



Die Begegnung der "dritten Art"

Zum Glück waren meine Verfolger um einiges langsamer als ich (ich sag nie wieder was gegen dreizehn Jahre alte Golf Diesell!), und so konnte ich ihnen entkommen. Ob ich ihnen auf Dauer ausweichen kann, wird sich zeigen; wer weiß, wann ich hinter dem Lauf einer »MegaSpritze«-Wasserpistole ein grinsendes Plüschtiergesicht sehe, aus dessen weichem Mund mir ein heiseres »Hasta la vista, Baby!« entgegentönt.

Ich erfuhr bald, daß nicht nur ich, sondern auch noch einige andere von den Plüschis gejagt wurden, weil sie das »Geheimnis« verraten hatten. Sie alle wurden von einer Vereinigung geschützt, die sich »phase« nannte, angeblich ein Verlag, in Wirklichkeit jedoch eine Organisation, die allen hilft, die die flauschigen Pfoten der Plüschis in ihrem Nacken spüren. Ich hoffe nur, daß die Leute von »phase« Wort halten, denn sie haben mir Personenschutz versprochen, wenn ich ihnen die gefundenen Unterlagen zur Verfügung stelle. Nun ja, meinen Teil des Deals werde ich zumindest einhalten. Auf den folgenden Seiten werden Sie also über das Leben Don Blandos lesen, über seine »Geburt«, seine Reisen und die Erfindungen, die er überall hinterlassen hat.

2. DIE GESCHICHTE DON BLANDOS

DIE BELEBUNG

Blando erblickte das Licht dieser Welt im Andenkenstand einer Stierkampfarena im Norden Spaniens. Seltsamerweise war er der einzige Bär in der Auslage, der belebt wurde, was dem jungen Plüschis ganz offensichtlich zeigte, daß er etwas Besonderes darstellen mußte (nun ja, wer hätte ihm schon Bescheidenheit beibringen können?).

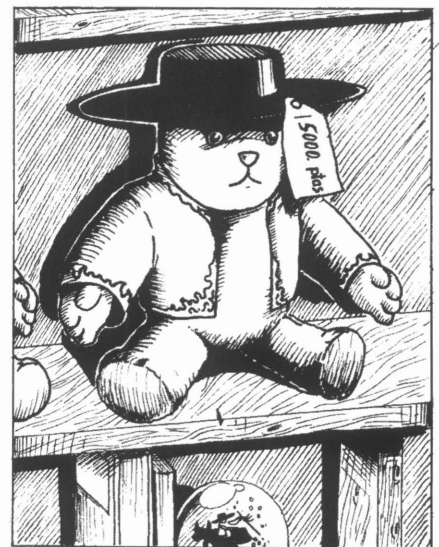
Einige Zeit lang hatte er sich immer schön weit hinten im Verkaufsregal gehalten, um nicht als knuddeliges Geschenk an die Tochter irgendeines Stierkampffans zu enden. Doch schließlich bemerkte er, daß er sich auf diese Art nicht endlos vor dem schrecklichen Schicksal des Verkauftwerdens drücken konnte. Wenn er also nicht doch irgendwann auf einem Regal als Staubfänger enden wollte, mußte er sich so schnell wie möglich von hier absetzen. Darüber hinaus wurde ihm sein bisheriges Leben auch langsam langweilig; es mußte doch mehr »da draußen« geben als nur eine kleine Holzbude mit einem dicken, pelzlosen Riesen, der mit seinen verschwitzten Fingern nach den Teddys auf dem Regal grabschte.

In der folgenden Nacht sprang er von seinem hohen Platz herunter, fummelte irgendwie das Schloß der Tür auf und floh hinaus in die Nacht, direkt in einen nahegelegenen Wald. Er wußte, irgendwo mußte es noch andere geben, die wie er waren (na ja, natürlich nur, soweit das möglich war... sie würden natürlich nicht so gut aussehen wie er). Und wenn es sie gab, würde er sie finden, dessen war er sich absolut sicher.

Doch erst einmal war er nach Einbruch der Dunkelheit vollauf damit beschäftigt, ganz erbärmlich zu frieren. Die neugewonnene Freiheit war ja gut und schön, aber mitten in einem ungeheizten Wald und noch dazu nach Einbruch der Dunkelheit verlor sie doch einiges von ihrem Reiz.

DER ERSTE DORFAUFENTHALT

Zu seinem Glück wurde Blando noch in der selben Nacht von einigen Plüschis gefunden, die den arg durchgefrorenen und wimmernden Bären aus Mitleid in ihr Dorf mitnahmen (wenn auch Blando später in seinen Niederschriften behauptete, sie seien so begeistert von ihm gewesen, daß er sich ihrer flehentlich

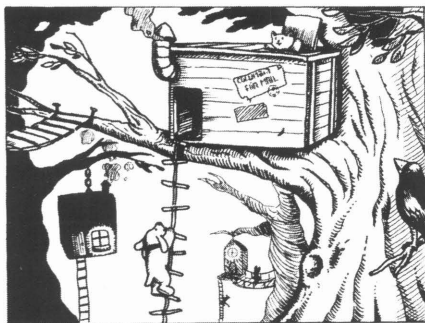


Don Blando in der Auslage des Andenkenstandes

Die Baumdörfer

Als lebendes Stofftier muß man praktisch immer auf der Hut sein. Ständig ist irgendjemand hinter einem her. Meistens handelt es sich dabei um Große Trampel, die auf der Jagd nach dem Großen Geheimnis sind, oder Tiere, die auf der Jagd nach einer kleinen Zwischenmahlzeit sind. Aus diesem Grund suchen die meisten Plüschis Orte für ihre Ansiedlungen aus, an denen sie sich vor diesen Gefahren verbergen können. Die Baumdörfer, wie man sie in vielen relativ naturbelassen gebliebenen Waldgebieten antrifft (wie zum Beispiel im nördlichen Spanien), sind eins der Ergebnisse dieses Wunsches.

Wenn es darum geht, ein solches Dorf aufzubauen, suchen die Plüschis zuerst einmal nach einer Baumgruppe, bei der die einzelnen Bäume so eng beieinander stehen, daß ihre Kronen zusammenge- wachsen sind.



Wenn sie eine geeignete Stelle gefunden haben, beginnen sie, die Stämme auszu- höhlen, um in ihrem Innern Treppen nach oben und auch verschiedene Ausguck- posten hinter bestehende Astlöchern an- zulegen. Sie sind dabei so geschickt, daß bis auf ein kleines Loch unten am Wurzel- stock keinerlei äußere Spuren zurückblei- ben (wenn man nicht gerade in eins der Astlöcher blickt und sich Auge in Auge mit einer grimmigen Plüsch- Wache sieht). Die Astlöcher und kleine Risse in der Rinde sorgen dafür, daß genügend Licht auf den Weg nach oben fällt, so daß auch Plüschis ohne Nachtsicht gefahrlos nach oben stei- gen können (man muß ja schließlich auch auf diese armen, von der Plüsch- Natur so schmählich vernachlässigten Kreaturen Rücksicht nehmen, oder?).

Das eigentliche Dorf beginnt jedoch erst oberhalb der Blattgrenze, wo die Plüschis vor den prüfenden Blicken zufällig vorbeikommender Großer Trampel sicher sind. Auf den starken, unteren Ästen ist genü- gend Platz, so daß viele Plüschis sich auf den Bäumen ganz nach ihren Wünschen einrichten können; die hier oben entste- henden Wohnungen reichen von einfachen Plattformen bis hin zu großen, mehrstöcki- gen Gebäuden aus Holz und allen mögli- chen anderen Materialien, derer der Bau- herr habhaft werden konnte. Die größeren unter diesen Bauwerken nehmen sogar zwei oder drei übereinander liegende Äste ein. Im Grunde genommen baut jeder Be-

chen Bitten, er möge sie doch begleiten, einfach nicht widersetzen konnte). Die Dorfältesten beschlossen, ihm einen Aufenthalt zu gestatten, sofern er sich an ihre Gesetze hielt und die Anweisun- gen der Älteren befolgte. Grummelnd willigte Blando ein (haupt- sächlich, weil er nicht die geringste Lust hatte, die warme Unterkunft, die man ihm zuweisen wollte, wieder gegen den kalten Wald einzutauschen).

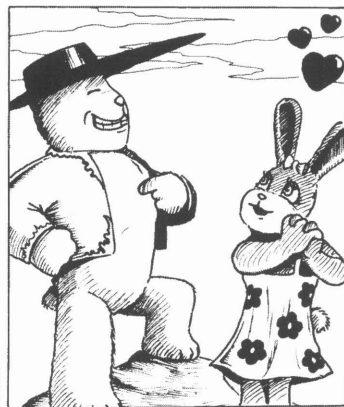
Zugegebenermaßen war »Don« Blando, wie der junge Neuzu- gang sich bald nannte, eine beeindruckende Erscheinung, zu- mindest, was einen Teddybären angeht. Er war in einen glitzernden, bunten Torerodress gekleidet und trug eine dunkle Basken- mütze. Über seinem Arm trug er ein scharlachrotes Tuch (eine »Muleta«, das Tuch der Matadoren), eine nette Geste seiner Herstellerfirma, auch wenn er sich eigentlich nicht einem Stier entgegenstellen wollte. Eigentlich also kein Wunder, daß die Damenwelt des Dorfes sich bald für den stolz einherschreitenden Torero interessierte. Und da Blando sowieso nicht die geringste Lust hatte, sich den Anweisungen der Ältesten zu fügen, die ein solch unmoralisches Verhalten nicht unbedingt gerne sahen, war er bald als rechter Casanova verschrien (was ihn in den Augen mancher Plüsch- Damen allerdings nur noch begehrens- werter erscheinen ließ).

Einige Zeit lang führte Blando ein recht erfreuliches Leben und wurde immer wieder an der Seite von attraktiven oder wenigstens vermögenden Damen des Dorfes gesehen.

Dann jedoch wurde er bei einem Tête-à-tête mit der Dorf- näherin erwischt, die er so mit seinem Charme bezaubert hatte, daß sie sogar mit ihm durchbrennen wollte. Das war den Dorf- ältesten denn doch zuviel, und sie verurteilten ihn einstimmig dazu, die Näherin zu heiraten, um so endlich Ruhe vor seinem (für einen Plüsch- ausnehmend stark ausgesprägten) Hormonhaus- halt zu haben. Nun war die Näherin zwar ein ausnehmend hübsches Plüsch- Häschen, aber Blando fühlte sich den Ansprü- chen, die ein geregeltes Eheleben an ihn stellen würde, einfach nicht gewachsen.

Und während die Damen des Dorfes bereits unter einem stetigen Fluß von Freudentränen (die zwar nur aus einem kleinen Wasserglas stammten, aber Tränen gehören nunmal zu einer anständigen Heirat) an der Hochzeitskleidung für die glückliche Braut und den eher verängstigten Bräutigam arbeiteten, machte dieser sich in der Nacht vor dem großen Tag aus dem Staub. Er rannte so schnell,

zen Beine zulie- te viele, viele schen sich und ihn beinahe sei- kostet hatte. Er Angst vor dem ge- Dorfbewohner, für sicherer hielt, mer hinter sich zu der Magazine, die stand der Arena hatte er gelesen, reich, einem Ge- nördlich von Spa-



sten Frauen der Welt gab; und wo die großen, haarlosen Men- schenwesen schöne Exemplare ihrer Art fanden, sollte das ja wohl für einen Bären von seinem Format erst recht kein Problem darstellen. Er begab sich also auf einen Bahnhof, krabbelte unter den Waggon eines Zuges (eine bei Plüschis häufig gebrauchte Reiseform, um längere Strecken zu überwinden) und kam auf diese Weise wunschgemäß hinüber nach Frankreich.

wie es seine kur- ßen, und brach- Schritte zwi- das Dorf, das ne Freiheit ge- hatte soviel ballten Zorn der daß er es sogar Spanien für im- lassen. In einem er im Andenken- gesehen hatte, daß es in Frank- biet irgendwo nien, die schön-

In Frankreich angekommen, sprang Don Blando am ersten Bahnhof ab und benutzte einen Trick, der ihm später noch öfter helfen sollte. Er legte sich auf eine Bank, erstarrte und wartete darauf, daß irgend jemand ihn mitnahm. Zugegeben, er landete auch das eine oder andere Mal im Papierkorb und mußte sich mühsam wieder daraus hervorarbeiten, ohne daß ihn jemand bemerkte.

Doch im Endeffekt nahm eine junge Dame den einsamen Bären an sich und brachte ihn in ihre Wohnung. Blando mühte sich in den folgenden Wochen, so schnell wie möglich die Sprache der Ortsansässigen zu lernen, was ihm auch bald gelang (wenn er sich auch einen spanischen Akzent bewahrte, der ihn, wie er später noch merken sollte, bei den Damen unwiderstehlich machte). Als er seiner Meinung nach genug gelernt hatte, benutzte er den Schutz der Dunkelheit, um sich wieder abzusetzen. Dabei ließ er nur einen Brieföffner in Form eines Säbels mitgehen, so daß seine Ausrüstung als Matador nun endlich vollständig war.

In den folgenden Monaten wurde Don Blando zu einem der berühmtesten »Wanderer«, den Freigeistern unter den Plüschis. Bald war er im Süden Frankreichs bekannt wie ein bunter Hund, zumindest in den Kreisen seiner »Artgenossen«, und wenn er irgendwo auftauchte, bekamen es die meisten Oheime schon mit der Angst zu tun, ohne daß er irgendetwas tat.

Dies hatte jedoch einen nicht ganz erwünschten Nebeneffekt, denn wo immer er auch auftauchte, schienen Plüschis nur darauf zu warten, sich ihm anzuschließen, aus welchen Gründen auch immer. Blandos Ankunft gab dem öden Leben vieler Plüschis wohl den kleinen Hauch von Verruchtheit, den sie sich wünschten, und viele sehnten sich danach, auszubrechen und ihm in die Freiheit und Ungebundenheit zu folgen (Blando, der Geschmack von Freiheit und Abenteuer...).

Was anfangs sein Ego streichelte, wurde bald zu einer rechten Plage für den Bären, als plötzlich fast fünfzig Plüschis hinter ihm herliefen. Und das Schlimmste war, daß sie sich einfach weigerten, ihn in Ruhe zu lassen. Wenn er sie voller Wut anschrie, daß er endlich allein sein wollte, so verschwanden sie zwar, kamen aber nach wenigen Stunden zurück, um ihn zu fragen, ob er sich schon wieder beruhigt habe. Blando sehnte sich nach einem Erdbeben, einem Vulkanausbruch, einer Gruppe spielender Kinder... egal, was es war, es sollte ihn nur von diesen Quälgeistern befreien!

Nachdem er einsehen mußte, daß sie nicht einfach so gehen würden, versuchte er als nächstes, sein Gefolge mit immer weiteren Wegen abzuschrecken (»Unser nächstes Ziel ist Paris!«), aber die dachten gar nicht daran, ihm den Gefallen zu tun und zurückzubleiben.

Schließlich suchte er nur noch die schlimmsten und schwersten Wege, um ein Ziel zu erreichen (»Es geht jetzt zuerst diese steilen Hügel hoch, danach durch den eisigen Gebirgsbach, und am Ende müssen wir noch durch die dunkle und feuchte Höhle da oben!«).

Doch das Vertrauen der anderen war so groß, daß niemand auf die Idee kam, es könne noch andere Wege und Ziele als die von ihm vorgeschlagenen geben.

Blando versuchte auch, sich nachts einfach davon zu schleichen, doch die anderen hatten Wachen aufgestellt, die seinen Schlaf beschützen sollten; war also nichts mit der nächtlichen Flucht, aber er durfte den Rest der Nacht wenigstens mit dem sicheren Gefühl verbringen, daß ihm niemand zu nahe kommen würde.

wohner dieser lose organisierten Zusammenballungen von Plüschis ganz nach seinem eigenen Geschmack, so daß ein wildes Sammelsurium von Bauarten und -stilen entsteht. Und natürlich auch von Bauqualitäten, denn während einige Bauten schon seit Jahren bestehen, fallen andere beim ersten Sturm von ihren wackeligen Unterbauten, was von den (gar nicht gehässigen) Nachbarn meistens mit lautem Johlen begleitet wird.

Zwischen den einzelnen Baumkronen des Dorfes spannen sich Brücken aus Seilen und Holzplanken durch das dichte Blattwerk, so daß man sicheren Fußes zu seinen etwas weiter entfernt wohnenden Nachbarn gelangen kann. Viele Einwohner lehnen diese allzu einfache Transportmethode jedoch rundweg ab; Wo bleibt denn da das Abenteuer? Wenn man schon mitten im Wald, in der freien Natur und weit ab von allen Errungenschaften der Technik lebt, dann will man auch etwas davon haben. Darum nutzen viele Plüschis in den Walddörfern jede Gelegenheit, um zwischen den Bäumen hin und her zu klettern, und überlassen die Brücken den älteren Semestern, die mit ihren gebrechlichen Nähten schon etwas vorsichtiger sein müssen.

Für etwas größere Entfernungen oder für Stellen, wo die Äste zu dünn sind, wo auch nur das Gewicht eines Plüschis zu halten, sind zwischen den Bäumen lange Seile gespannt, an denen man, wie damals der gute, alte Tarzan, mit lautem Johlen zwischen den Bäumen hin und her schwingen kann; ein ganz besonderer Spaß.

Die Erstarrung

Habt Ihr Euch vielleicht während der Lektüre der Texte über unsere plüschigen Freunde schon mal gefragt, wie diese es anstellen, sich stundenlang »tot« zu stellen?

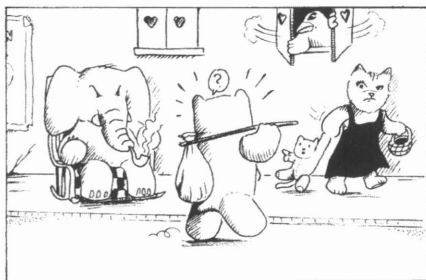
Versucht mal selbst, in einer dermaßen unmöglichen Haltung, beide Arme starr ausgestreckt, stundenlang sitzen zu bleiben und dabei noch ein möglichst dummes oder niedliches Gesicht zu machen.

Für Plüschis hingegen ist die Bewegungslosigkeit wie eine zweite Natur, schließlich waren sie ja vor ihrer Belebung auch so. Jeder Plüschis kann sich in diesen Zustand zurückversetzen, wann immer er will, und nichts kann ihn gegen seinen Willen wieder aus dieser Starre herauslocken. Die »Erstarrung« schützt den Plüschis vor jeder ungewollten Bewegung. Er kann beispielsweise in diesem Zustand schlafen, ohne sich dabei unwillkürlich zu bewegen.

Ansonsten fühlt er jedoch alles, was mit ihm passiert; wenn man ihn zum Beispiel auskitzelt, muß der Plüschis schon eine ziemliche Willenskraft besitzen (oder anders gesagt: er muß eine MUT-Probe ablegen), um nicht zu kichern oder nach der kitzelnden Hand zu schlagen. In welchen anderen Situationen eine solche Probe notwendig wird, entscheidet der Spielleiter ganz nach dem Grad seines Sadismus.

Die Wanderer

Auch unter den Plüschis gibt es solche, die in einem Dorf leben, und die »Wanderer«, die sich nicht irgendwo ansiedeln wollen. Zu diesen Liebhabern der ungebundenen Freiheit dürften wohl auch die meisten Plüsch-Abenteurer zählen (wer will sich schon sein Leben lang von einem Oheim dackeln lassen?), und deshalb sollten wir ruhig einmal einen Blick auf die typischen Reaktionen von Dorfbewohnern werfen, wenn sie einem dieser Freigeister unter den Plüschis begegnen (oder, noch schlimmer, wenn er versucht, ihr Dorf zu betreten).



Erster Grundsatz gegenüber »Wanderern«: sie haben immer Dreck am Stecken! Warum sollten sie sonst durch die Gegend ziehen, wo sie doch so gemütlich in einem Dorf leben könnten?

Zweiter Grundsatz: sie wollen immer nur das »Eine«, nämlich sich auf Kosten anderer ein fröhliches Leben machen. Während wir also arbeiten, um unser Dorf schöner zu machen, wollen sie einfach nur, daß ihnen alles so zufließt.

Dritter Grundsatz: wenn einer von ihnen freundlich tut, verstellt er sich nur. Sie sind alle nur hinterhältige Schmarotzer; wenn sie haben, was sie wollen, ziehen sie weiter, ohne sich um das zu kümmern, was hinter ihnen liegt.

Haben sie denn gar keine positiven Eigenschaften?

Doch, zwei sogar: erstens gehen sie irgendwann wieder, und wir sind sie los; zweitens kann man sie häufig dazu benutzen, irgendwelche Aufgaben zu erfüllen, auf die sonst niemand Lust hat (für ein paar PFRIP tun die doch alles, und für irgendwas müssen sie doch gut sein).

Na ja, zugegeben, sehr freundlich ist das gegenüber den »Wanderern« nicht, aber was ist heutzutage schon gerecht?

In diesem Sinne kann an alle unsere Freunde auf der Wanderschaft nur ein guter Rat ergehen: seht Euch vor, alle sind hinter EUCH her!

DIE GRÜNDUNG SCHATARRAS

Viele tausend Schritte später (und mit inzwischen fast hundert Plüschis mehrerer Nationalitäten im Schlepptau) hatte Don Blando Weg ihn schließlich bis nach Deutschland geführt - bis zum Frankfurter Flughafen. Wenn die anderen Plüschis noch Zweifel gehabt hätten, warum sie unbedingt die Nähe des mächtigen Don Blando brauchten, so hätten die mit infernalischem Dröhnen von der Startbahn abhebenden Flugzeuge sie sicherlich überzeugt.

Die meisten versuchten sich angsterfüllt an ihn zu drücken, was aber bei annähernd einhundert Plüschis recht schwierig wurde. Es entstand also innerhalb von Sekunden eine gewaltige Traube aus umeinander wimmelnden Plüschis, in deren Mitte ein inzwischen völlig entnervter Blando stand.

Er hatte nun endgültig die Nase voll von Gesellschaft, egal in welcher Form. Mit viel Mühe und allerlei Versprechungen brachte er sein Gefolge schließlich dazu, am Rande eines großen Waldgebietes (zumindest außer Sicht-, wenn schon nicht Hörweite des Flughafens) das Nachtlager aufzuschlagen.

In seinem Kopf reifte ein hinterlistiger Plan. Auf dem Weg hierher hatte er einen Schrottplatz entdeckt. Warum sollte er ihnen nicht erzählen, dies sei ihr Ziel gewesen? Der Ort, nach dem sie gesucht hatten, um die »Stadt ihrer Träume« zu bauen? Warum sollte er nicht einmal ausnutzen, daß sie ihm alles glaubten, was er sagte?

Er stellte sich also vor sein versammeltes »Gefolge« und verkündete ihnen »die ganze Wahrheit«. Hier würden sie eine neue Stadt für alle Plüschis erbauen, und sie würden schon am nächsten Tag beginnen. Zuerst herrschte ein wenig Überraschung, doch das Vertrauen der meisten Plüschis zu Blando war tatsächlich so groß, daß diese Verblüffung (schließlich wollten sie ihm eigentlich folgen, um aus ihren Dörfern herauszukommen) schon bald in Begeisterung umschlug (Don Blando mit seinem weltbärischen Auftreten und seiner Lebenserfahrung mußte schließlich wissen, was das Richtige für »seine« Leute war).

Anfangs immer noch ein wenig angsterfüllt wegen des nahen und vor allem LAUTEN(!!) Flughafens, machten sich alle ans Werk... aber Arbeit sorgt neben ihren vielen negativen Qualitäten vor allem für Ablenkung, und der Flughafen war bald vergessen. In den Randbereichen des nahen Waldes entdeckten die Plüschis einige alte, von Pflanzen halb überwucherte Laster und Busse und beschlossen, sich erst einmal hier einzurichten.

Zuerst ging es an das Aufräumen des vorgesehenen Baugebiets, eine ziemlich dreckige Arbeit, denn offensichtlich hatte seit Jahren hier niemand mehr saubergemacht (wer kümmert sich auch schon um einen Schrottplatz?). Schmutz, Öl und einige andere, unaussprechliche Substanzen, die allerlei seltsame Dinge mit dem Fell der neuen Bewohner anstellten, hatten sich in den Boden gefressen, doch mit Hilfe von viel Plüschkraft und ein wenig Magie gelang es den neuen Bewohnern schließlich doch, den schlimmsten Dreck zu beseitigen. Aus den vielen schrottreifen Autos und anderen technischen Geräten, die in der Nähe abgeladen worden waren, konnte mehr als genug Material für die nächsten Bauten besorgt werden. Autos wurden zu Wohnungen, Laster zu Lagerhäusern umfunktioniert. Blando hatte das Glück, daß einige seiner Begleiter wußten, was sie taten (sonst hätte er wohl ziemlich dumm dagestanden, denn er hatte nicht gerade große Erfahrung als Bauherr).

Nachdem das neue Dorf endlich fertiggestellt war (besonders für Don Blando schien die Zeit endlos zu werden), wanderte der »Bauherr« umher und schaute sich das Ergebnis »seiner« Bemü-

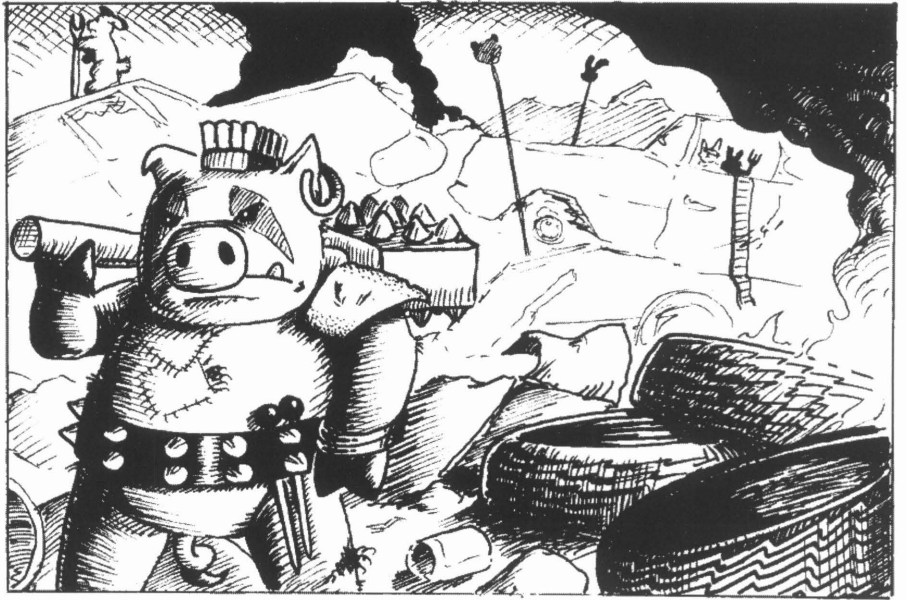
hungen an. Nach außen hin den zufriedenen Bären mimend, verkündete er schließlich seinen Entschluß, sich nun wieder auf den Weg zu machen.

Natürlich begann sofort ein gewaltiges Krakeelen, warum er denn gehen wolle, ob er nicht Begleitung brauche usw. Doch Blando wimmelte alle Fragen und Angebote schnell und deutlich ab. Er meinte nur, er wolle sich auf die Suche nach weiteren Bewohnern für »seine« Stadt machen. Aber nur er allein! Denn jeder andere wurde hier gebraucht, um die Ansiedlung vorzubereiten für den Moment, wenn die neuen Bewohner kamen. Er schnürte rasch sein Bündel, bevor irgendwer seine Geschichte anzweifeln konnte, und verabschiedete sich unter dem tosenden Jubel der Einwohner.

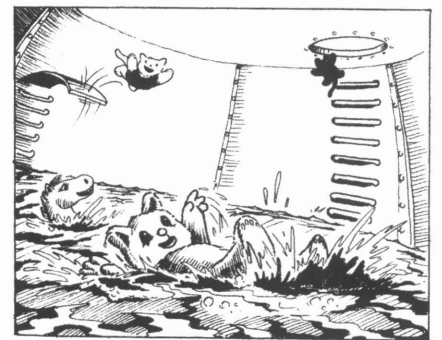
Doch bevor er gehen konnte, wollten die Bewohner noch, daß er »seinem« Dorf einen Namen geben sollte. Er sagte mit einem süffisanten Grinsen auf den plüschig-weichen Lippen den berühmten Satz, der heute auf dem Sockel der ihm zu Ehren aufgestellten Statue steht:

»No me interesa! Yo hé abandonado mi chatarra!«

Zwar hatte keiner der anwesenden Plüschis verstanden, was dieser eigenartige Name bedeuten sollte (schließlich handelte es sich um französische und deutsche Plüschis, von denen keiner Spanisch sprach), aber da er von Don Blando kam, mußte er wichtig und von tiefer Bedeutung erfüllt sein, und das ganze Dorf spendete dem Bären frenetischen Beifall, während er »sein« Dorf verließ. Glücklicherweise hatten eifrige Schreiber seine Worte aufgezeichnet und konnten so den von ihrem großen Vorbild gewählten Namen für das Dorf verkünden: »Nomehntressa Johehabandonadomischatarra«. Doch auch wenn es vom großen Don Blando stammte, dieses Wortungetüm war einfach zu lang für einen anständigen Namen. Und so bürgerte sich schon bald die Kurzform »Schatarra« ein, die bis heute als der eigentliche Name des Dorfes angesehen wird (Hätten die anderen Plüschis Spanisch verstanden, wären sie von »Das interessiert mich nicht! Ich habe meinen Schrott zurückgelassen!« bestimmt nicht so begeistert gewesen.).



Outlaw-Plüschis im Außenbezirk von Schatarra



Das Schwimmbad von Schatarra

SCHATARRA

Wir haben eben erfahren, wie Schatarra gegründet wurde, doch mit dem, was das Dorf heute darstellt, hat das kaum noch etwas zu tun.

Schatarra brauchte nach dem Aufbruch Don Blandos nur kurze Zeit, um diesen Verlust zu überwinden; schon nach ein paar Tagen wählten sie den braunen, großgewachsenen Gorilla Polter-Poldi zum ersten Oheim des Dorfes, und er leitete mit seiner keineswegs ruhigen, aber durchsetzungsfähigen Art den weiteren Ausbau des Dorfes.

Vor allem jedoch mußte er sich mit den so nahe bei ihnen lebenden haarlosen Riesen auseinandersetzen, die Schatarra ungerechtfertigterweise als ihr Eigentum ansahen und immer wieder voll ausgebaute Wohnungen der Plüschis nahmen und in eine große, metallene Presse steckten, wo sie zu einem kleinen

Metallklumpen zusammengedrückt wurden. Ein wirklich rücksichtsloses Volk, diese Großen Trampel!

Aber niemand sollte sagen, daß Plüschis dumm sind (vor allem nicht zu ihnen selbst). Um dem stetigen Wohnungsschwund entgegenzuwirken, suchte Polter-Poldi nach Alternativen. Und er fand sie auch, als unter einem abtransportierten Auto plötzlich ein alter Gullydeckel auftauchte, der in ein wahres Labyrinth unterirdischer Gänge und Kammern führte. Einige mutige (und mit Nasenklammern versehene) Forscher begaben sich hinunter in den stinkenden Untergrund. Nach der Rückkehr der »Höhlenforscher« (und einer ausgiebigen Säuberung) berichteten sie dem Oheim von ihren Entdeckungen.

Sie hatten herausgefunden, daß praktisch der gesamte Schrottplatz »unterkellert« war, daß jedoch keine Verbindung mehr zum eigentlichen Kanalsystem der Stadt bestand. Diese Verbindungen waren irgendwann zugemauert worden (endlich mal eine nette Geste der Großen Trampel). Polter-Poldi überlegte nicht lange und beschloß, den größten Teil der Bewohner unter die Erde zu bringen... ääähh... vielleicht sollte ich das besser umformulieren... den größten Teil der Wohnungen unterirdisch anzulegen.

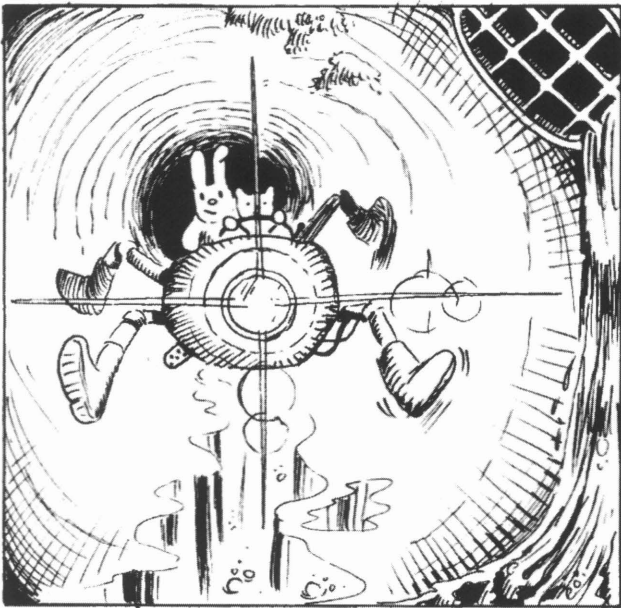
Auf dem Schrottplatz und im angrenzenden Wald sollten nur noch die Gebäude stehenbleiben, die aus verschiedenen Gründen nicht unter der Erde bleiben konnten. Die Plüschis, die hier wohnen würden, mußten schnell und gewandt sein, um den

dauernd oben herumlaufenden Riesen ausweichen zu können. Sie hatten auch die Aufgabe, die anderen vor irgendwelchen Übergriffen der großen Trampel zu warnen. Bisher hatten sie jedoch in dieser Hinsicht nicht viel zu tun (zum Glück ahnte noch niemand, wer hier auf dem Schrottplatz lebt).

Schatarra florierte und wuchs, und nachdem man mühsam die stinkenden Gullys gereinigt hatte (so mancher Plüsch mußte dabei seine Knuddelwerte einbüßen), zogen die Schatarraner unter die Erde, wo sich bald in den vielen Gängen und Kammern eine regelrechte Stadt bildete.

Doch selbst nach der sorgfältigsten Reinigung platscht immer wieder brackiges Gullywasser durch die Gänge (bei Regen war dies selbstverständlich vorprogrammiert!), und öliges, fauliges Wasser schwappt auf die Straßen und Wege des Plüschidorfes. Darum bewegen sich die Bewohner niemals zu Fuß durch die Gänge der Kanalisation (habt Ihr schon mal versucht, einen mit Gülle verklebten Plüschbezug wieder sauberzukriegen?). Anfangs

wurden die Wege zwischen den verschiedenen Teilen der Stadt mit an den Gangwänden angebrachten Holzrampen überwunden. Später entwickelten die Plüschis auch sogenannte Gully-Krabbler, spinnenbeinige Fortbewegungsgeräte mit Platz für einen bis acht Plüschis, je nach Typ. Diese Apparate stützen sich mit ihren tentakel-artigen Armen an Boden, Seitenwänden und Decke ab und erreichen so recht hohe Geschwindigkeiten. Angetrieben werden sie durch einen magischen Motor, der die beiden Zaubersteine »Ding« und »Gehen« enthält. Vor dem Start müssen die Passagiere 50 PFRIP zahlen, um das Gerät für zehn Minuten bewegen zu können; nach Ablauf dieser Zeit bleibt der Apparat einfach stehen, und die 50 PFRIP müssen erneut bezahlt werden, um ihn zu bewegen. Einige Modelle, sogenannte Express-Krabbler, haben anstelle des »Gehen«-Steins einen »Laufen«-Stein; dadurch erreicht der Krabbler die doppelte Geschwindigkeit bei gleichen PFRIP-Kosten. Besonders die älteren Plüschis lehnen diese Express-Krabbler jedoch ab (»Das ist was für die jungen Raser! Wir haben doch Zeit!«).



Ein »Gully-Krabbler« bei der Arbeit

Heute präsentiert sich Schatarra als eine für Plüsch-Verhältnisse recht luxuriöse und mit siebenhundert Bewohnern aller möglichen Hersteller auch ziemlich große Ansiedlung. Aber es ist nicht einmal im entferntesten Sinne ein Dorf oder eine Stadt, wie die Menschen den Begriff verstehen würden. Veränderung und ständiges Chaos gehören bei den Plüschis offensichtlich zum normalen Leben. Aus diesem Grund gibt es auch keine Karten der Stadt; sie sind unnötig und schneller wieder überholt, als sie angefertigt werden könnten. Wer als unwissender Neuling hierher kommt, ist selbst schuld... zumindest kann er erst einmal eine Zeit dafür einplanen, sich in der wimmelnden Stadt zurechtzufinden, in der nicht einmal die Einwohner selbst immer wissen, wo man bestimmte Dinge gerade findet.

DER WEG DER EINSAMKEIT

Blando war frei!

Er wußte zwar noch nicht so recht, was er mit seiner wiedergewonnenen Freiheit nun anfangen würde, aber zuerst einmal war nur wichtig, daß er nicht mehr über hundert laute Anhängsel an den Zipfeln seiner Muleta wußte. Er begab sich gerade außerhalb der Sichtweite Schatarras, dann setzte er sich erst einmal hin und dachte in Ruhe über seine weiteren Schritte nach.

Na ja, was man so Ruhe nennt, denn als Ruheplatz hatte er sich ausgerechnet eine Startbahn des Frankfurter Flughafens ausgesucht.

Er war jedoch so fasziniert von den ständig in den Himmel aufsteigenden Flugzeugen, daß er den Lärm der Propeller und Düsentriebwerke kaum wahrnahm, als die Maschinen über ihn hinweg schossen (wenn auch der Geräuschpegel ausreichend war, um ihm für einige Tage ein wundervolles, sonores Fiepen in die Ohren zu zaubern). Zu diesem Zeitpunkt traf er eine Entscheidung, die sein ganzes weiteres Leben bestimmen sollte: er würde auch ein solches Fluggerät bauen und damit in den Himmel aufsteigen.

Er dachte, das müsse doch ganz einfach sein; schließlich war er ja nicht dumm. Er würde einfach auf den Flughafen gehen, sich die Maschinen der Großen Trampel ansehen und so ihre Geheimnisse herausfinden. Ach, Blando, wenn Du gewußt hättest, welche heftigen Nasenstüßer das Schicksal für Dein Plüschtier-Ego bereithielt.

Zuerst einmal stand ihm jedoch eine Überraschung ganz anderer Art bevor. Während er versuchte, sich in den Flughafen zu schleichen, traf er auf eine Gruppe von Plüschis, die sich offensichtlich ausgerechnet diesen von den Großen Trampeln überfluteten Platz ausgesucht hatten, um hier zu leben. Noch überraschter war er jedoch, als man ihm eröffnete, daß die Plüschis hier nicht nur lebten, sondern sogar einen besonderen Service offerierten. Mit der Unterstützung der »Baeroflot«, der bekanntesten Airline der Plüschis, konnte man von hier aus an jeden Ort reisen, den die Menschen von diesem Flughafen aus selbst anfolgen. Blando lehnte diesen gutgemeinten Vorschlag jedoch ab, war er sich zu diesem Zeitpunkt doch noch sicher, daß er bald für sich selbst ein (natürlich überlegenes) Fluggerät bauen würde. Und als Pilot seiner eigenen Maschine wäre er dann nicht mehr auf die Dienste einer Gesellschaft wie der »Baeroflot« angewiesen.

Jedoch waren seine Versuche, in die Nähe einer der Maschinen zu gelangen, anfangs von wenig Erfolg gekrönt. Zwar waren die Sicherheitsmaßnahmen mehr auf Touristen, Terroristen und andere menschliche Übeltäter als auf kleine Plüschbären ausgelegt, aber trotzdem erwiesen sie sich als bemerkenswert effizient, zumindest dann, wenn man nicht als lebendes Plüschtier auffallen

Die »Baeroflot«

Hin und wieder wollen auch Plüschis mal längere Strecken hinter sich bringen, und wenn es darum geht, sie schnell und unkompliziert von einem Ort zum anderen zu bringen, dann ist dafür die »Baeroflot« genau der richtige Partner.

Ihr Werbeslogan »Genauso wie die Großen, nur kleiner« ist den meisten Plüschis bekannt, und viele tausend Buchungen pro Jahr bestätigen das Konzept der Gründer dieses florierenden Betriebs.

Zu Anfang gab es nur ein paar Plüschis, die am Düsseldorfer Flughafen versuchten, sich irgendwie in eins der Flugzeuge zu schummeln. Sie bemerkten bald, daß es ganz einfach war, wenn man nur wußte, wie es ging. Man schlich sich einfach nur in die Gepäckabfertigung und krabbelte in eine der leicht zu öffnenden Reisetaschen, an deren Seite ein Flug mit einem akzeptablen Ziel aufgedruckt war.

»Doch was ist mit all denen, die diese Informationen nicht haben?« dachte sich ein junger Plüschentier namens Dagobert und sah die Möglichkeit, schnell zum Pfiemel-Millionär zu werden. Er schlich sich in verschiedene Reisetaschen und bereiste die Flughäfen der Welt. Überall suchte er sich einige Plüschis, die bereit waren, ihm bei seinem noch im Aufbau befindlichen Imperium zu helfen. Langsam, aber sicher baute er sich einen Stab von Mitarbeitern auf, und nach einem guten Jahr war es soweit: die »Baeroflot« bot ihre ersten Flüge an.

Zuerst gab es natürlich die üblichen Anfangsschwierigkeiten (»Wieso Afrika? Das Flugzeug war doch unterwegs nach Norwegen!«), aber mit der Zeit bekamen die rührigen Mitarbeiter der Fluggesellschaft auch solche »kleinen« Probleme in den Griff. Heute schleusen sie ihre Reisegepäckstücke in praktisch jedes gewünschte Flugzeug und bieten somit so gut wie jedes Ziel auf der Welt an.

Der Ablauf ist dabei der folgende: am »Baeroflot«-Terminal des jeweiligen Flughafens melden sich die Plüsch-Passagiere für den gewünschten Flug an und bestimmen, in welcher Klasse sie reisen wollen. Die Gesellschaft bietet drei Beförderungsklassen an, ganz nach Wunsch der Kunden.

Zum einen gibt es da den Flug 2. Klasse, zusammengepfercht mit anderen Plüschis in einem normalen, innen gepolsterten Reisekoffer; dieser kostet »nur« 200 PFRIP.

Passagiere der 1. Klasse finden sich in einer Zwei- oder Drei-Plüsch-Tasche wieder, die mit einer überlegenen Polsterung ausgestattet ist und höchstmöglichen Komfort bietet. Diese Passage kostet dafür aber auch 280 PFRIP.

Der Komfort der 1. Klasse wird nur noch von der sogenannten Luxus-Klasse übertroffen, deren Reisen in einem Aluminium-Hartschalen-Koffer stattfinden. Deren Spezialpolsterung verleiht höchste Bequemlichkeit, und man reist alleine, ohne störende andere Passagiere (sofern man das als besonders erstrebenswert betrachtet). Auf Wunsch bekommt man auch eine persönliche Flugbegleitung. Angeblich soll zum Service der Luxus-Klasse auch die Beschaffung von Drogen aller Art gehören, sofern der Wunsch danach besteht. Dieser Luxus schlägt dafür aber auch mit 400 PFRIP zu Buche.

Zu jeder Passage gehört Hin- und Rückflug, die Beförderung in der gewählten Reisetasche an Bord und von Bord und ein Imbiß während des Fluges (dessen Qualität sich von Klasse zu Klasse steigert). Jede Tasche enthält eine Flugbegleiterin, die sich während des Fluges um die Belange der Passagiere kümmert (alle Flugbegleiter verfügen übrigens über eine Taschenlampe, damit während des Fluges keine absolute Dunkelheit herrscht, sowie eine Tasche mit allerlei Lektüre für die Reise).

Je nach Flugzeug-Typ und den damit verbundenen Beschränkungen sorgen die Begleiterinnen auch für einen eventuellen Spaziergang während des Fluges, zum Beispiel, um sich über ein ausgeklügeltes Spiegelsystem den Spielfilm an Bord anzusehen (die Leute der »Baeroflot« haben sogar herausgefunden, wie man die Tonleitungen zu den Sitzen der Großen Trampel anzapfen kann).

Auf Wunsch kann übrigens jeder Passagier auch eine Flug-Versicherung für 30 weitere PFRIP abschließen, die ihn im Falle eines Verlustes von Knuddelpunkten zu einem Besuch bei einer Näherin auf Kosten der Gesellschaft berechtigt.

Die »Baeroflot« ist übrigens auch bekannt für ihre rücksichtsvollen Zahlungsbedingungen, denn hier kann man die hohen Preise für einen Flug auch in Raten bezahlen (wer hat schon ein paar Hundert PFRIP einfach so zur Verfügung?). Der Flug kann jedoch erst angetreten werden, wenn der gesamte PFRIP-Betrag hinterlegt wurde. Niederlassungen der Gesellschaft gibt es auf fast allen größeren Flughäfen der Welt, sei es nun Hongkong, Frankfurt, London oder Miami. Flüge zu irgendwelchen Zielen, wo es keine »Baeroflot«-Betreuung gibt, werden ebenfalls arrangiert, jedoch muß der Reisende dann den normalen Betrag für den einmaligen Flug zahlen und bekommt nicht unbedingt das neueste Modell von Reisetasche (wer bringt die Tasche schließlich zurück?).

wollte. Nach einiger Zeit war es Blando aber trotzdem unter Einsatz aller möglichen Tricks gelungen, in einen der Hangars einzudringen, wo die gewaltigen Maschinen gewartet wurden. Er verbarg sich in dem Schatten, damit ihn niemand entdeckte und beobachtete fast schon mit Ehrfurcht diese für ihn unglaublich erscheinenden Wunder der Trampel-Technik. Doch er merkte rasch, daß er sich wohl ein ganz klein wenig in seiner Einschätzung über die Kompliziertheit eines Flugzeugs vertan hatte; Hirnfried allein mochte wissen, wofür die ganzen gluckenden Leitungen und bunten Schnüre da waren!

Blando hoffte, daß ihm die Konstruktionsunterlagen weiterhelfen würden, die er hin und wieder bei den brüllenden Befehls-Trampeln gesehen hatte. Doch als er einige dieser Blaupausen fand und nicht einmal erkannte, welcher Teil des Flugzeugs überhaupt darauf zu sehen war, sank sein Selbstbewußtsein doch erheblich.

Ein wenig frustriert wandte er sich nun doch wieder an die Angestellten der »Baeroflot« und erkundigte sich nun etwas genauer nach ihren Angeboten (wenn das gehässige Feixen von den Gesichtern der Angestellten verschwunden wäre, hätte ihm diese Prozedur sicherlich weniger Schwierigkeiten bereitet). Schließlich entschied er sich, die nächste Möglichkeit für einen Flug anzunehmen (egal wohin, nur weg von diesen hinterhältigen Grinse-Plüschis), und kaum eine Stunde später schlossen ihn die Stewards der Gesellschaft in eine Reisetasche ein, zusammen mit einigen anderen Plüschis, die teilweise sehr eigenartige Kleidung trugen. Einige hatten sich Taschentücher mit Küchengummis um den Kopf gebunden, andere, offensichtlich weibliche Plüschis trugen kleine Stoffetzen vor den Gesichtern und schauten nur verschämt zur Seite, wenn er versuchte, ein Gespräch mit ihnen anzufangen. Seltsame Leute! Er hoffte nur, daß an seinem Ziel nicht alle Plüschis so eigenartig waren. Als die Tasche über ein rumpelndes Gepäckband in die Nähe seiner Maschine rollte, fiel ihm auf, daß er nicht die geringste Ahnung hatte, wohin er überhaupt flog. Und als man ihm auf Nachfragen sagte, es ginge nach Kairo, half ihm das eigentlich auch nicht viel weiter.

IM LAND DER PHARAONEN

Zugegeben, etwas aufregender hatte Blando sich seinen ersten Flug schon vorgestellt. In der Tasche eingepfercht bekam er zuerst nur das langsam anschwellende Dröhnen der Triebwerke mit, dann wurde er kurz gegen die Seite der Tasche gedrückt, und das war's dann auch schon. Als er sein enges Gefängnis endlich verlassen

in einem Raum mit Hunderten sten und Ta- (wirklich wahn- gend). Wenn Vibrieren durch- gangen wäre, gut in einer nor- stehen können. tion für das Flie- zusehends (ob- me weit hinten in



immer noch sagte, in seinem eigenen Flugapparat würde das ganz anders sein, und das baute ihn wieder ein bißchen auf. Alles in allem war er froh, als die Maschine landete und er sein enges und vor allem stinklangweiliges Gefängnis wieder verlassen durfte.

durfte, stand er ohne Fenster, der von Koffern, Kischen gefüllt war sinnig aufre- nicht ein leichtes den Boden ge- hätte er genauso- malen Lagerhalle Blandos Faszina- gen verschwand wohl eine Stim- seinem Kopf ihm

Ägypten, so hieß das Land, in dem er sich jetzt befand; soviel wußte er (na ja, immerhin war das mehr als bei so manchem Erdkundeschüler, der Kairo nach Südamerika verlegt). Und es war heiß, das wußte er auch schon (nicht, daß es dazu einer besonderen Begabung bedurft hätte).

Zum Glück hatte er eine Reisebekanntschaft gemacht, die ihm jetzt weiterhelfen konnte: Ramses, ein einheimischer Plütschi. Nachdem sich Blando für ein paar PFRIP etwas angemessenere Kleidung gekauft hatte (sein Torero-Dreß wirkte doch etwas deplaziert), machten er und Ramses sich auf den Weg zu den Pyramiden von Gizeh, der Heimat seines neuen Freundes.

Wenn Blando schon verblüfft gewesen war von den Errungenschaften der Großen Trampel, die er in Europa gesehen hatte, so warfen die gewaltigen Bauten der alten Ägypter sein plütschi-zentriertes Weltbild völlig über den nächsten Sandhaufen. Der Gedanke, daß diese häßlichen Kreaturen ein solches Wissen angesammelt hatten, faszinierte ihn im gleichen Maß, wie er ihn auch abstoßend fand (wer bekommt schon gerne so deutlich gezeigt, daß eine andere Spezies ihm so überlegen ist?).

Während er mit Ramses dem gewaltigen Berg aus Gestein immer näher rückte, der angeblich ein von den pelzlosen Riesen gebautes Gebäude war, wurde Blando immer klarer, daß er sein Ziel (eine eigenen Flugmaschine, wir erinnern uns) wohl nur dann erreichen würde, wenn er sich dieses gewaltige Reservoir an Wissen zunutze machen konnte.

Fasziniert betrat er Ramses' Heimatdorf im Innern dieses monströsen Steinriesen. Blando konnte sich wenigstens einen Teil seines Stofftier-Stolzes bewahren, denn Pyramidia, wie die Einwohner ihr Dorf nannten, war ein wahres Wunder der Baukunst, und wie ihm der Herrscher Cheops versicherte, allein sein Werk, damals in zivilisierteren Tagen. Mehrere Wochen lang stromerte Blando durch die Pyramide, besuchte die verschiedenen Gräfte und bemalten Gänge (faszinierender Stoff für eine Besichtigung) und ließ sich von den anderen Bewohnern die Geschichte des Dorfes und auch des Landes Ägypten erzählen. Hätte ihn irgendjemand gesehen, der sich noch an den wilden Casanova Don Blando erinnerte, er hätte wohl kaum geglaubt, daß es sich bei dem interessierten Forscher um den gleichen Plütschi handelte.

Nach mehreren Wochen war sein Wissensdurst zwar erst einmal gestillt, aber seine Frustration über seine eigene Unwissenheit war ins Unermeßliche gestiegen. Er wollte mehr von der Welt sehen, vor allem aber wollte er von den Großen Trampeln lernen, um später mit seinen eigenen Erfindungen die größten Errungenschaften der Menschen in den Schatten zu stellen (nun ja, vielleicht hatte Blando sich doch nicht soooo sehr geändert). Ramses, ein weitgereister Plütschi, der schon viele Tausend Flugkilometer mit der »Baeroflot« hinter sich gebracht hatte, erzählte ihm von Amerika, dem »Land der unbegrenzten Möglichkeiten«, wie man es auch nannte. Und wenn dieser Ort hielt, was sein Name versprach, wo sonst sollte man besser etwas über die Menschen lernen können?

Also ließ sich Blando von Ramses nach Alexandria führen, wo er nach einem recht trockenen Abschied (Plütschis haben nunmal keine Tränendrüsen) auf ein Schiff in die USA gebracht wurde.

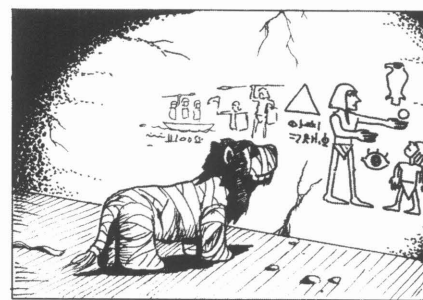
Doch während er sich bei seinem Flug mit der »Baeroflot« noch gelangweilt hatte, sorgte ein Sturmtief über dem Atlantik für allerlei Abwechslung. Es machte den Weg des Frachters über den Ozean zu einer wahren Achterbahnfahrt und Blando zu einem bemitleidenswerten Häufchen Fell und Holzwolle, das am liebsten seine Beseelung wieder aufgeben hätte.

Pyramidia

Viele Menschen haben schon vor der gewaltigen Cheops-Pyramide gestanden und über ihren immer noch ungeklärten Inhalt gerätselt. Tja, sie hätten eben die richtigen Fragen müssen...

Irgendwo an einer der Seiten, unter einer künstlichen Sanddüne und dem wirbelnden Sand der Wüste verborgen, liegt nämlich der Eingang in eine ganz besondere Welt: die Welt von Pyramidia.

Wenn man der Legende Glauben schenken mag, war der erste Plütschi hier der Lieblings-Spielzeug-Löwe des Pharaos selbst, der zusammen mit seinem Besitzer mumifiziert und in einem kleinen Extra-Sarkophag begraben wurde, wo er über mehrere Jahrtausende reglos lag. Doch dann geschah eines Tages das Unbegreifliche: eine der seltsamen Wollworthischen Energiewellen traf die Pyramide, und die kleine Mumie erwachte zum Leben. Neugierig tapste der bandagierte Löwe durch die Hallen und sah sich die vielen Wandmalereien und Statuen an. Der größte Teil der meisterhaft konstruierten Fallen waren nicht gebaut worden, um einem Plütschtier gefährlich zu werden, und so konnte der »junge« Cheops (er war überzeugt, er sei der, für den dieses Grabmal eigentlich gebaut worden war) sich ungehindert umschauen. Doch nach einiger Zeit wurde ihm das einsame Herumstapfen doch langweilig, und er beschloß, sich Gefährten zu suchen.



Außerhalb der Pyramide entdeckte er eine Welt, in der die Großen Trampel inzwischen die Herrschaft angetreten hatten, und Cheops erkannte, daß die Zeit seiner Regentschaft schon lange vorbei sein mußte (was nicht unbedingt so schlimm war, da sein Gedächtnis sowieso wie leergefegt war; woran hätte er sich auch erinnern sollen?).

Doch zum Glück fand er andere, die so waren wie er. Sie waren ebenfalls aus Stoff genäht, wenn auch nicht mumifiziert, aber doch immerhin besser als diese haarlosen Riesen, die mit seltsamen, schwarzen Kästen um den Hals und schrecklicher, grellbunter Kleidung um die runden Leiber durch die Wüste stolperten.

Cheops zeigte den anderen Stofftieren seine Heimat, und sie beschlossen spontan, zu ihm zu ziehen. Na ja, Platz hatte er ja nun wirklich genug, und so würde er wenigstens nicht länger allein sein. Als die anderen ihn schließlich auch noch zum

»WHATSA MATTA, PAL?«

»Oheim« wählten (»Wohl so etwas wie ein Pharaoh«, dachte er sich), war er eigentlich wieder mit sich und der Welt recht zufrieden (wenn er auch lieber wieder über Land gezogen wäre und Schlachten geschlagen hätte, wie es in den Wandmalereien beschrieben war, aber man konnte wohl nicht alles haben).

Und so hält Cheops der Große, wie man ihn jetzt nennt (nachdem er es verlangt hat), Hof als wahrer Pharaoh Ägyptens.

Nachdem das Schiff endlich in New York angelegt hatte (Blando hatte sich noch nie vorher so gefreut, wieder unter Menschen zu sein...), war Blando zumindest von einer Sache überzeugt: er wollte zwar immer noch ein eigenes Fluggerät konstruieren, aber um die Seefahrt sollte sich ruhig jemand anders kümmern.

Doch trotz allem konnte er ein gewisses Glücksgefühl nicht verhehlen. Er hatte sein Ziel erreicht.

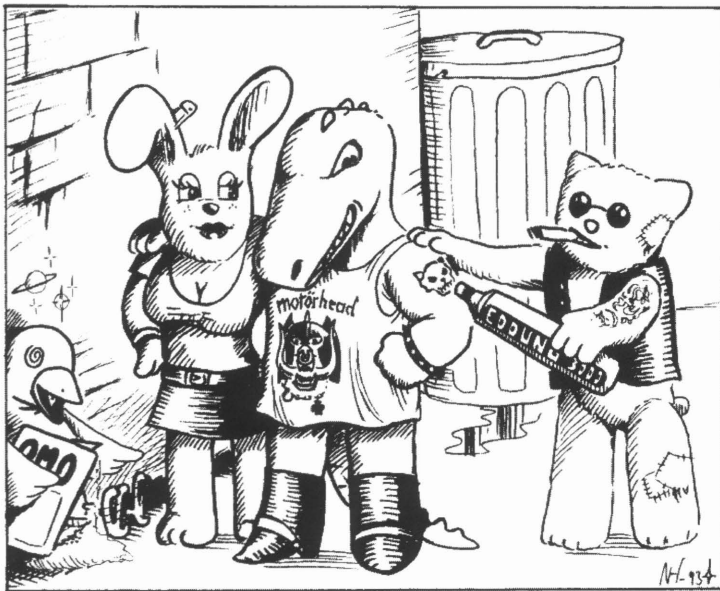
Amerika! Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten!

Kurz nach Einbruch der Nacht, nachdem seine Innereien nicht mehr versuchten, sich vom Rest seines Körpers zu trennen, kraxelte Blando über einen der mächtigen Tampen, die das Schiff an der Pier festmachten, an Land.

Mit dem, was er dann jedoch in der Stadt zu sehen bekam, hatte er wirklich nicht gerechnet. New York war gigantisch! Und in seinen breiten, neonlicht-durchfluteten Straßen herrschte ein ungeheures Gewimmel von Großen Trampeln und ihren lauten, stinkenden Blechkarossen. Nach kurzer Zeit wurde Blando klar, daß er sich auf Dauer nicht darauf verlassen konnte, aufgrund seiner Größe (oder besser gesagt des Mangels daran) unentdeckt zu bleiben, zumindest dann nicht, wenn er sich weiterhin ungeschützt unter sovielen Trampeln aufhielt.

Fürs Erste würden die dunklen Seitenstraßen ihm besseren Schutz bieten. Doch kaum hatte er sie betreten, da wurde ihm

auch schon klar, warum diese Straßen so leer waren. Berge von Schrott und Abfall säumten ihre Seiten, und der beißende Geruch aus den unzähligen Mülltonnen war kaum zu ertragen. Blandos Faszination für die große Stadt schwenkte innerhalb weniger Minuten in Ernüchterung um. Er dachte schon daran, lieber wieder sein Glück auf der breiten Straße zu suchen, als noch eine Minute seine kleine Plastik-Nase dem Aroma der Gasse auszusetzen, doch die Entwicklung der Dinge nahm ihm die Entscheidung ab. Plötzlich stellten sich ihm nämlich einige verwegene aussehende Plüschtiere in den Weg! Ihre Felle waren mit Streifen in den wildesten Farben besprüht, und die drohend geschwungenen Küchenmesser in ihren Pfoten sprachen eine deutliche Sprache. Leider war das auch schon alles, was ihm verständlich war, denn das seltsame, gossen-geprägte Englisch seiner



Mitglieder einer New Yorker-Gang

Gegenüber hätte für seine Ohren genauso das sinnlose Rauschen eines Radio sein können, wenn es danach ging, wieviel er verstand (nämlich nichts!).

Mit eindeutigen Gesten und einigen heftigen Schubsern dirigierte ihn die Plüschis in Richtung eines Gullys, aus dem es, wenn das überhaupt möglich war, noch erbärmlicher stank als aus den Abfallbehältern in der dunklen Straße, die er verließ. Nun ja, was tut man nicht alles, um nicht von den ersten Plüschis, die man in der Neuen Welt trifft, direkt massakriert zu werden. Mit einem Seufzer, in dem alles Leid enthalten war, dessen ein Plüsch überhaupt nur fähig war, kletterte er in die Dunkelheit hinab.

Er erfuhr mit der Zeit, daß seine... nun, sagen wir, Gastgeber einer Gruppe von Plüschis angehörten, die wie viele andere solche Gangs in den Kanälen unter der riesigen Stadt lebten. Sie nannten sich »Perky Plushees« und hatten den fremden Bären nur deshalb mitgenommen, damit er nicht durch seine Ungeschicklichkeit

(Blando war entsetzt, daß man ihm eine solche Eigenschaft unterschob) das Große Geheimnis preisgab.

Die nächsten Wochen verbrachte er bei der Gang, ging mit ihnen auf allerlei Raubzüge und lernte nebenbei sogar, aus ihrem Kauderwelsch mehr als nur eine willkürliche Folge von Lauten herauszuhören. Hin und wieder kam es zu Kämpfen gegen andere Gangs, und Blando, unerfahren in solchen Dingen, wie er nun einmal war, geriet mit schöner Regelmäßigkeit zwischen die Fronten und mußte von seinen neuen Gefährten gerettet werden. Bald ging das Gerücht um, daß man Blando am besten vorschickte, wenn man unbekanntes Gebiet betrat; er würde schon jede vorhandene Falle nicht nur finden, sondern mit Sicherheit auch auslösen.

DIE GULLY-KRIEGER VON NEW YORK

New York ist ein hartes Pflaster. Nicht nur in den Straßen, wo die Gangs der Großen Trampel aufeinander losgehen, sondern auch im Untergrund, in den schmutzigen, stinkigen Rohren der städtischen Kanalisation, wo sich so mancher Ausgestossene der Plütschi-Gesellschaft angesiedelt hat (aber auch so einige Leute, die sich einfach nur ausgestossen fühlen wollen, weil sie es für schick halten).

Große Abschnitte dieses Labyrinths von Gängen und Röhren werden von den verschiedenen Plütschi-Gangs beansprucht, und wenn es jemand wagen sollte, die ungeschriebenen Grenzen zwischen den einzelnen Territorien zu überschreiten, kann er sich schon darauf freuen, von den Herren dieses Gebietes »eingölt« zu werden. »Einölen« bedeutet, daß der betroffene Plütschi unfreundlich, aber bestimmt zu einem Bad in einem Faß mit Altöl eingeladen wird, und was das mit dem Fell und vor allem mit dem Knuddelwert des Betroffenen anstellt, muß ich wohl nicht extra erklären (»Einölen« richtet automatisch einen Schaden von 6W6 Trefferpunkten an, und der betroffene Plütschi dürfte für die nächsten paar Tage oder gar Wochen aufgrund seines aparten Duftes keine besonders guten Chancen beim anderen Geschlecht haben).

Die bekanntesten unter den Gangs von New York sind:

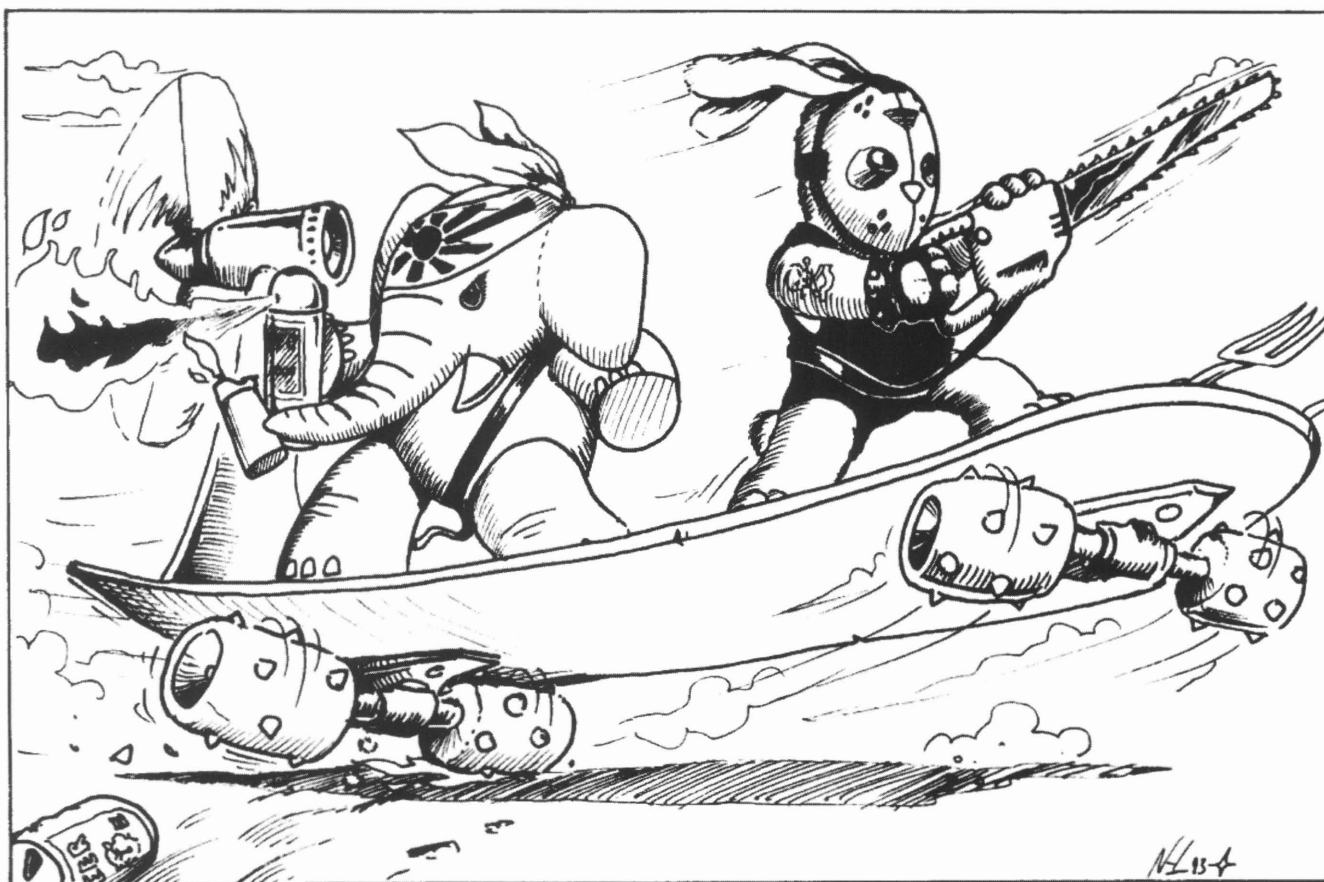
- »Cruel Teddys«, eine Bande von Punk-Plütschis, die es genießen, sich gegenseitig mit den absonderlichsten Farben zu bepinseln bzw. zu besprühen, und die schon von weitem an ihrer LAUTEN »Marsch-Musik« zu erkennen sind.
- »Bavarian Bears«, die die Krachlederne, das blau-weiß karierte Hemd und den Gamsbarthut zur einzig wahren Mode erklärt haben und für die eine krude Mischung aus Englisch und breitem Bayrisch die einzige Sprache ist, die sie akzeptieren (sie sind vermutlich Nachkommen süddeutscher Einwanderer).
- »Downtown Rats«, die zu den wenigen Banden gehören, die sich weigern, beim Wettlauf um immer modernere Waffen mitzumachen, die sich jedoch durch ihre Ratten-Kavallerie so manchen Sieg über scheinbar überlegene Gegner sichern konnten.
- »Cybears«, die angeblich so fanatisch hinter den neuesten Errungenschaften der Technologie her sind, daß sie sich ihre Waffen und Ausrüstungsteile von ihren Näherinnen fest in die Körper einnähen lassen.
- »Merry Plushees«, die in gänzlich grüner Kleidung und mit allerlei Fernwaffen ausgestattet durch die Kanäle ziehen und angeblich auf der Suche nach dem Baum sind, an dem der »Big Apple« hängt, von dem sie gehört haben (sie werden von den meisten anderen Banden für etwas verschroben gehalten).



Ein Cup mit GG-Werfer

Natürlich sind die Gebietsansprüche der einzelnen Gruppen durchaus nicht unumstritten, und es kommt häufig zu regelrechten Bandenkriegen. Bei vielen Gangs hat die Technisierung hierbei schon voll zugeschlagen, und sie haben dem normalen Waffenarsenal der Plüschis so manche Gemeinheit hinzugefügt.

Hervorstechend sind dabei die Terrorboards, umgebaute Skateboards mit nietenbesetzten Laufrollen, die als Antrieb einen Ventilator auf dem Heck tragen. Normalerweise sind sie mit zwei Plüschis besetzt, die zwar kaum eine Möglichkeit haben, ihr Gefährt zu steuern - von Bremsen ganz zu schweigen -, aber das Donnern der Nieten auf dem harten Untergrund und das Dröhnen des Ventilatormotors haben so manchen ängstlichen Plüschis schon vor Beginn des eigentlichen Kampfes zur Flucht verleitet. Natürlich setzt man auch nur die absolut liebenswürdigsten und ruhigsten Mitglieder der jeweiligen Bande auf die Terrorboards (wie man auf dem folgenden Bild auch deutlich erkennen kann).



Eines der furchterregenden »Terrorboards« schreitet zum Angriff

Ansonsten sind bei den Gangs besonders die mörderischen Elektromesser und die Feuer-Deos beliebt.

Viele handelsübliche Elektromesser sind von findigen Plüschis auf Batteriebetrieb umgerüstet worden und lechzen geradezu danach, einem Gegner die Holzwohle aus dem Leib zu fetzen (die Träger dieser Waffen haben aus unerfindlichen Gründen den Spitznamen »Jason« erhalten). Um zu einem dieser »Elitekrieger« zu werden, muß man an einem Freitag, dem 13., einen Initiationsritus mitmachen, bei dem man eine Hockey-Maske, das Zeichen aller »Jasons«, aufs Gesicht gedrückt bekommt (auch der Ursprung dieses Rituals ist nicht hundertprozentig geklärt). Das Besondere an dieser Waffe ist, daß man sie sowohl als Hieb- wie auch als Stichwaffe einsetzen kann, so daß jede der beiden Fertigkeiten einem »Jason« im Kampf hilft (Elektromesser: TK 4W6+3,

Gewicht 1600 Schnorzel, Preis [inklusive Umbau auf Batteriebetrieb] 450 PFRIP).

Feuer-Deos hingegen werden seit vielen Jahren von praktisch jedem benutzt, der sich so nahe an eine offene Flamme heran wagt. Es handelt sich dabei um eine Deo-Sprühdose, an die ein Feuerzeug angeklebt wird (möglichst auf der Seite, wo auch das Treibgas rauskommt). Das Gas entzündet sich an der offenen Flamme und erzeugt einen wundervollen Feuerstrahl, der schon so manchen unserer pelzigen Freunde in die Ewigen Plüschgründe geschickt hat. (Flammendeo [normal]: TK 3W6+4, Gewicht 400 Schnorzel, Preis 380 PFRIP)

Leider droht die Abschaffung brennbarer Treibgase dem wunderschönen Feuerwerk ein unverdientes Ende zu bereiten, doch findige Plüschis haben bereits entdeckt, daß man mit den neuen Pump-Sprays auch wundervolle Effekte erzielt, wenn man die widerlich stinkenden Flüssigkeiten der Trampel ausgießt und dafür wundervoll duftendes Petroleum hineinfüllt. Der bei diesen Geräten entstehende Feuerbogen ist sogar noch schöner, wenn so mancher Plüschi sich mit ihnen auch schon das eigene Fell versengt hat. Beim Einsatz ist eine GE-Probe erforderlich; mißlingt diese, schlägt ein Teil des Feuers auf den Auslöser zurück, der dadurch 1W6+2 Plüschpunkte verliert (Flammendeo [Petroleum]: TK 4W6+2, Gewicht 550 Schnorzel, Preis 460 PFRIP).

Besondere Freude macht es vielen der Plüschis aber, sich ihre Wasserpistolen mit den Abwässern der New Yorker Kanäle zu füllen und damit um sich zu schießen. Was diese seltsame Mischung aus Exkrementen, Chemikalien, Dreck und allerlei anderen Substanzen zweifelhafter Herkunft mit dem Fell eines Plüschi anstellt, war so herausragend, daß Don Blando auch später noch des öfteren auf ähnliche Mischungen wie die New Yorker Kanalisations-Gülle zurückgriff; er taufte eine mit einer solchen Ladung versehene Waffe kurzerhand »GG-Werfer« (»GG« für »Gully-Gülle«) und entdeckte später viele weitere Abarten von GG, die sich zwar in ihrem speziellen Aroma, jedoch kaum in ihrer Wirkung voneinander unterschieden. Trotz allem bevorzugt Blando Gully-Gülle aus bestimmten Gegenden, wo seltsamerweise besonders viele widerwärtige Stoffe enthalten sind. Besonders in Frankfurt und Leverkusen hat er in der Nähe einiger gewaltiger, übelriechender Trampel-Bauten wirklich exquisit-widerwärtige Zusammenstellungen entdecken können (Ladung »Gully-Gülle«: TK 3W6+1, Gewicht 80 Schnorzel, Preis 50 PFRIP).

DER WEG NACH WESTEN

Blando hatte irgendwann die Nase voll von den dauernden Auseinandersetzungen unter den Gangs (und auch von den ständigen Witzeleien über seine Unerfahrenheit im Gefecht). Er wollte weiter, möglichst hinaus nach Westen, wo Plüschis noch Plüschis sind (so hatte er zumindest gehört).

Und als eines Abends die bekannten Plüschi-Rocker von »Gums 'n' Plushees« im »Sewer Club«, DEM Plüschi-Etablissement von New York, aufspielten, sah er seine Chance gekommen, sich mit einer guten Ausrede von hier absetzen zu können. Er bot sich an, die Band eine Zeitlang als Roadie zu begleiten, und wenn er das seltsame Kauderwelsch, das eins der Bandmitglieder ihm entgegenschleuderte, richtig interpretierte, wurde sein Angebot sogar angenommen.

Er verabschiedete sich von den anderen Mitgliedern »seiner« Gang (ein nicht endenwollendes »Yo, man!« und »Bye, pal!«), und als ihm sogar einer der wilden »Jasons« eine alte Klinge seines Messers zum Abschied schenkte, war er vor Rührung fast (aber auch wirklich nur fast) versucht, sich seine Abreise noch einmal zu überlegen.

»Gums 'n' Plushees«

Vor wenigen Jahren hatte noch niemand von dieser lauten, unflätigen Horde von Plüschtieren gehört, die mit teilweise selbstgebastelten Instrumenten lärmende, rauhe Musik in kleinen Clubs an der Westküste der USA machten. Ihr Image als harte Rocker, deren Pelz schon morgens vor Dreck stand und die sich ihre Auftritte mit allen möglichen Arten von Waschmittel und Scheuermittel »versüßten«, stieß ebenso viele (hauptsächlich ältere) Plüschis ab, wie es andere (vor allem jüngere) anzog. Sie wurden bald bekannt dafür, daß sie sich von keinem Oheim etwas sagen ließen, wenn es um ihre Auftritte ging. Und so wurden sie auch aus so manchem Dorf verjagt, weil ihre Musik den hohen Herren zu laut war. Dies verschaffte ihnen jedoch nur noch mehr Respekt, zumindest bei denen, die sowieso etwas gegen die in ihren Augen festgefahrenen Regeln der meisten Dorfoberhäupter hatten.

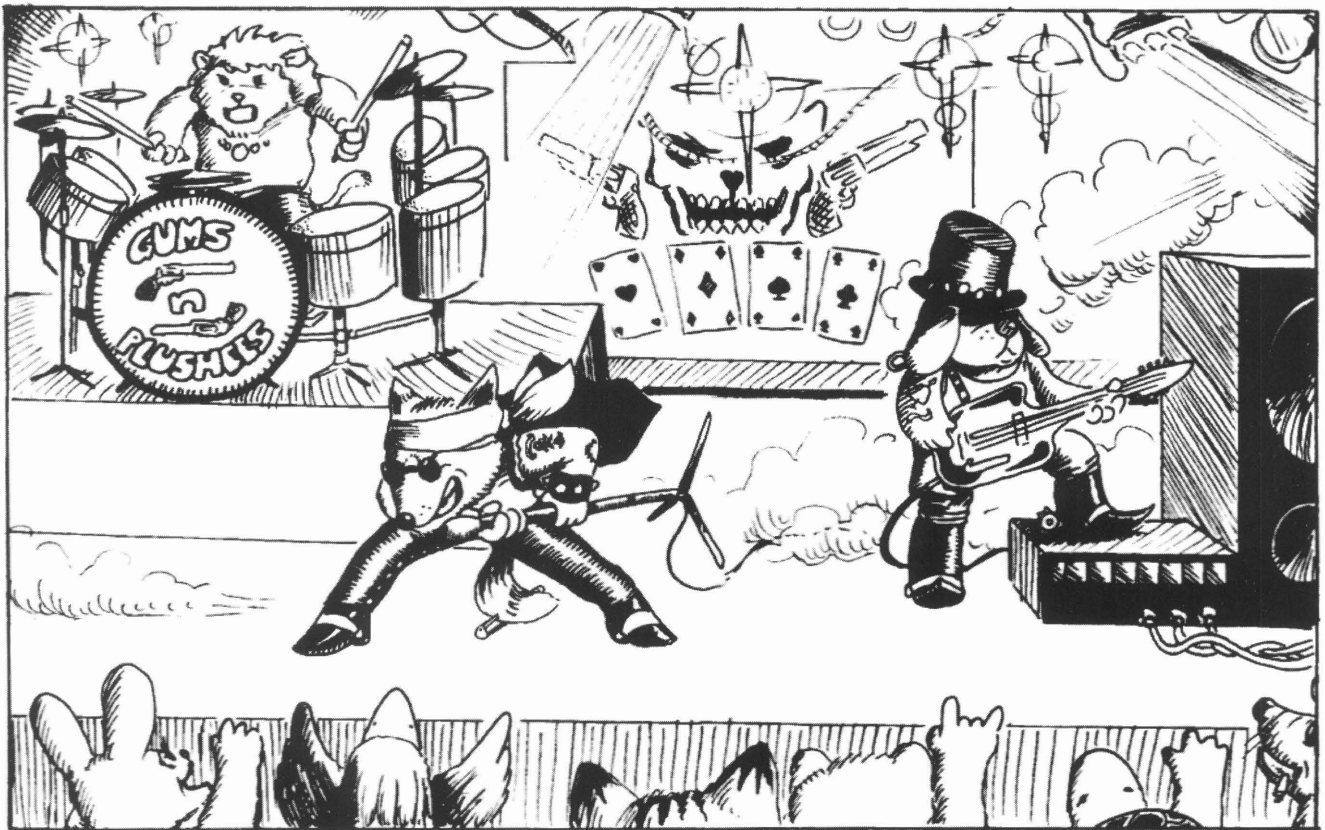
Irgendwann schlichen sich die Musiker dann mit einem gestohlenen Tonbandgerät in ein verlassenes Haus in ihrer Heimatstadt und nahmen ihr erstes Album »Plushees as distraction« auf, das sie danach in einer Nacht- und Nebelaktion in mehreren HiFi-Läden auf unzählige Kassetten kopierten und bei jedem ihrer vielen Auftritte in Massen verkauften.

Mit ihren bekanntesten Songs »Bearadise City«, »Live and let plush« und »Knockin' on Plushee's door« bekamen die Stofftiere um den Front-Plüschi W.Easel und den Okulelisten (was für ein Wort!) S.Lash dann nicht nur die »breite« Öffentlichkeit auf ihre Seite, sondern auch einen Großteil der Leute, die nichts mit Drogen zu tun hatten. Nach einiger Zeit verliehen sie sich selbst die »Goldene Kassette« für eine große Anzahl verkaufter Bänder (wenn sie auch nie sagen wollten, wieviele es wirklich waren) und zeigten diese stolz bei ihren öffentlichen Auftritten vor.

Ihre Konzerte gelten als besondere Happenings (wenn auch musikalisch nicht unbedingt als sehr gehaltvoll). Besonders bei den relativ frisch genährten, weiblichen Plüschis löst Pose mit seinem berüchtigten Schweifschwung wahre Kreisch- und Schrei-Orgien aus, und so mancher Ohnmachtsanfall soll von diesen Bewegungen ausgehen (wenn auch gehässige Zeitgenossen vermuten, daß der Grund für diese Zusammenbrüche eher im ausgeprägten Pelzgeruch der Band zu suchen ist).

Die fünf »Musiker« zählen heute zu den bekanntesten, wenn auch nicht unbedingt zu den technisch versiertesten Rockstars unter unseren bepelzten Freunden. Jedes ihrer Konzerte ist ausverkauft, und viele Plüschis warten schon gespannt und mit kaum verheilten Ohrenverletzungen auf ihr neues Werk, das demnächst unter dem Titel »Plush your illusion« erscheinen soll.

Zusammen mit »GNP«, wie man die Band auch kurz nannte, und einigen anderen Plüschis (und auch einigen ausnehmend niedlichen Begleitern der weiblich-weichen Art) krabbelte er in die große Transportkiste, die die Band als Reiseabteil benutzte, und auf ging es in Richtung Westen.



»Gums 'n' Plushees« in concert

»HIT IT, MAN!«

Während der Fahrt kam Blando aus dem Staunen nicht heraus. Die Mitglieder der Band waren gar nicht so schlimm, wie er anfangs befürchtet hatte (»BÖSE« zu sein, gehörte eben zum Image). Auch die Musik, die er anfangs kaum mit Ohrenschützern zu ertragen vermochte, wurde ihm mit der Zeit vertraut. Was blieb ihm auch anderes übrig, denn während ihrer gemeinsamen Reise dröhnte sie viele Stunden lang aus einem kleinen Lautsprecher. Und fast gegen seinen Willen mußte Blando zugeben, daß der dröhnende Krawall nach einer gewissen Abstumpfungsphase sogar etwas erträglicher wurde; nicht besser, beileibe nicht, aber zumindest erträglicher.

Amerika schien wirklich ein Land der unbegrenzten Möglichkeiten zu sein, zumindest, was die Landschaft anging. Nach der gewaltigen Stadt sah er nun mehrere Tage lang nicht als plattes Land, während sie sich in einem leicht geöffneten Zugwaggon befanden, in den sie sich mit ihrer Reisekiste hatten einladen lassen (zum Glück schien keiner der Großen Trampel am Bahnhof das Frachtgut besonders genau zu kontrollieren, was die anderen wohl öfter ausnutzten).

Ihr nächstes Ziel bot dem Plüsch direkt eine weitere Überraschung, denn in Amerika gab es offensichtlich auch andere Sportarten als in Europa, und sie wurden auch auf etwas andere Art begangen.

»PlushBow!« beispielsweise, eine der beliebtesten Sportarten, lernte er beim nächsten Konzert kennen, das als Anheizer vor einem Spiel zweier stattfand. Blando mußte zugeben, daß das

ständige Laufen, Hauen und Brüllen nicht uninteressant war, wenn er auch eine Weile brauchte, um auch nur die ungefähren Regeln des Spiels zu verstehen. Im ersten Moment wirkte »PlushBowl« mehr wie eine (leicht) abgeschwächte Version der New Yorker Kanal-Schlachten als wie eine sportliche Auseinandersetzung.

Doch nachdem man ihn eine Zeitlang mit allerlei Fachausdrücken totgeredet hatte, begann er langsam zu verstehen, was dort unten auf dem Spielfeld passierte, und als das Spiel vorbei war, hatte es in Blando einen neuen Fan gewonnen. Und sollte er je nach Europa zurückkehren, würde er sein Bestes tun, um dem Spiel dort auch dort zum Durchbruch zu verhelfen (schließlich gab es mehr als genug Plüschis, die ständig nach einem neuen Nervenkitzel suchten).

»PLUSHBOWL«

Unter den Sportarten der Plüschis gilt (zumindest in den USA, wo es erfunden wurde) »PlushBowl« als eine der aufregendsten (wenn auch »Rolla«- oder »WACH!«-Fans da natürlich ganz anderer Meinung sind).

Eine Partie »PlushBowl« wird auf einem 100 Schritt langen und 80 Schritt breiten Spielfeld ausgetragen. Wann immer zwei Mannschaften gegeneinander antreten, scheinen wie aus dem Nichts sofort ein paar Dutzend wild johlende Zuschauer aufzutauchen, die ihre Favoriten lautstark anfeuern (selbst, wenn sie die Mannschaften vielleicht gar nicht kennen; Action ist eben alles!). Schnell werden rings um das Spielfeld Zuschauertribünen aufgebaut, meistens bestehend aus verschieden hoch gestapeltem Schrott, Baumstämmen oder anderen Dingen, die gerade in der Gegend rumliegen. Manchmal reicht auch ein einfacher Hügel, auf dem man sich ein wenig hinsetzen und alles auf sich wirken lassen kann.

Aber nicht nur die Fans scheinen ein »PlushBowl«-Spiel riechen zu können. Es tauchen auch sofort Souvenir- und Fastfood-Verkäufer auf, die mit ihrem ständigen »Holt Euch Eure PlushBowl-Buttons!« und »Nur hier die Original BowlBurger!« das Stimmen- und Gebrüllgewirr noch ein wenig mehr vergrößern. Neben dem Spielfeld entstehen und vergehen Freundschaften an gelungenen oder strittigen Ballwechseln, und natürlich wird hier auch gewettet auf Teufel komm raus. In dem ganzen Durcheinander suchen »Bäriel Ultra«-Dealer nach Kunden, und wenn auch noch irgendwelche Sicherheits- oder Polizeikräfte versuchen, irgendwie Ordnung in das Chaos zu bringen, ohne direkt alle Zuschauer und Spieler zu erschießen, ist endgültig für das absolute Durcheinander gesorgt. Es ist eben ein ganz normaler Samstagnachmittag im Stadion.

Viele Dörfer in Gegenden, wo »PlushBowl« gespielt wird, unterhalten offizielle Mannschaften, die auch zu Freundschaftsspielen (welch lächerlicher Ausdruck) in andere Dörfer reisen. In vielen Gegenden gibt es sogar regelrechte Ligen, die in mehreren aufeinander folgenden Spielen ihren jeweiligen Champion ausspielen. Der Weg einer »PlushBowl«-Mannschaft zu einem Spiel nimmt oft regelrechten Volksfest-Charakter an, wenn Trainer, Betreuer und Spieler losziehen, um den guten Ruf des Dorfes zu verteidigen, und die Fans mittrotten, um ihre Mannschaft bei Sieg oder Niederlage lautstark zu unterstützen.

Die Spielregeln wollt Ihr wissen? Welche Spielregeln? Okay, okay, kleiner Scherz!

Also: »PlushBowl« wird von zwei Mannschaften von jeweils 12 Plüschis ausgetragen, gegeneinander natürlich. Jeder Spieler trägt ein kleines Küchensieb als Fang- und Schlaginstrument (er schlägt damit natürlich nur nach dem Ball, außer, man reizt

ihn zu sehr, zum Beispiel, indem man ihm den Ball abnimmt). Ein solcher »Schläger« kostet etwa 60 PFRIP; Spieler offizieller Mannschaften bekommen ihn meistens gestellt.

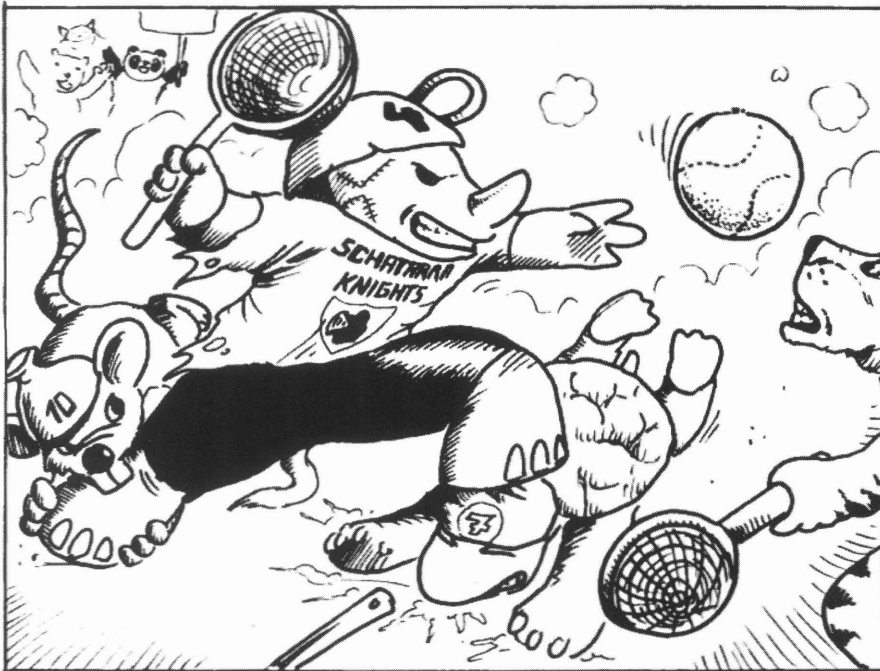
Quer über die Mitte des Feldes wird ein Stück Fliegengitter als Netz gespannt, das in einer Höhe von drei Schritten beginnt und bis in eine Höhe von fünf Schritten reicht.

Zu Beginn des Spiels wird der Schiedsrichter von beiden Mannschaften gemeinsam in die Luft geworfen, um den ersten Aufschläger zu bestimmen. Eine Mannschaft wählt »Kopf« oder »Fuß«, und mit welchem Teil der Unparteiische zuerst wieder aufprallt, bestimmt dann, welche Mannschaft zuerst aufschlägt.

Die Mannschaft mit Aufschlagrecht muß den Spielball (einen Tennisball) auf die andere Seite des Netzes bringen. Jedesmal, wenn der Ball über das Netz geht, darf ein Spieler der schlagenden Mannschaft die Seite wechseln (entweder in das Spielfeld

des Gegners oder zurück in seine eigene Hälfte). Er darf auf der anderen Seite ganz normal agieren, zum Beispiel die Gegner behindern oder selbst den Ball spielen.

Der Ball darf zwischen zwei Schlägen nur einmal den Boden berühren; wenn der Ball in der Hälfte einer Mannschaft mehr als einmal aufprallt, erhält der Gegner einen Punkt und das Aufschlagrecht, wenn er es nicht bereits vorher hatte. Dasselbe geschieht, wenn der Ball mehr als fünf Mal auf einer Seite geschlagen wird (egal, von wem, also auch von gegnerischen Spielern), bevor er wieder über das Netz geht. Alle Spieler bleiben in den Spielpausen bis zum Beginn des nächsten Ballwechsels auf der Seite, auf der sie sich zum



Ein Spieler der »Schattarra-Knights« auf dem Weg zum gegnerischen Tor

Ende des letzten Spielzuges befunden haben.

Ziel des Spiels ist es, den Ball in das gegnerische Tor an der Grundlinie zu schlagen; das zählt fünf Punkte (ein solches Tor ist zehn Schritte breit und drei Schritte hoch). Wenn es einem Spieler sogar gelingt, den Ball in einen Korb zu spielen, der zwei Schritte über der Oberkante des Tores aufgehängt wird, bekommt er dafür zehn Punkte.

Punktabzüge sind möglich für Fouls, Verstöße gegen die Regeln und unsportliches Verhalten einer Mannschaft (was aber keineswegs heißen soll, daß solche Dinge nicht in praktisch jedem Spiel vorkommen). Der Gebrauch von Magie ist strengstens untersagt (aber auch das geschieht hin und wieder). Ein Hauptschiedsrichter, ein Netzrichter und zwei Torrichter sorgen dafür, daß alles mit rechten Dingen zugeht (zumindest dann, wenn sie nicht von den späteren Siegern bestochen wurden).

Ein Spiel wird über einen Zeitraum von zweimal 30 Minuten ausgetragen. In dieser Zeit herrscht auf dem Platz ein ständiges Gewimmel der Spieler, so daß man sie meistens kaum auseinander halten kann, selbst, wenn die Mannschaften zufällig mal verschiedenfarbige Trikots tragen.

Die Mannschaft, die am Ende der Spielzeit mehr Punkte erzielt hat, ist der Sieger. Jeder Spieler aus der Siegermannschaft erhält die erzielten Punkte seiner Mannschaft in PFRIP als Siegesprämie.

Und weiter ging es auf dem Weg nach Westen, der bis jetzt zwar nicht gehalten hatte, was sich Blando von ihm versprochen hatte (wo waren die Cowboys und die Indianer?), sich aber trotzdem als interessant erwiesen hatte.

Ihr nächstes Konzert fand in einem relativ kleinen Dorf namens Schweiner statt, mitten in den Ebenen des Mittleren Westens, wie die Großen Trampel das Gebiet nannten. Die Ansiedlung wirkte auf Blando recht seltsam, besonders die überall herumstehenden Gebilde auf Kettenlaufwerken oder langen, stak-sigen Beinen weckten sein Interesse. Er erfuhr, daß es sich dabei um Kampfmaschinen handelte, sogenannte »BattlePlushs«. So fasziniert wie Blando von der Technik war, die solche Gebilde hervorbringen konnte, die schwelenden Streitigkeiten zwischen Schweiner und seinem Nachbardorf Bearita sollten Blando wieder einmal von seinem eigentlichen Weg abbringen.

Denn leider sah es der Oheim Bearitas gar nicht gerne, wenn eine bekannte Band wie »Gums 'n' Plushees« beim Feind spielte, anstatt in seinem eigenen Dorf (er hätte sie zwar eh wegen ihrer unerträglichen Musik von der Bühne entfernen lassen, aber hier ging es ums Prinzip). Und so marschierten und rollten plötzlich drei Plushs aus Bearita auf die Bühne zu und überschütteten sie mit einem Bombardement von Flüssig-Waschmittel und Klebstoff. Während Pose sich (Show und Image sind eben doch alles) sofort mit einem Aufschrei des Entzückens in die Pfütze mit der wundervollen, kostenlosen Droge warf, brach ansonsten sofort ein heilloses Chaos aus. Eine Gruppe von BattlePlushs stampfte aus Richtung Schweiner heran, und innerhalb weniger Minuten tobte rings um die Bühne herum eine Schlacht, die von den Zuschauern begeistert beklatscht wurde, während die Band und ihre Begleiter zusahen, daß sie so schnell wie möglich Land gewannen. Nichts wie weg von diesen Verrückten!

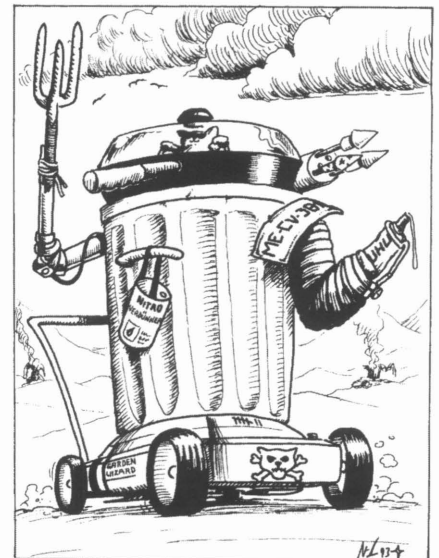
DIE »BATTLEPLUSHS«

Hin und wieder geraten sich zwei Plüschtier-Dörfer so sehr in die Nylon-Haare, daß ein regelrechter Krieg unvermeidlich wird (Plüschis sind eben auch nur Menschen... oder so ähnlich...).

Und natürlich sind auch die plüschigen Generäle ständig auf der Suche nach immer ausgefeilteren Waffentechnologien, um ihre Gegner möglichst ohne eigene Verluste auszuschalten. Meistens aber wiegt die Sorge um die Wahrung des Großen Geheimnisses stärker als der militärische Aufschrei nach immer größeren, stärkeren und gefährlicheren Waffen. Größere Streitigkeiten oder sogar Kämpfe hinterlassen immer Spuren, und wenn diese Spuren nicht rechtzeitig verwischt werden, entdecken die Menschen irgendwann, mit wem sie sich die Erde teilen müssen.

In den weiten Ebenen des Mittleren Westens der USA hingen, wo man von Glück sagen kann, wenn alle paar Dutzend Kilometer mal eine Kurve das stetige Einerlei der Landschaft auflockert, können unsere bepelzten Freunde sich sowas schon mal leisten. Hier leben so wenige Menschen, daß eine Entdeckung sehr unwahrscheinlich ist. Und hier, wo die Plüschis sich mehr oder weniger offen bewegen können, wurden auch prompt die ersten »Superwaffen« der Plüschis entwickelt: die »BattlePlushs«, riesige, dahinstampfende Kampfmaschinen.

Was als kleiner Streit um eine angeblich noch ausstehende PFRIP-Zahlung zwischen den beiden nahe beieinander liegenden Dörfern Schweiner und Bearita begann, eskalierte, wie es eben manchmal so geschieht, zu einem ausgewachsenen Krieg. Der Kampf tobt nun schon seit mehreren Jahren und hat so



Ein BattlePlush auf dem Weg zur Schlacht

manche Rolle Nähgarn und so manchen Sack Holzwolle verschlungen. Wie üblich waren auf beiden Seiten wilde Einpeitscher aktiv (»Wir kämpfen, bis die letzte Naht aufreißt!« oder »Wir werden mit ihrer Holzwolle unsere Babys stopfen!« usw.; die obligatorischen Sprüche eben), und irgendwann waren beide Seiten so in ihren Kampf verbissen, daß sie gar kein Interesse mehr an einem endgültigen Sieg zu haben schienen. Hauptsache, man konnte kämpfen und hatte einen Feind vor Augen, den man niederknüppeln konnte.

Heute kann niemand mehr genau sagen, wann die ersten der BattlePlushs auftauchten und wer sie überhaupt als erstes eingesetzt hat (natürlich wissen die Agitatoren beider Seiten es besser, denn wenn man ihnen glaubt, waren es natürlich die jeweils eigenen Wissenschaftler, die diese Erfindung gemacht haben, und die anderen, die sie danach abgekupfert haben). Im Grunde genommen ist das heute aber auch schon unwichtig geworden, denn beide Seiten befinden sich in einem gnadenlosen Rüstungswettlauf um den stärksten und widerstandsfähigsten BattlePlush. Wieder und wieder prallen die Kampfmaschinen auf dem Schlachtfeld aufeinander, und das Dröhnen der Waffen hallt meterweit durch die Landschaft. Waren die Kämpfe am Anfang noch verbissene Gefechte, in die auch viele Plüschis am Boden verwickelt waren, so entwickelte sich das Kampfgeschehen zu einer reinen Domäne der BattlePlushs. Und heute sammeln sich sogar schon Zuschauer beider Seiten auf in der Nähe des Kampfplatzes aufgebauten Tribünen, um dem Schauspiel beizuwohnen. Die Zuschauer beider Kriegs-Parteien feuern ihre Krieger lautstark an, und jeder besonders gelungene Angriff wird von vielen »Oooooohhhh!«s und »Aaaaahhhh!«s begleitet. Der ständige Wettstreit der Plush-Konstrukteure ist inzwischen wichtiger geworden als der eigentliche Krieg. Nur manchmal, wenn eine Seite eine Aktion ihrer Gegner als besonders unfair betrachtet, flammt

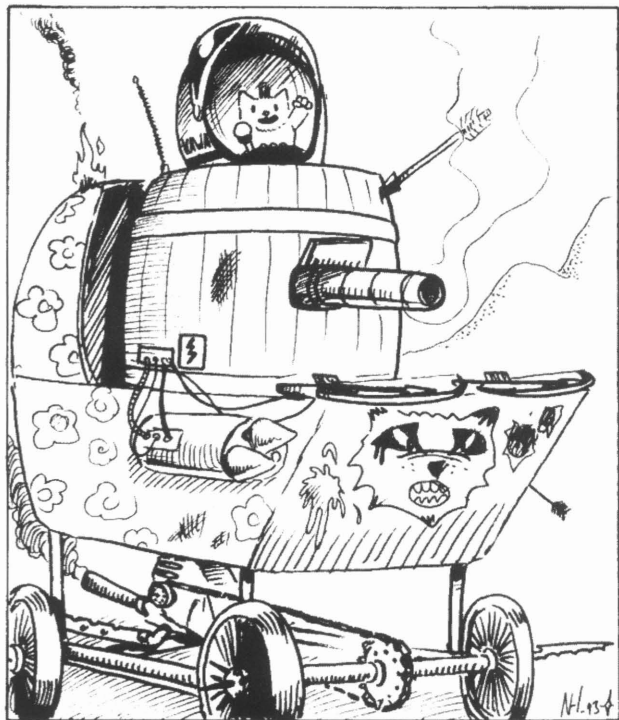
die alte Feindseligkeit der beiden Dörfer auch unter den Zuschauern wieder auf, und es beginnt eine wilde Prügelei, bei der dann so mancher Knuddelwert gnadenlos den Bach runtergeht.

Nach dem Ende des Kampfes (in den meisten Fällen gibt es keinen wirklichen Sieger, sondern nur noch die schrottreifen Überreste zweier Kampfmaschinen) geht es dann an die Aufräumarbeiten. Die Überreste der zerstörten BattlePlushs müssen natürlich wieder eingesammelt werden, wobei es egal ist, ob die Teile wiederzuverwenden sind oder nicht. Aber es darf nie vergessen werden, daß ein Großer Trampel vielleicht doch auf die richtige Idee kommen würde, wenn ihm einige der Bauteile in die Hände fallen, die für die BattlePlushs verwendet werden. Und so arbeiten die erbitterten Feinde nur wenige Schritte voneinander entfernt, und selbst auf diese kurze Entfernung bleiben beide Seiten relativ friedlich, wenn man von ein paar drohend empor gereckten Plüschpfoten und ein paar bösen Blicken in die Richtung der Leute, die ihre neueste Erfindung zerstört haben, einmal absieht.

Schließlich, warum sollte man sich schlagen, dafür hat man doch die BattlePlushs...

DER SPEER IM STEIN

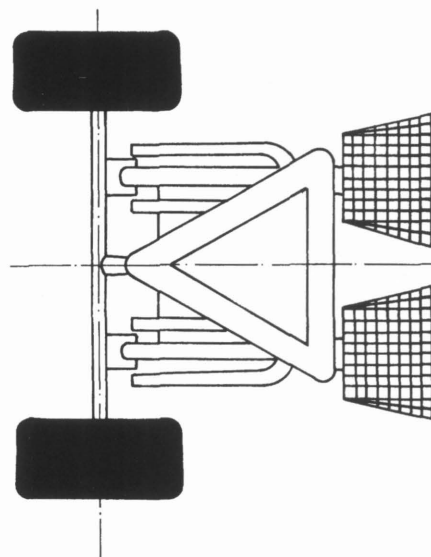
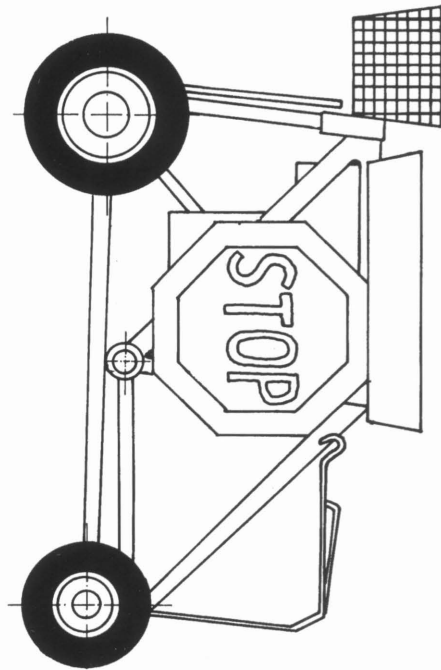
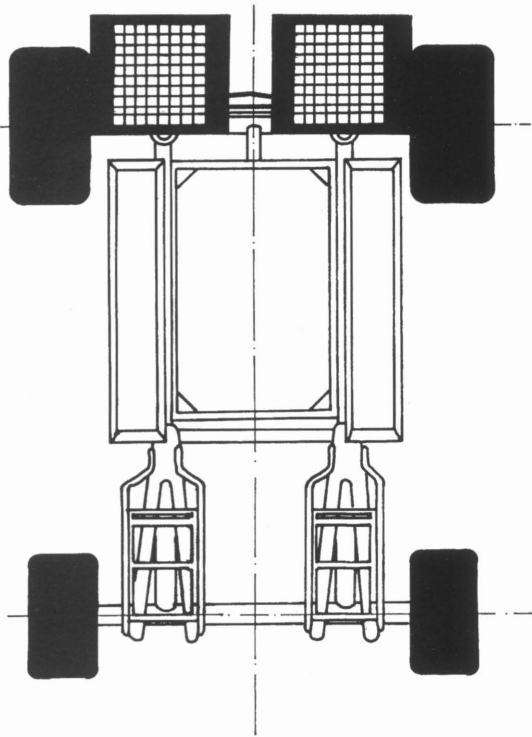
Während jedoch der Rest von Blandos Truppe in die eine Richtung gelaufen war, hatte er sich leider für die andere entschieden. Als er seinen Fehler bemerkte, war es jedoch bereits zu spät.



Ein BattlePlush im Einsatz

Anmerkung:

In Kapitel 3 ab Seite 39 befinden sich Regeln, wie man einen solchen Battleplush konstruiert und ins Gefecht führt.



	Datum	Name	
gezeichnet	3.10.1993	Michael Maus	
geprüft	10.10.1993	Karl Kontrolle	
Maßstab 1:10	Battleplush		



Zaubernder Don Blando

Die Band war bereits aufgebrochen und hatte dabei noch gar nicht bemerkt, daß einer ihrer Begleiter zurückgeblieben war. Zuerst ärgerte sich Blando ein wenig, doch dann dachte er, daß das Schicksal sich wohl irgendetwas dabei gedacht haben mußte, wenn es mit ihm solche Kapriolen anstellte (und an diesem Punkt bin ich sogar fast geneigt, ihm zuzustimmen).

Nur, wohin sollte er sich jetzt wenden? Er wußte nur, wo er nicht hinwollte, nämlich irgendwo in die Nähe der beiden kriegsführenden Dörfer. Also dachte er sich, wenn nicht dorthin, dann wenigstens möglichst weit von ihnen weg! Die Dörfer in seinem Rücken wissend schritt er tapfer und mutig aus, bis seine weichen Füße von dem harten Untergrund schmerzten. Auf der Suche nach einem Platz, an dem er sich niederlassen konnte, fand er nur einen Stein, in dem jedoch ein Speer steckte. Verwundert zog Blando die tief im Stein steckende Spitze heraus und legte die Waffe beiseite. Wie überrascht war er, als nur wenige Minuten später hinter ihm eine Stimme fragte: »Arthur, bist Du das?«

Bevor er es sich anders überlegen konnte, antwortete er: »Nein, ich, Blando!« Am liebsten hätte er sich im nächsten Moment auf seine kleine Filzzunge gebissen, doch zum Glück stand kein Großer Trampel hinter ihm, sondern nur ein alter, schon leicht verschlissener Plüschi, der ihn interessiert musterte und sich dann als Merlin, der Zaubär, vorstellte. Wer den Speer aus dem Stein zog, der sollte sein Lehrling werden und von ihm die Macht der Magie beherrschen lernen, so hatte er es geschworen. Und so wurde Blando der Schüler des wohl größten Magiers unter den Plüschis.

In den folgenden Jahren lernte er nicht nur, wie man die mächtigen Zaubersteine der Plüschi-Magie kombinierte und welche Möglichkeiten man mit ihnen hatte, er lernte auch viel über das Leben der Plüschis an sich, denn Merlin lebte schon so lange, daß er, nach seinen eigenen Aussagen, wohl fast jedes Plüschi-Dorf der Welt besucht hatte, bevor er sich hierher zurückgezogen hatte, um seinen nächsten Lehrling zu erwarten.

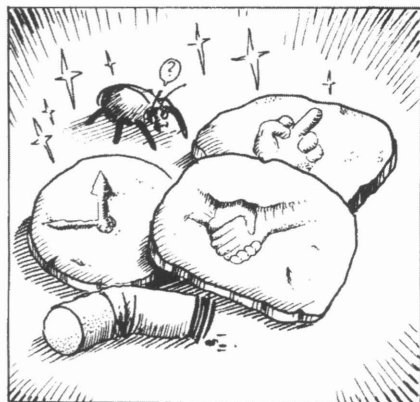
Kurz vor seinem unausweichlichen Aufbruch hatte Blando über zwanzig Zaubersteine gesammelt und mit ihrer Hilfe über 150 Zauber erschaffen.

IMMER MEHR ZAUBEREI...

Was bisher nur einige Weise unter den Plüschis wußten, kann hier zum ersten Mal öffentlich bekannt gemacht werden: die Magie der Zaubersteine ist noch vielseitiger, als bisher bekannt war. Auf seinen Reisen konnte Blando noch so manchen bislang unbekannten Stein entdecken. Er hat alle der unten aufgeführten Zaubersteine irgendwann irgendwo gefunden und natürlich auch mitgenommen (er ist ja schließlich nicht blöd...).

Im einzelnen handelt es sich um die folgenden Zaubersteine (dahinter in Klammern der Wert sowie das normalerweise auf diesem Stein eingravierte Symbol):

- | | |
|----------------------|---|
| Großer Trampel (20): | ein großer, menschlicher Fuß; |
| Vergessen (8): | ein Halbkreis (soll einen Kopf darstellen), darüber ein Fragezeichen; |
| Bezauberung (8): | zwei schielende Augen mit einem lächelnden Mund darunter, stilisiert dargestellt; |
| Sympathie (5): | zwei ineinander liegende Hände; |
| Geruch (5): | eine Nase; |
| Antipathie (5): | eine geschlossene Hand mit ausgestrecktem Mittelfinger; |
| Viel (2): | einige nebeneinander liegende Striche; |
| Ewigkeit (2): | ein runder Stein mit zwei stilisierten Uhrzeigern; |
| NICHT! (1): | diagonal durch den grundsätzlich viereckigen Stein läuft ein breiter Balken. |



Diverse Zaubersteine

Die wohl außergewöhnlichsten Zaubersteine, die Don Blando bei sich trägt, sind die seltenen Exemplare »NICHT!«, »Ewigkeit« und »Viel«. Alle können ausschließlich als drittes Element bei einem Zauberspruch eingesetzt werden (also zusätzlich zu den eigentlichen »Opfer«- und »Wirkung«-Steinen, nicht an ihrer Stelle).

»**NICHT!**« dreht dabei die Wirkung des eigentlichen Spruches um. Er verursacht gegenüber dem »positiven« Zauber keine Mehrkosten (darum sein Wert von 1). Ein Umkehrzauber muß jedoch als eigener Zauber erschaffen und aufgeladen werden.

Beispiel: Don Blando möchte gerne den davonfliegenden Plüsch-Adler Sam aufhalten (dieser schuldet ihm nämlich noch einige PFRIP und drückt sich schon geraume Zeit davor, seine Schulden zu bezahlen). Er erschafft einen Zauber mit dem »Opfer«-Stein »Plüschtier« (Wert 20) und dem »Wirkungs«-Stein »Fliegen« (Wert 8); dazwischen legt er gehässigerweise noch den »NICHT!«-Stein (wert 1). Der erschaffene Zauber (mit dem wundervollen Namen »Blandos Grandioser Absturz«) kostet 160 PFRIP und bringt Sam unsanft auf den Boden zurück.

»**Ewigkeit**« hingegen bewirkt eine erhebliche Verlängerung der Wirkung des eigentlichen Zaubers; in besonderen Fällen kann er sogar ewig halten (der Spielleiter muß dies entscheiden, und denkt dran, er hat immer recht).

Leider ist ein Einsatz dieses Steins mit erheblichen Kosten verbunden, denn durch seinen Wert von 2 verdoppelt er die Kosten beim Erschaffen und Aufladen des Zaubers.

Er kann auch mit dem »NICHT!«-Stein kombiniert werden, dann werden für einen Zauber glatte vier Steine benutzt (ein Gewimmel ist das).

Ein Zauber mit »Ewigkeit« muß ebenfalls als eigener Zauber erschaffen werden; der Zusatz kann nicht auf einen bestehenden Zauber »aufgepropft« werden.

Beispiel: Don Blando muß nachts noch arbeiten. Er erschafft einen Zauber mit dem Opfer »Ding« (Wert 20) und der Wirkung »Helligkeit« (Wert 10), um seinen Arbeitsplatz zu beleuchten. Da er weiß, daß solche Magie sich schnell abnutzt, er aber die ganze Nacht durcharbeiten möchte, legt er zusätzlich »Ewigkeit« dazu (Wert 2). Für »Blandos Nachtlicht« muß er 200 PFRIP bezahlen, kann aber dann endlich in Ruhe weiterarbeiten.

»**Viel**« ist ein Zauberstein, der die Auswirkungen eines Zaubers vergrößert. Er kann jedoch nicht dazu benutzt werden, um einem Zauber eine längere Wirkungsdauer zu verleihen (dafür gibt's ja schließlich »Ewigkeit«).

Diese größere Wirkung muß der Magier, wie schon beim »Ewigkeits«-Stein, mit einer Verdopplung seiner PFRIP-Kosten bezahlen (der »Viel«-Stein hat einen Wert von 2). Auch hier gilt wiederum, daß ein Zauber mit diesem zusätzlichen Stein für sich allein erschaffen werden muß.

Beispiel: Don Blando will sich eines allzu aufdringlichen Hundes entledigen, der ihn bereits seit einigen Minuten mit seinem ständigen Schnüffeln nervt. Er erschafft den Zauber »Stinktief«, indem er als Opfer-Stein »Tier« und als Wirkung »Geruch« wählt. Doch der Hund winselt zwar ein wenig, zeigt sich ansonsten aber unbeeindruckt. Nun bleibt Blando nur noch eins: er verstärkt seinen Zauber durch den »Viel«-Stein zum »Großen Stinktief«, erschafft ihn erneut und löst ihn direkt aus. Von seinem eigenen Gestank überwältigt, ergreift der aufdringliche Vierbeiner die Flucht auf der Suche nach einem Brunnen, in dem er den Gestank von seinem Körper waschen kann.

Zaubersteine kopieren

Interessant ist auch eine von Blando gefundene Möglichkeit, einen Zauberstein zu kopieren. Sehr praktisch, denn normalerweise wird kaum ein Zauberer freiwillig einen seiner Steine abgeben, und man will ja nicht direkt jeden Plüsch ausrauben, der einen Zauberstein hat, der einem selbst noch fehlt.

Um diese Kopie durchzuführen, muß der andere Magier bereit sein, wenigstens kurzzeitig den gewünschten Stein abzugeben. Der »Kopierer« muß dann einen Kiesel finden, der in etwa dem Zauberstein gleicht, wie er ihn sich vorstellt. Danach muß er einen Zauber erschaffen (wie in den Regeln geschildert), der den gewünschten Zauberstein als Opfer bzw. Wirkung benutzt und seinen »Kopierstein« dabei unter den eigentlichen Zauberstein legen (»NICHT!«, »Ewigkeits« oder »Viel«-Steine können also mit dieser Methode nicht kopiert werden).

Die Regeln zur Bestimmung der PFRIP werden dabei normal angewandt, jedoch muß der Zauberer die doppelte(!) PFRIP-Summe zahlen, um die Kopie des Steins herzustellen (ich hör' die Spieler schon schreien: »Boah, äh, viel zu viel, äh...«, aber so ist das Leben nunmal; und wer zuviel mosert, bezahlt eben die dreifache(!) Summe, so einfach ist das).

Wenn ihm nun noch eine normale Zauberprobe (INTelligenz-Probe +2) gelingt, hat er nach dieser Zeremonie den Zauberstein kopiert (und nebenbei noch einen neuen Zauber erschaffen, ist das etwa nichts für die paar PFRIP?). Gelingt ihm die Probe nicht, mißlingt der Kopierversuch, und der Auslöser dieses Magie-Debakels muß auf der folgenden Tabelle würfeln:

- 1: Der Original-Zauberstein zerbricht. (Pfeif unauffällig »La Paloma« und verschwinde!)
- 2: Der Original-Zauberstein verwandelt sich in einen anderen. (Überleg Dir schon mal eine gute Argumentation, warum ein »Mut«-Stein eigentlich besser ist als der ursprüngliche »Feuer«-Stein...)
- 3: Der Zauber wird sofort ausgelöst und wendet sich gegen den Plüsch mit der niedrigsten INTelligenz. (Wenn das mal nicht den Kopierer erwischt!)
- 4: Es passiert gar nichts, nicht mal der Zauber ist erschaffen worden. (Bezahlen mußst Du aber trotzdem, ätsch!)
- 5: Irgendein anderer Zauberstein entsteht. (Mal sehen, wie gnädig oder ungnädig Dein Spielleiter ist!)
- 6: Ein »NICHT!«- oder »Ewigkeits«-Stein entsteht. (Greif schnell zu, bevor's der andere tut!)

Übrigens, man sollte noch sagen, je mächtiger ein Zauberstein ist, desto seltener wird ein Magier natürlich bereit sein, ihn abzugeben, und wenn's auch nur für ein paar Minuten ist (wer weiß, was so ein unfähiger Anfänger alles mit dem guten Stück anstellen könnte?)

Anmerkung für den Spielleiter:

Eine kleine Anmerkung für Magie-gestreifte Spielleiter: ob die auf den vorhergehenden Seiten geschilderten neuen Magie-Regeln benutzt werden, liegt natürlich in Eurem Ermessen; im Zweifelsfall, wenn Eure Spieler eh schon zuviel rumzaubern, muß man sie ihnen ja gar nicht erst zeigen.

Die Professoren unter den Plüschis

Wie ja alle Leute mit ein wenig Plüschikennntnis wissen, sind die Plüschis die einzige wirklich intelligente Rasse auf unserem Planeten (zumindest denken sie selbst, daß es so ist).

Trotzdem dürfte es manche Leuten wohl wundern, wenn sie erfahren, daß es eine ganze Reihe von Plüschis gibt, die sogar Universitätsdiplome haben.

Wenn ein Plüsch Interesse daran haben sollte, an einer Uni zu studieren, wendet er sich am besten an die ZVS (Zentralstelle zur Vergabe von Stofftieren). Diese Organisation hat es sich zur Aufgabe gemacht, Plüschis bei Studenten als Maskottchen einzuschleusen, so daß sie beliebige Studiengänge besuchen können. Der Zauber »Plüsch-Freund« [Opfer »Großer Trampel«, Wirkung »Sympathie« und »Plüschtier«, Kosten 500 PFRIP zum Erschaffen, 250 PFRIP zum Aufladen] sorgt dafür, daß der Student nicht mehr ohne sein »Maskottchen« studieren gehen will, aus Angst, sonst das Pech an den Füßen kleben zu haben und keine Prüfungen mehr zu bestehen.

Durch Ausnutzung der Plüsch-Starre können die pelzigen Studenten als ständige

Don Blando hat durch seinen Lehrmeister auch einige Zauber gelernt, die eine Besonderheit aufweisen: sie haben nicht einen, sondern zwei »Wirkungs«-Steine. In diesem Fall werden die Werte dieser beiden Zaubersteine vor der Multiplikation zusammengezählt und dann erste die PFRIP zum Erschaffen bzw. Aufladen dieser Zauber bestimmt.

Beispiel: Don Blando möchte erreichen, daß ein bestimmtes Tier plötzlich wütend auf einen großen Trampel seiner Wahl wird (zum Beispiel, um einen Nachtwächter abzulenken, indem er ihm seinen eigenen Hund auf den Hals hetzt). Er legt auf das »Opfer«-Feld den Zauberstein »Tier«, auf die »Wirkungs«-Seite die beiden Steine »Antipathie« und »Großer Trampel«. Die Kosten für die Erschaffung des Zaubers »Blandos Tierfeindschaft« betragen $20 \cdot (20+5) = 500$ PFRIP, zum Aufladen benötigt man 250 PFRIP. Und im nächsten Moment läuft der Nachtwächter davon, sein zähnefletschender Hund immer hinter ihm her (»Brutus, Platz! Brutus! Hörst Du nicht?«).

HEIMAT, DEINEN RUF HAB' ICH VERNOMMEN!

Der junge Bär blieb mehrere Jahre bei Merlin, doch soviel der Alte auch wußte, über die Technologie der Großen Trampel, an der Blandos Herz immer noch hing, konnte er ihm nicht viel sagen. Es interessierte ihn einfach nicht; er wußte jedoch, daß es in Deutschland an den Universitäten eine Möglichkeit gab, mehr über diese Themen zu erfahren.

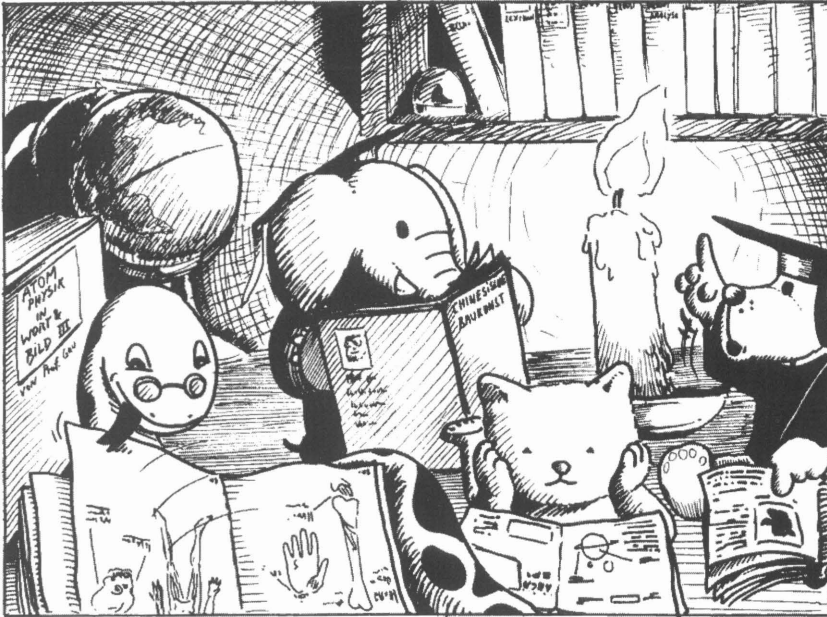
In diesem Moment gab es einen kleinen Stich im Herzen Blandos. Er hatte beinahe vergessen, warum er eigentlich damals losgezogen war, nämlich, um etwas über die Technologie der Großen Trampel zu erfahren. So wohl er sich bei Merlin auch fühlte, der plötzliche Wunsch, sich an eine der deutschen Universitäten zu begeben, um seinen ursprünglichen Plan weiterzuverfolgen, wurde in seinem kleinen Plüschtier-Herzen übermächtig (und auch wenn er es niemals zugegeben hätte, er wollte auch wissen, wie es »seinem« Dorf ging, von dem er noch nicht einmal den Namen kannte).

Merlin verstand die Sehnsucht seines Schülers und wenn er auch traurig über seine Entscheidung war, erklärte er ihm dennoch, wie er mit Hilfe seiner Zauberkünste am schnellsten nach New York kam, von wo er mit einem Flugzeug nach Europa zurückkehren konnte. Bevor er ging, sollte er jedoch den Speer wieder zurück in den Stein stecken, für den nächsten Plüsch, der die Ausbildung Merlins suchte. Blando tat, wie ihm geheißen, und verabschiedete sich. Er versprach, hierher zurückzukehren, doch Merlin nickte mit einem leisen Lächeln und sagte, das würde er nicht tun. Und als Blando davonging und sich umwandte, spürte er tief in seinem Innern, daß der Alte recht hatte. Es war Zeit für ihn, weiter zu gehen. Er sandte noch einen stummen Dank zurück, dann löste er den ersten von vielen Zaubern aus, die ihn schließlich nach New York brachten. Am dortigen Flughafen suchte und fand er die Geschäftsstelle der »Baeroflot«, und kurze Zeit später war er auf dem Weg nach Düsseldorf, zurück auf den Kontinent, von dem er gekommen war.

MAN LERNT NIE AUS

In Düsseldorf machte er sich auf den Weg an die Universität, wo er nach den Leuten, von denen Merlin gesprochen hatte, die dafür sorgten, daß auch ein Plüsch das Wissen der Großen Trampel erlangen konnte. Und er fand sie auch tatsächlich und ließ sich in einige Studiengänge einschleusen, hauptsächlich solche mit wissenschaftlich-technischem Hintergrund.

Zwar kosteten die nächsten Semester ihn fast seine ganzen PFRIP, aber er war sicher, daß das Ergebnis jeden Kostenaufwand lohnte. Er verbrachte so manche Nacht in den Labors und Versuchsanlagen, während »sein« Student schon längst erschöpft über dem Tisch zusammengesunken war. Das Leben als Student war angenehm, und wäre nicht der immer stärker werden-



de Wunsch gewesen, »sein« Dorf wiederzusehen, vielleicht wäre auch er zu einem der ewigen Studenten geworden, die dafür sorgen, daß man sich niemals zu alt fühlt, um noch mit einem Studium anzufangen. So aber versuchte er, in möglichst kurzer Zeit so viel Wissen wie irgend möglich anzuhäufen.

VOLLGAS!

Irgendwann hatte Blando aber trotzdem die Nase voll von der dauernden Lernerei. Nachdem er viele Jahre in der ganzen Welt zugebracht hatte, drängte eine Stimme in seinem Innern ihn nun, endlich dorthin zurückzukehren, wo alles begonnen hatte. In »sein« Dorf.

Doch wie sollte er dort hinkommen? Ein Flugzeug für diese kurze Strecke benutzen, erschien ihm irgendwie unangemessen. Außerdem wollte er den Bewohnern des Dorfes doch beweisen, was er alles gelernt hatte. Er mußte also einen anderen Weg finden, um dorthin zu gelangen. Auf einem Schrottplatz fand Blando schließlich die Dinge, die er brauchte, und er baute sich aus allerlei Bauteilen, welche die Großen Trampel einfach achtlos weggeworfen hatten, ein Gefährt, mit dem er die Strecke überwinden wollte.

Er hätte selbst nicht erwartet, mit welch einem Affenzahn er auf den Autobahnen Deutschlands unterwegs war. Er brauchte nicht einmal drei Stunden für die Strecke von Düsseldorf nach Frankfurt (selbst für Nicht-Plüschis eine reife Leistung, oder?).

Ohne es zu merken, hatte er dabei eine ganze Reihe von Radarfallen ausgelöst, doch die Fotos eines Plüschbären, der in einem Kindersitz auf einer Auto-Hinterachse saß, erreichten niemals irgendwelche offiziellen Stellen. Keiner der diensthabenden Beamten hatte auch nur das geringste Interesse daran, sich mit einem solchen Bild vor seine Vorgesetzten zu stellen (man muß ja schließlich an seine Pension denken, und Trunkenheit im Dienst machte sich bestimmt nicht gut in der Personalakte). Und so landeten die beweisträchtigen Fotos in irgendwelchen

Begleiter »ihrer« Studenten alles lernen, was sie über das jeweilige Fachgebiet wissen wollen (und entdecken so ganz nebenbei noch einiges über die Großen Trampel und ihre Auffassung von Lerneifer; es passiert nicht selten, daß der Plüschis mehr vom eigentlichen Unterrichtsstoff mitbekommt als der Student selbst). Nachts schleichen sich die wissensdurstigsten Plüschis hin und wieder noch in die ruhige Universitätsbibliothek, um dort ihre Studien noch zu vertiefen.

Viele Plüschis nehmen jedoch auch die Unsitten ihrer »Besitzer« an und verlieren nach einiger Zeit das Interesse an den eigentlichen Studieninhalten. Das Studentenleben hat für sich allein betrachtet so einiges zu bieten, und viele Plüschis genießen das Leben ohne die Zwänge eines Oheims, der ihnen alles vorschreibt, daß sie im Endeffekt von einem Studenten zum anderen wechseln, nur um die Uni nicht verlassen zu müssen.

Wenn ein Plüschis sein Studium beenden oder auf einen anderen Studiengang (nebst anderem Studenten) wechseln will, sorgt ein erneuter Zauber dafür, daß der Student der Meinung ist, sein bisheriges Maskottchen weggeworfen zu haben (Zauber »Plüschis no more: Opfer »Großer Trampel«, Wirkung »Bezauberung«, Kosten 160/80 PFRIP).

Jeder Plüschis, der bei der ZVS gemeldet ist, erhält am Ende der Studienzeit oder auch eines Studienabschnitts ein Diplom, das bescheinigt, wie lange er die einzelnen Richtungen besucht hat (das sagt zwar nichts über sein wirkliches Wissen aus, aber eine solche Urkunde macht sich natürlich hervorragend, wenn man in seine Heimat zurückkehrt).

Natürlich muß ein Plüschis für die Dienste der ZVS auch bezahlen. Die Studien-Grundgebühr beträgt 750 PFRIP (in diesen Kosten sind das Einschleusen, die Zauber »Plüsch-Freund« und »Plüschis no more« sowie das Abschluß-Diplom enthalten). In jedem Semester (das heißt, alle sechs Trampel-Monate) muß eine Studiengebühr von 100 PFRIP bezahlt werden. Der Wechsel von einem Studenten zu einem anderen schlägt erneut mit 750 PFRIP zu Buche, da ja wieder alles praktisch von vorne anfängt.

Wie man sieht, Studieren ist eine teure Angelegenheit. Aber wenn man ein bißchen Glück hat, kann man seinen Oheim dazu überreden, für den zukünftigen Plüschidemiker ein paar PFRIP aus der Dorfkasse beizusteuern (welches Dorf würde sich nicht gerne mit einigen studierten Köpfen schmücken?).

Auf jeden Fall sollte man nicht versuchen, die ZVS um ihre PFRIP zu prellen. Allzu säumige Zahler sind schon oft mit dem Zauber »Selige Unwissenheit« bedacht worden (Opfer »Plüschtier«, Wirkung »Vergessen«, Kosten 160/80 PFRIP) und fanden sich danach ohne die geringste Erinnerung an ihre Studienzeit auf der Straße wieder. Und wer möchte diese schöne Zeit im Nachhinein schon missen?

Papierkörben und Autoaschenbechern. Wenn die Plüschis jemals erfahren, wie nahe sie hier an der Entdeckung ihrer Art vorbeigeschrammt sind...

DIE FORMEL PLÜSCH

»Rolla? Das ist doch Kinderkram! Wenn ich 'auf Achse' bin, brennt die Luft, Baby!«

Dieses von tiefer Bescheidenheit und großer Toleranz geprägte Zitat wird im allgemeinen Bärton Renna zugeschrieben, dem wohl erfolgreichsten »Formel Plüsch«-Fahrer der vergangenen Jahre.

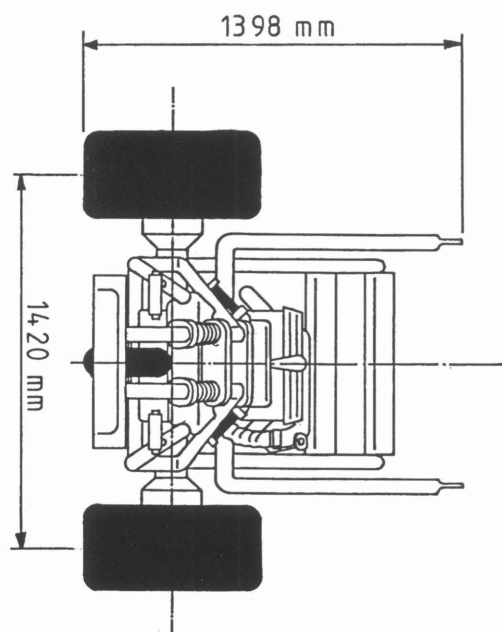
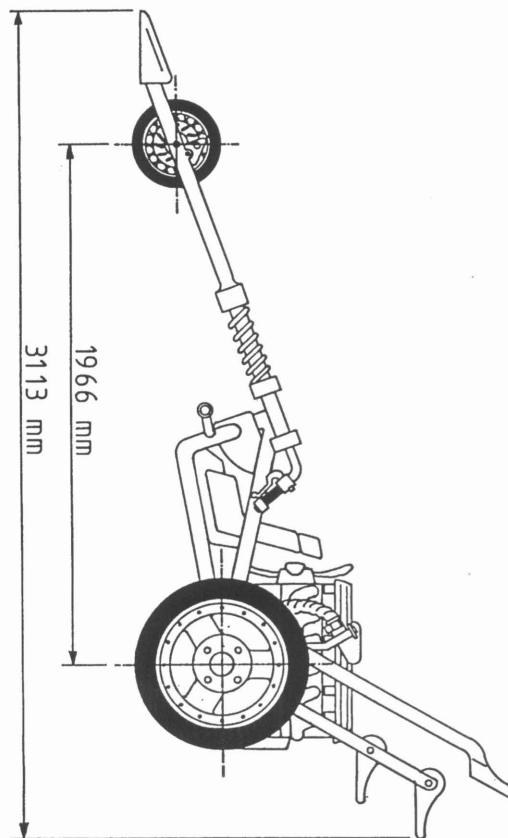
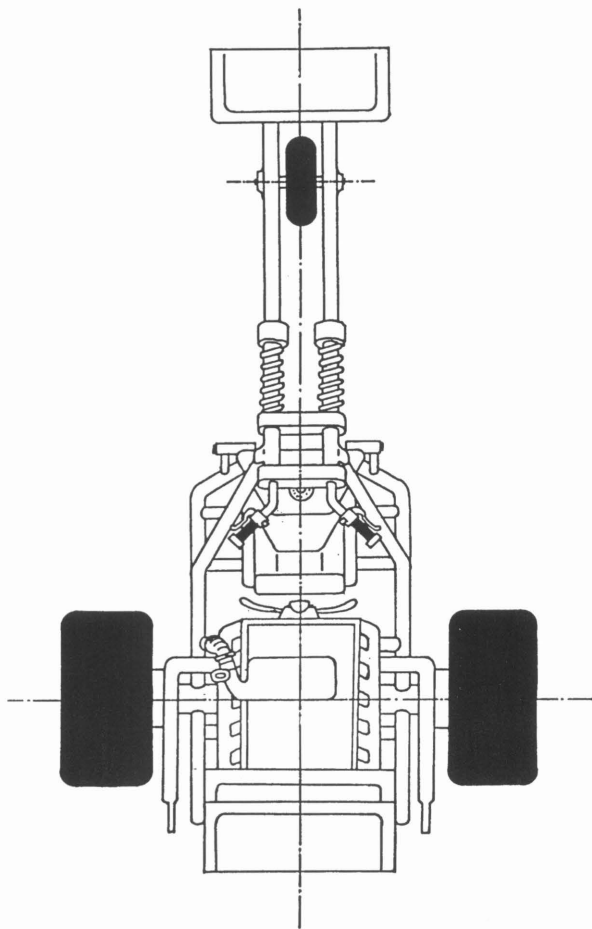
Die Geschichte dieser Rennserie geht auf das Fahrzeug zurück, das Don Blando erfand, um so schnell wie möglich quer durch Deutschland in »sein« Dorf Schatarra zurückzukehren. Als er an seinem Ziel ankam, waren die dort lebenden Plüschis von dem Apparat so begeistert, daß sie ihn (wenn auch mit kleinen Veränderungen) nachbauten und bald die ersten Rennen damit austrugen.

Die »Formel Plüsch« fährt jetzt seit etwa fünfzehn Jahren, und trotz ihres höheren Action-Grads ist sie auch heute noch weniger weit verbreitet als Rolla; wahrscheinlich, weil es leichter ist, sich auf einen Rollschuh zu schwingen, als einen der (für Fahrer und Zuschauer) gefährlichen Formel-Renner zu bauen.

Zwar gab es am Anfang bei den Nachbauten von Blandos Erfindung des öfteren kleinere Konstruktionsmängel (»Eine Bremse? Wozu? Ist doch ein Fahrzeug und kein Bremszeug!«), aber nach einigen fellsträubenden Unfällen wurden einige Verbesserungen realisiert (unter anderem sogar eine halbwegs funktionierende Lenkung), so daß man sich heute in eins der Fahrzeuge setzen kann, ohne (allzu große) Gefahr zu laufen, in die Luft zu fliegen. Das zugrundeliegende Konstruktions-Prinzip wurde natürlich auch von anderen Ansiedlungen übernommen, so daß heute in vielen Dörfern Formel-Teams bestehen, die sich bei den in unregelmäßigen Abständen stattfindenden Rennen gegeneinander stellen.

Jedes der heute gebräuchlichen Fahrzeuge ist aus der Hinterachse eines Autos gebaut, an die vorne ein Kinderwagensitz und ein Chopper-Lenker angebaut worden ist (letzteres vor allem, weil es so ungemein cool aussieht). Ein kleiner Motor, laut dem Erfinder basierend auf der einfachen Formel »[S&%\$ plus Z|OY@] durch {Pi plus #~&!}² mal Xß?³ = RÖÖÖHR!!!«, wird auf die Achse aufmontiert und überträgt seine Kraft direkt auf die Achse (worauf auch sonst?). Zur optischen Steigerung haben die meisten Plüschis noch Chromverzierungen, Plastikspoiler und hohe, silbrig glänzende Auspuffrohre an ihre Wagen angebaut (zwar überleben die wenigsten »Anbauten« das erste Rennen, aber gutes Aussehen gehört für die meisten einfach zu einem richtigen Formel-Fahrzeug dazu).

»Formel Plüsch« zu fahren, hat bei den meisten Fahrern wohl etwas mit Übermut oder Todessehnsucht zu tun. Die Bremsen der Rennwagen zeigen auch nach den Änderungen in der Konstruktion noch zu wenig Leistung, die Lenkung hingegen funktioniert so gut wie nie, von Sicherheit für den Fahrer kann keine Rede sein, aber dafür kann eine Geschwindigkeit erreicht werden, bei der es kaum noch möglich ist, das Fahrzeug in der Spur zu halten. Unfälle, Zusammenstöße und allgemeine Verwirrung gehören darum zu einem anständigen »Formel Plüsch«-Rennen wie Nadel und Faden zu einer Näherin. Und als ob das noch nicht genug ist, müssen die Rennen natürlich nachts stattfinden; bei Tag ist die Chance zu groß, daß die Großen Trampler die Geräusche des Rennens hören und so das Geheimnis der Beseelung entdecken.

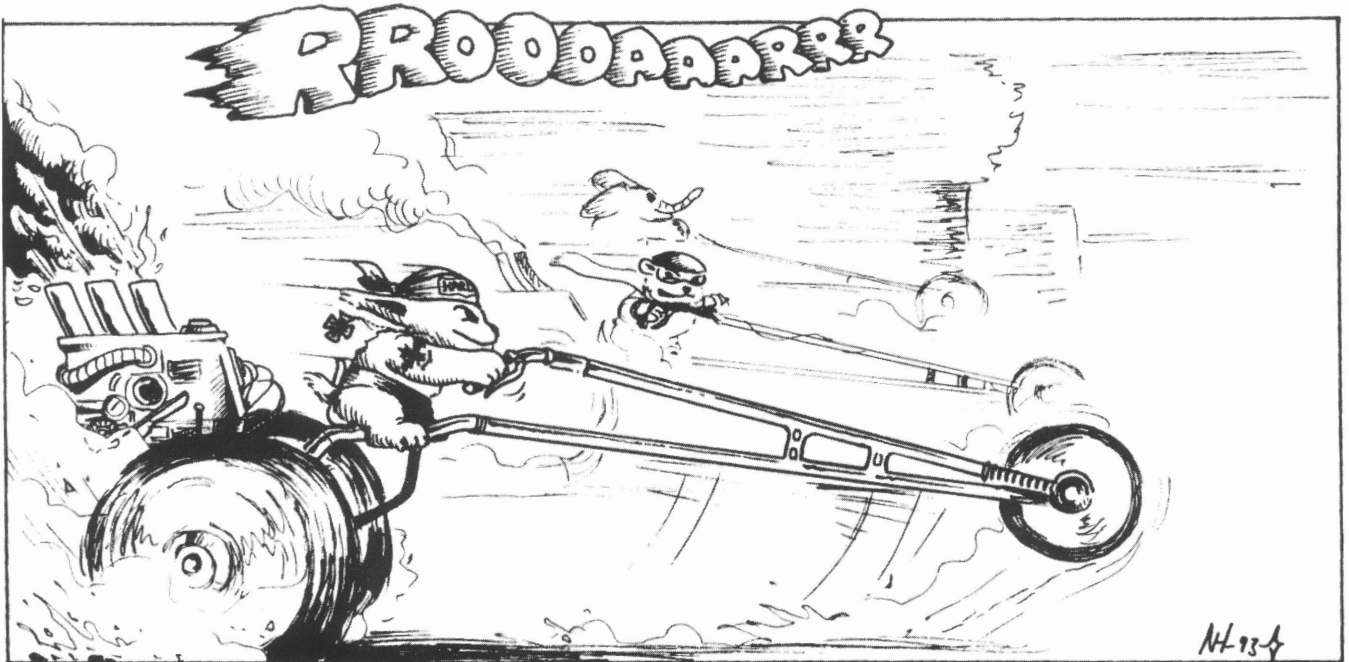


	Datum	Name	
gezeichnet	3.10.1993	Michael Maus	
geprüft	10.10.1993	Karl Kontrolle	
Maßstab 1:10	Formel-Plüsch-Wagen		

Licht an der Rennstrecke? Wieso? Hat einer was von Beleuchtung gesagt? Na gut, vielleicht ein paar Lampen und Fackeln rings um den Kurs herum, aber das muß dann auch reichen. Der Grund dafür ist natürlich auch hier die Entdeckungsgefahr. Außerdem könnte einer der Fahrer ja die Strecke erkennen, und wer solche Dinge verlangt, beweist nur, daß er zu weich für diesen Sport ist!

Trotz der Gefahren pilgern zu jedem Rennen (wann auch immer es den jeweiligen Rennchefs vor Ort in den Sinn kommt, eins zu organisieren) mindestens fünfzehn Teams, die dann am jeweiligen Veranstaltungsort um den Titel des »Großen Formel-Pumpel« fahren; für jede Strecke wird dieser Titel einmal an den Sieger verliehen. Die größte Belohnung für den Sieger (neben 100 PFRIP) ist natürlich die Erlaubnis, einen Plüsch seiner Wahl mit einer ganzen Liter-Flasche Sekt zu übergießen, ohne dafür bestraft zu werden (eine wundervolle Geste, die von den Rennen der Großen Trampel übernommen wird). Dabei richtet der Sekt TK 3W6 an, die direkt von den Plüschpunkten des Opfers abgezogen werden.

In den vergangenen zehn Jahren hat der große Champion Bärton Renna auf seinem McBären Wonda (der umgebauten Hinterachse eines Wonda DSY) allein vierzehnmal gewinnen können.



»Bärton Renna« bei einem Formel Plüsch-Rennen auf dem Weg zu einem weiteren Sieg

Sein größter Konkurrent ist Igel Rennschnell, der auf einem Willi M.'s Renno dreizehn Siege für sich verbuchen kann. Daß er den großen Champion bald eingeholt haben könnte, freut seinen Teamchef Willi M., der viele, viele PFRIP in sein Team gesteckt hat, natürlich ganz besonders. Schließlich hat er sich vorgenommen, die Rekordserie seines schlimmsten Konkurrenten McBären einzustellen, wenn nicht gar zu übertreffen.

Beide Teams stammen übrigens aus Schatarra, und es geht das Gerücht um, daß Blando selbst, nachdem er die Verschandelung seines ursprünglichen Entwurfs mit ansehen mußte, ihnen geholfen hat, damit ihre Fahrzeuge so schnell werden (ein wenig Lokal-Patrotismus trifft man wohl auch bei ihm mal an).

Wenn es zufällig mal keins der beiden obenstehenden Teams ist, das den obersten Platz auf dem Siegetreppchen einnimmt, teilen im allgemeinen die erfolgreichen Rennställe von Bärriari, Renetton und Sau-Bär die verbleibenden Siege unter sich auf. Viele andere Teams fahren zwar immer wieder mit, können je-

doch in den meisten Fällen nur den Schrottberg nach dem Rennen vergrößern (und sind natürlich für einige von lautem Johlen begleitete Überschlüge gut).

Die meisten Rennen werden übrigens auf Schrottplätzen gefahren, weil dann nach dem »Großen Plunder«, wie man die Rennen auch nennt, kein Aufräumen nötig ist. Die großen Trampel können den einen Schrotthaufen sowieso nicht von dem anderen unterscheiden. Doch einige Teams, besonders die kleineren, versuchen natürlich nach dem Rennen zu retten, was noch zu retten ist (manchmal klauen sie dabei auch die Reste zerlegter Konkurrenten, aber solange sie sich nicht dabei erwischen lassen...).

Die Rennkurse werden jeweils vor dem »Großen Plunder« neu abgesteckt, meistens mit irgendwelchen Schrottautos, die als Randbegrenzungen dienen. Die eigentliche Strecke wird freigeräumt, obwohl sie nach dem Rennen sowieso wieder aussieht, als hätten nie irgendwelche Arbeiten daran stattgefunden. Im nächsten Jahr sucht man dann einfach eine andere Stelle, um einen Rennkurs abzustecken, natürlich schön eng, mit vielen Kurven und Schikanen, damit nicht einfach einer die Unverfrorenheit besitzt, ohne Blessuren davonzukommen. Und dann heißt es wieder »Crash, as crash can...«

ES LEBE DIE FORSCHUNG!

Dann kam Blando wieder in »seinem« Dorf an.

Doch wie hatte es sich verändert, kaum noch etwas erinnerte an die primitiven Anfänge, die damals unter seiner »Leitung« entstanden waren. Und doch gab es noch so manchen älteren Plütschi, der sich an den berühmten Gründer des Dorfes erinnerte. Die meisten Jüngeren erkannten ihn höchstens an der Ähnlichkeit mit seiner Statue. Doch trotz aller Wiedersehensfreude mußte Blando sich doch beherrschen, als man ihm zum ersten Mal den Namen der Ansiedlung nannte. Nun ja, jedem das seine, warum also nicht ein Dorf namens »Schrott«?

Blando zeigte stolz seine Diplome vor und gab den anwesenden Einwohnern Schatarras eine kurze Vorführung seiner magischen Kräfte. Polter-Poldi, immer noch der Oheim des Dorfes, begrüßte den heimgekehrten »Vater« des Dorfes herzlich und lud ihn ein, seine Kenntnisse in den Dienst »seines« Volkes zu stellen (dafür sollte er ständig mit allen notwendigen Materialien für seine Forschungen und mit ausreichend PFRIP für seine normalen Bedürfnisse versorgt werden). Ein solch großzügiges Angebot konnte Blando einfach nicht ablehnen, und so wurde er zum Forscher im Dienste seines Dorfes.

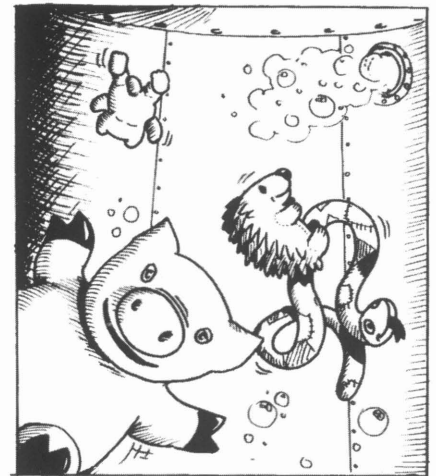
In den nächsten Jahren verbesserte er die Gully-Krabbler mit seinem Wissen, baute einen alten Kühllaster zu einer Eislaufbahn um und konstruierte das berühmte »Schwebabad« von Schatarra, mit dem er nun endgültig bewies, daß auch Plütschis zu gewaltigen Leistungen auf technologischem Gebiet fähig sind (wenn er sich auch das Vertrauen der anderen Einwohner Schatarras dadurch erkaufen mußte, daß er sich als Erster in die »Fluten« seiner Erfindung stürzte). Auch baute er einige der Dinge nach, die er auf seinen Reisen gesehen hatte; er konstruierte sogar zur Probe einen BattlePlush, den er dem stolzen Polter-Poldi zur Verteidigung seines Dorfes übergab (der Oheim war sich zwar nicht sicher, wogegen er Schatarra verteidigen sollte, aber er meinte, es sei immer besser, vorbereitet zu sein).

UND (R)AUF GEHT'S!

Blandos große Faszination gehörte jedoch immer noch seiner Idee einer eigenen Flugmaschine. Er spürte bereits wieder, wie

Das »Schwebabad« von Schatarra

Wasser ist für Plütschis eine recht zwiespältige Angelegenheit. Zwar haben sie die Tendenz, ihre Felle über Gebühr zu strapazieren, sprich, sich in Pfützen zu werfen, sich gegenseitig mit Zitronensaft, Ketchup oder Senf einzuschmieren usw. Im genauen Gegensatz dazu steht jedoch ihre Bereitschaft, sich einer ausgiebigen Wäsche zu unterziehen (auf der anderen Seite verständlich, wer will schon sein ganzes Innenleben völlig durchnäßt und klumpig im Bauch spüren?). Wasser an sich ist also gar nicht so schlecht, wenn es nur nicht so erschreckend naß wäre.



Während sich bei den Großen Trampeln Schwimmbäder großer Beliebtheit erfreuen, können die meisten Stofftiere nichts besonders ansprechendes daran finden, in ein Becken mit Wasser zu springen, noch dazu, wenn es so kaaaaalt ist. Trotzdem haben immer wieder Plütschi-Erfinder versucht, ein Schwimmbad zu entwerfen, das auch für ihre »Kollegen« benutzbar ist.

Um das Problem der Durchnässung zu lösen, haben sich die Plütschis schon einiges einfallen lassen. Einige schwören auf die Backofen- oder Mikrowellenherd-Methode, um eine möglichst fellowschonende Trocknung zu ermöglichen; leider ist jedoch bei beiden Methoden schon so mancher Plütschi bei großer Hitze etwas zu sehr getrocknet worden. Andere Versuche wiederum wurden mit kleinen Kabinen angestellt, in die man den warmen Luftstrahl eines Föns leitete, doch einige Felle wurden dadurch zwar wunderbar flauschig-weich, standen jedoch auch in alle Richtungen ab und verliehen dem badewütigen Plütschi ein betont lächerliches Aussehen.

Seit seiner Studienzeit hatte Blando sich mit einer Idee beschäftigt, wie man ein ganz besonderes »Schwimmbad« bauen konnte, bei dem man nicht naß wurde.

Er hatte gelernt, daß die Luft um ihn herum aus vielen verschiedenen Gasen bestand, von denen einige besonders leicht, andere besonders schwer waren. Einige dieser Gase waren so dicht und schwer, daß man in ihnen tatsächlich schwimmen

konnte, so wie die Großen Trampel es im Wasser taten. In Schatarra fand Blando nun endlich die Möglichkeit, seine Theorien auszuprobieren. Unter der Erde hatte man einen alten Öltank entdeckt, der nach einigen Reinigungsarbeiten (und mehreren ausgedehnten Wäschen der beteiligten Plüschis) für seine Zwecke wie geschaffen erschien.

Es dauerte natürlich eine Weile, bis es Don Blando endlich gelungen war, das Gas zu finden, das er für seine Zwecke benötigte (in der Zwischenzeit hatte er die Eigenschaften einiger anderer Gase kennengelernt, so zum Beispiel den wundervollen Geruch von Methan und die hochexplosive Natur des Wasserstoffs). »Sein« Gas trug den Namen Xenon (sagten zumindest die Bücher der Trampel; er selbst war der Meinung, »Blandon« sei ein viel schönerer Name), und bei entsprechendem Druck war es so »dick«, daß man darin wirklich wie im Wasser paddeln konnte. Nach einigen weiteren Versuchen gelang es ihm, ein wenig Sauerstoff hinzuzufügen, ohne dabei die Dichte allzu sehr zu beeinflussen (das Atmen war ja schließlich auch nicht ganz unwichtig), und das »Schwimmbad« ohne Wasser konnte endlich Wirklichkeit werden.

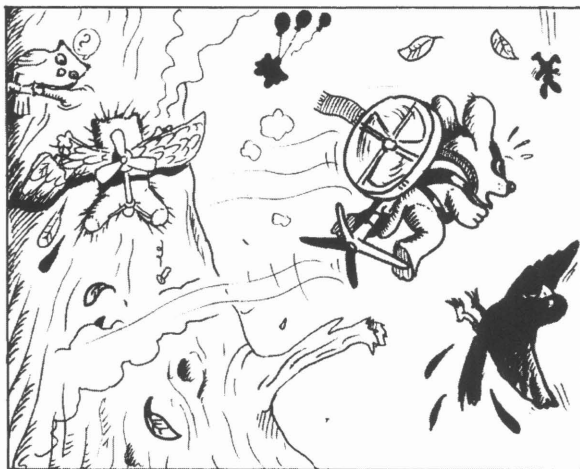
Der vorgesehene Öltank wurde abdichtetet und mit einer kleinen Schleuse versehen, durch die man den eigentlichen »Schweberraum« betrat. Ein Teil des Tanks wurde abgeteilt, um Platz für den notwendigen Blandon-Behälter zu schaffen. Eine kombinierte Umwälz- und Kläranlage sorgte dafür, daß Verunreinigungen (Fellfussel, Schmutzteilchen und andere Dinge, über deren Herkunft wir lieber nicht nachdenken wollen) aus der Luft entfernt wurden. Durch diese Anlage entsteht eine ständige Bewegung in dem Schwebemedium, so daß man sich genüßlich durch die ganze Kammer treiben lassen kann, ohne sich anzustrengen.

ihn der Wunsch nach erneuter Einsamkeit überkam, wie ihm die Nähe all dieser Plüschis und ihr ständiges Gerede über seine Erfindungen langsam den letzten Nerv raubte.

Doch seine ersten Versuche, ein »PLuS« (ein »Plüsch-Luft-Schiff«) zu bauen, waren von wenig Erfolg gekrönt.

So schaffte er es zwar, einen Plüsch mit einem leicht umgebauten Handstaubsauger auf dem Rücken in die Luft zu schießen, genauso wie es ihm gelang, einen kleinen Ventilator zu einem Huckepack-Rotor umzubauen, doch beide Piloten besaßen die Frechheit, zwar aufzusteigen und fortzufliegen, aber im Nachhinein nicht über ihre Erfahrungen zu berichten (um genau zu sein, kehrten sie erst gar nicht zurück, sondern blieben bis heute verschollen). Auch Versuche mit verschiedenen Luftgleitern endeten meistens mit ausgiebigen Kaltverformungen, nachdem

die Flugapparate doch ein wenig härter auf die Erde zurückgekommen waren, als dies eigentlich beabsichtigt gewesen war. Am Ende fiel es Don Blando immer schwerer, neue Versuchs-Plüschis für seine Apparaturen zu finden, so daß er schließlich sogar zu ausgedehnten Selbstversuchen übergehen mußte, die er seltsamerweise sogar überlebte. Doch mit jedem Mißerfolg, den er erlitt, wuchs auch sein Wissen, und jeder abgestürzte Entwurf brachte ihm neue Er-



kenntnisse, die schließlich und endlich in die Konstruktion des ersten Schiffes eingingen, das wirklich als Fluggerät und nicht als »bedingt flugfähige Notlösung kurz vor dem Absturz« bezeichnet werden konnte.

Mit »PLuS 12« gelang Blando endlich das, wovon er immer geträumt hatte. (Fast) allein durch die Kraft der Technik erhob sich ein von ihm konstruiertes Gefährt in den Himmel. Allein der Jubel der anwesenden Bewohner Schatarras und ihre uneingeschränkte Bewunderung für seine Fähigkeiten wären schon genügend Belohnung gewesen, Balsam für seine Seele, die so lange auf diesen Moment hatte warten müssen. Doch noch mehr als das war es das Bewußtsein, daß eine ganz neue Freiheit auf ihn wartete, welches ihn fast in einen Zustand der Euphorie versetzte.

Erneut sagte er Schatarra »Lebewohl« und machte sich zusammen mit zwanzig Getreuen auf den Weg, um all die Wunder der Welt kennenzulernen, die ihm bisher entgangen waren.

Er kehrte auch hin und wieder nach Schatarra zurück, und ein ums andere Mal brachte er Dinge mit, die die dort lebenden Plüschis in helles Erstaunen versetzten.

Doch wie heißt es so schön? Das ist eine andere Geschichte, und sie soll zu einer anderen Zeit erzählt werden.

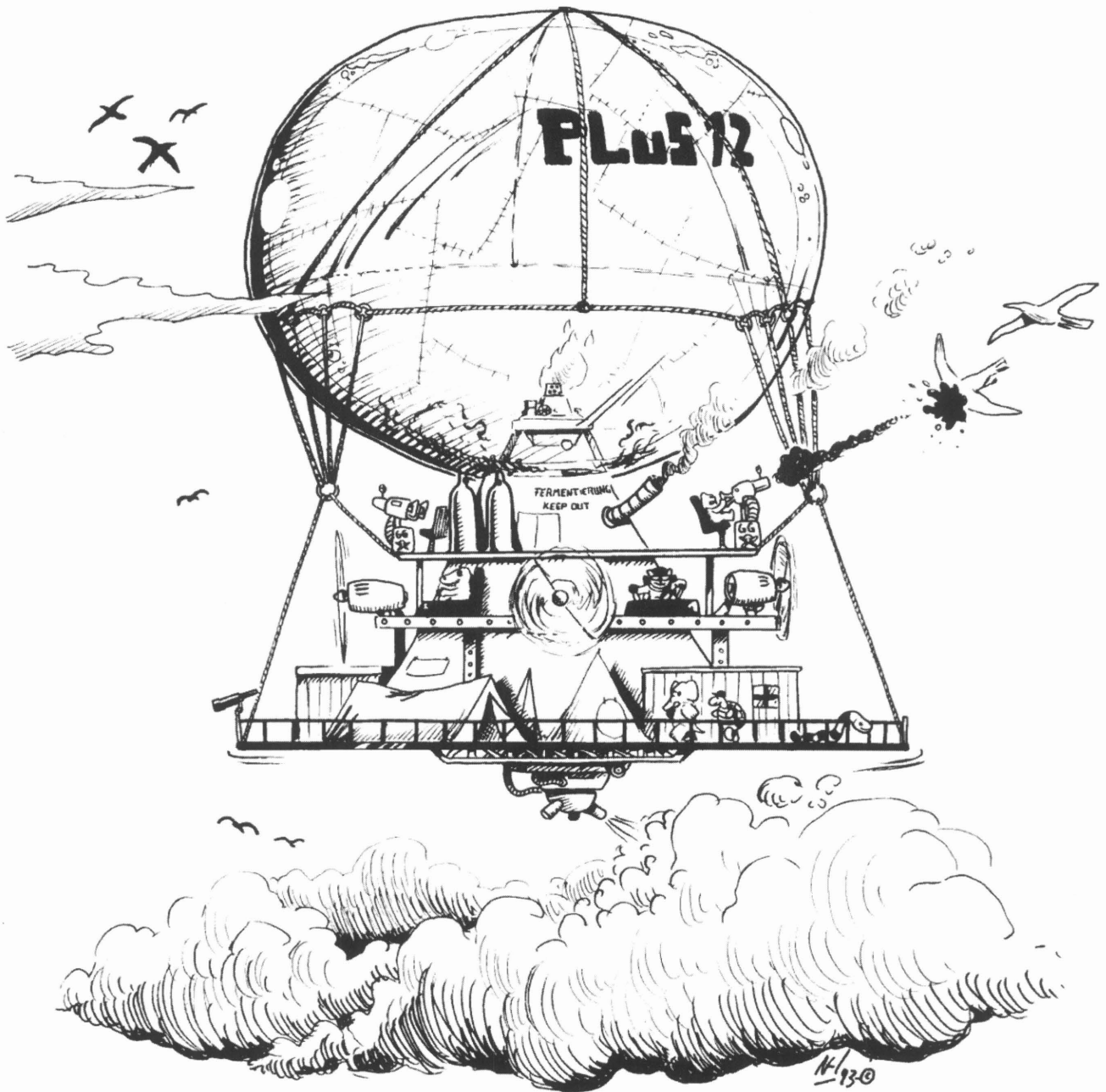
»PLuS 12« - DON BLANDOS LUFTSCHIFF

Die Nummer hinter dem Kürzel »PLuS« verrät schon alles: es gab so einige Fehlversuche, bis es Don Blando schließlich doch noch gelang, »sein« Luftschiff zu bauen.

»PLuS 12« ist ein wahres Wunderwerk der Plüsch-Technologie. Hauptantriebsmittel und Energiequelle zugleich ist ein doppelwandiger, über dreißig Meter durchmessender Ballon mit mehreren, voneinander getrennten Innenkammern. Unter diesem

Tragkörper ist eine Plattform mit annähernd zwanzig Metern Durchmesser befestigt.

Die zwei Wandungen des Ballons sind durchsichtig. Zwischen die beiden Schichten wurde Wasser gepumpt, das mit Algenkulturen durchsetzt ist. Durch das auftreffende Sonnenlicht wachsen diese Algen und können schließlich am unteren Ende des Ballons durch eine Schleuse entnommen werden. In der Mitte der Plattform steht in einem Zelt eine Fermentierungsanlage, in



der die Algen nach ihrer Entnahme vor sich hin gären. Die Arbeit in diesem Raum ist aufgrund des »betörenden« Geruchs in seinem Innern nicht sonderlich beliebt. Es entwickelt sich bei diesem Prozeß nämlich Methan, ein brennbares Gas. Direkt neben der Anlage befinden sich auch Gastanks, in die der entstehende »Stinkstoff«, wie einige der Bewohner von »PLuS 12« das Methan auch nennen, abgepumpt wird.

Das Gas wird zum einen in einigen seitlichen Kammern des Ballons als Auftriebsmittel benutzt, da es leichter als Luft ist und somit dafür sorgt, daß das Luftschiff aufsteigt (vor der Brandgefahr hat Blando das Schiff durch den Zauber »Blandos Feuerwehr« geschützt [Opfer »Ding«, Wirkung »Feuer«, zusammen mit

»NICHT!« und »Ewigkeit«; Kosten 1.600 PFRIP zum Erschaffen, 800 PFRIP zum Aufladen; ein Zauber hält vier Wochen)).

Um die im Innern des Ballons befindliche Luft anzuheizen oder abzukühlen und damit die Höhe des Luftschiffes besser steuern zu können, dient ein Teil des durch den Gärungsprozeß entstehenden Methans auch als Treibstoff für einen Brenner unter der großen zentralen Luftkammer. Warme Luft kann durch ein Ventil abgelassen werden, um ein Absinken zu beschleunigen.

Darüberhinaus dient das Methan auch zum Betrieb von vier Motoren, die an den Seiten der Plattform befindliche Propeller antreiben. Durch diese beweglichen Luftschrauben kann das Schiff relativ problemlos gesteuert werden, und da sie auch nach oben und unten schwenkbar sind, kann das Schiff mit ihrer Hilfe sogar seine Sink- und Steig-Eigenschaften noch etwas verbessern.

Gesteuert wird »PLuS 12« von einer Gruppe von vier kleinen Kanzeln aus, die auf einer gegenüber der eigentlichen Plattform etwas erhöhten Galerie rings um die zentrale Fermentierungsanlage angebracht sind. Da das Schiff sich in jede beliebige Richtung bewegen kann, kann der Pilot jeweils gegenüber einem der Motoren Platz nehmen und das Schiff mit Hilfe dieser Luftschrauben steuern. Besonders bei neuen, unerfahrenen Piloten führt diese eigentümliche Steuerungsweise jedoch zu bisweilen abenteuerlichen Luftkapriolen, bis sie die Kontrolle über das Schiff wiedergewinnen (aus diesem Grund sind auch die meisten zerbrechlichen Dinge an Bord von »PLuS 12« festgezurr).

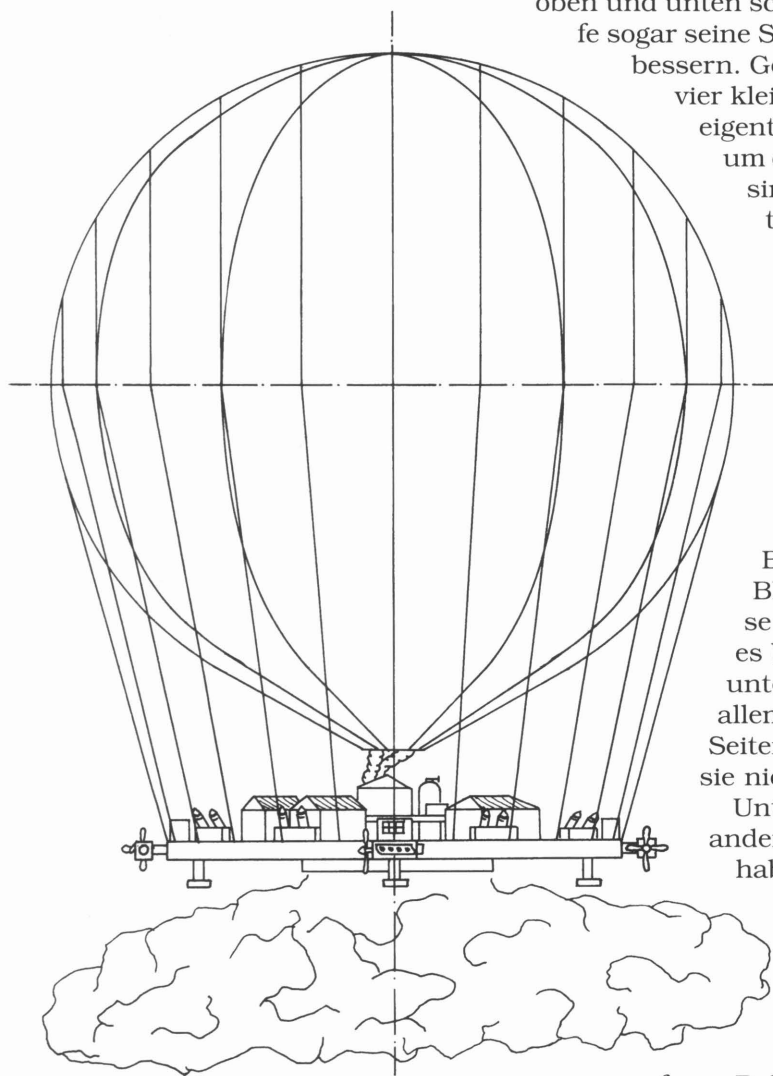
Auf der Plattform des Schiffes, unter dem Ballon, befinden sich die Wohnquartiere für Don Blando und die zwanzigköpfige Besatzung. Diese Quartiere sind teilweise nichts als Zelte, aber es befinden sich auch einige Holzbarracken darunter (schwierig war der Bau der Unterkünfte vor allem deshalb, weil für ein Gleichgewicht auf allen Seiten der Plattform gesorgt werden mußte, damit sie nicht einfach zur Seite weggippt).

Unter den Plüschis an Bord befinden sich unter anderem zehn bewaffnete Wachen, die den Auftrag haben, Don Blando und sein einzigartiges Gefährt zu schützen (und manchmal auch Leute zu jagen, die die Unterlagen ihres Kommandanten an einem Autobahnrastplatz finden, aber das ist eine andere Geschichte).

»PLuS 12« ist darüber hinaus mit einem ständig wechselnden Arsenal von GG-Wer-

fern, Raketen-Rampen und allerlei anderer Waffentechnologie ausgestattet, die Don Blando überall auf der Welt zusammengekl... beschafft hat. Wo auch immer er eine neue, interessante Waffe sieht, versucht er, sich ein Exemplar zu besorgen, um sie in seinem geheimen Labor zu untersuchen.

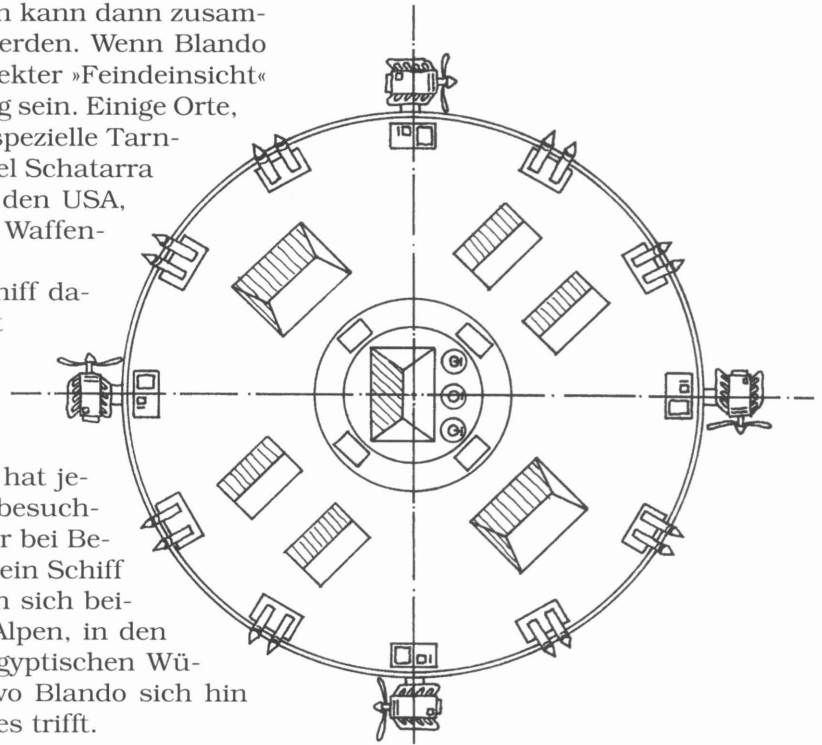
Wie alle Plüschis ist natürlich auch Blando ständig um die Wahrung des Großen Geheimnisses besorgt. Nur wird das wirklich ausnehmend schwer, wenn man mit einem riesigen Ballon unterwegs ist. Zu diesem Zweck hat er das Gefährt mit einem speziellen Nebelgerät ausgestattet, das ständig eine Wolke unter dem Schiff erzeugt, so daß es zumindest von unten schon mal nicht mehr zu sehen ist. Im Bedarfsfall kann die Leistung dieses Gerätes auch so gesteigert werden, daß das ganze Schiff in einer Wolke verschwindet. Leider sieht dann der Pilot auch nichts mehr, aber kleine Opfer müssen manchmal gebracht werden. Dann heißt es eben die Plüschpfoten drücken und auf Pöselinde vertrauen!



Seitenansicht des PLuS 12

Manchmal erfaßt aber sogar einen ewigen Einzelgänger wie Don Blando das Heimweh nach dem guten, alten Erdboden. Darum muß »PLuS 12« auch in der Lage sein, irgendwo zu landen. Der Nebelwerfer schützt zwar vor direkter Sicht, aber selbst der dümmste Große Trampel wird bei einer langsam zu Boden gleitenden Wolke mißtrauisch werden. Darum landet das Luftschiff eigentlich nur nachts oder bei starkem Nebel. Nach der Landung kann durch eine Pumpe mit einer Leistung von vier PS (»Plütschi-Stärken«; so viele Besatzungsmitglieder können gleichzeitig den großen Blasebalg bedienen) das Gas aus der Hülle und in vorbereitete Tanks gesaugt werden (»Und eins, und zwei, und eins...«). Der zusammengefallene Ballon kann dann zusammengerollt und vorsichtig beiseite gelegt werden. Wenn Blando jetzt noch die Plattform ein bißchen vor direkter »Feindeinsicht« tarnt, dürfte er relativ sicher vor Entdeckung sein. Einige Orte, die er öfter aufsucht, verfügen sogar über spezielle Tarnvorrichtungen für »PLuS 12« (so zum Beispiel Schatarra oder die Dörfer Bearita und Schweiner in den USA, die er immer wieder aufsucht, um seine Waffenladung zu modernisieren).

Wenn der Ballon erschlapft und das Schiff dadurch erst einmal an den Boden gefesselt ist, braucht man eine knappe Stunde, um es wieder startbereit zu machen. Aus diesem Grund versucht Blando, nur an wirklich sicheren Orten runterzugehen, um sein Schiff nicht unnötig zu gefährden. Er hat jedoch in einigen unzugänglichen und selten besuchten Regionen feste Basen eingerichtet, wo er bei Bedarf landen kann, zum Beispiel auch, um sein Schiff zu reparieren. Solche Stützpunkte befinden sich beispielsweise auf einem hohen Berg in den Alpen, in den Everglades von Florida und auch in der ägyptischen Wüste, nahe bei den Pyramiden von Gizeh, wo Blando sich hin und wieder mit seinem alten Freund Ramses trifft.



Die Plattform des PLuS 12

3. REGELN FÜR DIE KONSTRUKTION DER BATTLEPLUSHS

BattlePlushs sind die riesigen, wandernden Kampfmaschinen der Plütschis, wie sie im Verlauf der Reisebeschreibungen Don Blandos bereits beschrieben wurden. Um mit diesen Giganten auch ein wenig spielen zu können, sind diese Regeln geschaffen worden. Dem Heft beigelegt ist auch ein BattlePlush-Bogen, auf dem man die Konstruktionsdetails festhalten kann.

Ein BattlePlush besteht aus vier Komponenten: dem Fahrwerk, dem Rahmen, dem Cockpit und den Waffen- und Verteidigungssystemen.

Für jedes dieser Bauteile können verschiedene Elemente benutzt werden, die auf den folgenden Seiten geschildert werden. Zu jedem dieser Bauteile werden jeweils auch die dazugehörigen »Konstruktionspunkte« (abgekürzt KP) angegeben.

Die gewählten Fahrwerke, Rahmen und Cockpits werden dann an die entsprechenden Stellen auf dem *BattlePlush-Bogen* eingezeichnet. Die KP der Einzelteile werden zusammengezählt und ergeben dann die sogenannte »Gefechtsmasse« der Kampfmaschine (steht auf der rechten Seite des Bogens oben).

Diese Gesamt-KP des Plush dienen zwei Zwecken. Zum einen wird anhand dieser Masse bestimmt, wieviele Waffen- und Verteidigungssysteme der Plush tragen kann. Zum anderen wer-

Der Vordruck des BattlePlush-Bogens befindet sich im Anhang

Batteriepacks

Für einige der aufgeführten Bauteile eines Plushs werden Batteriepacks zum Betrieb benötigt. Wer einen Magier an Bord hat, kann auch versuchen, diese durch Zauberei zu ersetzen. Für einen Batteriesatz, der zum Antrieb benutzt wird, muß man in diesem Fall vorher einen Zauber wirken, der als Opfer »Ding« und als Wirkung »Gehen« oder »Laufen« hat; für eine Waffe müssen dies »Ding« und »Verletzen« sein. Dieser Zauber hält automatisch zehn Runden lang an und ist in dieser Zeit in der Lage, die Batterien zu ersetzen. In jeder weiteren Runde muß der Zauberer für jedes durch Magie ersetzte Batteriepack eine IN-Probe +2 (wie für einen normalen Zauber) ablegen, um den Zauber aktiviert zu halten; gelingt ihm diese Probe nicht, versagt das entsprechende Gerät in dieser Runde, kann jedoch in der nächsten durch eine gelungene Probe wieder aktiviert werden. Natürlich muß der Magier zu diesem Zweck an Bord des BattlePlush sein, ansonsten funktioniert das alles sowieso nicht.

den die KP des BattlePlush wie die Plüschpunkte eines normalen Charakters benutzt; wenn sie durch Treffer auf 0 reduziert werden, fällt der BattlePlush auseinander (einen Knuddelwert hat so ein Apparat nämlich nicht).

Je mehr KP ein BattlePlush aufweist, desto schwerer ist er zu zerstören, logisch. Aber desto langsamer ist er auch. Ein Plush, der nur die Hälfte an KP aufweist, ist um das Doppelte schneller, aber natürlich auch leichter zu zerlegen und nicht so schwer bewaffnet. Der Pilot des leichteren BattlePlushs sollte vor dem Kampf folgende Rechnung machen:

$$(\text{KP des Gegners}) / (\text{eigene KP})$$

Diesen KP-Faktor benutzt er später, um die Runden-Geschwindigkeit seines Plushs zu bestimmen.

Außerdem dürfen sie gegen den jeweiligen Gegner ihre Verteidigungs-Schlagkraft um das Doppelte dieses Faktors (abgerundet auf die nächste ganze Zahl) erhöhen, um zu bestimmen, ob sie einem Angriff vielleicht doch noch ausweichen konnten, weil sie so schnell sind.

FAHRWERK

1. Panzerketten (40 KP pro Kettenwerk)

Von Spielzeug-Panzern abmontierte Kettenwerke gelten als eine der standfestesten Lösungen für die Bewegung eines BattlePlushs. Als Energiequelle brauchen sie zwei Sätze Batterien pro Fahrwerk, die irgendwo in den Rahmen eingepaßt werden müssen.

In einem Gefecht hat der Plüsch in einem solchen Fahrzeug für all seine Waffen normale Trefferklassen.

2. Stelzen (15 pro Stelze)

Bei dieser Lösung werden drei oder vier Stelzen oder vergleichbare Stäbe mittels einiger Gelenke in den Rahmen eingepaßt, so daß sie sich in verschiedene Richtungen bewegen können (auf und ab, vor und zurück, rechts und links, wie auch immer). Über kleine Elektromotoren werden die Stelzen dann wie bei einem laufenden Tier bewegt. Energiequelle für diese Lösung ist ein Batteriepack für jeweils zwei Elektromotoren.

Da die Bewegung auf einem Stelzenfahrwerk eine etwas wackelige Angelegenheit ist, muß der Plüsch für seine Waffen einen Abzug von 1W6 auf ihre TK hinnehmen.

3. Kinderauto (50 KP)

Normale Autos sind für die Plüschis natürlich zu groß, aber so manches größere Spielzeugauto für Kinder, das mit einem Elektromotor ausgestattet ist, hat sich als perfekte Grundlage für einen BattlePlush erwiesen, wenn man die klapprige Plastikkarosserie erst einmal abmontiert hat.

Leider sind die eingebauten Elektromotoren sehr energieintensiv, so daß man zum Betrieb des Fahrzeuges drei Batteriesätze braucht.

Wie bei einem Kettenfahrwerk erleidet dieser Plush keinen Abzug auf die TK seiner Waffen.

4. Schwebefahrwerk (0 KP)

Es sind auch Versuche angestellt worden, ob man eine fliegende Kampfmaschine zum Einsatz bringen kann. In diesem Fall fällt das Fahrwerk komplett weg, an den Rahmen müssen nur Standbeine anmontiert werden, damit man den Plush irgendwo abstellen kann. Vor dem Kampf muß ein Zauber mit dem Opfer

»Ding« und der Wirkung »Fliegen« auf den Plush angewandt werden, damit er kampfbereit ist. Der zaubernde Plüsch muß die Maschine dann auch selbst fliegen. Eine so verzauberte Kampfmaschine kann nicht besonders hoch fliegen (gerade mal über einen anderen Plush hinweg), bietet jedoch die sicherste, weil stabilste Feuerplattform (er bekommt einen Bonus von 1W6 auf die TK seiner Waffen).

Versagt der Magier übrigens bei einem solchen Fahrwerk nach der zehnten Runde bei der IN-Probe für den Antrieb, so stürzt der Plush nicht sofort ab. Der Magier kann ihn zwar in der Luft halten, ist jedoch in dieser Runde so damit beschäftigt, daß er nicht angreifen kann und für eine Verteidigung seine Schlagkraft um 1W6 reduziert wird. Versagt er in der folgenden Runde erneut, stürzt sein Gefährt zu Boden und verliert durch die harte Landung 2W6 KP (ohne daß ihm seine Panzerung etwas hilft).

RAHMEN

1. Lattenrost (30 KP)

Dies ergibt einen sehr flachen BattlePlush, der jedoch einiges an Aufbaufläche bietet. Er wird meistens mit Stoff überzogen, damit man nicht zwischen die einzelnen Latten rutscht.

Wenn dieses Modell mit Panzerketten betrieben werden soll, braucht man wenigstens zwei solche Laufwerke, um die Balance zu halten.

2. Fahrradrahmen (20 KP)

Ein aufrecht stehender Fahrradrahmen bietet zwar relativ wenig Platz für Anbauten, ist dafür jedoch auch schwerer zu treffen.

Einige solcher Rahmen werden mit einem Fahrradkorb geliefert, der eine hervorragende Waffenplattform nach vorne abgibt. Er bringt zusätzlich 5 KP.

Ebenfalls 5 KP zusätzlich ergibt ein Gepäckträger, der am Heck angebaut werden kann.

3. Kühlschrank (50 KP für kleine, 80 KP für große)

Ein Kühlschrank hat zwar den großen Vorteil, direkt mit einer starken Panzerung geliefert zu werden, er macht aufgrund seines hohen Gewichts die Kampfmaschine jedoch recht langsam. Dafür muß man sich wiederum keine Sorgen um ein Cockpit machen, denn das ist sozusagen im Preis für einen Kühlschrank enthalten (ein kleiner Tip: wenn man die Tür aufmacht oder entfernt, kann man deutlich besser sehen).

4. Holzkiste (10 KP)

Die Version für den sparsamen Plush-Bauer. Eine Holzkiste bringt sehr wenig KP, gibt jedoch direkt eine gewisse Rundumpanzerung.

5. Eigenbau (? KP)

Viele Konstrukteure bauen sich ihre Rahmen aus Metallteilen und einer Unmenge Schrauben und Nieten selbst zusammen. Sie kommen dabei teilweise auf die abenteuerlichsten Konstruktionen aus Blechplatten, Stangen und Querstreben. Der Vorteil ist natürlich, daß man diese Gebilde ganz nach den eigenen Wünschen gestalten kann (einige Rahmen haben sogar die Form eines Plüschis, meistens ihres Erbauers). Der Nachteil ist natürlich die viel längere Bauzeit und das Problem, daß einige Baumeister sich eindeutig zuviel zugetraut haben und ihre Geräte im ersten Kampfeinsatz zur großen Freude der anderen Seite in sich zusammenfallen.

Die Anzahl der KP richtet sich ganz nach dem Entwurf des Rahmens, und da der Spielleiter bekanntermaßen immer recht hat, wird er auch hier die richtige Entscheidung treffen.

COCKPIT

1. Kindersitz (10 KP)

Die primitivste Form des Cockpits. Einfach einen Kindersitz fürs Fahrrad oder Auto nehmen und in den Plush einpassen. Wohl dem, der bei einem so armen Konstrukteur wenigstens das Geld für ein paar Panzerplatten rings um seinen Sitz bekommt.

2. Kühlschrank (s.o.; wird nur einmal berechnet)

Wie bereits oben erläutert, bietet ein Kühlschrank gleichzeitig Rahmen und Cockpit.

Es empfiehlt sich übrigens, den Kühlschrank nicht an eine Energiequelle anzuschließen, wenn man einen Plüsch hineinsetzen will. Cool sein ist ja gut und schön, aber wir wollen's ja auch nicht übertreiben, oder?

3. Fernseher (35 KP)

Sozusagen das klassische Cockpit. Bequem, mit guter Sicht nach vorne.

4. Mikrowellenherd (45 KP)

Besonders in der letzten Zeit hat dieses Modell an Popularität gewonnen. Sein einziger Nachteil ist wohl, daß es keine Möglichkeit gibt, das Cockpit von innen zu öffnen; da muß von außen jemand schon aufs Knöpfchen drücken (man sollte es sich also nicht mit seinen Mechanikern verderben, wenn man wieder aus dem Cockpit herauskommen will).

5. Eigenbau (? KP)

Auch beim Cockpit gilt wieder oft: Selbst ist der Plüsch!

Besonders beliebt sind hierbei die Aufbauten, die einem Plüsch-Kopf ähneln, der mit drohend gefletschten Zähnen seinem Feind entgegenstarrt.

Auch hier ist der Spielleiter selbst gefordert, die notwendigen KP je nach Entwurf zu verteilen.

WAFFENSYSTEME

Offensive System geben keinerlei KP, sie »verbrauchen« sie. Bei jeder Waffe ist eine Summe von KP angegeben, die das Waffensystem zum Aufbau benötigt. Wenn ein Plush nicht genügend KP aufbringt, um alle vorgesehenen Waffensysteme aufzubauen, muß man sich wohl für eine leichtere Bewaffnung entscheiden, oder der Plush wird sofort zusammenbrechen, wenn man ihn bewegen will (wäre doch schade drum, oder?).

Auf dem BattlePlush-Bogen werden diese Systeme in den beiden Kästen für »Waffen« und »Verteidigungssysteme« aufgeführt.

Bei den Offensiv-Waffen muß zusätzlich festgelegt werden, ob sie nach vorne oder nach hinten weisen (Sonderfälle werden unten aufgeführt). Jedes Waffensystem hat für die Zwecke des Spiels normalerweise einen Schwenkradius von 180 Grad. Für die Hälfte der Kosten, die die Waffe normalerweise an KP verschlingt, kann jedoch eine Rundum-Lafette aufgebaut werden, so daß die Waffe in alle Richtungen feuern kann (ein ringsum feuernder Laser kostet demnach 23 KP (natürlich wird aufgerundet bei den KP, was dachtet Ihr denn?).

1. Raketenrampen (-3 KP pro Rampe, sprich Flasche)

Reichweite: 8

Einige Plushs werden mit ganzen Batterien leerer Cola- oder Wein-Flaschen ausgestattet, in denen dann Feuerwerks-Raketen auf ihren Abschluß warten. Damit der Piloten-Plütschi aber nicht über sein Gefährt kriechen muß, um sie zu entzünden, kann man einen Plush mit einer Fernzünder-Anlage für 5 KP ausstatten.

Sollte man das nicht wollen, kann man die Raketen immer noch in direkter Reichweite des Piloten aufbauen, damit er sie von Hand entzünden kann (ein wahrer Plush-Pilot stört sich doch wohl nicht daran, daß er eventuell ein bißchen angesengt wird; was sind schon 1W6 Trefferpunkte durch den Raketenstart gegen die TK 3W6+4, die die Rakete am Ziel anrichtet?)

Ein Nachladen mit neuen Raketen ist übrigens möglich, dauert jedoch für einen Plütschi eine Runde, in der er nichts weiter tun kann.

2. Laser (-15 KP)

Reichweite: 7

Um diese Waffe zu bekommen, plündert man einfach ein paar CD-Player aus, bindet die darin enthaltenen Laser zusammen, und schon kann die Schießerei losgehen. Eine geeignete Schutzmaßnahme gegen einen Laser ist ein Spiegel, der den Strahl harmlos ablenkt.

Der einzige Nachteil dieser Waffe ist der relativ hohe Energieverbrauch. Laser benötigen für nur sieben Schuß ein ganzes Batteriepack, dafür richten sie jedoch auch mit einem Schuß TK 5W6 an.

3. Armbrust (-10 KP; -15 KP für größere Modelle)

Reichweite: 8

Die normale Pistolenarmbrust, wie sie auch im Regelwerk schon geschildert wird, kann natürlich auch auf einen BattlePlush in einer festen Halterung aufgebaut werden. Sie hat auch hier TK 5W6 (größere Modelle auch 6W6), ist aber, sofern nicht die Möglichkeit besteht, einen neuen Bolzen aufzulegen und neu zu spannen, nach nur einem Schuß nutzlos.

4. Tontaubengerät (-25 KP)

Reichweite: 6

Einige findige Plütschis haben sich dieses Gerät von den Menschen besorgt und zu einer mächtigen Waffe auf den BattlePlushs gemacht.

Eine von diesem Gerät abgeschossene Tonscheibe richtet einen Schaden von 7W6 an. Auch diese Waffe ist ein klassischer Einschüssiger und muß nach einem Schuß wieder nachgeladen werden.

5. Blitzlicht (-8 KP)

Reichweite: 4

Diese kleine, aber trotz allem mächtige Waffe ist in jedem normalen Fotoladen zu bekommen.

Wird das Blitzlicht ausgelöst, ist die Besatzung des gegnerischen Plush für 1W6 Runden geblendet, wenn sie nicht die Augen rechtzeitig geschlossen haben (IN-Probe -2 für jedes Besatzungsmitglied) oder Sonnenbrillen tragen (BattlePlush-Bogen kontrollieren; wenn sie nicht bei den Verteidigungssystemen stehen, Beschwerden ignorieren). Ein geblendeter Plütschi muß ei-

nen Abzug von 1W6+2 auf die TK seiner Waffen hinnehmen (»Verdammt, wo isser denn?«).

6. Klebstoffkanone (-20 KP)

Reichweite: 6

Diese Waffe ist an sich nicht viel mehr als ein Blasebalg, der Klebstoff aus einem kleinen Tank auf den gegnerischen Plush spritzt. Neben der normalen TK 3W6+3 des Klebstoffs verklebt ein Treffer jedoch zusätzlich die Ketten bzw. Gelenke des BattlePlush und macht ihn dadurch langsamer und leichter zu treffen (Abzug von 1W6 auf die TK pro Treffer aus der Klebstoffkanone; nur bei der Verteidigung). Gegen einen fliegenden Plush entfällt dieser Zusatzschaden.

Der Tank enthält genug Klebstoff für sechs Schüsse, ein zusätzlicher Tank verschlingt 8 KP.

7. Fliegende Bälle (-7 KP pro Ball-Feder-Kombination)

Reichweite: 5

Für diese Waffe braucht man jeweils einen Fußball (oder etwas vergleichbares) und eine starke Feder. Der Ball wird auf die zusammengedrückte Feder gepreßt und dort befestigt. Wenn nun die Arretierung gelöst wird, fliegt der Ball mit Wucht davon und trifft mit etwas Glück den anderen BattlePlush mit TK 3W6.

Es dürfte allerdings schwer sein, diese Waffe wieder nachzuladen, auch wenn noch weitere Bälle da sind, da ein Plüsch mindestens ST 9 haben muß, um die starken Federn zusammenzudrücken zu können (normalerweise übernehmen mehrere Plüschis diese Aufgabe).

8. Zwille (-10 KP)

Reichweite: 5

Diese Waffe ist kaum mehr als ein Stück Holz in Y-Form. Zwischen den beiden oberen Teilen des »Y« wird eine starke Gummischnur gespannt, und nun kann man damit ganz nach Belieben Steine (TK 2W6+1), faule Eier (TK 2W6+2 und ein mörderischer Gestank, wenn sie aufplatzen) oder andere Dinge schleudern. Diese Waffe braucht einen »Kanonier«, der sie lädt und danach zielt und feuert.

Ein paarmal haben sich auch Freiwillige gefunden, die bereit waren, sich mit einer solchen Schleuder auf den gegnerischen BattlePlush schießen zu lassen (»Es ist ein Vogel! Ein Flugzeug! Nein, es ist Super-Plüsch!«). Wenn ein Wahnsinni... mutiger Held diesen Flug wagen sollte, muß ihm bei der Landung eine GE-Probe gelingen, damit er nicht direkt wieder abstürzt (Padautz! TK 2W6). Ansonsten ist er mit einer eleganten Rolle vorwärts gelandet, schwingt sich geschickt durch die Verstreungen und... na ja, so in der Art zumindest, aber den Rest möchte ich dann doch lieber der Fabulierfreude des jeweiligen Spielleiters überlassen. Zur Bestimmung, ob der Plüsch auf dem gegnerischen BattlePlush landen kann, hat ein Plüsch eine TK, die seiner Stärke entspricht; er richtet jedoch bei einem Treffer keinen Schaden an (nach der Landung aber vielleicht schon).

9. Seifenspender (-15 KP)

Reichweite: 4

Diese Waffe besteht aus einem Nachfüllpack für Flüssig-Waschmittel und einem dahinter angebrachten, großen Stein. Wird der Stein gelöst, fällt er auf die Tüte, und das Waschmittel spritzt heraus. Wenn ein BattlePlush in eine solche Pfütze hineinfährt oder, noch besser, wenn man das Zeug direkt auf ihn sprüht, bekommt er Probleme, denn auf dem glitschigen Untergrund kann er sich nicht länger bewegen. Die Ketten der Panzerlaufwerke drehen durch, und wer verrückt genug ist, mit den

Stelzen weiterlaufen zu wollen, wird rasch bemerken, daß er sich auf dem glitschigen Untergrund ziemlich schnell langlegt (ein Plush bewegt sich in jedem Fall, als habe er doppelt so viele KP, wie er eigentlich »Gefechtsmasse« hat; dadurch verändert sich auch der Verteidigungszuschlag für schnellere Plushs).

Nach 1W6+1 Runden versickert das Waschmittel (keine Sorge, alle Wasch-Tenside sind biologisch abbaubar, sogar besser, als es das Gesetz vorschreibt), und der Battle-Plush kann sich wieder normal bewegen.

Diese Waffe ist nur einmal zu gebrauchen, ein Nachladen ist mit Bordmitteln nicht möglich.

9. Tennisarm (-25 KP)

Reichweite: 1

Diese mächtige Nahkampfwaffe ist ein Tennisschläger an einem drehbaren Arm, der von einem Plüsch mittels einer Handkurbel in Drehung versetzt werden kann.

Bei dieser Waffe wird übrigens auch die Stärke des Piloten mit in die TK eingerechnet, da die Geschwindigkeit des wirbelnden Arms ja von der Stärke abhängig ist, mit der die Kurbel gedreht wird.

Ohne Einrechnung der Stärke hat der Tennisarm eine TK von 4W6+4.

10. Nahkampf (-10 KP pro Arm [mit oder ohne Waffe])

Reichweite: 1

Alle BattlePlushs sind mehr oder weniger gut auch als Nahkämpfer geeignet. Sie können einander zum Beispiel rammen (TK 2W6+5 plus RS der eigenen Front-Panzerung; je mehr Panzer, desto besser, der BattlePlush wird dadurch ja auch schwerer).

Doch so richtig schön wird es erst, wenn zwei der mächtigen Apparate direkt voreinander stehen und sich gegenseitig langsam zu Klump hauen (zumindest sind die Plüsch-Zuschauer bei solchen Szenen immer völlig aus dem Häuschen).

Zu diesem Zweck brauchen sie natürlich Arme oder zumindest etwas vergleichbares, um damit Waffen zu halten. Diese Arme können einfach nur ein paar Drahtgestelle von Spielzeugkränen sein, die man an die Seite der Kampfmaschine montiert hat, oder auch richtige Kunstwerke aus Metall und Holz, die sogar einige Gelenkbewegungen beherrschen. Wer Geld hat, kann die Arme mit kleinen Elektromotoren bewegen (und wieder ist pro Arm ein Satz Batterien fällig). Wer jedoch an die Umwelt denkt und deshalb nicht so viele Batterien verwenden will, benutzt einfach ein Seilzug-System, so daß ein Plüsch an den Seilen die Bewegungen der Nahkampfwaffen (mehr oder weniger gut) steuern kann. Da diese Bedienungsweise einiges Geschick erfordert, muß der Pilot in jeder Kampf-Runde eine GE-Probe bestehen, ansonsten muß er in dieser Runde 1W6 von seiner TK abziehen, weil ihm die Kontrolle über seine Schlaginstrumente abhanden gekommen ist.

Alle Arme verfügen irgendwo über eine Halterung, in die man eine beliebige Hieb- oder Stichwaffe einsetzen kann (Stichwaffen können bei dem wilden Zuschlagen der Arme kaum effektiv eingesetzt werden). Ein Angriff wird dann mit der TK dieser Waffe durchgeführt (eventuell modifiziert, wie im Text geschildert). Durch den größeren Schwung eines solchen Angriffs und die daraus resultierende größere Wirkung bekommen alle Waffen automatisch einen Bonus von 1W6 auf ihre TK, die Stärke des Piloten wird jedoch nicht bei der Bestimmung der Schlagkraft mit eingerechnet.

Wenn ein Arm keine Waffe hält (zum Beispiel auch, wenn er sie verloren hat), hat er immer TK 2W6.

11. Batteriepack (-3 KP)

Einige Waffen, besonders aber die Antriebssysteme, benötigen Batterien zum Funktionieren. Diese Packs müssen natürlich auch irgendwo in den BattlePlush eingebaut werden.

B. DEFENSIVSYSTEME

1. Panzerung (siehe unten)

Die grundlegende Idee einer gepanzerten Kampfmaschine ist die, einen Piloten durch Panzerung zu schützen.

BattlePlushs können mit einer Vielzahl von Leder- und Stoffstücken, Blech- und Plastikteilen gepanzert werden.

Bei aller Begeisterung für den Schutz des Piloten oder, noch wichtiger, der Waffensysteme sollte man aber nicht vergessen, daß der Pilot auch noch etwas sehen sollte, wenn er den Plush steuert.

Darüber hinaus, mehr als ein RS von 9 ist nicht möglich. Egal, ob die vorstehenden Bauteile bereits eine Panzerung aufzuweisen scheinen (wie zum Beispiel der dickwandige Kühlschranks), für jeden Punkt RS des Plush muß normal bezahlt werden.

Panzerung kostet natürlich wieder KP zusätzlich, und zwar +3 KP pro RS-Punkt, und zwar entweder vorne oder hinten. Für eine RS8-Panzerung vorne und eine RS3-Panzerung hinten muß man also 33 KP anlegen.

2. Schild (0 KP)

An einem der oben beschriebenen Arme kann der BattlePlush auch statt mit einer Waffe auch mit einem großen Schild (zum Beispiel einem Verkehrsschild) ausgestattet sein, das er als zusätzliche Panzerung benutzen kann. Der Schild gibt einen zusätzlichen RS von 1 und kostet keine weiteren KP. Wenn man mit diesem Arm zuschlagen will, hat er TK 2W6+2.

3. Spiegel (-3 KP)

Gegen viele Waffen hilft ein Spiegel natürlich überhaupt nichts, aber gegen einen Laserangriff gibt es nichts besseres. Er lenkt einen ankommenden Laserstrahl ab und reduziert dadurch die TK des Angriffs. Wenn dem Plüsch-Piloten eine Probe auf »Fahren mit Spielzeugfahrzeugen« gelingt (er also den Spiegel in die richtige Position bringt), beträgt die Reduktion der gegnerischen Schlagkraft 5W6; versagt er, lediglich 2W6.

Bei einem Angriff mit einer anderen Waffe als ein Laser kann der Spiegel immer kaputt gehen. Wenn der Plush durch einen beliebigen Angriff (außer Laser) Schaden nimmt, muß der Pilot eine Probe gegen den angerichteten Schaden schaffen (mit 1W20 mehr als die abzuziehende Summe an KP würfeln), sonst zerbricht der Spiegel und ist nutzlos.

Bei einem Spiegel muß ebenfalls bestimmt werden, ob er vorne oder hinten am Plush angebracht ist.

3. Gummi (-3 KP)

Ein straff gespanntes Stück Gummi ist ausschließlich als Abwehrwaffe gegen ein Tontaubengerät oder eine Zville gedacht. Die Geschosse dieser Waffen prallen daran ab, wenn man Glück hat. Wenn dem Piloten eine Probe auf »Fahren mit Spielzeugfahrzeugen« gelingt, bringt er das Gummi in die richtige Position (DAS habe ich nicht gemeint, Ihr Lüstlinge!). In diesem Fall würfelt er erneut den Schaden des ankommenden Geschosses aus (bei einer Tontauben also beispielsweise 7W6), addiert weitere 1W6 und zählt das Ergebnis zu seiner Verteidigungs-Schlagkraft dazu. Gelingt es ihm dadurch, den Angriff abzuwehren, prallt das Ge-

schoß wirkungslos ab. Ansonsten durchschlägt es seine Verteidigung und richtet den Überhang an Trefferpunkten an. Das Gummi ist danach aufgeplatzt, und wie wir ja alle wissen, sind geplatze Gummis nicht mehr zu gebrauchen (also, wirklich, woran Ihr wieder denkt...).

Wenn ein Plüschi mit der Zville abgeschossen wird und der Angriff abgewehrt werden kann, dann wird das behandelt, als sei der Plüschi abgerutscht (wir erinnern uns: Padautz! TK 2W6).

Mißlingt die anfängliche Probe, so schlägt der Angriff neben dem Gummi ein, und es hat keinerlei Wirkung.

Ein Gummi kann bei einem Angriff durch andere Waffen als Tontaubengerät und Zville kaputt gehen. Wenn der Plush durch einen beliebigen Angriff (außer Tontauben und Zville) Schaden nimmt, muß der Pilot eine Probe gegen den angerichteten Schaden schaffen (mit 1W20 mehr als die abzuziehende Summe an KP würfeln), sonst platzt das Gummi und kann nicht mehr benutzt werden.

Bei einem Treffer aus der Klebstoffkanone werden zwar die gleichen Regeln benutzt wie oben, das Gummi reißt jedoch nicht, sondern wird nur verklebt. Es kann also durch eine Ladung aus der Lösungsmittelspritze (siehe unten) wieder voll funktionsfähig gemacht werden.

Auch ein Gummi kann entweder vorne oder hinten eingesetzt werden (»Hinten? Also, das würde ich ja gerne sehen...« Ist jetzt gut, ja?), und dies sollte entsprechend auf dem BattlePlush-Bogen vermerkt werden.

4. Lösungsmittelspritze (-10 KP)

Das einzige Mittel, das einen schwer von Klebstoffkanonen-Treffern gezeichneten BattlePlush wieder voll ins Spiel bringen kann, ist dieser Apparat. In einem kleinen Behälter mit einer handbedienten Pumpe ist ein Lösungsmittel, das die Wirkung des Klebstoffes schnell wieder aufhebt. Der Tank enthält genug Mittel für 4 Anwendungen. Die Wirkung eines Klebstoff-Treffers wieder aufzuheben dauert eine Runde.

5. Aschenstreuer (-10 KP)

Wenn man sich mitten in einer Pfütze aus Flüssig-Waschmittel befindet (siehe oben: Seifenspender), kann dieses kleine Gerät wahre Wunder wirken. Es wird unter den Plush montiert und schießt auf Knopfdruck Asche auf den Boden. Diese hebt die Wirkung des Flüssig-Waschmittels auf. Wie auch der Seifenspender ist der Aschenstreuer nur einmal zu benutzen.

KAMPFREGLN

Wenn man ein Gefecht mit den BattlePlushs versuchen möchte, sollte jeder Kämpfer eine eigene Kampfmaschine konstruieren, die er seinem Gegenspieler vorher natürlich nicht zeigt. Nur so kann er dessen Überraschung wirklich genießen, wenn der arme Kerl sich mit Spiegel, Gummi, Lösungsmittel und Aschenstreuer ausgerüstet plötzlich einem vierarmigen Kühlschrank mit zwei Tennisarmen gegenüber sieht. Ein wundervoller Moment!

Auf jeden Fall sollte der Spielleiter sich vorher beide BattlePlushs genau ansehen, ob die obenstehenden Regeln eingehalten worden sind.

Gespielt wird auf dem beiliegenden Sechseckraster (welcher sich im Anhang befindet). Es können die Raumschiffs-Counter benutzt werden, die für das Raumkampf-System beiliegen. Zu Beginn des Kampfes sollten die beiden Gegner etwa 15-20 Felder weit auseinander stehen, damit ihnen eine gewisse Zeit zum Manövrieren und Taktieren bleibt.

Die Besatzung

Das fünfte »Bauteil« eines BattlePlush wollen wir natürlich nicht vergessen.

Die Besatzungsmitglieder müssen ebenfalls in die Maschine mit einkonstruiert werden; jedes Besatzungsmitglied verbraucht einen KP für jeweils drei cm ab Körpergröße 20 cm (einen bei einer Größe 20-23cm, zwei bei 24-26 usw.) Für den Plüschgorilla Arnold mit einer Größe von 36 cm müssen also fünf KP reserviert werden, unter 20 cm Körpergröße kostet ein Besatzungsmitglied immer einen KP.

Theoretisch gibt es keine Grenze für die Besatzung eines BattlePlush, aber da wir auf dem BattlePlush-Bogen nur Pilot, drei Kanoniere und einen Sturmtruppler haben, sollte man sich darauf beschränken.

Ein oder zwei zusätzliche Besatzungsmitglieder als Bedienung für die Waffensysteme können in einem Gefecht wahre Wunder wirken, vor allem, wenn sie einmal abgefeuerte System wieder nachladen. Wenn man noch einen guten Sturmtruppler an Bord hat, den man mit der Zville zum anderen Plush hinüberschicken kann, kann das durchaus die Punkte für unseren bereits erwähnten Freund Arnold, den Gorilla, wert sein.

Auch die Bedienung der verschiedenen Arme kann nach mehr als nur einem einzelnen Piloten verlangen. Ein einzelner Plüschi kann maximal einen Waffen- oder Tennis-Arm bedienen. Dies kann er jedoch nicht, wenn er gleichzeitig den BattlePlush noch bewegen und steuern soll.

Aus diesem Grund haben heute die meisten BattlePlushs eine mehrköpfige Besatzung.

Der Pilot sollte übrigens möglichst über die Fertigkeit »Fahren mit Spielzeugfahrzeugen« verfügen (der entsprechende Wert dieser Fertigkeit wird bei »Steuern« eingetragen).

Beim Kampf mit einem Waffenarm hilft einem Kämpfer das Kampftalent »Hieb- und Stichwaffen« (dies ist jedoch wirkungslos bei einem Tennisarm); der Fertigkeiten- bzw. Attributswert wird hier bei »schlagen« eingetragen. Bei der Bedienung der Fernwaffen wiederum kann das Kampftalent »Fernwaffen« über Sieg und Niederlage entscheiden, wenn es erfolgreich angewandt wird; die Eintragung erfolgt bei »Feuern«.

Es gibt übrigens keine Regel, die die Anwesenheit von Zauberern an Bord eines BattlePlushs verbietet, und wenn man noch ein paar KP übrig hat, sollte man sich ruhig noch jemanden an Bord holen, der den Kampf mit ein wenig Magie unterstützen kann. Die Zauberbegabung der einzelnen Besatzungsmitglieder kann ebenfalls auf dem BattlePlush-Bogen eingetragen werden.

In jedem Fall muß man sich jedoch vor dem Spiel darüber klar werden, wie man die Besatzung der Plushs bestimmt. Am besten sollte der Spielleiter beiden Spielern einen Satz Charaktere geben, aus denen diese wählen können, damit für beide Seiten gleiche Voraussetzungen herrschen.

Beispiel:

Ein BattlePlush mit 90 KP trifft auf einen Gegner mit 60 KP. Der errechnete Faktor ist 1,5. Wenn wir annehmen, daß der erste Spieler sich immer 6 Felder weit bewegt, dann darf der zweite Spieler entweder 4 Felder (wenn es sich um den 90-KP-Plush handelt) oder 9 Felder (beim 60-KP-Plush) weit ziehen.

In jeder Runde wird mit 1W6 erwürfelt, wer sich als erster bewegt. Dieser BattlePlush darf sich ganz nach Wunsch 1-6 Felder weit in jede Richtung bewegen. Eine Drehung um eine Seite des Sechsecks zählt dabei genausoviel wie ein Feld Bewegung.

Der zweite Spieler bestimmt nun anhand der bereits erfolgten Bewegung seines Gegners und des obenstehenden KP-Faktors seine eigene Bewegungsweite.

Wenn der erste BattlePlush der schnellere war, so wird nun seine Bewegungsweite durch den errechneten Faktor geteilt; das gerundete Ergebnis bestimmt, wie weit der andere ziehen darf (bei einem Ergebnis unter 1 darf er trotzdem ein Feld weit ziehen).

Wenn der kleinere und damit schnellere Plush als zweiter dran ist, wird die Bewegungsweite des anderen mit dem KP-Faktor multipliziert.

Wenn der Pilot, der die Initiative gewinnt, sich entscheidet, seine Bewegung verfallen zu lassen, hat der zweite Spieler trotzdem das Recht, sich 1-6 Felder weit zu bewegen (der erste hat dann eben Pech gehabt, er darf seine Bewegung nicht nachholen).

Ein fliegender BattlePlush bewegt sich nach den gleichen Regeln wie ein normaler, darf jedoch auch über ein besetztes Feld hinwegfliegen. Er darf seine Bewegung allerdings nicht auf einem schon besetzten Feld beenden.

Wer bei seiner Bewegung das Spielfeld verläßt, gibt auf und hat verloren.

Erst im Anschluß an die Bewegung erfolgen weitere Aktionen, eine pro Plüsch. Hier kann jetzt gefeuert, geschlagen, nachgeladen oder repariert werden.

Beide Spieler erklären ihre Aktionen für diese Runde, die dann in der Reihenfolge der Anfangs-Bewegung durchgeführt werden.

Ein Nahkampf ist nur möglich, wenn beide Plushs in benachbarten Feldern stehen.

Bei jedem Angriff ist darauf zu achten, ob eine Waffe auch in die Richtung feuern kann, wo der Angegriffene steht. Wir erinnern daran, daß eine Waffe normalerweise nach vorne oder nach hinten ausgerichtet ist. Ausnahmen sind die Waffen- und Tennisarme, die in jede beliebige Richtung schlagen können.

Darüber hinaus gilt es auch, die Reichweite der Waffen zu beachten. Es wird jedes Feld gezählt (darum haben die Waffenarme eine Reichweite von 1; sie reichen bis aufs benachbarte Feld).

Es ist nicht erlaubt, etwas ins Spiel einzubringen, was nicht auf dem BattlePlush-Bogen eingezeichnet ist, der diesem Quellenbuch beiliegt. Hier muß auch die komplette Besatzung eingetragen werden, sollten weitere Werte benötigt werden, sollten diese auf separaten Charakterbögen eingetragen werden.

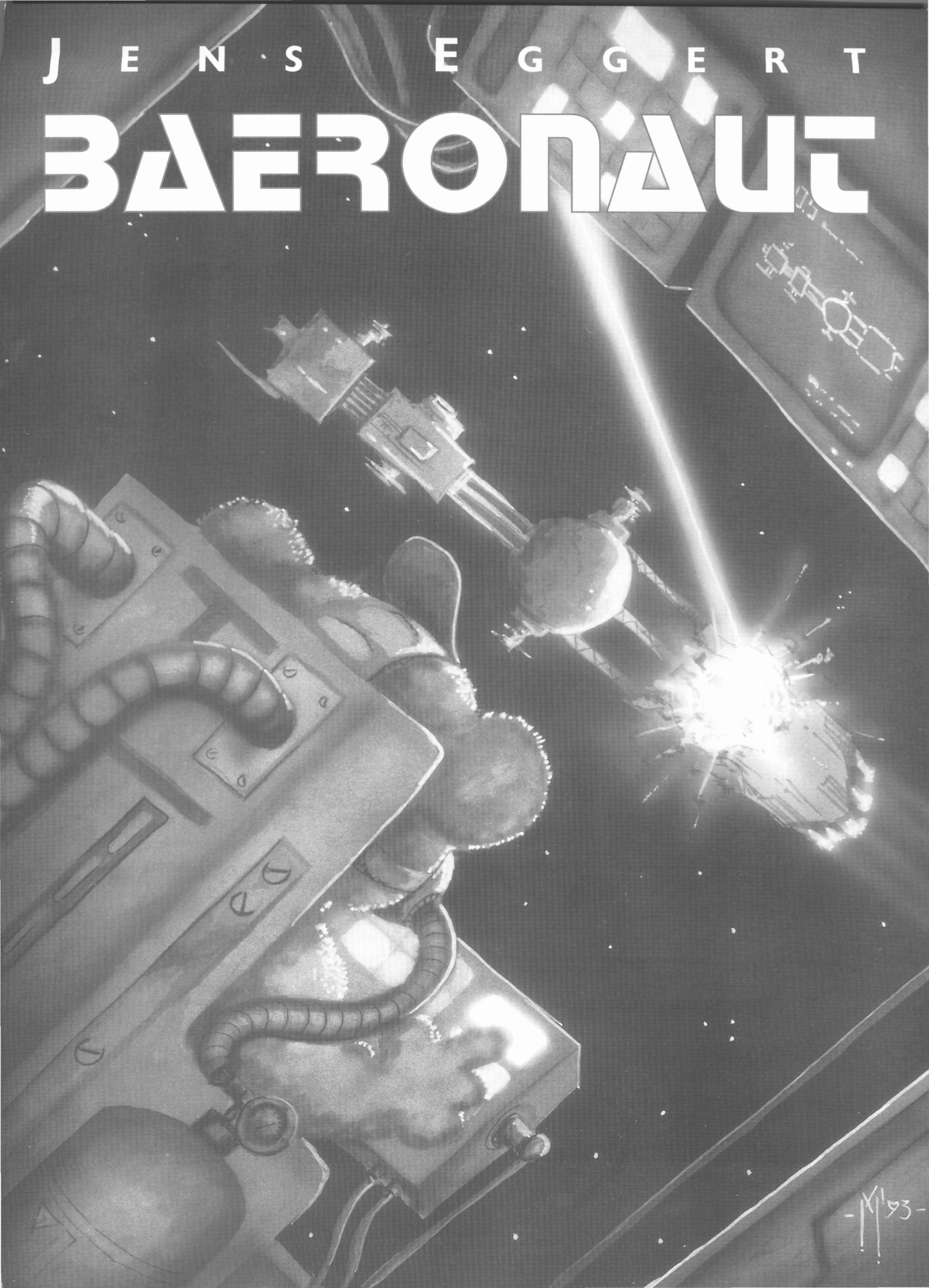
So, und jetzt: Immer feste druff!



OUTLET

J E N S E G G E R T

BAERONAUT



- 11/93 -

I. COUNTDOWN

»TO BOLDLY GO...«

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Dies sind nicht die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise, sondern die ungezählten Plüschis in den unendlichen Weiten jenseits unseres Himmels.

"To boldly go, where no ... Plüschis has gone before."

'Ach komm, bitte erzähl doch nochmal!' Das kleine Stoffeichhörnchen schaute den alten Teddy bettelnd an. Ringsherum wackelten kleine Plüschköpfe wild auf und ab. 'Wie war das denn damals, als du ins All geflogen bist?'

Mit einem leisen Seufzen machte der Bär es sich bequem. 'Na dann, ihr kleinen Quälgeister. Das ganze ist jetzt schon verdammt lange her, aber ich sehe es immer noch ganz deutlich vor mir. Wir waren natürlich eine ganze Menge Plüschis damals. Vor allem die Jungs im Kontrollzentrum hatten wirklich viel zu tun.'

Ein leises Summen und Murmeln erfüllte den halbdunklen Raum. Bildschirme tauchten angespannte Gesichter in ein fahles, bläuliches Licht. Immer wieder warf der eine oder andere einen Blick auf den großen Schirm an der Stirnwand des Kontrollzentrums.

Mehrer Kameras übertrugen ihr Bild auf diesen Schirm. Eines davon zeigte eine Rakete, deren schlanke Gestalt in den Nachthimmel aufstieg. Dampfahnen wehten im leichten Wind, zerfaserten in der Dunkelheit. Plötzlich durchbricht eine Lautsprecherstimme die Stille.

"Ten ... Nine ... Eight ... Seven ... Six ... Ignition Sequence Start ..."

Feuer stürzt aus den Düsen am Heck der Rakete, die Helligkeit blendet die Bildschirme, überschüttet sie mit grellem Weiß, bis sich die Kameras endlich angepaßt haben.

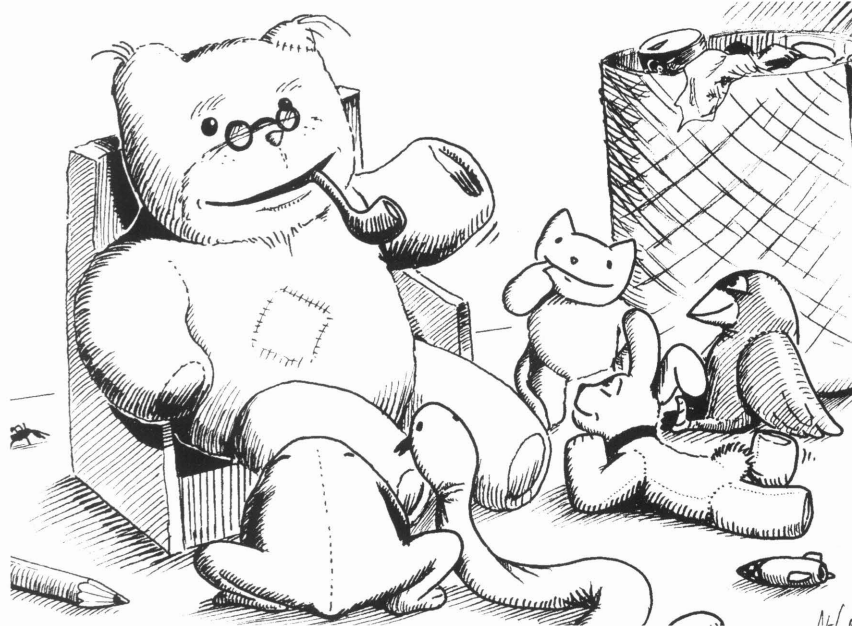
"... Four ... Three ... Two"

Jetzt erreicht das Tosen der Triebwerke auch das Kontrollzentrum. Selbst durch die dicken Betonmauern kann man das Dröhnen hören, die Lautsprecherstimme ist kaum noch zu hören.

"... One ... We have liftoff, we have liftoff."

Beschwerlich, beinahe zögernd steigt die Rakete auf, tosende Flammen kämpfen gegen die Schwerkraft an. Doch immer schneller werdend steigt der Feuerschein in den Himmel. Auf einem der Bildschirme ist die Mannschaft zu erkennen, die sich unter dem enormen Andruck der Beschleunigung nur mit größter Mühe bewegt.

"Mission Control, hier Falcon I. Alle Systeme sind grün. An Bord alles OK. Ende." Verzerrt dringt die Stimme aus den Lautsprechern. Doch trotz des enormen Andrucks kann man auf dem Gesicht des Kommandanten ein Grinsen nicht übersehen. Schwerfällig hebt er seine Hand, ballt eine Faust reckt den Daumen nach oben. Seine nächsten Worte gehen im tobenden Beifall der Bodencrew unter. Überall fällt man sich in die Arme, ein Teddy wirft übermütig einen rosa Plüschhasen in die Luft, einige Stoffaffen tanzen ausgelassen im Kreis.



“RUHE!” donnert es plötzlich über die Lautsprecher. “Wir sind noch nicht fertig!” Hektisch bemüht sich jedermann wieder, seinen Platz einzunehmen. Einige werfen ängstliche Blicke zu der Gestalt, die hoch oben über dem Kontrollraum in einer gläsernen Kabine tröhnt. Mit grimmigem Blick beobachtet von dort oben ein alter, abgeschabter Papagei das Chaos zu seinen Füßen.

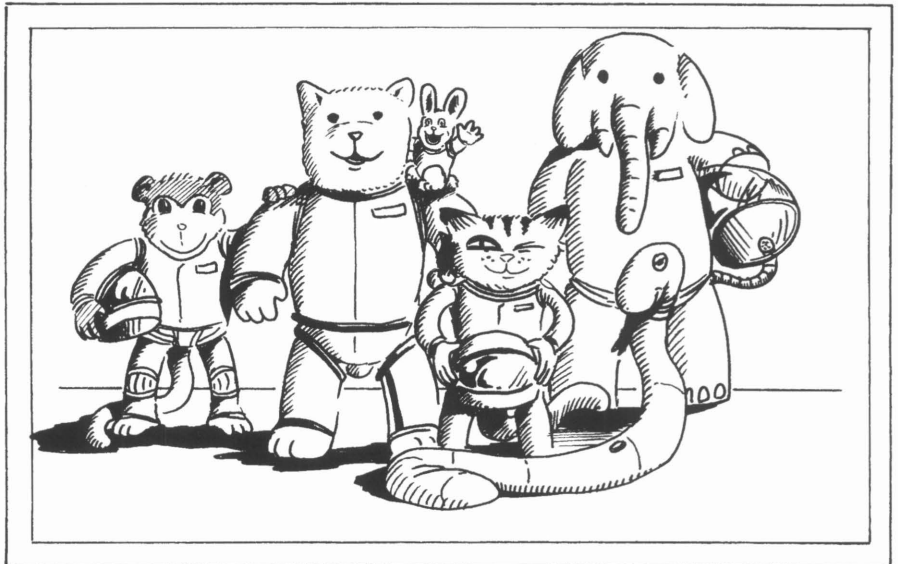
“Captain Montague, bitte wiederholen sie. Wir konnten sie nicht aufnehmen, hier unten gab es, ähem, ein wenig Unruhe.” Mit einem letzten, verärgerten Seitenblick wendet der Papagei sich wieder dem Mikrofon zu.

Daten schwirren zwischen Bodenstation und Raumschiff hin und her, während sich der Flammenstrahl immer höher und höher in die Nacht kämpft. Ein Ruck geht durch die Falcon, als die erste der beiden Antriebsstufen abgesprengt wird, selbst das Bild der Kameras verschwimmt für einen kurzen Moment. Für einen Augenblick behält sie noch ihre Flugbahn bei, doch dann erfassen sie die Flammen der zweiten Stufe, brennen die Aufschrift ‘Ich bin zwei Öltanks’ fort, während sie trudelnd zurück zur Erde stürzt.

“Noch zehn Sekunden bis Brennschluß.” Monoton leiert eine fette grüne Schildkröte den Countdown herunter.

“Two ...One ... And Ignition Sequence finished.” dringt die Stimme aus dem Lautsprecher. Schlagartig verstummt das Donnern der großen Hauptdüsen. Wo vorher noch Zentnergewichte auf der Crew lasteten, herrscht jetzt völlige Gewichtslosigkeit. Ein nicht richtig verstautes Klemmbrett schwebt langsam in die Luft, gleitet majestätisch durch das Cockpit. Zielsicher stößt es mit der Ecke genau an den Kopf des Copiloten, eines braunen Plüschaffen.

“Verdammt, welcher Idiot ...” Wütend fährt er herum und mustert eine blau-weiß gerinkelte Stoffschlange, die sich gerade aus ihren Sicherheitsgurten windet. “Paß! gefälligst auf deinen Müll auf, Kaspar!” “Pffff, stell dich nicht sso an, Puffy. Dass, wass du immer und über...”



Die Crew der »Falcon I«

“Jetzt hört auf, euch zu streiten. Kaspar, geh nach hinten und schau mal nach den anderen, und du, Puffy, fang mit der Checkliste an. Ich berechne schon mal den Kurs für unsere endgültige Umlaufbahn.” Der Teddy im Kommandantensitz schaut beide an. “Was ist jetzt?”

Mit einem gezischelten “Affen...” entschwebt die Schlange langsam durch eine Luke nach achtern, während der Copilot sich wieder seiner Liste widmet. “Sauerstofftanks .. OK. Treibstofftank 1 .. OK ...”

Hinten herrschte derweil geschäftige Hektik. Inzwischen hatten sich auch die anderen vier Besatzungsmitglieder aus ihren Beschleunigungsliegen befreit. Ein blauer Elefant mit langen Schlappohren und eine getigerte Katze hatten bereits begonnen, die Liegen zusammenzubauen und zu verstauen. Kaspar machte sich mit seinem Assistenten, Teenyweeny, einem gelben Knuddelhasen daran, die großen Sonnensegel auszufahren. Heftig kurbelten beide an einem alten Fahrrad Antrieb herum. Die Kette führte über mehrere Zahnräder und Riemen zu zwei

Wie man sieht, sind die Raumschiffe der Plüschis aus reichlich merkwürdigem Material gebaut, von dem man nie annehmen würde, daß es nur bis zum Schrottplatz fliegt. Wie man solche Vehikel baut und warum sie fliegen, erfahrt Ihr in den folgenden Kapiteln.

Schneckengetrieben, die sich langsam und laut protestierend quietschend drehten. Außerhalb des Schiffes entfalteten sich als Lohn ihrer Mühen zwei große Sonnensegel, bestückt mit den Solarzellen aus einer Unzahl Uhren, Taschenrechner, Radios und vielem mehr.

“Bodenstation, hier Falcon. Alle Systeme in Ordnung. Wir werden in fünf Minuten erneut den Antrieb starten, um in die geplante Umlaufbahn einzuschwenken. Ende.” Puffy steckte seine Checkliste fort und schaute seinen Kommandanten erwartungsvoll an. “Wie stehts?”

“Bestens. Unser Rendezvous mit dem alten Wettersatelliten klappt problemlos. Wollen nur hoffen, daß er auch wirklich noch so gut erhalten ist, wie der Chef behauptet hat. So, aber jetzt wieder an die Arbeit.” Nach hinten gewandt rief er “He, ihr Faulpelze, haltet Euch mal irgendwo fest, wir zünden den Antrieb jetzt gleich nochmal.”

Urplötzlich entwickelte der lautlos daherschwebende, alte Kombi wieder Leben. Flammen schossen aus dem an sein Heck montierten Gebilde aus Ölfässern und Gasherden. Verglichen mit dem vorigen Flug war die Beschleunigung kaum der Rede wert. Zielsicher strebte die Falcon jedoch auf einen kleinen, funkelnden Stern zu, der mit der Zeit immer größer wurde. Fast schon am Ziel erlosch der Hauptantrieb, kleine Flammen zündeten am Bug und drehten das Raumschiff schwerfällig, fast widerstrebend. Wieder flammten die Raketen auf, diesmal jedoch in die Gegenrichtung. Majestätisch kam das Schiff neben einem alten Wettersatelliten zum Halt. Dessen Sonnensegel waren vom Einschlag einer Unzahl winziger Meteore durchlöchert, die Kameras und Antennen praktisch alle kaputt. Was vor wenigen Jahren noch ein Wunder menschlicher Technik darstellte, war nun nicht viel mehr als wertloser Schrott.

“Mission Control, wir haben unsere Position erreicht. Das Zielobjekt sieht gut aus, ganz so, wie vermutet. Romulus wird gleich herausgehen, und sich das Ding genauer ansehen. Ende.” Montague schaute zu, wie die anderen der Katze in ihren Raumanzug halfen. Nach einigen Anstrengungen saß dann endlich auch ihr Helm in Gestalt einer bauchigen, gläsernen Blumenvase auf ihrem Kopf.

Schwerfällig und unbeholfen zwängt sich die aufgeblasene Gestalt in die Luftschleuse. Der übergroße Raketenrucksack wollte kaum durch die Öffnung passen. Doch endlich war die Luke zu, Pumpen liefen an, um die wertvolle Luft abzusaugen. Das rote Kontrolllicht begann zu blinken, wurde dann grün, als die Kammer endlich evakuiert war. Mit langsamen Zeitlupenbewegungen öffnete Romulus die Außenluke, stieß sich schwerelos ab und glitt ins All hinaus.

Kleine Flammenzungen schossen aus dem Rucksack, als er auf den Satelliten zumanövrierte. “Beginne jetzt mit Annäherung. Bisher alles in Ordnung. Ich habe auch schon einen Einstieg entdeckt. Over.” Romulus Stimme knisterte aus dem Lautsprecher, doch kaum einer kümmerte sich um das alte Radio. Alle klebten wie gebannt an der Außenscheibe, um ihren Kameraden bei seiner gefährlichen Arbeit beobachten zu können. Inzwischen hatte sich auch Kaspar in seinen Raumanzug, einen alten Feuerwehrschauch hineingeschlingelt. Schwerelos hing sein Helm, ein gläserner Bierseidel, neben ihm in der Luft.

“Verflixt, so komme ich hier nicht durch. Monty, ich muß den Rucksack ablegen. Das ganze hier ist zu eng, mit dem klobigen Teil bleibe ich stecken. Over.” Draußen im All nestelte Romulus an den Verschlüssen seines Raketenrucksackes. Endlich gelang es ihm trotz der dicken Handschuhe, die Knoten zu lösen, mit dem die große Haarspraydose auf seinem Rücken befestigt war.

Behutsam zwängte er sich in eine Spalte unter den Sonnensegeln des Satelliten. Jetzt wurde auch klar, wo er in den Satelliten einsteigen wollte. Halb im Schatten des Solarsegels klaffte ein zackiges Loch, offensichtlich Zeuge des Meteoriten, der den alten Kommunikationssatelliten außer Gefecht gesetzt hatte. Kopfüber hangelte der Plüschonaut sich auf den Einstieg zu, zwängte sich an den scharfen Kanten vorbei.

Plötzlich gellt ein Schrei über das Radio, gefolgt von einigen Flüchen. "MIST! Ich hab mir den Anzug aufgerissen. Ich kann mich nicht halten. Verdammt, helft mir." Offenbar hatte eine der Kanten durch die dicke Außenhaut des Anzuges geschnitten. Eine weiße Fahne gefrierender Luft entweicht durch den Riß, der Rückstoß treibt Romulus vom Satelliten weg, hinaus ins All.

Für einen kurzen Augenblick ist die Besatzung wie gelähmt, doch dann scheint sich alles zu überschlagen. "Los, Kaspar, beeil dich. Du mußt ihn wieder kriegen." Montague schmeißt die protestierende Schlange beinahe in die Luftschleuse. "Ich hätte nicht zulassen dürfen, daß er den Rucksack abnimmt. Verdammt!" Kaum hat Kaspar seinen Helm auf, als der Captain die Luke auch schon zuwirft. "Wir haben keine Zeit für einen Druckausgleich, wir müssen die Außenluke so öffnen. Halt dich fest." ruft er in die Sprechanlage. Die Schlange hat sich gerade erst verzweifelt um einen Handgriff geringelt, als Montague auch schon den Notöffnungsknopf drückt. Mit einem lauten Knall schießt die Luft ins All hinaus, reißt Kaspar beinahe mit sich. Dieser zündet jedoch sofort seinen eigenen Steuerantrieb und schießt, einem flammenden Pfeil gleich, hinter dem langsam davontrudelnden Romulus her.

Binnen weniger Minuten hatte er den Schiffbrüchigen erreicht, bemühte sich abzubremesen und zurückzumanövrieren. Derweil herrscht im Innern des Schiffes wilde Hektik. Teenyweeny kramt die Notausrüstung heraus, während Puffy an der Notliege hantiert.

Beide gehen die Checkliste für Notfälle durch.

"Sauerstoff?"

"O.K."

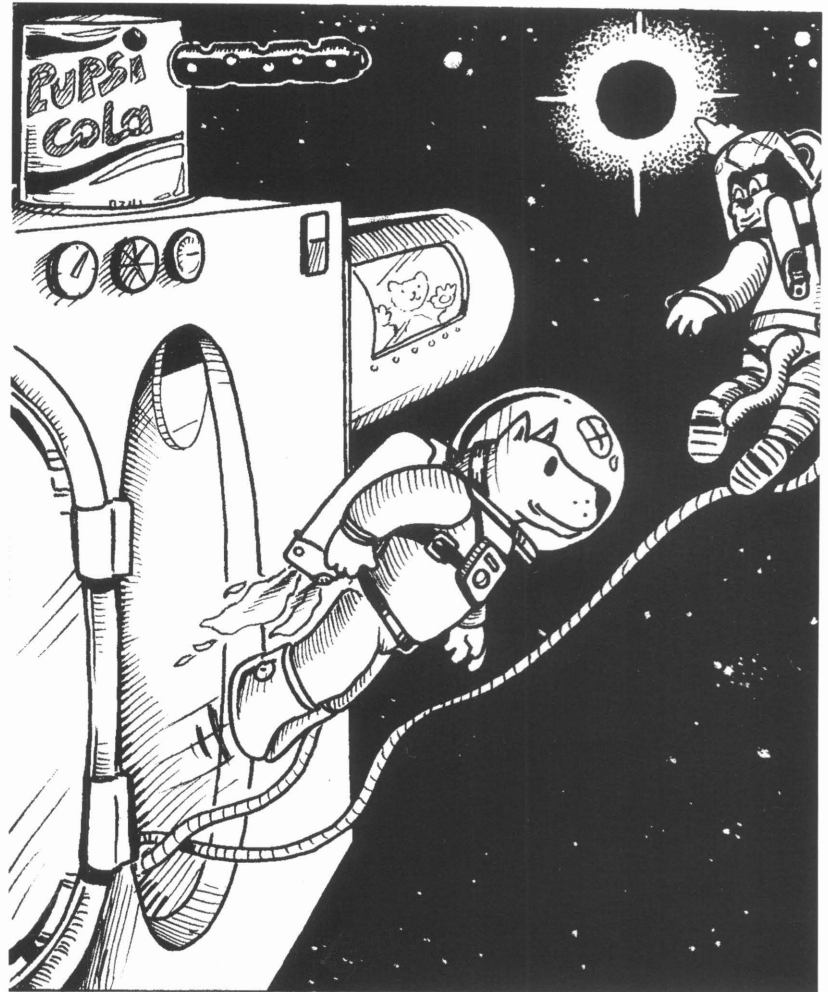
"Zaubersteine?"

"Äh, die hast du!"

"Oh, stimmt. Elektrofibrillator?"

"Was? Ach so, der Herzschrittmacher. Sag das doch! Ja."

Jahrelange Ausbildung beginnt sich auszuzahlen, bietet der aufkeimenden Panik Einhalt. Inzwischen hat Kaspar die Schleuse erreicht, stopft Romulus regelrecht hinein. Bis der Druck ausgeglichen ist, scheint eine Ewigkeit zu vergehen. Endlich zeigt eine grüne Kontrollampe an, daß der Ausgleich erfolgt ist. Rasend schnell reißt Montague die Luke auf, nestelt zusammen mit Puffy an den Verschlüssen des Anzuges. Endlich haben sie Romulus aus dem



Romulus und Kaspar auf dem Weg zu dem angesteuerten Satellitenwrack.

Anzug heraus. Teenyweeny kniet bereits mit der Sauerstoffmaske über ihm.

Aus dem Lautsprecher krächzt Kaspars stimme "Hee, lasst ihr mich vielleicht auch mal rein!", aber offenbar beachtet ihn keiner. Lupus, der Elefant hält den Fibrilator bereit.

"Und jetzt!" Er drückt die Kontakte auf Romulus Brust, ein Stromschlag fährt durch den am Boden liegenden. "Und nochmal!" Wieder zuckt er, bäumt sich auf. Beim dritten Mal öffnet er flatternd die Augen, fängt an zu husten. Aus dem Lautsprecher dringt immer noch Kaspars frustriertes "Hallo, ich will auch noch rein!" Endlich kümmert sich auch jemand um ihn, macht die Schleuse wieder bereit.

Noch ein wenig benommen, aber doch wieder unter den Lebenden weilend schaut sich Romulus um. "Oh Mann, da habe ich ja wohl noch mal verdammtes Glück gehabt. Ich muß doch mindestens zehn Minuten da draußen rumgeschwebt sein." Matt hebt er die Pfote und klopft Kaspar dahin, wo bei einem normalen Plüschi wohl die Schultern wären - bei einer Schlange ist das immer ein wenig schwer festzustellen. "Danke Kumpel. Du hast mir das Leben gerettet." Verlegen druckst Kaspar rum, murmelt etwas von "... hätte doch jeder getan ..." und "... nicht der Rede wert ..." um sich dann mit einem kaum vernehmbaren "... ausserdem hab ich eh noch wasss tssu tun ..." nach hinten fortzuschlängeln.

"Mission Control, hier Falcon. Wir hatten hier ein kleines Problem, aber inzwischen ist alles wieder unter Kontrolle. In einer guten Stunde machen wir uns wieder an die Arbeit. Over"

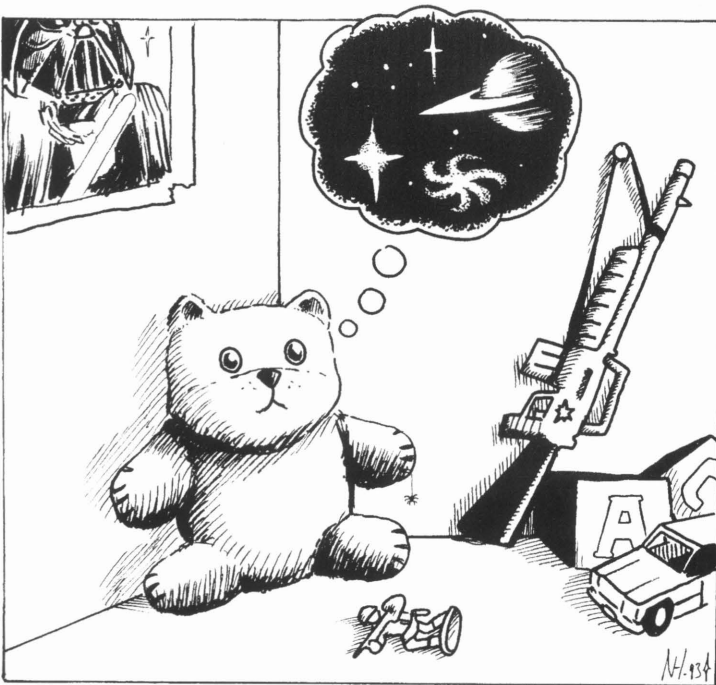
Montague schob das Mikrofon wieder in die Halterung. "Also Leute, dieses Mal passiert uns sowas nicht nochmal. Kaspar, du gehst in den Satelliten rein, schließlich bist du der Dünnste und wohl auch der Gelenkigste. Teenyweeny und Lupus, ihr beide wartet draußen und kommt ihm im Notfall zur Hilfe. Alles klar? Gut, dann macht euch schon mal fertig."

Um den Satelliten schwebten jetzt drei winzige Gestalten. Ab und an schossen kleine Feuerstöße aus ihren Jetpacks, um sie in Position zu halten. Vorsichtig manövrierte Kaspar sich an das Einschlagsloch heran.

"Monty, ich bin jetzt drinnen. Hängt zwar 'ne Menge Schrott hier drinnen rum, aber ich glaube, mit einer neuen Tapete und ein Paar Gardinen an den Fenstern könnte das glatt wohnlich werden. Ich schau mir jetzt mal die Solarsegel und die Steuerdüsen an."

Der alte Teddy schaute in die Runde. Die kleinen Plüschis hatten ihm alle atemlos an den Lippen gehangen. 'Tja, so war das damals, als Onkel Puffy' mit einem Kopfnicken zeigte er auf den schnarchenden Affen, der in einer Ecke des Raumes kopfüber schwebte 'und ich ins All geflogen sind. Klar war das ganze noch nicht so toll wie heute. Wenn ich da an das Schiff hier denke - damals hätten wir nie daran gedacht, daß wir eines Tages mal zum Saturn fliegen würden.' Anerkennend blickte er um sich, bewunderte das Meisterwerk plüschiger Ingenieurskunst, mit dem er durch das All raste.

'Nächstes Mal erzähle ich euch dann, wie Puffy und ich den Steinbeißern begegnet sind. Und jetzt macht, daß ihr ins Bett kommt.'



Plüschi träumt vom All.

2. PLÜSCHIS IN SPACE

57

»TEDDIES IM RAUMANZUG?«

Plüschtiere im Weltall? Was soll denn das?

Diese Frage kommt wohl jedem in den Sinn. Aber so abwegig ist das gar nicht mal. Immerhin waren die "Urväter" der Plüschis handfeste Aliens - Woolworther vom anderen Stern. Prinzipiell ist der Aufbruch ins All ein Aufbruch nach Hause!

Und, so unglaublich es klingt, Plüschtiere sind die idealen Raumfahrer - wenn sie es selbst wüßten. Wenn man einmal sieht, mit welchen Problemen sich NASA, ESA und weiß der Teufel welche SAs sich herumschlagen, haben es Plüschis ziemlich einfach - immerhin müssen sie nicht atmen, und die Kälte des Alls kann ihnen auch nicht so schrecklich viel anhaben. Dummerweise wissen sie das aber nicht - Menschen brauchen Luft und Raumanzüge, also brauchen Plüschis sie auch!

Aber gehen wir das ganze doch erst einmal historisch an. Wer war denn nun der erste Plüschi im Weltall?

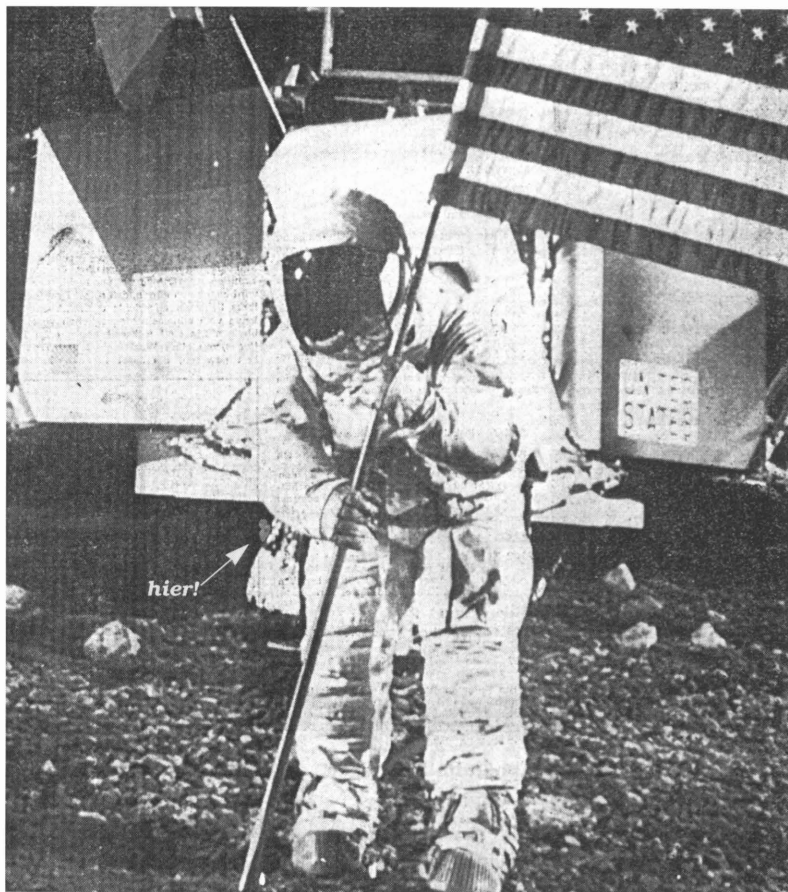
Die Gelehrten sind sich darüber einig, daß diese Ehre wohl "Väterchen Frost" gebührt hätte. Jurij Gagarins Teddybär war unumstritten das erste Stofftier im Weltall. Leider aber auch sonst nichts - ihm fehlte jener göttliche Hauch des Lebens. Wer nun aber wirklich der erste, echte Plüschi war, darüber streitet man sich. Einige behaupten, es wäre "Mike", John Glenns blauer Plüschhase gewesen. Andere wiederum behaupten, es wäre "Grisha", German Titows Kuscheligel gewesen. Leider wird diese Frage nie erschöpfend beantwortet werden können, denn diese Pioniere der Weltraumfahrt sind beide im Verlaufe tragischer Unfälle verschieden. An dieser Stelle deshalb ein Moment stillen Gedenkens an diese Helden. Danke.

Im Lauf der folgenden Jahre sah eine ganze Reihe von Plüschis jenen blauen Planeten aus der Tiefe des Weltraums - doch alle waren mehr oder weniger blinde Passagiere an Bord menschlicher Raketen und Raumkapseln. Der bekannteste dieser Mitreisenden wird wohl "Roosevelt" sein, Neil Armstrongs berühmter Teddybär. Sein Flug zum Mond war der Anfang der Plüschtierraumfahrt. Mit dem Bau seines Raumanzuges wurde der Grundstein für ein Raumfahrtprogramm gelegt, dessen Fühler jetzt schon beginnen, über unser Sonnensystem herauszureichen!

Neil Armstrong mag vielleicht der erste Mensch auf dem Mond gewesen sein, der erste Besucher von der Erde auf der Oberfläche unseres Trabanten war jedoch "Roosevelt". Hätte Wernher von Braun das gewußt...

Während die Menschen immer wieder Raketen ins All schossen, waren auch die Plüschis nicht untätig. Zum einen reisten sie heimlich an Bord der Apollokapseln mit, zum anderen war man fieberhaft mit der Entwicklung eigener Raketen befaßt.

Höhepunkt des Programmes "Blinder Passagier" war wohl die



Was der Welt bisher verborgen blieb:

Die ersten Besucher auf dem Mond waren nicht die Menschen: Bei genauem Hinsehen ist links neben dem Triebwerk der Raumsonde ein Teil von »Roosevelts« Plüschkopf zu erkennen.

(Bildquelle: Rheinische Post, Düsseldorf, 21.7.1969, mit freundlicher Genehmigung.)

Errichtung einer permanenten Mondstation durch die PLASA - die Plütschi Aeronautic And Space Agency. An Bord von Apollo 15 und 16 wurden die Bauteile und Besatzung für Lunar Alpha transportiert. Unter Zuhilfenahme der zurückgelassenen Mondautos wurden sie dann an den ausgesuchten Bauplatz im Mare Nectaris gebracht. Dort begann man dann mit der Errichtung des bis zu diesem Zeitpunkt ehrgeizigsten Projektes der beplütschten Weltraumfahrt. Eine komplette Stadt für annähernd 500 Plütschis wurde aus dem Staub und Gestein des Mondes gestampft.

Doch dann kam der Rückschlag. Die Menschen stellten ihre Mondflüge ein, Apollo 17 brachte die letzten 50 Siedler auf den

Mond. Wo eigentlich 500 leben sollten, verlor sich jetzt ein magerer Haufen von 150 in den Gängen von Lunar Alpha. Jeglicher Kontakt mit den Plütschis auf der Erde brach ab. Es gab keine Funkverbindungen, nichts. Verständlicherweise waren die Mondplütschis ziemlich ergrimmt und wütend, daß die Erde sie so schmähschlich vernachlässigte - wußten sie doch nichts von den Problemen auf der Erde. Noch heute sind die 'Mondis' ziemlich stolz und eigensinnig, eine gewisse Abneigung gegen die Erdmaden ist unübersehbar.

Die gesamte Geschichte dieses Haufens mutiger Siedler soll und kann hier nicht erzählt werden, würde sie doch problemlos den Rahmen dieser Veröffentlichung

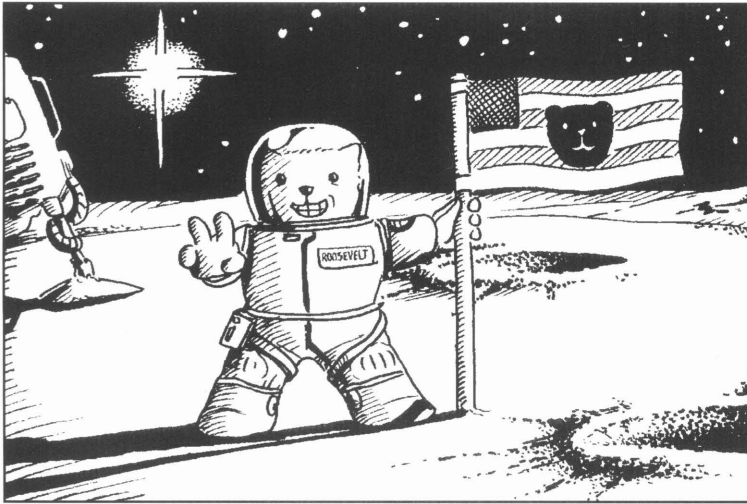
sprengen. Darum sei hier nur ein kurzer Überblick über den weiteren Gang der Geschichte gegeben.

Glücklicherweise befand sich unter den Siedlern eine Näherin, so daß der Fortbestand der Bevölkerung prinzipiell gesichert gewesen wäre. Dummerweise fehlte es jedoch an Rohstoffen aller Art - die geplanten Flüge mit Nachschub blieben, wie gesagt, aus. Somit waren die Nachkommen jener ersten Pioniere aus allen möglich Stoffen zusammengenäht - oftmals aus Resten, die die Bewohner selber gestiftet hatten. Mit der Zeit setzte so ein Schrumpfungsprozeß der Mondbewohner ein, die inzwischen alle praktisch nur halb so groß sind wie ein herkömmlicher Erdplütschi. Zudem fanden einige der Materialien aus den Mondfähren in ihnen Verwendung - Kohlefasern, Asbestgewebe und ähnliches. Trotz ihrer geringen Größe sind sie deshalb enorm widerstandsfähig.

Diese Widerstandsfähigkeit sollten sie bald auch bitter nötig haben, sahen sie sich doch urplötzlich einer ungeahnten Bedrohung gegenüber - Mondbewohnern!

Wie wir uns alle erinnern, erwachte durch die Landung und Ausstrahlung der Wollworther jener Funke des Lebens in unseren kleinen, bepelzten Freunden, der sie uns noch liebenswerter macht. Aber wurden alle Wollworther auf die Erde geschleudert? Alle, nein, einige wenige verschlug es auf den Mond. Dort, in dieser lebensfeindlichen Umwelt starben sie binnen weniger Augenblicke - und setzten dabei eine solche Strahlung frei, daß die Steine rings um sie herum zum Leben erwachten. Die Steinbeißer waren geboren.

Lange Jahre kugelten sie über die Mondoberfläche, fraßen hier und da etwas Fels und waren es glücklich und zufrieden. Doch eines Tages begegneten sie den Plütschis - und fanden in ihnen eine äußerst schmackhafte Gesteinsart. Sehr schnell entbrannte ein heftiger Krieg unter den beiden Völkern, in dem die Plütschis jedoch kaum eine Chance hatten. Der Gegner war ihnen zahlenmäßig überlegen, konnte unerkannt durch den Boden kommen, wohingegen ihnen immer schneller die Rohstoffe ausgin-



Roosevelt. Neil Armstrongs Teddy, als erster Erdbewohner auf dem Mond.

gen. Es fehlte an Waffen, Munition, Vorräten, schlichtweg an allem. Die Steinbeißer wußten einfach nicht, daß sie es hier mit Wesen zu tun hatten, die ebenso intelligent waren wie sie selbst.

In der Zwischenzeit ging die Forschung auf der Erde jedoch weiter. Unter der Leitung von Dr. Kurt von Weiß erreichten erste Raketen kurzzeitig den Orbit, die ersten Plüschis gelangten mit eigener Kraft ins All. Nach vielen Jahren gelang es endlich, ein Raumschiff sicher und für längere Zeit in den Orbit zu bringen. Dieses aus Flickwerk, Schrott und Müll zusammengestoppelte Etwas war eigentlich überhaupt nicht raumtüchtig; aber was soll's, solange das keiner merkt...

Je häufiger die Versuche wurden, umso besser mußten die Plüschis aufpassen, daß die Menschen von ihren Experimenten keinen Wind bekamen. Da kam es sehr gelegen, daß sich bei den Menschen immer öfter die UFO-Sichtungen häuften. Man erinnere sich nur an Leute, die angeblich von riesigen, rosafarbenen, vielarmigen Monstern entführt wurden! Wie sich die drei Stoffhasen nach dieser Begegnung fühlten, fragt keiner! Sicherlich kann man nicht alle Sichtungen auf Plüschis zurückführen - ein großer Teil ist auch reine Phantasterei und Massenhysterie. Aber wer weiß, was für B.E.M.'s die Erde vielleicht doch gerade besuchen.

Schon bald gelang es den Plüschis, einen alten Satelliten zu ihrer ersten Raumstation - Daedalus - umzufunktionieren. Immer öfter schickte man Schiffe ins All, die die Baustoffe für eine Mondrakete Stück für Stück nach oben schafften. Endlich war die 'Lunas Hoffnung' fertig - bereit, mit den auf dem Mond verschollenen Kontakt aufzunehmen.

Somit war den Mondis das Glück also doch noch hold. Sie standen regelrecht mit dem Rücken zur Wand. Die 'Lunas Hoffnung' konnte ihnen jedoch in mehreren Flügen genug Rohstoffe und Waffen bringen, daß sie sich endlich ihrer Haut erwehren konnten. Dem Kommandanten des Raumschiffes, Captain Montague, gelang es am Ende dann sogar, mit den Steinbeißern Kontakt aufzunehmen. Er konnte einen Frieden zwischen ihnen und den Plüschis aushandeln. Sie waren regelrecht entsetzt, als sie endlich verstanden, wen sie die ganze Zeit erbarmungslos gejagt und verfolgt hatten. Seitdem ist die Gegend nördlich des Mondäquators den Plüschis vorbehalten, südlich davon tummeln sich die Steinbeißer. Inzwischen kommt es sogar gelegentlich zum Handel und gemeinsamen Forschungsexpeditionen von Steinbeißern und Plüschtieren.

Danach begann dann zuerst langsam, später immer schneller, die Eroberung des Weltalls. Auf den äußeren Planeten entstanden immer mehr Basen der Plüschis, wenn die Steinbeißer auch die einzigen Aliens waren, denen man bisher begegnet ist.

Inzwischen schreiben wir das Jahr 2013. Die besten Wissenschaftler forschen bereits an Raumschiffen, die unser Sonnensystem verlassen sollen. Mittels des Photonenantriebs sind Geschwindigkeiten erreichbar, die fast an die Geschwindigkeit des Lichts herankommen. Doch noch ist das Zukunftsmusik.



Die Mondplüschis haben nicht nur mit Nachschubproblemen zu kämpfen, sondern auch gegen die Steinbeißer, die Plüschis als sehr nahrhaft empfinden.

3. LIFE AT THE FRONTIER

VOM LEBEN IM ALL...

...seltsamen Wesen und manchem mehr."

Wie man sich vorstellen kann, unterscheidet sich das Leben jenseits unserer Atmosphäre stark von dem, was man so auf der Erde gewohnt ist - aber zumeist nur auf den ersten Blick. Auch hier kämpfen sich schwer arbeitende Plüschis durch den Alltag, nur die Umgebung ist etwas anders.

Eine normale Ansiedlung im All ist ähnlich einem Plüschidorf auf der Erde aufgebaut. Auch hier findet man eine Näherin, ein

Ältestenrat kümmert sich um das Wohl der Gemeinde und Spacecups und Weltraumsheriffs sorgen dafür, daß auch hier die Gesetze eingehalten werden. Nationen oder Staaten gibt es auch im All nicht, alle Gemeinden sind meistens durch lose Bande der Freundschaft und des Handels verbunden.

Zwischen den großen Ansiedlungen herrscht ein reger Verkehr, wer hier reisen will, wird, vorausgesetzt er ist bereit entsprechend zu zahlen, jederzeit eine Fahrt auf

einem der komfortablen Passagierraumern buchen können. Der berühmteste dieser Luxusliner dürfte wohl die "Gin Tonic" sein, die regelmäßig zwischen Lunaris Alpha und Ceres verkehrt. An Bord dieses Raumgiganten findet man jede erdenkliche Annehmlichkeit, und noch viele darüber hinaus.

Meistens fliegt immer eine Reihe von Schiffen zusammen, um sich durch die vereinte Feuerkraft vor Piratenübergriffen zu schützen. Aber je unbedeutender die Zielorte werden, umso weniger Schiffe fliegen dorthin, und umso größer wird natürlich auch die Gefahr, auf dem Weg überfallen zu werden. So mancher Kapitän freut sich da bestimmt über

einige unerschrockene Plüschgesellen, die ihm mit starker Pfote zur Seite stehen.

In den kleinen Ansiedlungen wird man kaum auf eben jenes üble Gesindel stoßen, für das der Weltraum so berüchtigt ist; in den großen Orten, vor allem auf den Raumhäfen, aber auch in so mancher Raumstation drängelt sich dann aber doch schon die eine oder andere üble Gestalt aus dem Licht der gleißenden Sonne.

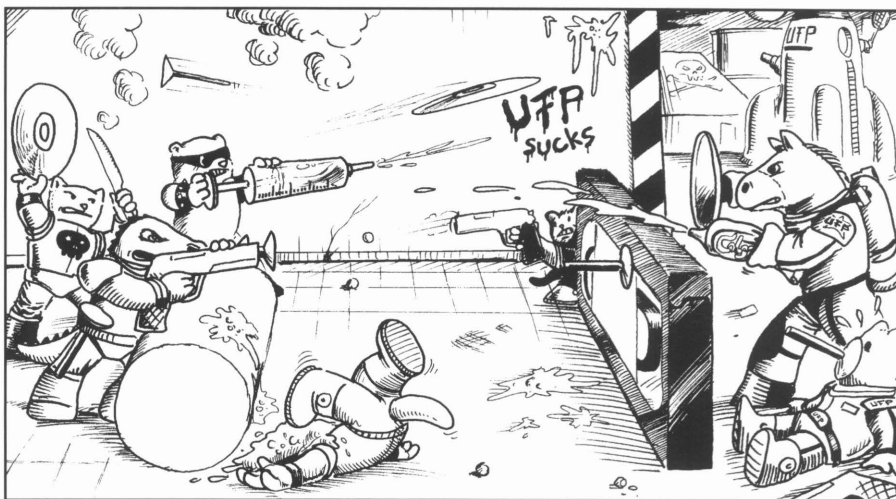
Die schlimmsten von ihnen schließen sich zu Piratenbanden zusammen, die dann die Handelsrouten überfallen und sich gelegentlich sogar an der einen oder anderen kleinen Ansiedlung vergreifen. Besonders übel wird da meistens den Dörfern im Asteroidengürtel mitgespielt. Oftmals weitab jeder größeren Ansiedlung können die Piraten hier mit ihren Schiffen direkt anlegen und das Plündergut direkt in die Laderäume schaufeln.



Ein Plüschpirat der ganz harten Sorte.

Aber wo Piraten sind, da sind die mutigen Retter nicht fern. Vor einigen Jahren haben sich die bedeutensten Plüschisiedlungen an einen Tisch gesetzt und eine Organisation ins Leben gerufen, die dem Piratenunwesen Einhalt gebieten soll - die U.F.P., die United Federation of Plüschis. Ihre Schiffe sind seitdem in immer wachsender Zahl im All präsent, um gnadenlos Jagd auf die Pfriemelpiraten zu machen. Ihnen ist es zu verdanken, daß vor kurzem der berühmte Pirat Kahlkopf, ein wahrlich widerwärtiges Monstrum, dingfest gemacht werden konnte.

Ständig werden neue Rekruten gesucht - in fast jeder Station, an jeder Startrampe prangt daß ernste Gesicht von Colonel Murks, dem Helden der Schlacht von Himmelbett mit dem Schriftzug "Wir brauchen Dich!" und dem Untertitel "Ein Leben für die U.F.P.: Abenteuer, Action und Vergnügen!". Die wagemutigen Raumkadetten erhalten in der Akademie der U.F.P. in Lunaris Alpha eine hervorragende Ausbildung.



Eine Einheit der U.F.P. stürmt die Piratenbastion des berühmten Piraten Kahlkopf.

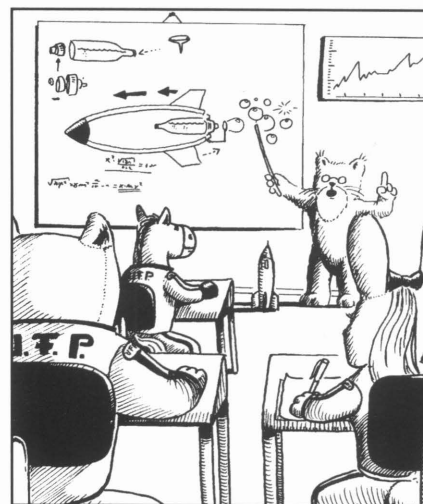
RAUMHÄFEN

Auf einem Raumhafen findet man alles, was auch nur im entferntesten zur Raumfahrt gehört - von der Raumakademie über Werften, Raumfahrerspelunken bis hin zu Andenkenläden. Im Sonnensystem gibt es drei große Raumhäfen: Cape Theodore in Florida, Grishapol in den weiten Steppen Kasachstan und Ceres im Asteroidengürtel. Lunaris Alpha ist auf dem besten Weg, sich auch zum kompletten Raumhafen zu mausern - momentan baut man mit Hilfe von Fachleuten von Ceres hier auch eine Werft.

In einem typischen Raumhafen leben mehrere tausend Plüschis, die alle irgendwie mit der Raumfahrt zu tun haben. Wissenschaftler tüfteln immer wieder neue Schiffe aus, Kadetten werden an den Akademien geschult, Werftarbeiter erwecken die Träume der Wissenschaftler zum Leben. Aber auch allerhand finstere Gelichter treibt sich dort herum - Raumpiloten ohne Raumschiff, Piraten ohne Piratenhauptmann.

Auf den Raumakademien werden junge Plüschis in die Geheimnisse der Weltraumfahrt eingeweiht. Wer hier keinen Abschluß gemacht hat und dennoch ein Raumschiff fliegt, kann nur irgendein dubioser Krauter sein, der seinen Pilotenschein womöglich im Fernstudium gemacht hat. Da die Plüschiraumfahrt jedoch eh auf gutem Glück und Ignoranz basiert, fällt das kaum ins Gewicht. Trotzdem schauen die Akademiker natürlich verächtlich auf diese "Raumseppen", wie sie sie nennen, herab. Deren Meinung gegenüber den "Kadeppen" ist allerdings auch nicht viel höher.

In den Raumwerften werden die Bauteile für die großen Tiefraumschiffe wie für die Shuttles gebaut. Auf Ceres kann man Tiefraumschiffe sogar direkt auf der Oberfläche des Asteroiden bauen - die minimale Schwerkraft hat auch Vorteile.



U.F.P. Kadetten bei der Ausbildung.

PLANETENBASEN

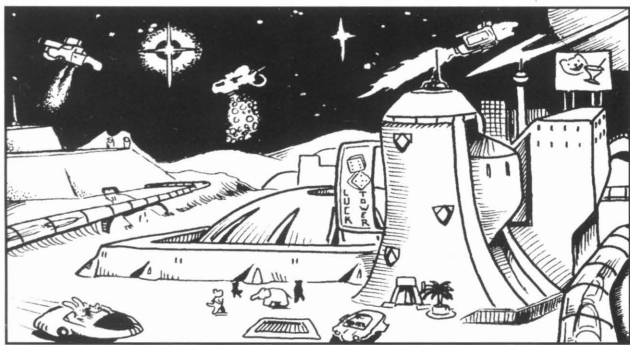
Eine Planetenbasis ist meistens um einiges kleiner als ein ordentlicher Raumhafen. Auf größeren Planeten oder Monden, auf denen keine direkte Landung möglich ist, unterscheidet sich so eine Basis meistens nur dadurch von anderen Dörfern, daß man hier Starttrampen und Landebahnen für Shuttles eingerichtet hat. Aber natürlich drückt sich hier auch der ganze Abschaum des Alls herum, der krampfhaft auf ein Ticket in den Raum wartet.

In der Regel existiert ein regelmäßiger Pendelverkehr zwischen der Planetenbasis und einer im Orbit kreisenden Raumstation, an der die Tiefraumschiffe andocken.

RAUMSTATIONEN

Alles was groß, luftdicht und geräumig ist, kann als Raumstation verwendet werden. So bestand die erste Raumstation im Erdorbit aus einem umgebauten Satelliten. Aber natürlich sind hier auch eine Unzahl verschweißter Raumschiffkomponenten oder auch ein kleiner ausgehöhlter Asteroid oder Mond geeignet. So eine Raumstation ist fast immer hervorragend gegen die Übergriffe von Piraten geschützt; Wachschiffe lauern im Orbit, große Kanonen warten nur darauf, daß ihnen ein Plünderer vor die Mündung kommt.

Auf einer Raumstation findet man gewöhnlich all die Einrichtungen, die zur Wartung und Instandhaltung eines Tiefraumschiffes benötigt werden. Wenn eine Mannschaft also mal nicht mehr mit



Das Vergnügungsviertel im Raumhafen von Ceres.

ihrem Schrotthaufen klar kommt, ist das der Ort, an dem man vorbeischaun sollte. Zudem kann man hier meistens auch ein Wrack auftreiben, daß sich mit ein wenig Energie und Geschick wieder in ein funktionstüchtiges Raumschiff verwandeln läßt. Immerhin bestehen Plüschiraumer ja eigentlich sowieso aus Müll.

Natürlich darf auf einer Raumstation das übliche Sammelsurium an arbeitslosen Raummatrosen, verrückten Wissenschaftlern oder einbeinigen Piraten mit Schatzkarten nicht fehlen.

PIRATENSTÜTZPUNKTE

War bisher der Abschaum eher eine Ausnahme, so ist er in Piratenstützpunkten die Regel. Natürlich gibt es auch hier alle Einrichtungen, die man zum Betrieb und zur Wartung von Raumern braucht, aber das ist nur Nebensache.

In so einem Piratennest geht es hoch her. Ob das daran liegt, daß zur Lieblingsunterhaltung der Piratenplüschis alte Errol Flynn-Piratenfilme gehören? Es gibt Gerüchte, daß der eine oder andere sogar mal die "Schatzinsel" gelesen haben soll! Auf jeden Fall haben viele der Piraten sich so klangvolle Namen wie Captain Blood, Kapitän Blutbart und dergleichen gegeben.

Wen es in ein solches Loch verschlägt, der ist entweder arm dran, weil man ihn als Sklaven hierher verschleppt hat, oder lebensmüde; kein Plüsch von annähernd normaler Intelligenz würde sich hierher trauen. Auf der anderen Seite, welcher Plüsch von annähernd normaler Intelligenz würde sich in ein Raumschiff setzen...

Die berühmteste Piratenbasis befindet sich, wenn man Hörensagen Glauben schenken darf, auf dem Asteroiden Eniwetok, ganz in der Nähe von Pallas (was man im All so nah nennt...).

»REGEL NUMMER 1: DON'T PANIC!«

Grundsätzlich kann einem Plütschi die Kälte und das Vakuum des Alls nichts anhaben - wenn er davon wüßte. Leider imitieren unsere pelzigen Freunde den Menschen jedoch so stark, daß sie glauben, ohne Raumanzug dem sofortigen Tod preisgegeben zu sein. Folge davon ist, daß ein Plütschi, der sich ungeschützt dem All aussetzt, mit großer Wahrscheinlichkeit an dem Schock stirbt. Die Chance dafür ist umso größer, je klüger er ist. Manche sind halt zu blöd, um zu merken, daß sie jetzt eigentlich tot sein müßten. Ob er stirbt, kann man mit einem W10 feststellen - würfelt man über die Intelligenz, bleibt der Plütschi am Leben, andernfalls: R.I.P. Überlebende fallen jedoch auch in eine totenähnliche Starre, aus der sie erst erwachen, wenn sie wieder in lebensfreundliche Umgebung gelangen. Ihre wunderbare Rettung wird dann meist als "unglaubliches Glück", "ein Wunder" oder "die dümmsten Bauern haben die dicksten Kartoffeln" bezeichnet.

Ein ähnliches Problem taucht auch in einem Raumanzug auf. Natürlich verbrauchen die Plütschis keinen Sauerstoff. Auf der anderen Seite ist der Anzug jedoch nicht sehr dicht - klar, wenn man bedenkt, woraus die Dinger sind. Sollte also ein Spieler so dumm sein und die Frage stellen "Wie lange reicht mein Luftvorrat noch?" ist ein wenig Überlegung seitens des Spielleiters gefordert. Wie lange braucht der Charakter, wenn er sich so schnell wie möglich bewegt, um in Sicherheit zu gelangen? Davon ziehen wir jetzt 10% ab und haben den Zeitraum, für den noch genug Luft da ist. Dabei waren die Tanks doch zu Beginn des Ausflugs rap-pelvoll!

FERTIGKEITEN

Andere Welten, andere Fertigkeiten. Im Weltall sind mehrere neue Fertigkeiten von großer Bedeutung. Zusätzlich gibt es noch die eine oder andere Fertigkeit, die man vor allem bei Astroplütschis findet.

Bewegen in Schwerelosigkeit

(ST x 3)

Diese Fertigkeit ist mit Schwimmen identisch. Wer Schwimmen besitzt, kann sich auch ohne Probleme in der Schwerelosigkeit bewegen und hat diese Fertigkeit automatisch. Die Umkehrung gilt übrigens nicht! Einziger Unterschied sind die abweichenden Pfiemelpunktkosten. Eine Probe ist in den meisten Fällen nicht nötig. Entweder, man kann sich in Schwerelosigkeit bewegen, oder nicht. Bei Kämpfen aber auch bei Manövern im Raumanzug kann eine Probe jedoch keinesfalls schaden.

2 PFRIP

Wer sich übrigens "unfähig" versucht fortzubewegen, braucht einige Zeit, um von Ort zu Ort zu treiben und sieht im allgemeinen nur lächerlich aus, wenn er sich an schwierigeren Dingen versucht.

Navigation

(IN x 3)

Jetzt hängen wir also mit unserem Wunderwerk der Astronautik im All und wissen plötzlich nicht mehr, wo es langgeht. Im All kann man nämlich nicht einfach mal anhalten und fragen, wo es hier zum Mars geht. Würde unser furchtloser Käpt'n die Kunst der

Die Planeten

"Ein kleiner Baedeker durch das Sonnensystem für Raumplütschis und solche, die es werden wollen."

Die inneren Planeten Merkur und Venus sind selbst für Plütschis zu unwirtlich. Warum in der Hitze schmoren, wenn man stattdessen in der angenehmen Kühle der äußeren Planeten leben kann? Darum wollen wir uns mit diesen lebensfeindlichen Heißlufttherden auch nicht weiter befassen.

Erde

Die Erde, der blaue Planet. Mutter Erde, Herkunftsort aller Plütschis. Hier starteten unsere pelzigen Freunde die ersten Schritte ins All, noch als blinde Passagiere der Menschen. Später schoß man hier die ersten Raumschiffe ins All - zuerst noch Gefährte, die nur knapp der Steinzeit entronnen waren - ein weiter Weg bis zu den Wundern der Technik der heutigen Zeit. (Wers glaubt wird seelig. Fliegender Müll bleibt fliegender Müll. Aber Hauptsache, er fliegt.)

Auf der Erde gibt es zwei Orte, von denen aus Raumschiffe ins All starten: Cape Theodore an der Südspitze Floridas und Grishapol in den weiten Steppen Asiens. An beiden Orten werden ständig Schiffe geplant, Raumfähren gebaut und gestartet, Astronauten ausgebildet - alles was zu einem echten Raumfahrtprogramm gehört. Da die Menschen kaum noch Raumfahrt betreiben, muß man natürlich aufpassen, daß die Starts von keinem bemerkt werden. Trotzdem herrscht hier reger Verkehr - jede Woche starten mehrere Raketen ins All, jede Woche behaupten Menschen, sie wären Außerirdischen begegnet.

Im Orbit herrscht natürlich auch reger Betrieb. Die großen Raumschiffe können nicht auf Planeten landen, müssen deshalb auch in der Umlaufbahn zusammengesetzt werden. Der ersten Raumstation Daedalus folgten bald eine ganze Reihe anderer Stationen. Inzwischen kreisen etwa 20 beplütschte Stationen um die Erde, mit einer Gesamtbesatzung von über 3000 Plütschis. Hier werden ständig große und kleine Schiffe für die Reise zu den Planeten gebaut.

Mond

Der Mond war der erste Himmelskörper, den die Plütschis eroberten, damals noch als blinde Passagiere an Bord der Apollo-Raumkapseln. 'Lunaris Alpha' war die erste Kolonie jenseits der Atmosphäre. Der Mond ist jedoch auch der einzige Himmelskörper, auf dem sich nichtirdisches Leben gefunden hat.

Heute leben auf dem Mond etwa 50.000 Plütschis, etwa zwei Drittel davon in Lunaris Alpha. Der Rest lebt in kleineren

Ortschaften oder als umherziehende Schürfer auf der Mondoberfläche.

Der normale Mondplüsch ist durch die geschichtliche Entwicklung bedingt kleiner als normalerweise üblich - sie sind nur etwa halb so groß wie auf der Erde. Es existieren also schon Plüschis mit Größen ab 10cm. Trotzdem ist ihre Stärke so groß, wie bei einem doppelt so großen Plüschtier. Zudem sind sie aus sehr widerstandsfähigen Materialien genäht - Reste der Mondfahren und weiß Hirnfried was noch. Ihr Knuddelwert ist dadurch zwar zu Beginn nur 2W6-2, dafür haben sie jedoch eine natürliche Panzerung von RS=3! Außerdem halten Mondis sich für so harte Kerls, daß sie meinen, ohne Probleme 10 bis 15 Minuten im Vakuum existieren zu können - also geht das auch.

Steinbeißer

Aber auf dem Mond gibt es ja auch noch die Steinbeißer! Ihr Reich erstreckt sich, dem Vertrag folgend, über die Südhalbkugel des Mondes. Grundsätzlich sieht ein Steinbeißer aus wie ein großer, runder Felsbrocken. Er ist jedoch in der Lage, ähnlich einer Amöbe, Extremitäten, vor allem Arme, wachsen zu lassen. Natürlich sind diese Arme immer noch aus Stein - und ihren Händen und Fingern fehlt jegliches Geschick, um feine Arbeiten durchzuführen. Ihre Nahrung besteht aus diversen Gesteinsarten - jeder Steinbeißer hat da einen anderen Geschmack. Leider sind einige halt auch der Meinung, daß Plüschis leckere Kiesel sind. Weder über ihre Fortpflanzung, noch über ihre Anatomie ist ansonsten viel bekannt. Man weiß jedoch, daß sie meistens in nomadisierenden Stämmen von 30 bis 50 Steinchen herumrollen.

In der Regel sind Steinbeißer recht friedlich. Wenn sie sich jedoch bedroht fühlen, kämpfen sie verbissen und sind genau so wenig aufzuhalten wie eine den Berg herabrollende Lawine. Da ihnen, anders als den Plüschis, der Kontakt zu einer sogenannten Zivilisation fehlte, sind Steinbeißer bei weitem nicht so fortgeschritten. Technik ist ein Fremdwort für sie, genauso wie Dinge wie Verbrechen, Lug und Trug. Technisch sind sie auf dem Stand umherziehender Nomaden. Wer allerdings auch aus Stein besteht, hat selten Bedarf für Werkzeuge und Waffen. Bisher hat sich noch kein Steinbeißer in ein Raumschiff gewagt. Allerhöchstens trifft man mal den einen oder anderen in einer der Mondstädte an.

Lange Zeit war das Hauptproblem eine gemeinsame Verständigungsbasis zwischen Plüschis und Steinbeißern herzustellen. Dem legendären Captain Montague gelang es jedoch, die komplizierten Tänze und Kreisläufe der Steinbeißer aufzuschlüsseln - wenn also irgendwo ein Plüsch um einige Steine immer wieder im Kreis herumtanzt, ist er nicht etwa bescheuert, sondern gerade in eine angelegte Unterhaltung vertieft.

Navigation beherrschen, hätte er gemerkt, daß es sich bei dem Stern, auf den er die ganze Zeit zugesteuert ist, um eine Lichtspiegelung im Glas des Cockpits gehandelt hat...

Navigation ist unentbehrlich, wenn man von einem Planeten zu anderen will. Ohne Navigation verlängert sich die Flugstrecke um den Faktor W100.

3 PFRIP

Raumschiffe steuern

(GE x 3)

Wenn es schon Raumschiffe gibt, muß sie ja auch irgendwer steuern können - und eben der muß diese Fertigkeit haben. Eine Fertigungsprobe wird jedoch nur bei besonderen Manövern nötig - Start, Landung und ähnlich komplizierte Sachen.

6 PFRIP

Schürfen

(IN x 3)

Auf allen Himmelskörpern ziehen Schürfer herum, immer auf der Suche nach mehr oder weniger wertvollen Mineralien. Schürfen umfaßt alles, was damit zu tun hat - von der Suche nach einer geeigneten Fundstätte, über das Anlegen von Stollen bis hin zur Aufbereitung der Rohstoffe.

10 PFRIP

AUSRÜSTUNG

Zweifelsohne braucht man im All so einiges an Ausrüstung, die für uns Erdmaden nicht üblich ist. Manches mag bekannt sein, wird da oben jedoch gänzlich anders benutzt, manches ist aber auch völlig neu.

➡ Raumanzug

- Gewicht: Größe des Plüschis * 10 [Schnorzel]
- Preis: 400 PFRIP

Natürlich braucht man im Weltall einen Raumanzug. Darum hier eine etwas nähere Betrachtung dieses äußerst kleidsamen Teiles.

Da Plüschis in vielen Größen und Gestalten vorkommen, ist jeder Raumanzug ein Unikat, passend für seinen Träger zusammengechustert ... äh, kriert. Ein Raumanzug muß mehreren Anforderungen Rechnung tragen. Zum einen muß er dicht sein - was drin ist, soll drin bleiben. Er braucht eine eigene Luftversorgung und eine Heizung. Außerdem muß man irgendwie aus ihm heraussehen und in ihn reinsteigen können; lacht nicht, bei so manchem Anzug ging das nicht.

Soviel zum Wunschdenken. Wie wir uns erinnern, reicht bei diesen technisch-wissenschaftlichen Sachen oftmals der gute Wille und die Überzeugung. Dicht sind die Anzüge zumeist schon - würde man Wasser hineinfüllen, dann käme nur ab und an ein Tropfen aus ihnen heraus. Mit den Lebenserhaltungssystemen sieht das ganze schon anders aus. Die "Luftversorgung" ist meistens bloß irgendein Gasbehälter - von der alten Preßluftflasche bis hin zum Luftballon, und die sogenannte Heizung entpuppt sich oftmals als einfache Taschenlampenbirne - sicher sind Glühlampen als Heizung geeignet, faßt mal eine an(!) - oder ein kleiner Taschenofen mit Esbit betrieben. Natürlich verbraucht ein Plüsch auf der anderen Seite auch keine Luft. Sieht man also mal von dem ab, was so durch Löcher verloren geht, hält der Luftvorrat einige Zeit. Wie lange er hält, ist prinzipiell völlig egal - bis der unerschrockene Raumfahrer auf den dummen Gedanken kommt zu fragen, wie lange. In diesem Fall sei dem Spielleiter obiges Verfahren empfohlen. "Genau eine Minute zuwenig..."

Man sollte auch nicht vergessen, daß so ein Raumanzug eigentlich aus den unmöglichsten Komponenten besteht - ein alter Gummihandschuh, als Helm ein Cognacschwenker, auf dem Rücken eine mit Luft gefüllte Gasflasche, die Heizung ein vorher erhitzter Kieselstein. Ideal wären eigentlich auch Wärmflaschen - schließlich sollen sie ja warmhalten, wenn sie nur Arme und Beine hätten.

► Raketenrucksack

- Gewicht: 700 [Schnorzel]
- Preis: 150 PFRIP

Was tun, wenn man frei im All schwebt? Wir wissen nicht, was der freundliche Kosmonaut von nebenan empfiehlt, aber wir empfehlen den praktischen Raketenrucksack. Problemlos auf den Rücken zu schnallen, leicht zu bedienen und dennoch komfortabel.

So ein Raketenrucksack ist meist eine Spraydose, an der ein Paar Stricke als Tragegurte befestigt sind. Mit den entsprechenden Steuerschnüren und Hebeln kann unser Plüschi jetzt ohne Probleme durch das All brausen.

Es hat auch Versuche mit kleinen Handstaubsaugern und Föns gegeben. Diese entpuppten sich leider als Fehlschlag. Das Fehlen jeglicher Luft im All machte sie leider wirkungslos. Damit war leider auch der geniale Staubsaugerantrieb für Raumschiffe nicht mehr realisierbar.

► Magie

Wie ja schon erwähnt wäre die Plüschiraumfahrt ohne ein gerütteltes Maß an Magie völlig undenkbar. Die Raumschiffe sind, wissenschaftlich betrachtet, völlige Lächerlichkeiten. Trotzdem fliegen sie. Dafür gibt es zwei Gründe - und das sind unter Garantie nicht die Genialität und das Ingenieurtum unserer kleinen Freunde.

Zum einen glauben sie fest daran, daß ihre Raumschiffe flugtauglich sind. Immerhin ist es ja ein Raumschiff, also wird es ja wohl auch fliegen, oder? Zum andern haben einige gewitzte Magier sich daran gemacht, die Leistung der Raumer zu verbessern. Dazu benötigen sie natürlich einige neue Zaubersteine.

Zauberstein	Wert
Planet	120
Weltall	90
Luftdicht abdichten	20

Planet und Weltall sind, wie man merkt, SEHR teuer. Zudem gibt es nur sehr sehr wenige dieser Steine - den Recherchen des berühmten Magiethologen Lalai Dama zufolge soll es nur 8 Planeten- und 10 Weltallsteine geben. Man weiß, daß es auf den großen Raumwerften einige wenige gibt. Ab und an wird auch von Steinen gemunkelt, die sich im Besitz des einen oder anderen verrückten Zauberers befinden. Auf jeden Fall sind die Chancen, daß unsere pelzigen Freunde jemals einen Planetenstein in ihre plüschigen Pfoten kriegen minimal. Dafür bieten diese Steine jedoch hervorragende Aufhänger für ein Abenteuer! Man stelle sich nur vor, ein Verrückter stiehlt den Planetenstein einer Werft und droht damit, die Erde auf Westentaschenformat zu schrumpfen! (Klappen wird sowas wahrscheinlich nicht, aber wer weiß das schon.) Da sind natürlich unerschrockene Helden gefragt, um diesem verderblichen Tun Einhalt zu gebieten.

Mars

Mars, der rote Planet. Auf dem Mars selber gibt es nur einige kleine Stationen, die hauptsächlich mit der Erforschung der Oberfläche befaßt sind. Vor einigen Jahren hat man an den Ufern eines Kanals jedoch die Ruinen einer uralten Ansiedlung entdeckt - Dr. Kuschelbart, anerkannter Exoarchäologe vermutet, daß diese Ruinen schon alt waren, als der Grundstein zu den Pyramiden gelegt wurde. Bisher ist diese Siedlung das einzige Anzeichen für eine fortgeschrittene Zivilisation jenseits der Erde. Gerüchten zufolge soll von dieser Siedlung ein riesiges unterirdisches Verkehrswegenetz den gesamten Planeten umspannen.

Auf den beiden Monden Deimos und Phobos herrscht jedoch reges Treiben. Aufgrund der geringen Schwerkraft können hier sogar die meisten großen Raumschiffe landen. Viele Schiffe zwischen Erde und den Asteroiden machen hier oft Station. Außerdem geht angeblich nichts über den Aufgang der Sonne und des Zwillingssmondes über der feuerroten Kugel des Mars.

Asteroiden

Die Asteroiden sind die ideale Basis für unsere Plüschfreunde. Eine Unzahl kleiner Planetoiden mit geringer Schwerkraft bietet einmalige Behausungen und Basen. Überall sprießen kleine Städte aus dem Fels. Die größte Kolonie ist auf Ceres, dichtauf gefolgt von Pallas. Beide Planetoiden sind verhältnismäßig groß, darum leben hier auch mehrere Tausend Plüschis. Vor allem Pallas ist für das lockere Leben berühmt - was Las Vegas auf der Erde ist, ist Pallas im All.

Da die Erde den Bedarf an Raumschiffen nicht decken kann - immerhin ist der verwertbare Müll auf der Erde auch begrenzt - versucht man sich hier sogar am Bau eigener Raumschiffe. Aber was sind das für abstruse Gefährte. Da den Plüschis die Technologie fehlt, um einen ordentlichen Kühlschrank oder Kochherd zu bauen, keiner Ahnung hat, wie man die Einzelteile eines Seifenblasenantriebs bastelt, behilft man sich hier mit Improvisation. Die einzelnen Komponenten der Raumschiffe sind in ihrer Funktion kaum erkennbar. Das Cockpit ist ein schmales, mit kleinen Sichtfenstern versehenes Abteil, alle Teile passen viel zu gut zusammen. Selbst die Antriebe sind bloß für ihren eigentlichen Zweck entworfen. Jeden echten Plüschonauten erfaßt das Grauen, beim Anblick dieser geradlinigen, funktionalen Machwerke. Nirgends auch nur das kleinste bißchen Schrott. Der heiligen Pöselinde sei Dank gibt es erst wenige dieser Monstrositäten.

Doch das Leben hier ist nicht ungefährlich. Überall schwirren kleine und große Felsbrocken auf sich ständig kreuzenden Bahnen herum, eine ständige Bedrohung für die Raumfahrt. Doch das ist noch die

geringste Gefahr - viel schlimmer sind die Piraten. In dem Gewirr von Asteroiden gibt es tausende von Verstecken, alle hervorragend geeignet, um Heere von Pfiemelpunkt-Piraten zu verstecken. Ihre Raubzüge führen sie nicht nur kreuz und quer durch den Gürtel, sondern inzwischen gibt es schon Überfälle in Mars- und Jupiternähe.

Jupiter

Der Jupiter, riesiger Gasgigant in den Tiefen des Alls. Er selbst ist für Plüschis (noch) unbewohnbar. Man plant zwar den Bau einer Wolkenstadt in den äußeren Atmosphäreschichten, doch die Planung steckt bisher noch in den Kinderschuhen. Weitläufiger sind hingegen die vielen Jupitermonde.

Die Anlaufpunkte für Schiffe von den anderen Planeten bilden die Monde Thebe weit innen im System und Himalia weit außen. Von dort fliegen Schiffe zu fast allen Monden des Systems.

Der spektakulärste ist da wohl Io mit seinen Vulkanen. Deshalb ist es auch unmöglich auf der Oberfläche eine Station einzurichten. Auf Io finden sich jedoch viele wertvolle Rohstoffe, so daß sich immer wieder mutige Prospektoren in diesen Höllenschlund hinunterwagen. Und das, obwohl es praktisch nichts schlimmeres als den Geruch von angesengtem Plüsch gibt.

Auf Callisto hingegen gibt es eine relativ große Station sowohl auf der Oberfläche als auch im Orbit. Callisto ist einer der wenigen Himmelskörper, auf dem man große Mengen Eis finden kann - einzige Wasserquelle für die so weit außen liegenden Stationen.

Auf den anderen Monden gibt es auch die eine oder andere kleinere Ansiedlung, alle sind jedoch nicht sehr bedeutend. Auf Europa soll sich jedoch ein berühmter Piratenstützpunkt befinden - Trinidad - dessen Position bisher aber noch von niemandem entdeckt worden ist - und das, obwohl auf einige der Piraten erhebliche Kopfgelder ausgesetzt sind.

Saturn

Jedes Kind kennt wohl die Ringe des Saturn - eine der größten Gefahren für Plüschiraumer. Der Saturn ist praktisch der äußerste, von Plüschis besiedelte Planet. Wie beim Jupiter gibt es auch hier keine Stationen direkt auf dem Planeten, die Monde eignen sich jedoch hervorragend zur Besiedlung. Auf Janus, einem der innersten Monde, direkt in der Nähe der Ringe befindet sich der größte Raumhafen des Saturnsystems.

Der interessanteste der Monde dürfte wohl Titan sein. Er ist der einzige Mond des Sonnensystems, der eine Atmosphäre hat. Auf der Oberfläche finden sich zudem viele wertvolle Rohstoffe. Zudem hat man hier vor kurzer Zeit das Wrack eines

Somit gibt es einige Zaubereien, die auf ein Raumschiff angewandt werden sollten, bevor es seine erste Reise unternimmt. Dazu zählen "Ding - Lufdicht abdichten" für jede Sektion des Schiffes, ein Spruch, der sich bei Raumanzügen übrigens auch gut macht. Ein weiterer Spruch ist "Ding - Weltall", damit sich das Schiff auch wirklich ins All erhebt, gewissermaßen eine Art Segen.

Um ein Schiff durchs All zu schicken, muß man nicht unbedingt "Ding - Planet" sprechen, damit es sein Ziel erreicht. Spricht man diesen Spruch jedoch, geht die gesamte Reise ohne Treibstoffverbrauch vonstatten. Nicht gerade schlecht, leider ist der Spruch ziemlich teuer.

STEINBEIßER

Es ist ja durchaus im Bereich des möglichen, daß die Spieler mal Steinbeißern begegnen, vielleicht will der eine oder andere sogar einen spielen. Einen Steinbeißer kann man wie jeden normalen Plüsch erschaffen. Aufgrund seiner Natur gibt es natürlich signifikante Unterschiede.

Charaktereigenschaften

Intelligenz: 1W6+2

(Steinbeißer sind nicht gerade die hellsten ...)

Mut: 1W6+6

(... aber dafür steinmäßig mutig.)

Geschicklichkeit: 1W6+2

(Wer sagt da, daß Mut und Geschicklichkeit nicht zusammenpassen?)

Stärke:

Die Stärke hängt auch von der Größe des Steinbeißers ab. Je größer sein Durchmesser, umso stärker ist er logischerweise. Aufgrund ihrer ziemlich harten Struktur sind sie aber um einiges stärker als der normale Plüsch.

Durchmesser des Steinbeißers	Stärke
cm 20-29	1W6+6
30-35	1W6+7
36-39	1W6+8
40-45	1W6+9
46+	1W6+10

Knuddelwert: Steine mögen ja so manches sein, aber knuddelig sind sie nun ganz bestimmt nicht. Sie haben einfach keinen Knuddelwert, hauchen also auch nicht ihr Leben aus, wenn der auf Null sinken würde.

Plüschpunkte: Heißen hier zwar Steinpunkte, haben aber denselben Effekt.

Rüstungsschutz:

Steinbeißer sind aus Stein; darum haben sie einen RS von 5, können dafür aber auch keine weitere Rüstung tragen.

Tragkraft: Hmm, nun. Sicherlich könnte ein Steinbeißer etwas tragen. Prinzipiell sogar sehr viel. Aber sobald er von der Stelle kuliert, fällt es runter. Er kann allerhöchstens einige Sachen in

kleinen Spalten und Ausbuchtungen an seinem Körper transportieren. Ihre Tragkraft beträgt darum nur Stärke x 50 Schnorzel; heben können sie aber Stärke x 200.

Pfriemelpunkte: Ein Steimnbeißer hat zu Beginn genau so viele Pfriemelpunkte wie ein Plüschi, also 80.

► Fertigkeiten:

Natürlich haben Steinbeißer auch Fertigkeiten. Hier kann man genauso verfahren, wie bei einem Plüschi, sollte aber immer im Auge behalten, daß Steinbeißer eigentlich keine Hände haben. Sie können zwar so etwas wie Arme ausbilden, aber damit können sie keine komplizierten Arbeiten verrichten. Im folgenden deshalb mal eine kleine Liste, welche Fertigkeiten so passend sind.

- Balancieren - Prinzipiell balancieren Plüschis immer, wenn sie rollen. 2 PFRIP
- Belabern - Vorausgesetzt, der zu belabernde versteht den steinbeißerischen Kreistanz. 5 PFRIP
- Berserkertum - Klar kann ein Steinbeißer zur donnernden Lawine werden. Blöde Frage. 5 PFRIP
- Bewegen in Schwerelosigkeit - Ein Steinbeißer kann zwar nie schwimmen, im freien Fall kann er sich aber doch einigermaßen fortbewegen. 4 PFRIP
- Chemie - Ganz bestimmt nicht. Dazu fehlen ihnen die Grundlagen. Immerhin ist Wissenschaft für sie ein Fremdwort.
- Dreistigkeit - Klar sind Steinbeißer dreist. 5 PFRIP
- Elektronik - Noch so ein Scherz wie Chemie, oder was?
- Fahren mit Spielzeugfahrzeugen - Wie denn?
- Fallen stellen/entdecken - Wer könnte wohl besser Fallgruben ausheben? 5 PFRIP
- Gummiballfertigkeit - Da zerbricht der Stein wohl eher.
- Fremde Schriften - Ist natürlich etwas schwierig, aber es geht. 14 PFRIP
- Fremde Sprachen - Solange er sie nicht hören oder sprechen soll (der kann noch nichtmal die Ohren aufsperrern. Wo nix ist, sperrt nix.), sondern nur lesen ... 10 PFRIP
- Heilung - Nur bei anderen Steinbeißern möglich. An einem Plüschi würde er womöglich noch mehr Schaden anrichten. 1 PFRIP pro PP
- Klettern - Toller Scherz. Steine rollen bergab, nicht bergan. Alles über 45 Grad Steigung ist unmöglich zu erklimmen. Da budelt man sich durch...
- Mechanik - Ha ha ha.
- Menschenkenntnis - Was sind Menschen?
- Nachtsicht - Auf dem Mond ist es teilweise sehr duster. Für Plüschis kaum ein Problem. 1 PFRIP
- Navigation - Wer ständig unter dem sternklaren Mondhimmel lebt, der kennt sich auch mit den Sternen aus. 3 PRFIP
- Raumschiffe steuern - können Steinbeißer bestimmt genau so gut, wie Mikado spielen. Gar nicht.
- Reiten auf geeignetem Reittier - Ein Stein ist froh, wenn er irgendwo eine Kuhle findet, aus der er nicht bei der leisesten Bewegung herausrollt...
- Schauspiellern - Wozu? Ein Stein sieht wie der andere aus. Und die Feinheiten steinbeißerischer Schauspielkunst weiß eh kein Plüschi zu schätzen. William Shakesplüsch versteht man erst, wenn man ihn im steinbeißerischen Original gelesen hat.
- Schlösser knacken - Keine Arme, keine Kekse. Ein Schloß wird

Raumschiffes entdeckt, daß eindeutig nicht aus diesem Sonnensystem stammt. (Der Pilot, ein Insektoid von Krk, hatte das Schiff gemietet, kam jedoch nicht mit der Gebrauchsanleitung klar, als der Antrieb anfing, Probleme zu bereiten. Diese war dummerweise in vagonischen Nonametern abgefaßt, bekanntermaßen die übelste Gedichtform, seit dem Untergang der pri'inischen Zivilisation, die, wie jedermann weiß

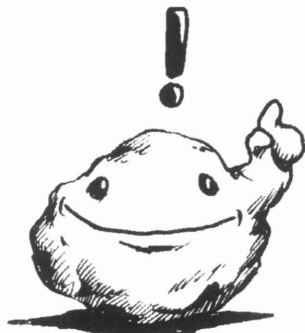
Jedenfalls hielt er die Gebrauchsanleitung falsch herum und löste statt der Reparaturautomatik die automatische Notlandevorrichtung aus. Danach erwischte er auch noch statt der Automatik für den Notsender die Steuereinrichtung für die Insektenvertilgungsanlage des Schiffes...)

Jeder der beiden großen Planeten (Jupiter & Saturn) besitzt neben den in den Tabellen aufgeführten Monden noch eine Unzahl kleiner und kleinster Monde - alle geeignet, eine Station zu beherbergen. Der Spielleiter kann hier jederzeit einen neuen hinzufügen. Immerhin entdecken die Wissenschaftler ja auch ständig neue Monde!

Die äußeren Planeten

Weit draußen, auf Uranus, Neptun und Pluto sowie ihren Monden gibt es bisher nur einige wenige Forschungsstationen; ein riesiges, unerschlossenes Gebiet wartet auf die Erkundung durch mutige, verwegene Entdecker. Von diesen Planeten aus soll jedoch der Sprung über die Grenzen unseres Sonnensystems erfolgen - darum werden momentan große Anstrengungen unternommen, um dort einige große Stationen, ja sogar einen Raumhafen auf dem Uranusmond Puck einzurichten.

Ach ja, die Menschen... Nun, was soll man da sagen? Nachdem die NASA 2003 wegen der fehlgeschlagenen Mondstation Konkurs anmelden mußte, waren ESA und die Russische Raumfahrtbehörde die letzten, die noch ins All flogen. Nach der Pleite mit dem Marsprojekt 2007 schloß jedoch auch hier das Interesse an der bemannten Raumfahrt ein. Damals versagten nämlich die Booster, die die Marsrakete aus der Erdumlaufbahn starten sollten. Außer einem symbolischen Pffft kam nichts. Peinlich berührt mußte die Besatzung wieder zur Erde zurückkehren. Danach verlegte man sich ausschließlich auf unbemannte Projekte - Satelliten und Sonden. Die funktionsuntüchtige Marsrakete tauchte übrigens einige Zeit später im Asteroidengürtel auf und beherbergt dort ein berühmterühmtes Raumcasino, das 'Schürfers Ruh' in direkter Nachbarschaft des Asteroiden Pallas. Heute, im Jahr 2013, sind die Plüschis die einzigen Erdbewohner, die das All wirklich erobert haben.



- einfach niedgerollt.
- Schöne Künste - Genauso wie Schauspielern. Es versteht doch eh keiner.
- Schrubbeln - Wer sich noch nicht einmal auf einem Haustier halten könnte, fällt bestimmt von einem Skateboard runter.
- Schürfen - Hier ist ein Steinbeißer im wahrsten Sinne des Wortes in seinem Element. Wer kann sonst schon am Geschmack erkennen, ob man hier vielleicht Gold finden könnte? 3 PFRIP
- Schwimmen - Wie ein Stein...
- Seelenwanderung - Klar geht das. Die Kosten sind dieselben, wie für einen Plüschi.
- Sich verstecken - Für einen Stein kein Problem. 1 PFRIP
- Spuren lesen - Auch im Mondstaub hinterläßt man Spuren. 6 PFRIP
- Springen - Starker Scherz.
- Stabhochsprung - Tosendes Gelächter.
- Tarnen auf offenem Feld - Wie gesagt, ein Stein fällt nirgends auf. 4 PFRIP
- Taschendiebstahl - Wie denn, ohne Arme.
- Treppensteigen - Genau.
- Türklinken runterdrücken - Noch so ein lächerlicher Versuch?

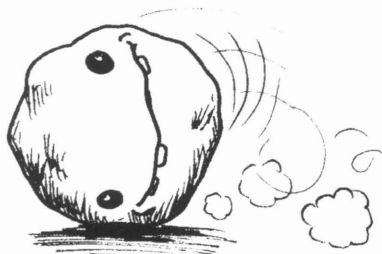
► Kampftalente

Steinbeißer können keine Waffen benutzen, dazu fehlen ihnen die Hände. Aber wozu braucht man eine Waffe, wenn man selbst ein Stein ist. Ein Steinbeißer hat an und für sich eine TK von 2W6+3. Aua.

Kullern

Was dem Plüschi sein Whum-Uä ist dem Steinbeißer das Kullern. Für jeweils 200 Füßchen Anlauf gewinnt der Steinbeißer als TK 1W6 hinzu - zusätzlich zu dem normalen Schaden. Da biste platt.

Leider wird er bei zunehmendem Schwung auch ungenauer. Zielen, während einem schwindelig wird, ist schwer. Ein Steinbeißer gewinnt Erfahrung beim Kullern wie ein Plüschi beim Whum-Uä. Abhängig von seiner Stufe kann er unterschiedlich viel Schwung holen.

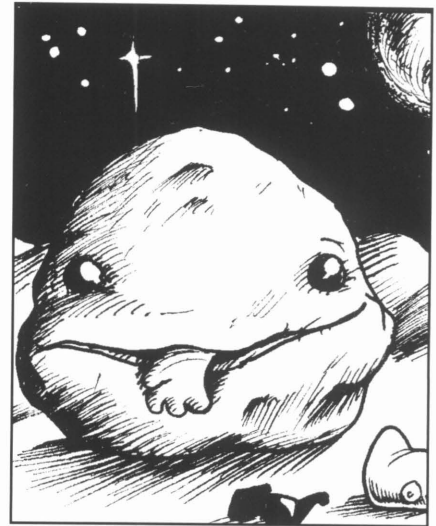
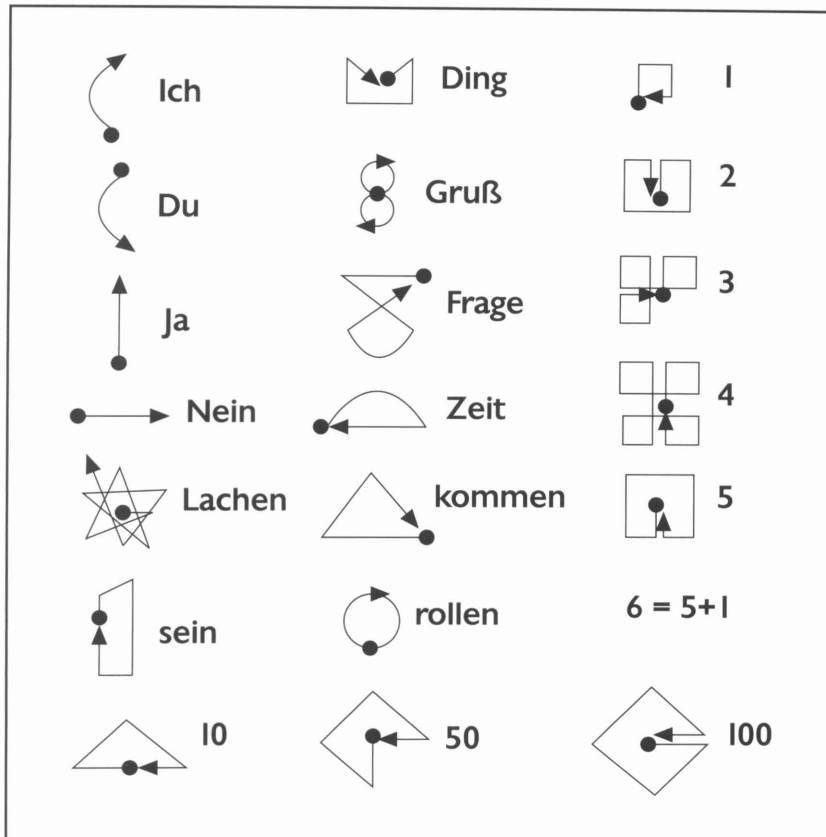


Kullern Erfahrungsstufe	erlaubter Anlauf
1	200
2	400
3	600
4	800

So ein Steinbeißer kann sich natürlich hervorragend durch den Boden fressen. Ein Steinbeißer kann innerhalb von einer Stunde soviel Meter Gang buddeln, wie seine Stärke beträgt. Der Gang hat einen Durchmesser entsprechend der Größe des Steinbeißers.

Natürlich haben Steinbeißer auch Hunger. Aber soviel Appetit nun auch wieder nicht - entweder sind Steine sehr nahrhaft, oder Steinbeißer eben so genügsam. Es reicht, wenn ein Steinbeißer am Tag soviel Gramm Fels frißt, wie sein Durchmesser. Leider haben sie einen sehr exklusiven Geschmack. Der normale Steinbeißer speist nur eine Art von Gestein - Basalt, Granit ... Da kann es gelegentlich schon mal zu gewisser Futternot kommen. Genauso gut schmecken ihnen aber auch Plüschtiere. Da fragt man sich gelegentlich schon, warum einen der Steinbeißer nach zwei Wochen ohne Nahrung so komisch anschaut.

Ein heikles Kapitel. Man darf nicht vergessen, daß Steinbeißer eine sehr einfache Kultur haben, höchstens auf dem Stand umherziehender Steinzeitmenschen (sehr treffend). Trotzdem kann sich auch ein Steinbeißer entscheiden, Zauberer zu werden. Dann bekommt er jedoch keine Zaubersteine, sondern er erlernt besondere Tänze, ähnlich den Kommunikationsmustern seines Volkes. Wenn er diese in der richtigen Kombination ausrollt, hat seine Magie denselben Effekt wie bei einem Plüsch. Leider sind diese steinharten Burschen halt recht primitiv - ihre Tänze entsprechen maximal Zaubersteinen im Wert von 10.



Zuweilen können Steinbeißer sehr hungrig sein. Da kommen dahergelaufene Plüschis als Mahlzeit gerade recht.

Abb.: Die primitive Tanzsprache der Steinbeißer.

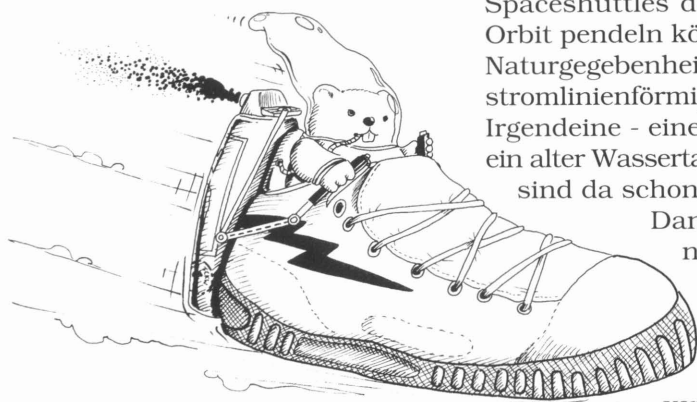
KOMMUNIKATION

Natürlich haben Plüschis in ihren Raumschiffen auch Funkgeräte. Wie jedermann weiß, kann man mit einem Funkgerät über große Strecken miteinander schwätzen. Klar, je weiter weg, umso schlechter ist die Verbindung - aber dann muß man halt einen größeren Sender nehmen. Daß Funkwellen aber auch der Relativitätstheorie unterliegen (wir erinnern uns, Albert Einstein und so) hat den Plüschis keiner gesagt. Folge davon ist, daß sie nicht Ewigkeiten auf eine Antwort warten müssen, wenn sie von Pallas aus die Mami anrufen, weil sie komplett pleite sind. Das ganze rauscht vielleicht ein wenig, aber trotzdem geht es recht fix.

Natürlich brauchen große, leistungsstarke Sender entsprechend viel Platz. In einem Raumanzug oder Shuttle hat man vielleicht einen Sender, der bis zur Planetenoberfläche reicht, aus einem richtigen Raumschiff kann man dann schon den nächsten Planeten erreichen. Und wenn man erst mal auf einem Planeten selber ist, kann man mit dem gesamten Sonnensystem quasseln (naja, symbolisch gesprochen).

5. RAUMSCHIFFE

*"Mit diesem Wrack seid ihr hergekommen?
Ihr seid mutiger, als ich dachte."
- Prinzessin Wagga LaWeia, beim Anblick
des Raumschiffes ihrer Retter.*



Raumschiffe, Wunder der Technik, ein Triumph des Verstandes über alles, was auch nur annähernd logisch oder wissenschaftlich erklärbar ist. Einstein würde die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, Newton sich im Grabe umdrehen und von Braun in Tränen ausbrechen, wüßten sie, WAS da fliegt. Grundsätzlich könnte ein Plüschtierraumschiff gar nicht fliegen - wäre da nicht die Plüschimagie. Mit einer gehörigen Portion guten Glaubens, Spucke, Zauberei und Ignoranz bewegen sie sich jedoch durch das All - jenseits aller Grenzen, die die Menschheit bisher erreichen konnte.

Grundsätzlich muß man zwei Arten von Raumern unterscheiden. Da sind zum einen die Shuttles, nicht unähnlich den Spaceshuttles der NASA, Raumgleiter, die zwischen Erde und Orbit pendeln können. Selbst Plüschis haben sich hier an einige Naturgegebenheiten zu halten, deshalb müssen sie einigermaßen stromlinienförmig sein und irgendeine Art von Hitzeschild haben. Irgendeine - eine alte, abgewrackte Cessna mit Kacheln beklebt, ein alter Wassertank als Zusatztank und hintendran einige Raketen sind da schon genug!

Dann gibt es da noch die Tiefraumschiffe. Sie können nur im All fliegen, werden dort sogar gebaut: landen ist für sie unmöglich. Diese Raumschiffe bestehen aus den unmöglichsten Bauteilen. Ein umgebauter Satellit als Cockpit, einige Streben und Ballons als Frachtraum und Passagierabteil, versehen mit einem Heizofen, einigen Solarpanels und Sauerstoffflaschen - nichts geht über ein gutes Lebenserhaltungssystem. Hinten dran die flammenden Düsen eines Bündels Schweißbrenner, so kann ein Raumer majestätisch an einem vorbeigleiten. Wäre man nicht "Lautlos im Weltall", das ganze würde scheppern und rattern wie ein riesiger Schrotthaufen. Die Tiefraumschiffe sind jedoch so groß, daß man mit ihnen von der Erde zum Mond oder zu anderen Himmelskörpern fliegen kann.

► Tiefraumschiffe

Ein Tiefraumschiff kann auf keinen Fall auf einem Planeten landen - zumindest nicht, wenn die Besatzung die Aktion unbeschadet überstehen soll und der Kahn später nochmal abheben soll. Zudem sind die Antriebe der Tiefraumschiffe meistens nicht in der Lage, ausreichend Schub aufzubauen, um von einem Planeten abzuheben. Die einzigen Himmelskörper, auf denen sie landen können, sind Monde und Planetoiden von weniger als 100km Durchmesser. Nur hier werden sie von der Schwerkraft nicht zerdrückt. Aus diesem Grund tragen viele Raumschiffe auch Shuttles an Bord, um den Kontakt mit der Planetenoberfläche herstellen zu können.

► Shuttles

Shuttles sind kleine Raumschiffe, die zwar nicht in der Lage sind, interplanetarische Entfernungen zu überbrücken, dafür aber auf Planeten landen können. Eine Variante der Shuttles sind die Jäger, prinzipiell Shuttles, die einen stärkeren Antrieb und fast nur Waffensysteme haben.

Die Raumschiffkonstruktionskarten

Ein sehr auffälliges Merkmal dieses Heftes sind sicherlich die Seiten am Ende, auf denen sich eine merkwürdige Mischung mehr oder weniger alltäglicher Dinge aus der Welt der großen Trampler befinden. Sicherlich haben sich auch manche Plüschis schon gefragt, wofür die wohl gut sein mögen. Dies ist nun der Augenblick, das große Geheimnis zu lüften. Mit Hilfe dieser Karten ist es nämlich möglich, nach Herzenslust Galaktotransportmittel, Spacetaxis und Milchstraßenbahnen zu entwerfen (nur Cabriolets nicht). Dazu müssen sie jedoch zunächst ausgeschnitten werden. Dabei gilt: Je sauberer und sorgfältiger, desto besser und echter sieht hinterher das Raumschiff aus.

Damit Ihr jetzt aber nicht schon anfangt, wie besessen Raumschiffe zu bauen, ohne die Auswirkungen zu kennen, sollen zunächst noch die Regeln des Raumschiffbaus und die Eigenschaften der auf den Karten dargestellten Bauteile erläutert werden.

Beim Raumschiffbau werden drei Komponenten unterschieden:
Das **Cockpit**, die **Fracht** und der **Antrieb**.

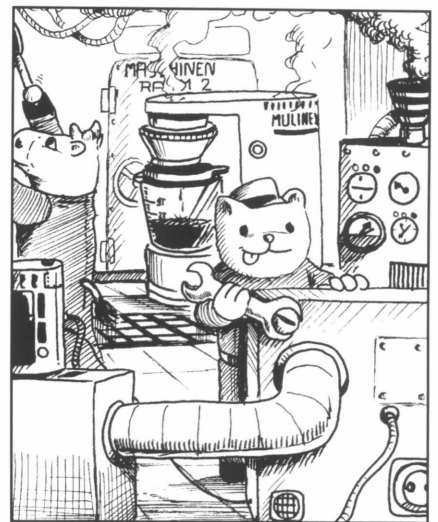
Als **Cockpit** ist prinzipiell alles verwendbar, was Fenster hat und Platz zur Installation für Computer und andere Geräte läßt. Trotzdem sollte man das ganze aber dicht kriegen. Das geht dann vom Fernseher über die Waschmaschine bis hin zum ausgeschlachteten Auto.

Ein **Antrieb** kann alles sein, was irgendwie Vortrieb erzeugt - ein Schwung zusammengebundener Schweißbrenner, einige Bunsenbrenner. Alle ähneln sich jedoch insofern, als sie irgendetwas am Heck verbrennen oder ausstoßen. Aufgrund der unterschiedlichen Brennleistung und -stoffe sind die erreichbaren Höchstgeschwindigkeiten natürlich unterschiedlich. Wenn etwas verbrennt, muß aber auch Treibstoff vorhanden sein. Teilweise ist er direkt in der Antriebssektion untergebracht, für lange Strecken benötigt man jedoch Zusatztanks.

Eine weitere Antriebsart ist der Photonenantrieb. Noch in der Planung begriffen, besteht er grundsätzlich aus einer Reihe starker Lampen - Scheinwerfer oder Halogenstrahler - die zwar nur eine sehr geringe Antriebsleistung haben, dafür ist ihre Höchstgeschwindigkeit jedoch fast unbegrenzt (selbst Plüschis müssen hier dem Diktat des großen Einstein gehorchen - nichts ist schneller als das Licht - solange keiner anderes glaubt ...).

Schließlich sind dann da noch die **Frachtabteile**. In ihnen ist alles untergebracht, was das Raumschiff sonst noch braucht - eigentlich eben das, was das Schiff transportieren soll, wozu es gebaut wurde. Die möglichen Nutzlasten gehen von zusätzlichen Treibstofftanks über Waffensysteme bis hin zu Wohnabteilen mit Lebenserhaltungssystemen oder Frachträumen. So geht zum Beispiel nichts über einen großen Kühlschrank als Wohnabteil: er ist dicht, hat eine Wärmepumpe, mit der man ihn warm halten kann, und wenn man es richtig macht, ist drinnen sogar Licht, selbst wenn er zu ist. Flugs noch eine Luftschleuse dran bauen - fertig.

Aus diesen drei Komponenten werden nun sowohl Shuttles als auch Tiefraumschiffe zusammengesetzt. Beiden gemeinsam ist die Tatsache, daß jedes Raumschiff nur *ein* Cockpit und *einen* Antrieb



Plüschtiermechaniker im Maschinenraum eines großen Tiefenraumschiffes.

Bei **Tiefraumschiffen** empfiehlt es sich, ein Frachtteil als zusätzlichen Treibstofftank auszuführen, damit die großen Entfernungen im All überbrückt werden können. Für die Routen der Shuttles reicht die dem Antrieb eigene Treibstoffversorgung aus

besitzen darf. Darüberhinaus darf der Shuttle maximal zwei weitere, das Tiefraumschiff maximal sechs weitere Frachtteile besitzen.

Die Anzahl der gewählten Bauteile wirkt sich aber nicht nur auf die Menge der Ladung oder Passagieren aus, die ein Raumschiff mit sich führen kann, sondern vor allem auf eine Größe, die in Auseinandersetzungen im All von Wichtigkeit ist: **Die Wendigkeit.**

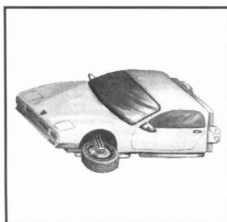
Logischerweise ist ein kleiner Shuttle, der nur aus Cockpit und Antrieb besteht, viel wendiger als ein Tiefraumgigant, der vollausgebaut 8 Bauteile vereinigt. Die Abhängigkeit der **Wendigkeit** von der Anzahl der Bauteile zeigt folgende Tabelle:

Anzahl Bauteile	Wendigkeit
2	7
3	6
4	5
5	4
6	3
7	2
8	1

➡ Waffen

Wie sich die Wendigkeit im Raumkampf auswirkt, sei im folgendem Kapitel, "Raumkampf" beschrieben. Jedoch muß man sich bei der Konstruktion eines Schiffes auch mit der Bestückung von Waffensystemen auseinandersetzen. Hier wird vor allem zwischen Offensiv- und Defensivwaffen unterschieden. Während die Offensivwaffen dafür gedacht sind, einem eventuell feindlich gesonnenen Gegner Schaden zuzufügen, wird mit ihren defensiven Schwestern genau dieses zu verhindern versucht. Dabei kann aber nicht jede Defensivwaffe den Angriff jeder Offensivwaffe verhindern. So tut sich z.B. der Baseballhandschuh gegen den Laser, umgekehrt aber der Spiegel gegen das runde Hartgummi reichlich schwer. Die verschiedenen Arten der Waffen und ihre Wirkungsweise werden später noch erläutert. Zum Anbau und der Montage von Waffensystemen an Raumschiffe muß folgendes beachtet werden: An jedes Bauteil eines Schiffes kann nur eine Offensiv- und eine Defensivwaffe montiert werden. Das bedeutet, daß der kleine Shuttle lediglich zwei Offensiv- und zwei Defensivwaffen, der Tiefraumgigant aber der beiden acht tragen kann.

Bei der Beschreibung der Waffensysteme später im Kapitel fallen die zu jedem System angegebenen "TK"- bzw. "DK"-Zahlenwerte auf. Die Trefferklasse "TK" gibt (wie beim regulären PP&P-Kampfsystem) die Gefährlichkeit einer Waffe an. Die Defensivklasse (DK) ist das Pendant in der Verteidigung. Diese beiden Werte spielen wie die Wendigkeit im Raumkampf eine Rolle.



Ein Teil eines Autos als Cockpit für ein Plüschiraumschiff.

DIE BAUTEILE

Nachdem die zu beachtenden Regeln zur Konstruktion eines Plüschiraumschiffes (Im Fachjargon auch "Baeroship") nun abgehandelt sind, soll nun eine kleine Übersicht über die verschiedenen Bauteile und ihre Charakteristika gegeben werden.

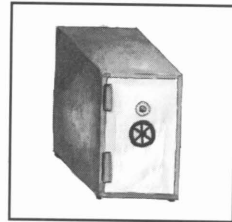
➡ Die Cockpits

Über die Cockpits ist eigentlich schon alles Wichtige gesagt worden, nämlich daß man irgendwo hinaussehen können muß.

Daher werden in der Praxis hauptsächlich Waschmaschinen, Fernseher, Backöfen oder sogar Teile von alten Tramplerautos eingesetzt. Speziell bei Fernsehern stellt sich das Problem, daß der Panoramablick zwar (vor allem bei großen Exemplaren) ausgesprochen gut ist, dafür aber die Bildröhre zunächst belüftet werden muß, ohne sie zu zerstören.

Die Fracht

An Frachtteile wird zunächst nur eine wirkliche Anforderung gestellt: Groß sollen sie sein, möglichst viel Platz für Plüschikrempel bieten. Aber auch der Sicherheitsaspekt spielt in der letzten Zeit eine zunehmende Rolle. So sind wegen der zunehmenden Raumkriminalität Tresore als Frachtteile sehr populär geworden. Für richtig große Tiefraumschiffe werden vor allem Heizöltanks und Gasbehälter wegen ihrer großzügigen Volumina geschätzt. Aber auch Mülltonnen, HiFi-Boxen, Transportkisten u.ä. finden bauartbedingt Anwendung.



Ein Tresor als Frachtteil ist sehr sicher gegen Plünderungen der Raumpiraten.

Die Antriebe

Die Antriebe sprechen alle für sich selbst. Ohne Antrieb kein Fortkommen, im All kann man nicht mal schieben. Also sollte ein Antrieb verlässlich sein. Mit der angegebenen Höchstgeschwindigkeit kann man berechnen, wie lange eine Reise im All wohl dauern wird. Dazu sind im Anhang Entfernungstabellen in dem uns wohlbekannten Sonnensystem gegeben.

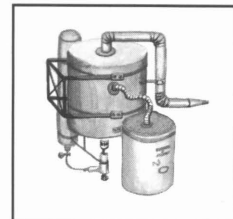
Als im Raumschiffbau verwendete Antriebsarten sind vor allem die folgenden zu nennen (Prototypentestplüschonauten anderer Antriebsideen sind bisher noch nicht zurückgekehrt.):

• Dampfantrieb

In einem großen Kessel wird Wasser durch einen Gasbrenner erhitzt und der so entstehende Dampf nach hinten mit hoher Geschwindigkeit ausgestoßen. Dieser Antrieb ist zwar langsam, entwickelt aber im Verhältnis zur Masse eine recht hohe Schubkraft. Am auffälligsten ist jedoch der Schweiß aus gefrorenem Wasserdampf, den die Raketen hinter sich her ziehen.

Treibstoff: Sauerstoff, Propan, Luft und Wasser

Höchstgeschwindigkeit: 40.000.000 km/Tag

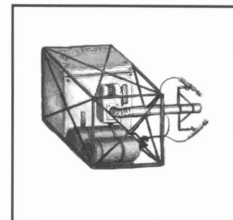


• Explosionsantrieb

Am Heck des Schiffes werden ständig Sprengstoffkugeln gezündet, deren Detonation das Schiff voran treibt. Großer Vorteil dieses Schiffes ist der geringe Verbrauch. Dafür sind die ständigen Detonationen äußerst störend. Vor allem merkt man bei dem ganzen Geknalle nicht, wenn wirklich mal was kaputt geht...

Treibstoff: Sprengstoff

Höchstgeschwindigkeit: 30.000.000 km/Tag

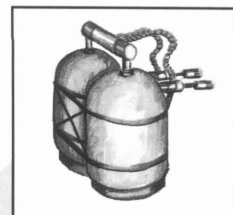


• Gasbrenner

Der klassische Raketenantrieb. Er verbrennt Luft und Propan, um Rückstoß zu erzeugen.

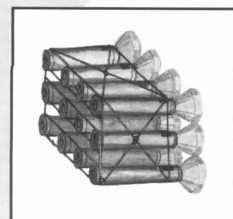
Treibstoff Luft und Propan

Höchstgeschwindigkeit: 60.000.000 km/Tag



• Photonenantrieb

Gigantische Scheinwerfer emittieren einen ständigen Strom von Photonen, die das Schiff auf annähernd Lichtgeschwindigkeit beschleunigen können. Leider haben Photonen nur eine geringe Masse, so daß die Beschleunigung, gelinde gesagt, erbärmlich

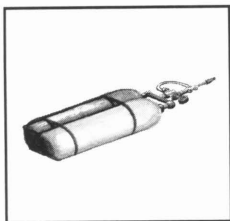


ist. Wichtig ist, daß bei Verwendung des Photonenantriebs auf jeden Fall ein Solarpanel mit eingebaut werden muß, welches die nötige Energie liefert.

Treibstoff: Elektrische Energie, geliefert von Solarpanels

Höchstgeschwindigkeit: 25.920.000 km/Tag!

(Richtig, das ist Lichtgeschwindigkeit.)

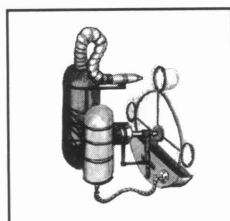


- *Schweißbrenner*

Ähnlich dem Gasbrennerantrieb werden hier auch zwei Gase verbrannt - allerdings nicht so etwas harmloses wie Propan. Stattdessen nimmt man hier Sauerstoff und Acetylen. Alles nach dem Motto: heißer, schneller, durstiger.

Treibstoff: Sauerstoff und Acetylen

Höchstgeschwindigkeit: 100.000.000 km/Tag



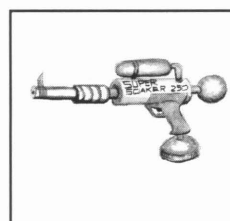
- *Seifenblasenantrieb*

Vom wissenschaftlichen Standpunkt aus ist dieser Antrieb wohl so mit das lächerlichste, was man sich vorstellen kann - und darum ideal für Plüschtiere. Im Antrieb werden aus Luft, Wasser und ein wenig Seifenlauge Seifenblasen erzeugt. Diese werden dann nach hinten ausgestoßen und erzeugen so erstmal Vortrieb. Direkt hinter dem Heck platzt dann ein großer Teil dieser Blasen und beschleunigt das Schiff durch die Explosion nochmal.

War der Dampfantrieb schon beeindruckend, dank des Schweißes aus gefrorenem Wasserdampf, so ist ein Seifenblasenantrieb kaum zu überbieten. Man stelle sich nur tausende und abertausende Seifenblasen vor, die gefroren im Sonnenlicht schimmern und funkeln.

Treibstoff: Wasser, Luft, Seifenlauge

Höchstgeschwindigkeit: 20.000.000 km/Tag



➡ Waffensysteme

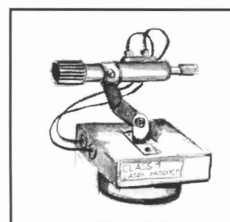
Es gibt eine Vielzahl von Waffensystemen, alle haben ihre Vor- und Nachteile. Wie oben schon erwähnt gibt die TK (Trefferklasse) der Offensivwaffen und die DK (Defensivklasse) der Defensivwaffen die Gefährlichkeit bzw. Effizienz eines Waffensystems an. Wie diese Werte zur Anwendung gebracht werden beschreibt das folgende Kapitel.

Offensivwaffen:

- *Eiskanone*

Eine überdimensionale Wasserpistole, die kurze Wasserstöße abgibt, die dann in der unendlichen Kälte des Alls zu durchschlagenden Eisfeilen gefrieren.

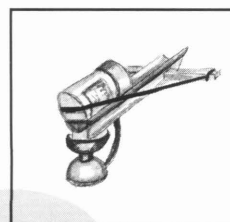
TK: 1W6+1



- *Laser*

Fast in jedem Haushalt gibt es inzwischen CD-Player. Und in jedem von den Dingen ist ein Laser. Bündelt man einige von ihnen, hat man eine durchschlagende Waffe.

TK: 2W6+2



- *Marmeladenwerfer*

Die höllischste aller Waffen. Groß, unhandlich, aber mit fürchterlicher Wirkung. Zerplatzt ein Glas mit klebriger Himbeermarmelade auf dem Cockpitfenster des Gegners, hilft auch ein kräftiger Scheibenwischer nichts.

TK: 2W6

- *Raketenwerfer*

Funkensprühend überbrücken Feuerwerksraketen die Entfernung zwischen den feindlichen Kontrahenten. Donnernd schlagen sie ein, reißen Löcher in Antrieb und Rumpf. Grundsätzlich gilt: Je bunter, desto gefährlicher.

TK: 1W6+2

- *Teilchenbeschleuniger*

In einer übergroßen Küchenmaschine werden Kuchenteilchen auf lebensgefährliche Geschwindigkeit beschleunigt und dann auf den Gegner abgefeuert. Mit mörderischer Wucht richten sie dort beim Einschlagen größten Schaden an!

Der Teilchenbeschleuniger ist zudem die einzige Waffe, für die es mehrer Munitionsarten gibt, und zwar die folgenden:

- Bienenstich - Die Standard-Munition für den Teilchenbeschleuniger. Einfach zu handhaben, drastisch in der Wirkung.

- Quarkteilchen - Matschig und pampig wie sie sind, können sie die gegnerischen Steurdüsen verkleistern.

- Pröfkkuchen - Es gibt, außer Beton, wohl keine Materie, die so trocken und hart ist wie Pröfkkuchen.

- Sahnetorte - Bei einem Sahnetortentreffer platzt das Geschöß verteilt sich ganz über das gegnerische Raumschiff. Keine Planetenbasis würde ein so ferkeliges Raumschiff landen lassen.

TK: 2W6+1

- *Tennisballkanonen*

Die Schnellfeuerwaffe schlechthin. Mit etwas mehr Druck bekommen die Geschöße durchschlagende Wirkung. Da sieht man der nächsten Tennisstunde mit ganz anderen Augen entgegen...

TK: 1W6+2

Defensivwaffen

Wenn jemand auf einen schießt, versucht man sich natürlich zu verteidigen. Deshalb hat sich eine Reihe von Verteidigungssystemen entwickelt, die einem Schiff Schutz bieten sollen.

- *Baseballhandschuh*

Gefährlich rasen die Marmeladengläser auf den Raumer zu, doch da schießt eine gigantische Hand ins All, pflückt sie aus der Luft und schleudert sie elegant zurück.

Zudem kann man damit auch Tennisbälle fangen und zurückwerfen.

Wirksam gegen Tennisbälle, Teilchenbeschleuniger und Marmeladenwerfer

DK: 1W6

- *Kochplatten*

Was tut man gegen Eis? Richtig, schmelzen. Also richtet man einfach eine Kochplatte gegen das anfliegende Geschöß, und das war es dann.

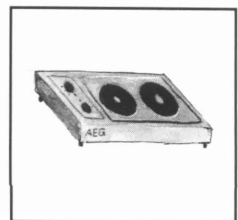
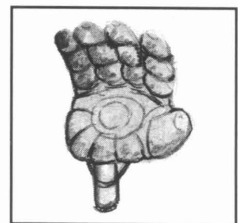
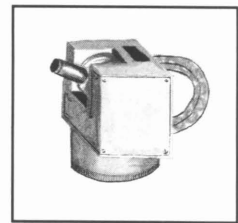
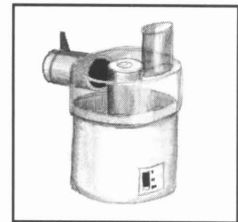
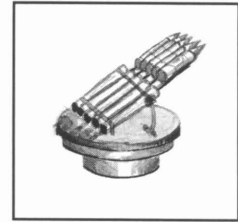
Sehr einfach handhabbar, dafür aber auch nur gegen Eisgeschosse wirksam. Wichtig: Versuche nie, Bienenstich mit einer Kochplatte abzuwehren! Er bäckt fest und geht nie wieder ab!

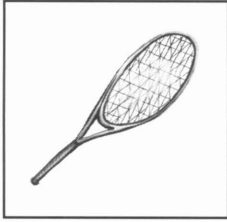
DK: 1W6+2

- *Spiegel*

Laser sind Licht, und Licht spiegelt man einfach! Und wohin? Natürlich dahin, wo es herkam. Allerdings ist Licht bekanntlich sehr schnell und daher ist schnelle Reaktion gefragt:

DK: 1W6+1





• Tennisschläger

Was wäre naheliegender, als anfliegende Geschosse aus dem All zu hauen - also braucht man einen Tennisschläger. Bei einer erfolgreichen Probe werden anfliegende Raketen aus der Luft geschlagen und eintrudelnde Tennisbälle auf den Gegner zurückgeschlagen.

Auch gegen Teilchenbeschleuniger zur Abwehr einsetzbar, aber nur gegen Bienenstich und Pröfkkuchen.

DK: 1W6

IN DER PRAXIS: DER RAUMSCHIFFBOGEN

Ist man nun bereit, ein Raumschiff zu bauen und hat sich auch für die Größe, die verschiedenen Bauteile der Komponenten sowie der Waffensysteme entschieden, kann man zunächst zu den Raumschiffkonstruktionskarten zurückkehren, und sich "sein" Raumschiff aus den verschiedenen Bauteilen zusammenlegen. Dazu ist ein bißchen Übung notwendig, da man sich erst an die Parallelprojektion der Bauteile gewöhnen muß. Im allgemeinen ist es ratsam, beim Cockpit anzufangen und dann die nachfolgenden Bauteile "unterzuschieben". Zur Übung empfiehlt es sich, die gegebenen Beispielraumschiffe einfach nachzubauen. Dann hat man den Dreh schnell heraus.

Die Bauteile und Eigenschaften sollte jedoch auch in der Schriftform festgehalten werden, da man im Eifer eines Gefechts schonmal den einen oder anderen Wert vergißt. Dazu befindet sich am Ende des Heftes ein Vordruck, der den Aufdruck "Baeroship" genießt (Nicht "Battleplush", das ist was ganz anderes.).

Anhand eines Beispiels soll nun sowohl der Raumschiffbau als auch die Eintragung auf dem Bogen erläutert werden:

► Beispiel

Der Plüschhase Anton (Den kennen Sie ja bereits aus dem Regelheft) möchte einen Shuttle mit 4 Bauteilen bauen. Als Cockpit sucht er sich eine Waschmaschine aus, sein Antrieb soll ein Gasbrenner sein. Als Frachtabteile plant er einen Tresor (wegen der Piraten und so...) und eine große Kiste.

Nach der Wendigkeitstabelle hat sein Schiff mit vier Bauteilen eine **Wendigkeit** von fünf. Diese trägt Anton als erstes rechts auf dem Raumschiffbogen ein. Danach trägt er die einzelnen Bauelemente auf der linken Seite des Bogens ein, d.h. bei dem mit "Cockpit" hinterlegtem Feld trägt er "Waschmaschine" ein, bei dem Antriebsfeld "Gasbrenner". Außerdem füllt er zwei der Frachtfelder mit "Tresor" und "Kiste" aus.

Die restlichen Felder für die Fracht werden nicht benutzt und bleiben daher leer (oder werden durchgestrichen).

Nun muß sich Anton noch Waffensysteme aussuchen. Er wählt einen Laser für das Cockpit und hinten am Antrieb möchte er einen Marmeladenwerfer installieren. Auf dem Tresor befestigt er sowohl einen Teilchenbeschleuniger als Offensivwaffe, als auch einen Tennisschläger als Defensivwaffe (Man erinnere sich: Nicht mehr als eine Offensiv- und eine Defensivwaffe pro Bauteil!).

Diese Waffen trägt er nun in die Tabelle auf der rechten Seite des Bogens ein, mitsamt den Bauteilen, auf denen sie montiert sind und ihrer Treffer- bzw. Defensivklassen.

Nun hat Anton alles beisammen und einer kleinen Spritztour durchs All steht nichts im Wege. Nichts? Doch, Kahlkopf, der alte Pirat. Wie sich Anton gegen den zu wehren weiß, schildert jedoch das nächste Kapitel.

Jetzt fehlen Anton nur noch ein Name für sein Schiff und eine Besatzung. Er nennt sein Schiff also "Grauer November" und zerschmeißt zur Taufe eine Flasche am Bug des Schiffes (Daß daraufhin eine große Beule drin war, ist unerheblich. Es sollte nämlich nicht die einzige bleiben.). Als Crew stellen sich sein alter Kampfgenosse Brömmel, sowie Theodor, der Ameisenbär zur Verfügung. Außerdem heuert er noch Phillip und Gottfried, die Fasanenbrüder zur Unterstützung an.

DIE CREW

Bei der Navigation der Galaktomobile ist immer eine Person von unabdingbarer Wichtigkeit: Der Pilot. Und damit sich nicht jeder dahergelaufene Stofffetzen Pilot nennt, muß der Maestro sogar gewisse Voraussetzungen erfüllen: Die Fertigkeit "Raumschiffe steuern" (beschrieben im Kapitel "Regelerweiterung") wäre z.B. recht angebracht.

Doch allein auf sich gestellt wird der Pilot nicht lange überleben können, vor allem dann nicht, wenn Piraten und anderes Gesindel es auf ihn abgesehen haben. Dann benötigt er die Hilfe tüchtiger Kanoniere, die ihn mit ihrer Fertigkeit "Fernwaffen" zur Seite stehen. Für jede Waffe, egal ob offensiv oder defensiv, wird zur Bedienung 1 Kanonier eingesetzt. Sind zuwenig Kanoniere an Bord, müssen manche Waffen halt unbenutzt bleiben.

DER KAMPF

Der Kampf zwischen zwei oder mehreren Raumschiffen wird folgendermaßen ausgetragen:

1) räumlich:

Gespielt wird mit den beiliegenden sechseckigen Countern auf dem (ebenfalls beiliegendem) Sechseckrasterbogen. Wie man sieht, paßt so ein (ausgeschnittener) Counter gerade in ein Sechseck des Bogens und markiert dort die momentane Stellung des Raumschiffs. Dabei zeigt die spitzeste Spitze des Dreiecks auf dem Counter in die Vorwärtsrichtung des Schiffes.

Bei der Navigation ist zu beachten, daß sich ein Raumschiff immer nur drehen kann oder in die Vorwärtsrichtung ziehen kann. Gedreht wird immer soweit, daß die Sechsecke von Schiff und Bogen wieder aufeinander liegen. Gezogen wird ebenfalls immer in ganzen Sechsecken.

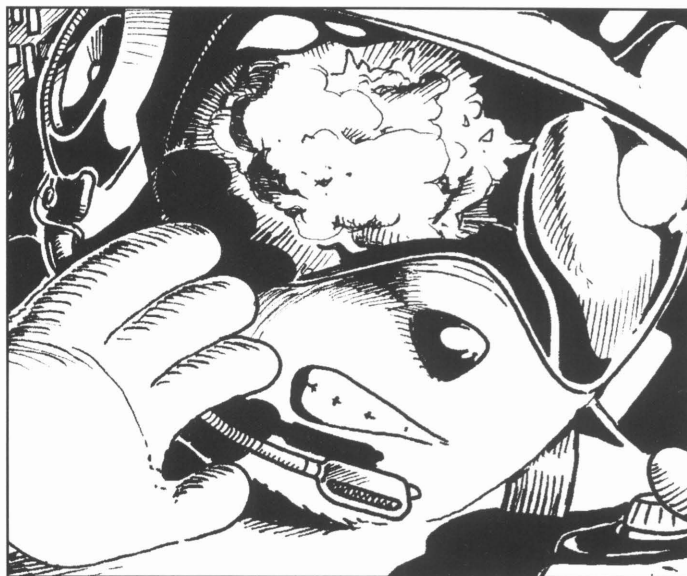
2) zeitlich:

Der Kampf wird in Runden eingeteilt. In jeder Runde führen alle am Kampf Beteiligten je eine Aktion aus. Zur Feststellung, in welcher Reihenfolge vorgegangen wird, werfen alle Beteiligten einen W6, die Reihenfolge ergibt sich dann nach der Höhe der Augenzahl. Bei gleichen Augenzahlen werfen die entsprechenden Spieler erneut.

Steht der Reihenfolge fest, können alle Beteiligten eine der folgenden beiden Aktionen nacheinander ausführen:

a) Entweder sie ziehen mit ihrem Schiff über das Spielfeld. Dabei gibt die Wendigkeit (s. Kapitel Raumschiffbau) des Schiffes an, wieviele Felder gezogen werden darf. Es kann auch ein Zug aus Drehen und Bewegen kombiniert werden. Hat z.B. ein kleiner Shuttle die Beweglichkeit 7, so kann er sich 3 Felder drehen und dann noch 4 Felder vorwärts ziehen.

b) Oder sie starten einen Angriff auf ihren Feind. Dabei ist jedoch zu beachten, daß jede Runde nur eine Offensivwaffe abgefeuert, also nur ein Feind einmal beschossen werden kann.



Die Ermittlung von Angriffs- und Verteidigungswerten und der Treffer erfolgt fast analog zum "regulären" PP&P Kampfsystem:

Nachdem die einzusetzende Waffe feststeht, muß der betreffende Kanonier die **Schlagkraft** ermitteln: Zunächst wirft der Kanonier die Anzahl von Würfeln ($xW6$) die der **Trefferklasse (TK)** seiner Waffe entsprechen. Dann versucht er, durch eine gelungene Anwendung der Fertigkeit "Fernwaffen" einen weiteren Wurf zu erlangen. Gelingt die Fertigungsprobe, so darf der Kanonier einen weiteren W6 werfen und das Ergebnis zum Ergebnis der **Trefferklasse** hinzuaddieren.

Nun wird jedoch beim Raumkampf noch die Entfernung zum Gegner berücksichtigt. Das bedeutet, von der eben gebildeten Summe zieht der Kanonier für jedes Sechseck, das zwischen dem eigenen und dem gegnerischen Schiff liegt, eins ab. Das Ergebnis ist nun die endgültige **Schlagkraft**.

Nun ist der angegriffene Gegner im allgemeinen aber nicht wehrlos. Besitzt er nämlich die zur Angriffswaffe zugehörige Defensivwaffe, hat der entsprechende Kanonier die Möglichkeit zur Abwehr: Er würfelt zunächst die der **Defensivklasse (DK)** entsprechenden Würfel und versucht dann mittels Talentprobe auf "Fernwaffen" einen weiteren W6 dazuzugewinnen. Gelingt ihm die Probe, zählt er die dann mit dem weiteren W6 gewürfelten Augen zum Ergebnis der DK hinzu. Die Summe ist dann die **Defensivkraft**.

Nun werden **Schlagkraft** und **Defensivkraft** verglichen. Ist die Schlagkraft höher als die Defensivkraft, fügt der Angreifer dem Verteidiger Trefferpunkte in Höhe der Differenz zu. Ist die Defensivkraft höher als die Schlagkraft, so ist der Angriff abgewehrt. Sollt der Verteidiger sogar ein "reflektierende" Defensivwaffe (z.B. Baseballhandschuh, Spiegel) benutzt haben, geht der Angriff mit derselben Schlagkraft auf den Angreifer zurück; dieser hat dann zwar die Möglichkeit seinerseits abzuwehren, kann aber nicht nochmals "reflektieren".

KEINE PASSENDE DEFENSIVWAFFE?

Ein ungünstiger Fall tritt ein, wenn das angegriffene Schiff dem Angriff keine passende Defensivwaffe entgegensetzen kann. In dieser heiklen Lage ist dann wieder Pilotenkunst gefragt. Dieser hat die Möglichkeit, durch eine gelungene Fertigungsprobe auf "Raumschiffe steuern" mit dem Schiff dem Angriff auszuweichen. Die Probe wird jedoch im ersten Fertigkeitensystem um +3, im zweiten System um 25% erschwert. Mißlingt die Probe, so trifft der Angriff das Schiff mit voller Schlagkraft, d.h. es muß die gesamte Schlagkraft als Trefferpunkte hinnehmen.

WOHIN MIT DEN TREFFERN?

Nun ist es an der Zeit festzustellen, wo eventuell zugefügte Trefferpunkte das Raumschiff beschädigen. Dazu wirft der Angreifer $2W6$ und zählt die Summe an den Bauteilen des Gegners auf dessen Raumschiffbogen (linke Spalte) einfach ab. Ist er am unteren Ende der Bauteilspalte angelangt, setzt er die Zählerei wieder oben fort.

Nachdem das getroffene Bauteil ausgezählt wurde, werden in der zugehörigen Zeile die Anzahl von Kästchen entsprechend den zugefügten Trefferpunkten ausgestrichen. Sollten im Laufe des Kampfes

alle Kästchen eines Bauteils bei einem Kämpfer ausgestrichen sein, ist es schlecht um ihn bestellt. Wie schlecht, hängt vom jeweiligen Bauteil ab:

Das Cockpit:

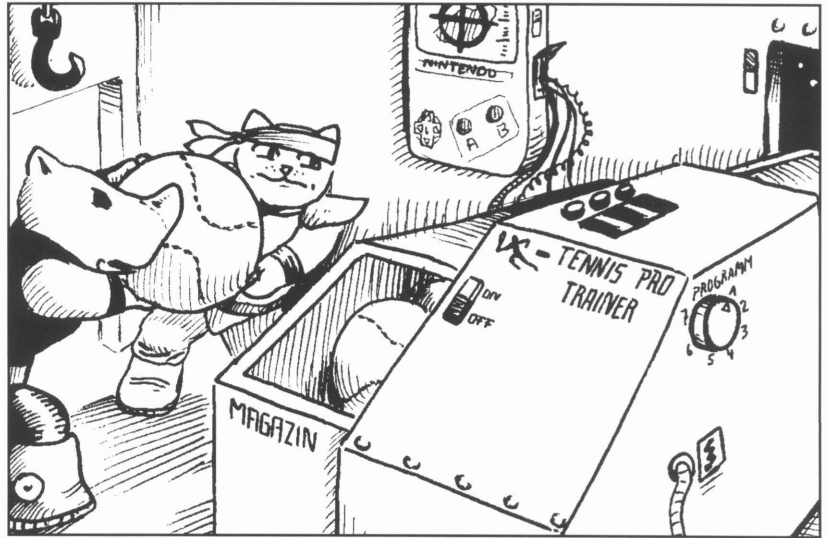
Das Schiff kann nun weder manövrieren noch schießen und treibt herrenlos im All, bis es entweder gerettet oder von einem Planeten als Trabant eingefangen wird.

Die Fracht:

Das Schiff bricht an der Stelle der betreffenden Fracht auseinander. Das Cockpit kann nun nicht mehr angetrieben werden und trudelt somit durchs All. Lediglich die Waffen vor der Bruchstelle sind noch intakt.

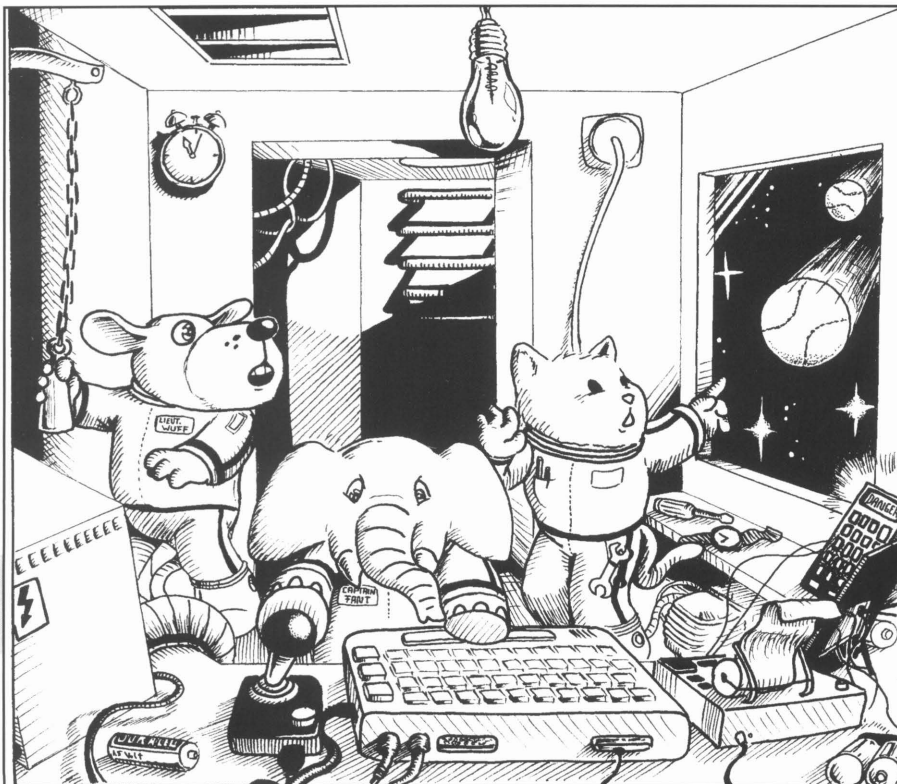
Der Antrieb:

Das Schiff ist manövrierunfähig. Zudem sind die Waffensysteme, die auf dem Antrieb montiert sind, nicht (bzw. nie) mehr einsetzbar.



...UND WEITER GEHT'S

Hat nun der erste Spieler in der Reihenfolge seinen Zug oder Angriff beendet, so folgen die anderen nach demselben Schema. Beim Kampf mehrere gegen einen (unfair aber erlaubt!) muß ausdrücklich darauf verwiesen werden, daß jeder Spieler pro Runde nur eine Offensivwaffe einsetzen darf, aber beliebig viele Defensivwaffen; allerdings jede einzelne Defensivwaffe nur einmal.



ANHANG A

ENTFERNUNGEN IM SONNENSYSTEM

Gefahren im All

Natürlich ist eine Reise durch die Tiefen des Alls keine Vergnügungsfahrt. Immer und überall lauern Gefahren auf unsere kleinen Freunde - manche natürlicher Art, andere wieder nicht.

Meteoriten

Beim Flug durch die ewige Nacht droht natürlich immer wieder die Gefahr, mit einem frei herumfliegenden Trümmerstück zu kollidieren. Gelehrten Mathematikern zufolge ist diese Chance jedoch geradezu minimal, höchstens 1:1.000.000 - also eine Chance die ganz bestimmt eintreten wird.

Wann immer es dem Spielleiter für den Verlauf der Handlung passend erscheint, kann er den mutigen Raumfahrern ein Trümmerstück auf Kollisionskurs entgegen schicken - das die mutige Crew dann vielleicht ausmanövrieren kann, vielleicht aber auch nicht.

Um einem solchen Trümmerstück auszuweichen, sind natürlich wilde Manöver nötig, vorausgesetzt, man entdeckt es überhaupt rechtzeitig. Sollten die Spieler also während des Fluges eine entsprechende Längeweile an den Tag legen, werden ihre bepelzten Avatars wohl auch nicht gerade Paradebeispiele an Aufmerksamkeit sein - der ideale Moment, um ihnen einen kleinen Muntermacher vor den Bug zu knallen.

Piraten

Wie jedermann weiß, schwirren durch die Tiefen des Weltraums nicht nur freundliche und nette Plüschis. Überall lauern Piraten, die auf nichts anderes als die Pfriemelpunkte freundlicher Reisender aus sind.

Die Chance für ein solches Zusammentreffen ist natürlich so utopisch klein, daß man es jederzeit hervorragend mal einbauen kann. Das typische Piratenschiff ist meist klein, schnell und gut bewaffnet. Die Frachträume sind selten sehr groß, bechränken sich die Pfriemelpiraten doch nur auf wertvolle Beute. Die Besatzung besteht durch die Bank aus üblen, brutalen Gesellen, die unter Ästhetik kahlgeschorene Köpfe, Irokesenschnitt und Sicherheitsnadeln durch die Ohren verstehen. Eine Begegnung mit einem verrückten Frisör ist da für jeden Plüschis um Klassen angenehmer.

Sollte es den Charakteren nicht gelingen, die Piraten abzuwehren und sie in Gefangenschaft geraten, heißt es wohl ade ihr hart erworbenen Pfriemelpunkte. Wenn sie Pech haben, landen sie sogar als Gefangene und Sklaven in einem der üblen Piratenstützpunkt irgendwo im Sonnensystem.

“9 Planeten? Und nur einer davon soll bewohnt sein?”

In den folgenden Tabellen finden sich alle Informationen, die man braucht, um Reisezeiten auszurechnen. Zudem sind hier noch die Durchmesser der Planetenmonde aufgeführt.

Entfernungen der Planeten von der Sonne (in Mio. km)

Merkur	58
Venus	108
Erde	149
Mars	228
Asteroiden	417
Jupiter	778
Saturn	1426
Uranus	2868
Neptun	4494
Pluto	5899

Entfernungen der Monde zum Hauptplaneten (in Mio. km)

Planet	Mond	Umlauf	Durchmesser
Erde	Mond	384	1738
Mars	Phobos	9	10
	Deimos	23	7
Jupiter	Metis	128	20
	Adrastea	129	10
	Amalthea	181	105
	Thebe	222	50
	Io	422	1850
	Europa	671	1569
	Ganymed	1.070	2631
	Callisto	1.883	2400
	Leda	11.094	8
	Himalia	11.480	93
	Lysithea	11.720	18
Saturn	Elara	11.737	38
	Ananka	21.200	15
	Carme	22.600	20
	Pasiphae	23.500	25
	Sinope	23.700	18
	Janus	151	95
	Mimas	186	195
	Enceladus	238	250
	Tethys	295	525
	Dione	378	560
	Rhea	528	765
Uranus	Titan	1223	2560
	Hyperion	1484	158
	Japetus	3562	720
	Phoebe	12960	100
	Puck	86	95
	Miranda	130	24
	Ariel	191	584

	Umbriel	266	595
	Titania	436	805
	Oberon	583	775
Neptun	Triton	355	1360
	Nereide	5000	200
Pluto	Charon	20	600

Im Asteroidengürtel ist die ganze Rechnerei nicht ganz so einfach. Schließlich sind hier alle Felsbrocken in gleichbleibendem Abstand um die Sonne verstreut. So kann es durchaus sein, daß ein Asteroid, zu dem man will, ganz in der Nähe ist, dann kann es wieder passieren, daß man halb um die Sonne herum muß.

Durchmesser einiger Asteroiden

Ceres	1.003
Pallas	608
Vesta	538
Juno	247
Eros	23

ANHANG B

ABENTEUERVORSCHLÄGE

“In Space, no one can hear you scream!”

Jetzt hat es unsere Plüschfreunde also ins All verschlagen, aber WAS sollen sie da nun machen? Immerhin ist das Weltall grenzenlos, irgendwo wird sich ja wohl ein Abenteuer finden. Darum hier einige Vorschläge, was einigem unternehmungslustigen Plüschis so alles widerfahren kann.

Die wilden Piraten der Karibik, äh, Ekliptik

Schon seit einiger Zeit werden Schiffe auf dem Weg nach Elara, einem der Jupitermonde, von Piraten überfallen. Daß jetzt auch noch Heide Schnucke, die Schönheitskönigin des Jupitersystems, von ihnen entführt wurde, hat das Faß zum überlaufen gebracht. Die U.F.P. rüstet ein Raumschiff aus, das diesen Unholden ein für alle mal den Garaus machen sollen.

Frisch von der Akademie werden unsere Helden also in ein Schiff gesteckt und mit den ermutigenden Worten “Na dann macht mal!” auf die Reise geschickt. Viele Möglichkeiten bieten sich, um die Piraten aufzuspüren - man kann sich an ein Raumschiff hängen, daß Elara anfliegt und hoffen, daß es überfallen wird; vielleicht weiß aber auch irgendein einäugiger Raumbär in der Hafenspelunke etwas, mit dem man ihnen auf die Spur kommen kann.

Am Ende werden sie hoffentlich auf den - leider - gut befestigten Stützpunkt der Piraten auf einem der Kleinstmonde des Jupitersystems stoßen. Mit List und Tücke gilt es nun, das Nest auszuheben, damit Heide Schnucke ihren Rettern am Ende in die Arme sinken kann.

Ein Schatz!

Durch einen dubiosen Zufall sind die Charaktere in den Besitz einer Schatzkarte gekommen. Angeblich soll der verrufene Pirat Schmitt seinen sagenumwobenen Schatz auf dem Mars versteckt haben. Keiner konnte bisher aber herausfinden wo. Und plötzlich halten die Spieler Schmitts eigenhändige Notizen in den Fingern.

Die Karte lesen und aufbrechen ist eins - doch leider hat der üble DingDong Silver auch Wind von der Sache bekommen. Schmitts alter Obermaat scharf einige finstere Gesellen um sich und macht sich an die Verfolgung der unerschrockenen Schatzsucher.

Auf dem Mars angekommen stellt sich heraus, daß das Versteck in einer uralten Ruine aus der ruhmreichen Vergangenheit der Marsbewohner stammt. Unter Tonnen roten Staubes begraben schlummern die Überreste einer uralten Marsianerstadt. Zwischen den halbverfallenen Ruinen beginnt schon bald ein wilder Kampf zwischen Helden und Piraten.

Robinson Plüscho

Es ist passiert - das Übelste, was einem Raumfahrer zustoßen



Living like Robinson...

kann. Nein, ihm sind nicht die Kaugummis ausgegangen, sein Raumschiff hat Bruch gemacht. Beim Anflug auf Lunar Alpha ist das Shuttle so derbe am Ziel vorbeigebrettert und ebenso aufgeschlagen, daß unsere Plüschfreunde nun meilenweit von jeder Zivilisation festsitzen.

Sie müssen sich also quer durch unbekanntes Terrain, über Stock, Staub und Mondstein einen Weg bahnen. Wie könnte es anders sein, natürlich sind sie in der von Steinbeißern bewohnten Südhemisphäre des Mondes runtergekommen. Schon bald haben unsere Freunde das zweifelhafte Vergnügen, daß ihnen ein Stamm dieser

Mondbewohner über den Weg kugelt.

Wer weiß, was hier passieren mag. Vielleicht sind es Wilde, die noch nie von dem Frieden gehört haben, der schon lange zwischen Plüschis und Steinbeißern herrscht? Immerhin ist so ein Plüschi ja schließlich ein schmackhafter Happen. Eine wilde Jagd könnte so entbrennen, in deren Verlauf es den Helden vielleicht gerade noch gelingt, sich in die auf dem Mond zurückgebliebenen Reste eine Apollo-Mondfähre zu retten. Nach stundenlanger Bastelei gelingt es einem Technikfreak dann vielleicht sogar, ein Funkgerät wieder soweit ans Laufen zu kriegen, daß man in Lunar Alpha um Hilfe bitten kann.

Vielleicht sind Steinbeißers aber auch ein netter Haufen, der den Schiffbrüchigen hilft, wieder in bewohnte Gebiete zu gelangen. Samstag, der Sohn des Obersteins, mag sich ihnen anschließen. Neugierig wie jeder junge Kiesel möchte er die sagenhaften Städte der Plüschis sehen, die Wunder der Technik bestaunen, womöglich sogar seine ersten Umdrehungen in Richtung All wagen.

Natürlich wird es schon zu Beginn kompliziert, wenn man mit den Steinbeißern Kontakt aufnehmen will. Immerhin können und werden sie nie sprechen. Sie rollen halt immer nur im Kreis herum, kullern hierhin und dahin, um sich ihren Mitfelsen kund zu tun.

Pardon, ihr Steinbeißer hat mich gebissen

Durch irgendeinen Zufall hat sich der Gruppe ein Steinbeißer angeschlossen - vielleicht nach einer Bruchlandung auf dem Mond (s.o.). Natürlich hat dieser junge Pflasterstein noch über-

haupt keine Ahnung, wie man sich in der Zivilisation zu benehmen hat. Überall eckt er an, macht Sachen kaputt und richtet weiß Hirnfried welches Chaos an. Wer ist jetzt überhaupt für ihn verantwortlich? Wenn es nach dem aufgebrachten Händler ginge, dem er gerade quer durch die zerbrechliche Auslage gekugelt ist, sind es die Charaktere. Und überhaupt, will die etwas ältliche Plüschigeldame wissen, was hat dieses "Ding" hier überhaupt zu suchen?

Man merkt, bei all den Vorteilen, die so ein Steinbeißer hat (versucht mal, innerhalb von einer Stunde einen 5 Meter langen Gang durch Basalt zu fressen!), bereitet er doch auch Probleme. Trotzdem wird er sich als teurer Begleiter entpuppen, vielleicht sogar als guter Mitspieler. Denn wer sagt, daß so ein flottes Steinchen nicht auch von einem Spieler geführt werden kann, wie jeder anständige Plüsch auch?

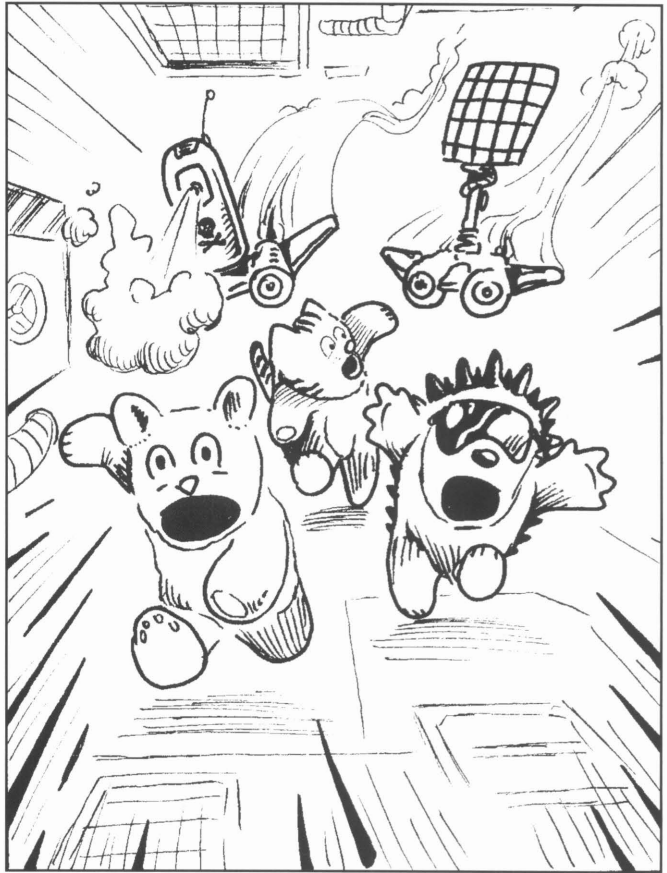
Was piepst denn da?

Beim letzten Ausflug auf die Planetenoberfläche ist einer unserer Plüschis im Staub auf ein seltsames, metallisches Gerät gestoßen. Das Teil hat bestimmt weder ein Mensch noch ein Plüsch hergestellt, also was, bei der heiligen Pöselinde, ist es? Jedesmal, wenn man es in eine bestimmte Richtung des Himmels hält, fängt es an zu Piepsen - vorausgesetzt, man befindet sich irgendwo, wo Atmosphäre ist, sonst kann man nämlich nix hören.

Im Grunde genommen ist das Teil eine Art Schlüsselpiepser für ein Alienraumschiff. Jedesmal, wenn man es in die Richtung des Schiffes hält, piepst es. Man braucht nur dem Piepsen zu folgen, und schon hat man sein Schiff erreicht.

Der Piepser gehörte einem Astronauten, der hier vor Äonen mal Halt gemacht hat, um die Aussicht zu genießen. (Oder weiß Hirnfried was. Jedenfalls hat er angehalten.) Dummerweise hat er nicht bedacht, daß er seinen Piepser nicht hören kann, also auch nicht zu seinem Schiff zurückkommt. Schon bald ging sein Chlorvorrat zu Ende und er erstickte elendiglich, während sein Raumschiff auf ihn wartete. Mit der Zeit wurden die Energiezellen des Räumers immer schwächer, er geriet aus der Bahn und begann, in den tiefen Raum hinauszudriften. Wenn unsere Plüschis dem Signal folgen, werden sie nach einiger Zeit ein Raumschiff entdecken, mit dessen Hypersprungantrieb man problemlos zu anderen Planeten reisen kann - wenn die Batterien aufgeladen wären. Dummerweise verbraucht so ein Sprung in etwa soviel Energie, wie die ganze Bundesrepublik in einem Jahr...

Aber immerhin, man hat ein Alienraumschiff, das bei den Wissenschaftlern gewiß für eine Sensation sorgen wird, wenn man es ihnen bringt. Wenn... Denn leider haben unsere Plüschfreunde eine starke Ähnlichkeit mit dem Ungeziefer, das die Aliens schon seit Äonen bisher erfolglos versuchen auszurotten. Wenn ihr denkt, eine Mücke nachts im Zimmer wäre lästig, dann lernt mal einen Gr'enog kennen. Auf jeden Fall funktioniert der Computer des Schiffes immer noch, und beginnt mit dem Kammerjägerprogramm, um das Krabbelzeug endlich platt zu machen. Viel Vergnügen mit Superhightech-Fliegenklatschen und Hypermausefallen.



Was piepst denn da?

BATTLEPLUSH - BOGEN

FAHRWERK

ART: _____

KP : _____

RAHMEN

ART: _____

KP : _____

COCKPIT

ART: _____

KP : _____

WAFFEN

ART	TK	RW	MUNITION	VORN/HINTEN
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

VERTEIDIGUNGSSYSTEME

PANZERUNG: VORNE: _____

HINTEN: _____

SYSTEM EFFEKT

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

SPIELER: _____

BATTLEPLUSH: _____

GEFECHTSMASSE: _____ [KP]

PILOT: _____

STEUERN: _____ MAGIE: _____

FEUERN: _____ SCHLAGEN: _____

1. KANONIER: _____

MAGIE: _____

FEUERN: _____ SCHLAGEN: _____

2. KANONIER: _____

MAGIE: _____

FEUERN: _____ SCHLAGEN: _____

3. KANONIER: _____

MAGIE: _____

FEUERN: _____ SCHLAGEN: _____

STURMTRUPPLER:

MAGIE: _____

FEUERN: _____ SCHLAGEN: _____

STÄRKE: _____ RS: _____

WHUM-UÄ: _____

WAFFEN: _____

Fracht

[illegible]

BAERONAUT

B E I S P I E L E

Hier nun ein paar Beispiele, die in etwa zeigen sollen, auf welche Weise man mit den Raumschiffkonstruktionskarten eigene Raumschiffe baut. Das Prinzip ist banal: Geschickt übereinanderlegen - fertig.

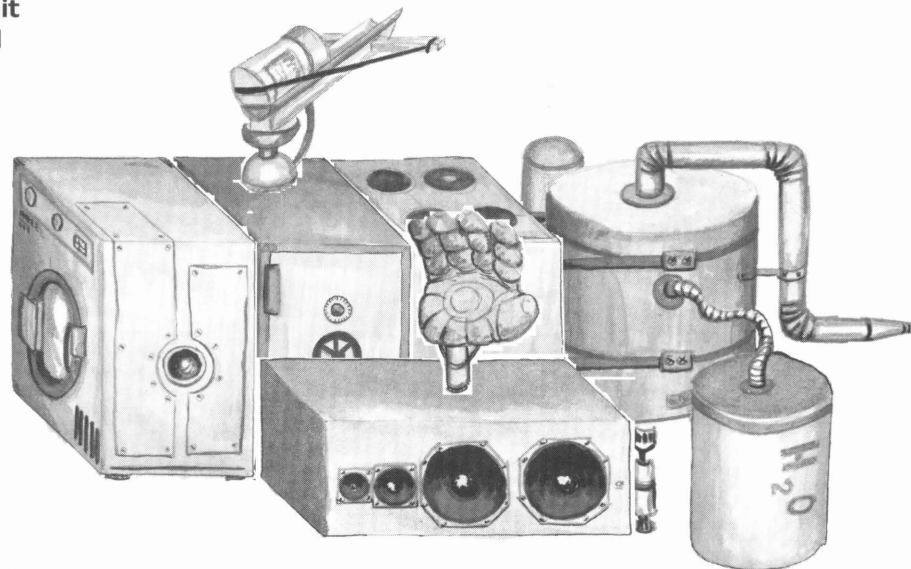
Sollten die Planungen für Plüschiraumschiffe so groß werden, daß die Karten nicht reichen, so kann man weitere Kartensätze beim phase Verlag bestellen. Jeder weitere Satz Raumschiffkonstruktionskarten kostet 5.- DM zzgl. 3.- DM Porto und Versand. Zu bestellen gegen Vorkasse (Briefmarken oder V-Scheck) bei : phase Verlag

Edition Plunder

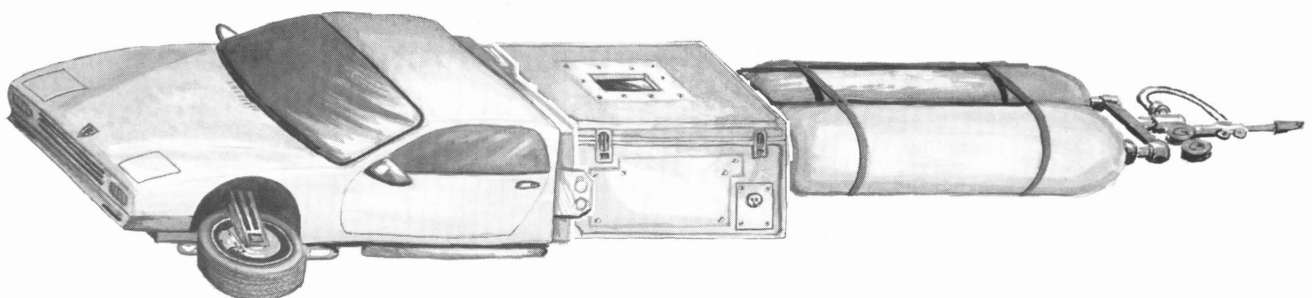
Haus-Endt-Str. 140

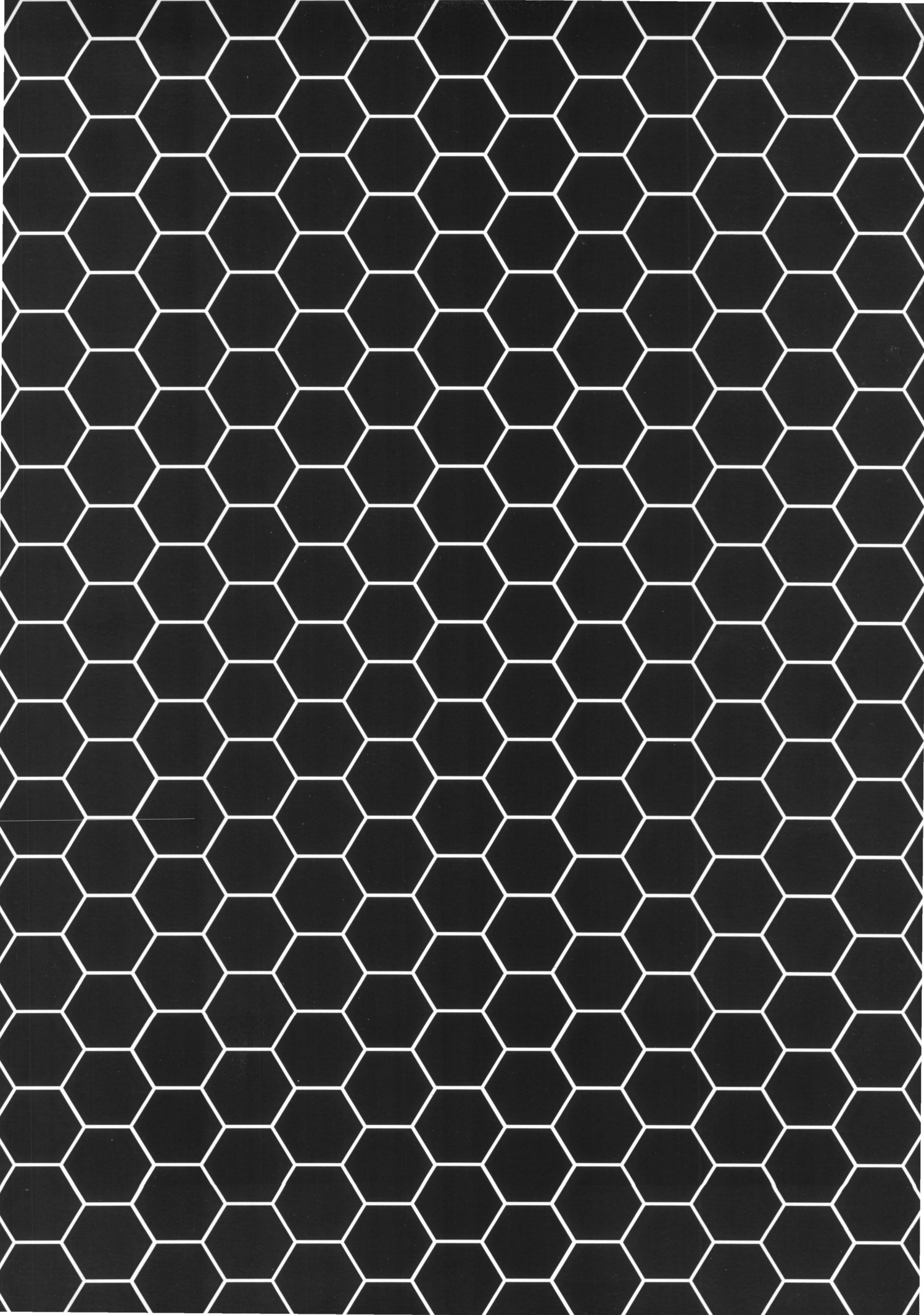
40593 Düsseldorf

**Transportraumer mit
SideSubWoofer und
Dampfantrieb**



**ultraschnelles Galaxi-Taxi mit
Schweißbrenner-Antrieb**



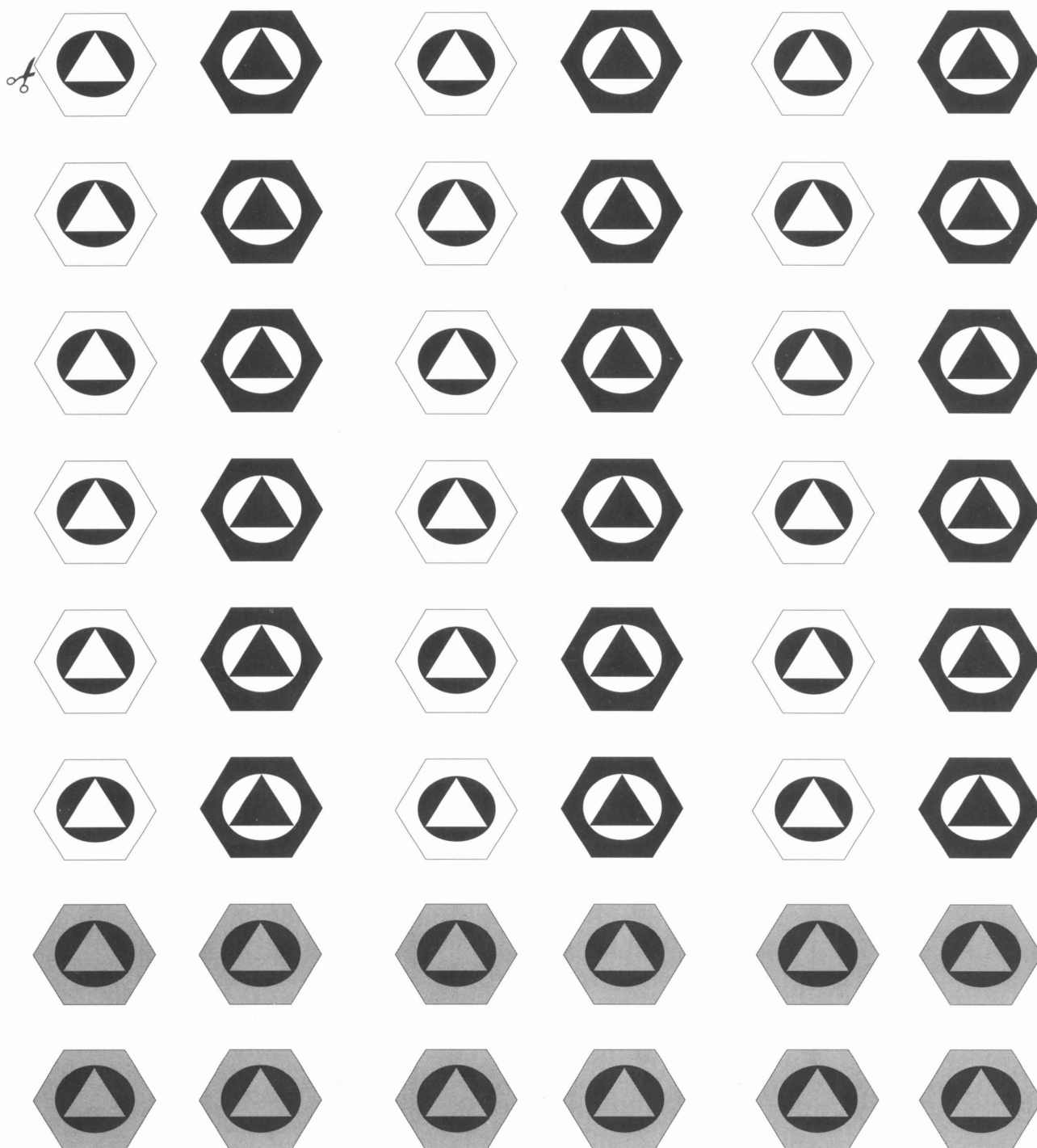


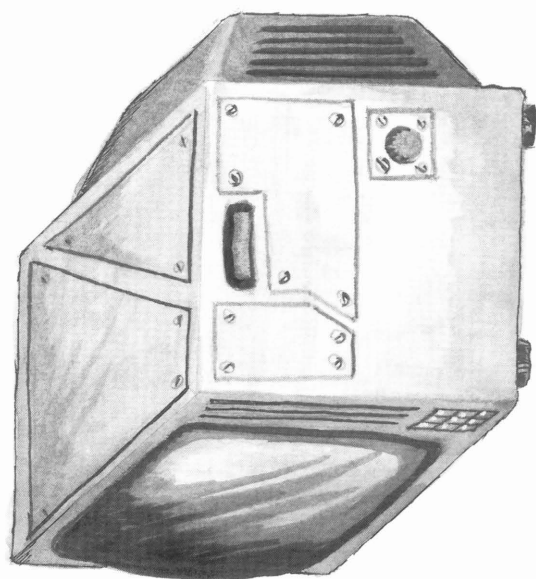
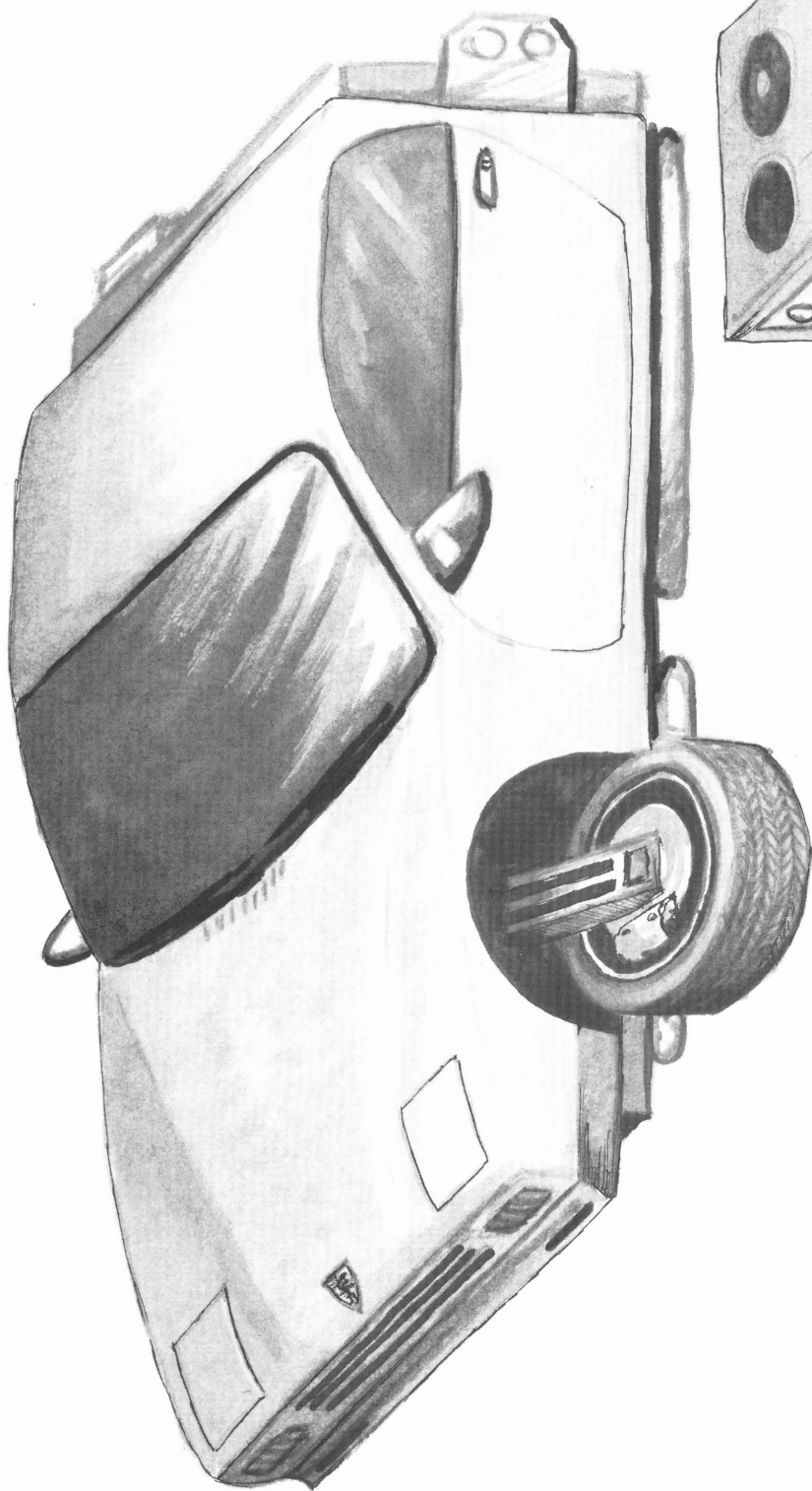
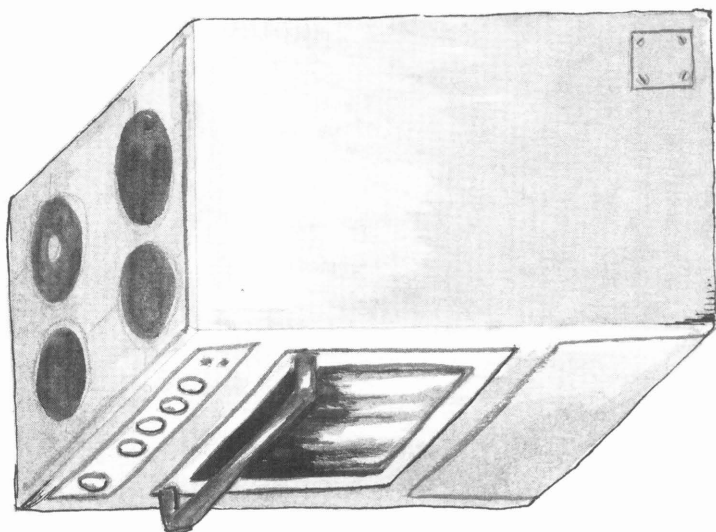
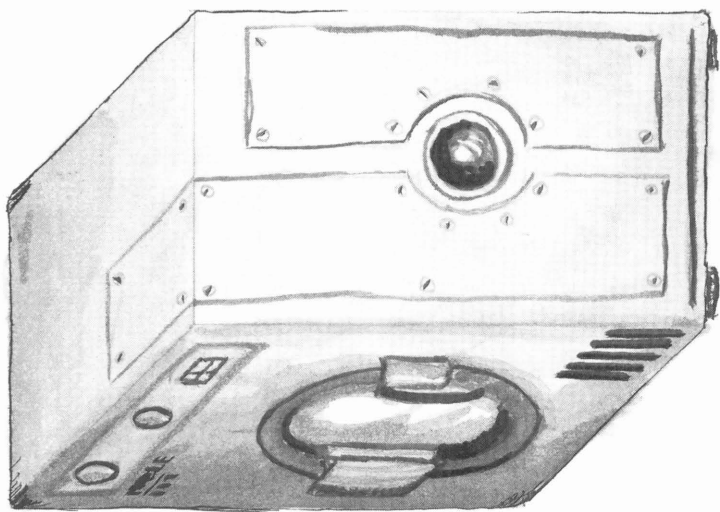
C O U N T E R

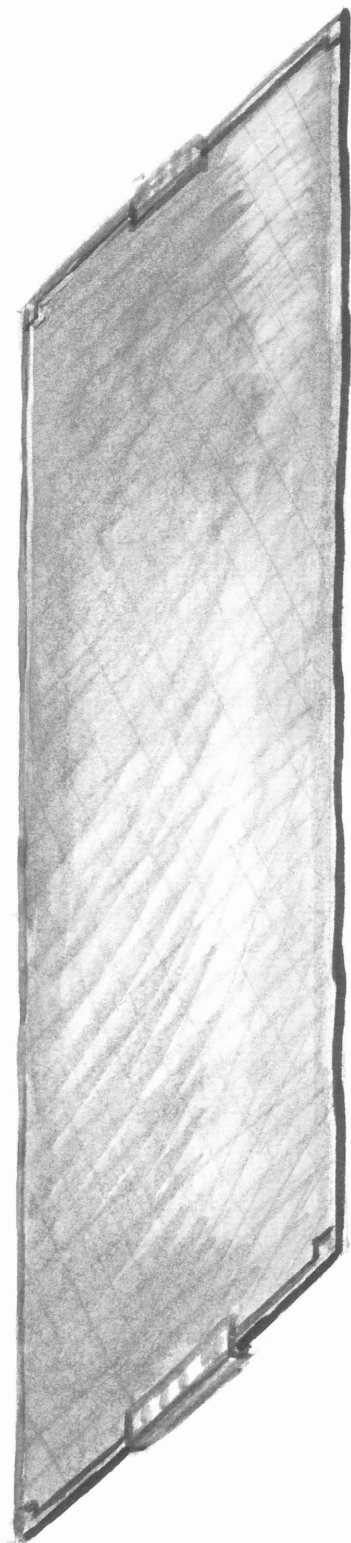
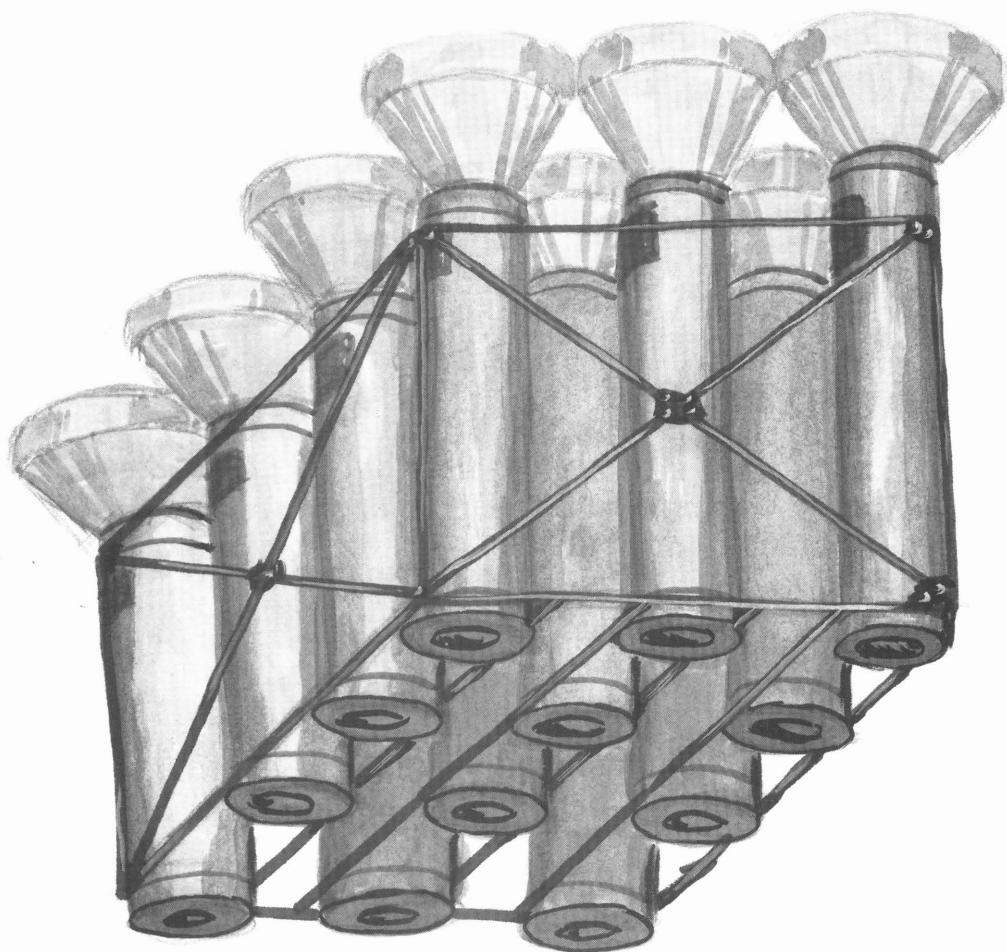
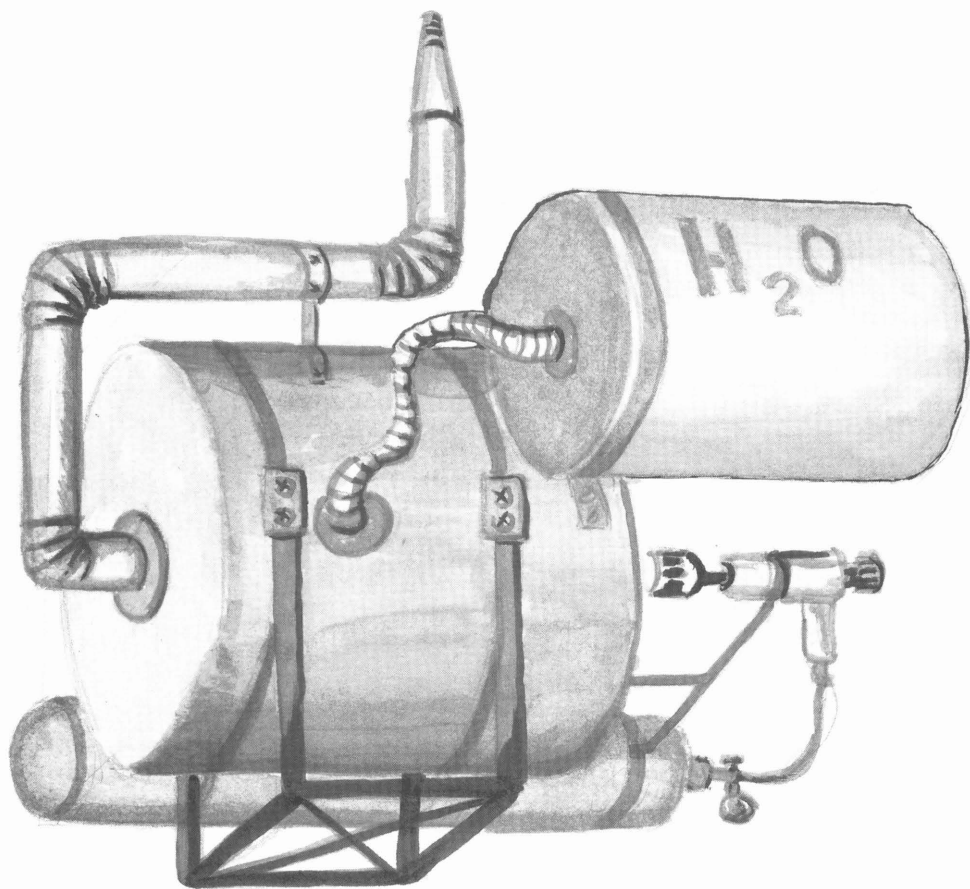
Auf diesem Bogen befinden sich die Counter für das Hexraster, welches sich auf der vorherigen Seite befindet. Die Spitze des Dreiecks zeigt bei dem **BAERONAUT**-Raumkampfsystem die Vorwärtsrichtung des Raumschiffes an.

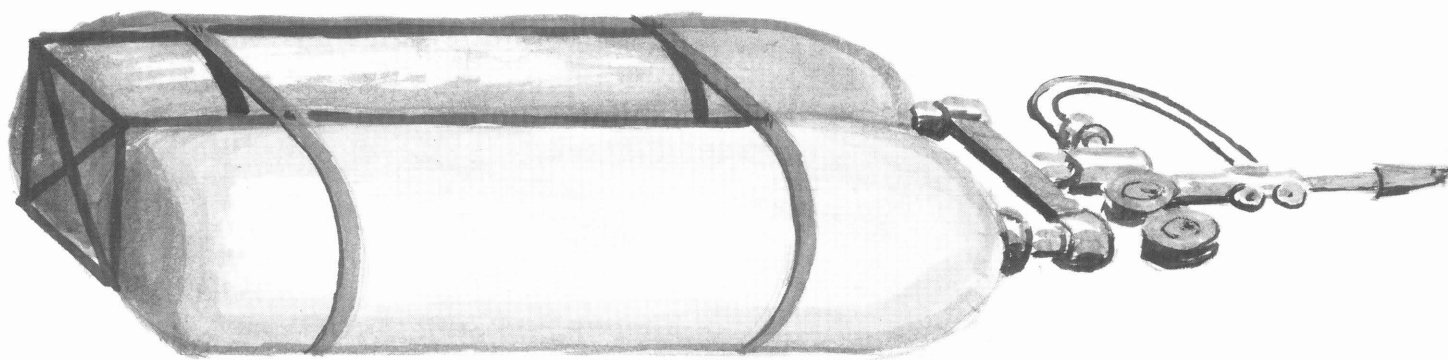
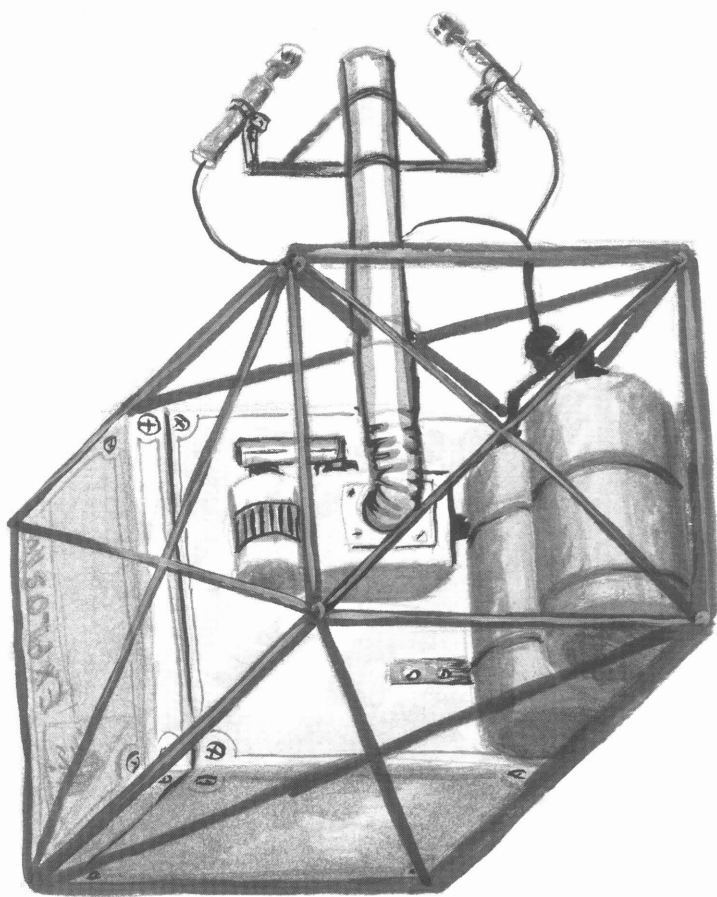
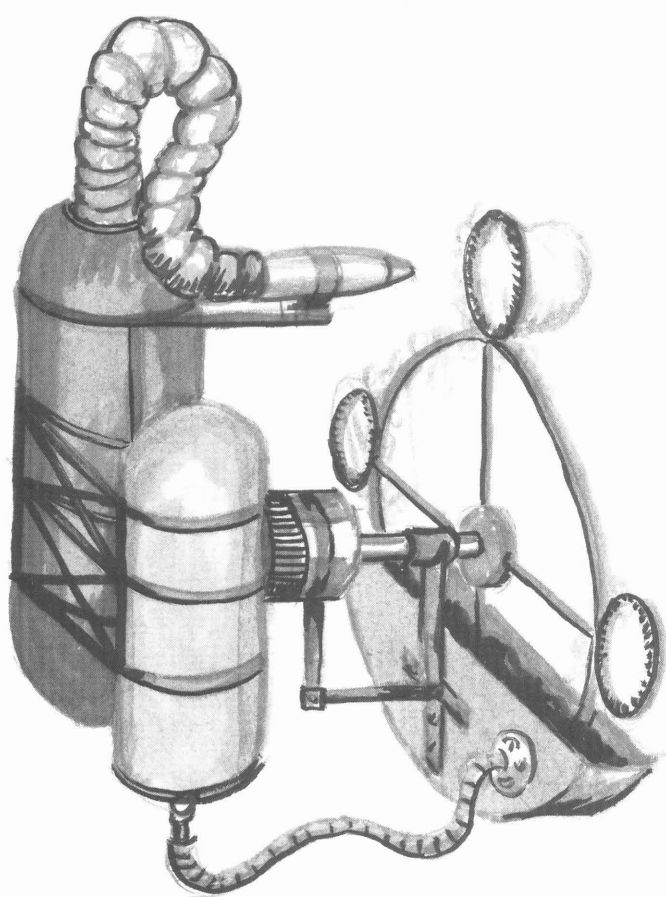
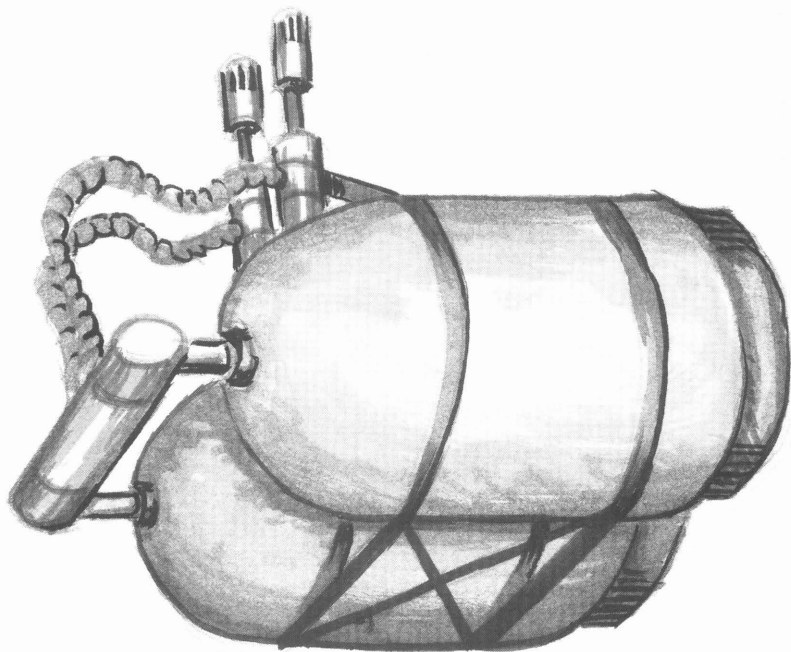
Um zwischen den verschiedenen am Kampf teilnehmenden Parteien zu unterscheiden, gibt es sowohl weiße Counter für die »Guten« als auch schwarze für die »Bösen«. Ferner gibt es noch graue Counter für eine weitere Partei.

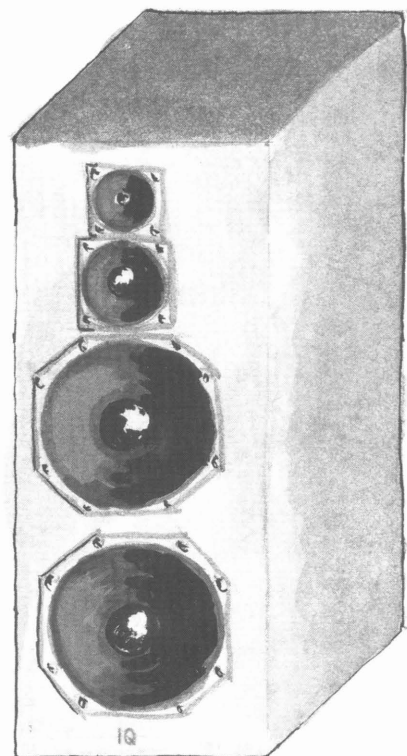
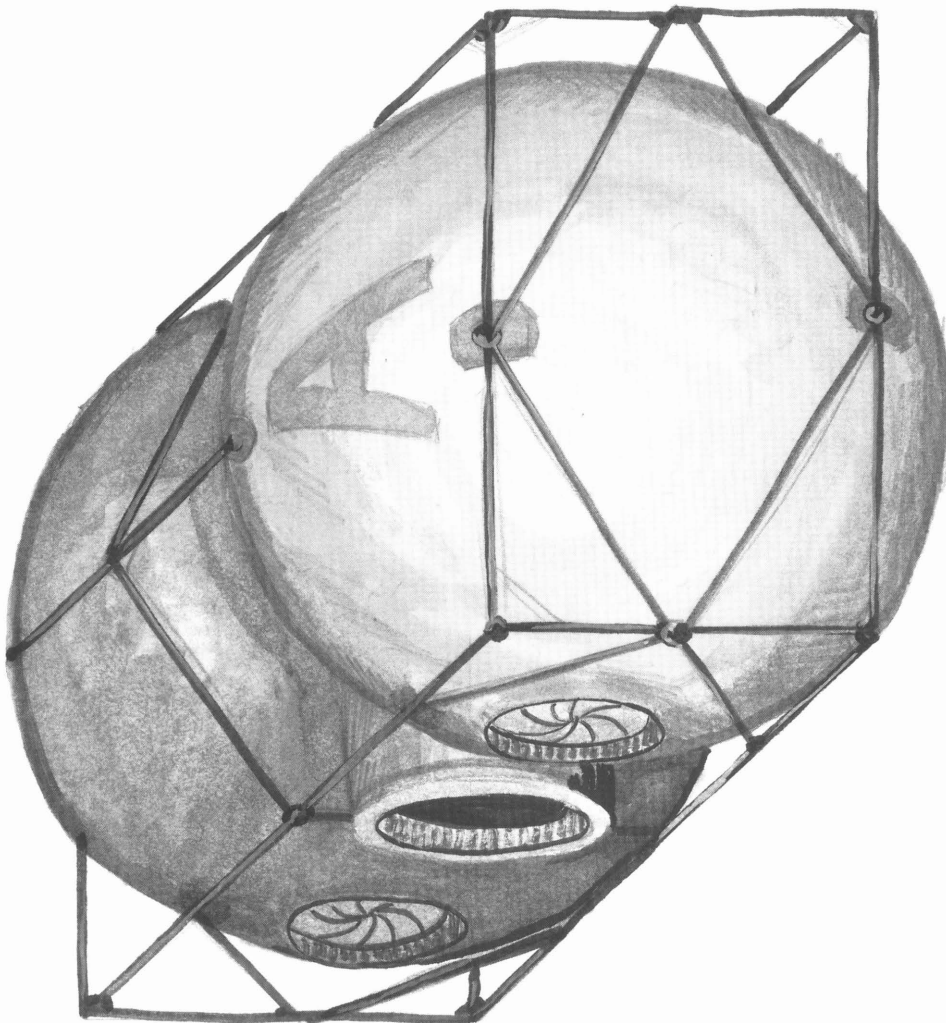
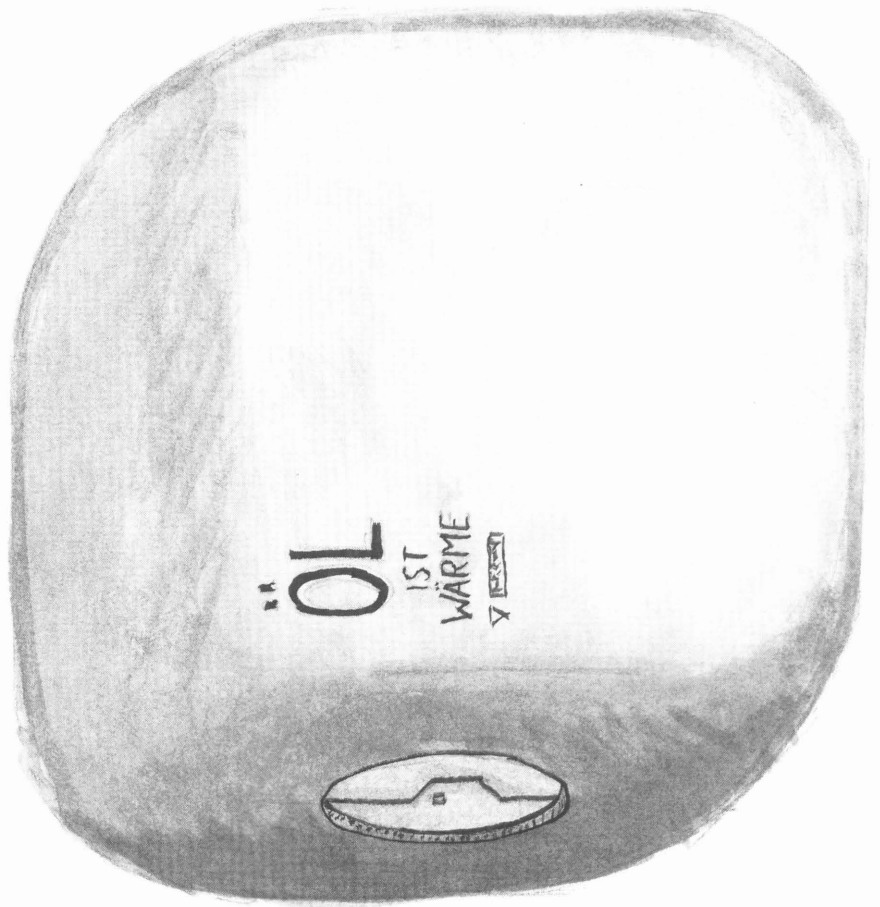
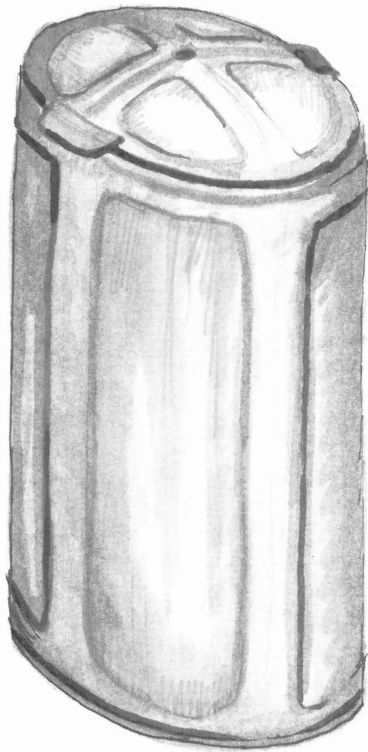
Für Kämpfe mit einer größeren Anzahl von Raumschiffen bzw. Battleplushs empfehlen wir die Konstruktion eines größeren Hexrasters, indem Ihr mehrere Kopien des beiliegenden Hexrasters macht, die Seiten passend ausschneidet und die Blätter dann zusammenklebt (eventuell auf festen Karton).

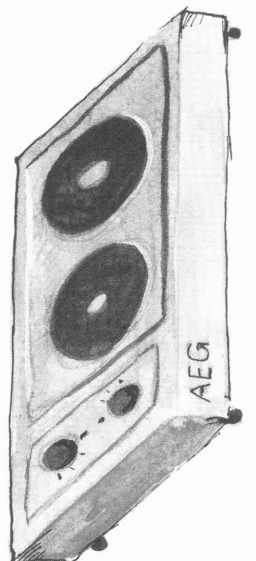
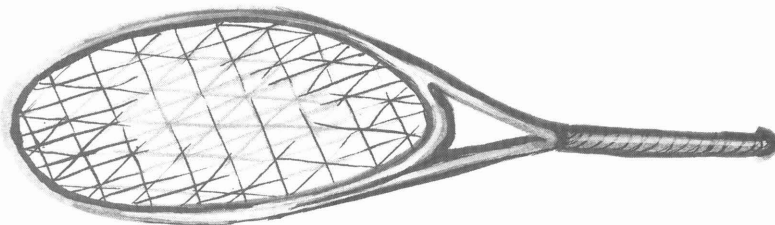
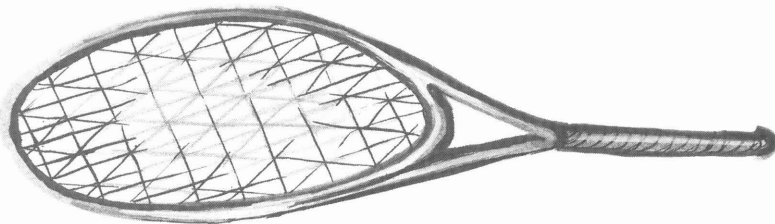
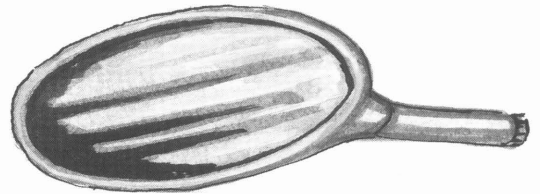
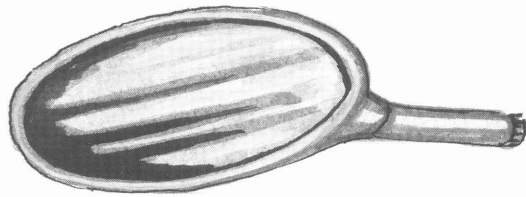
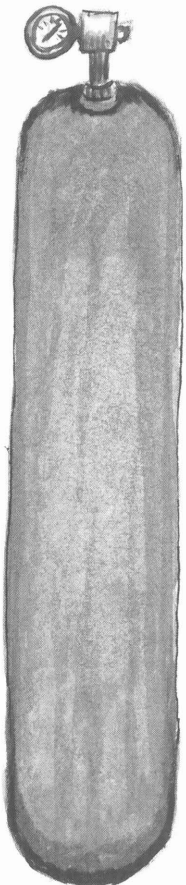
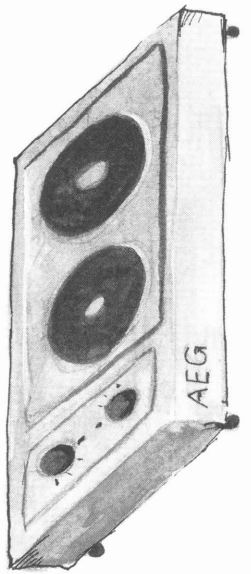
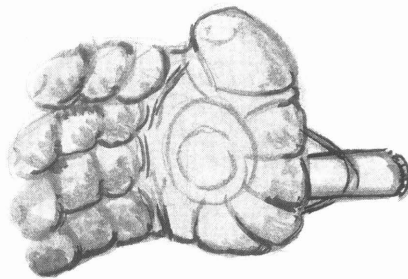
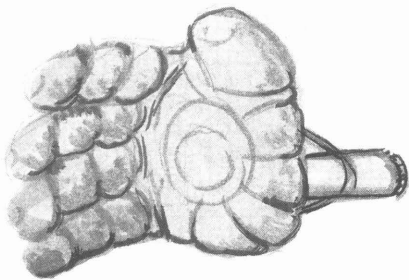
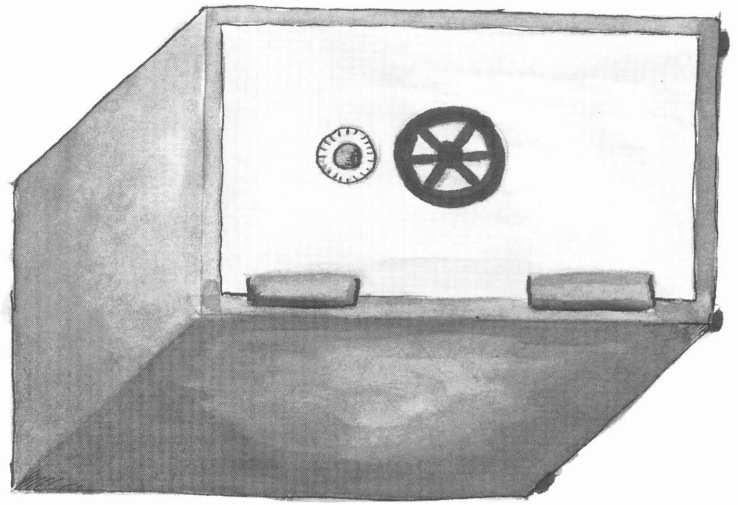
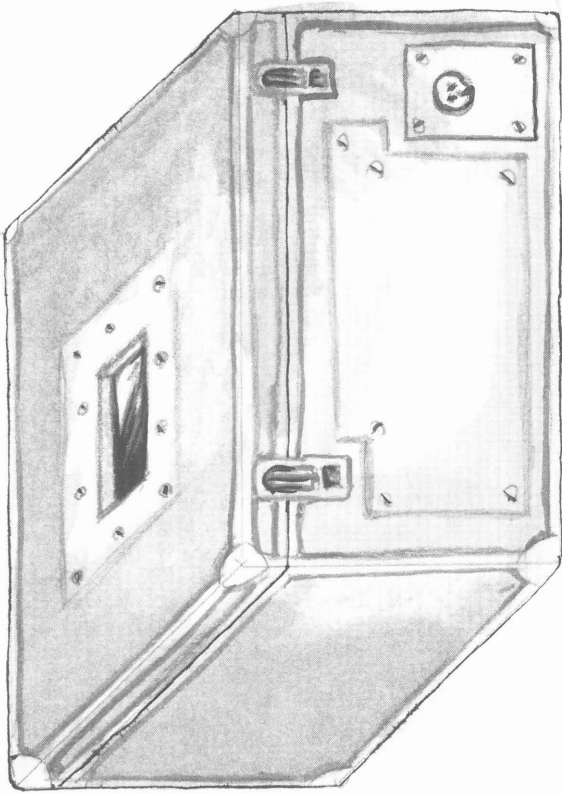


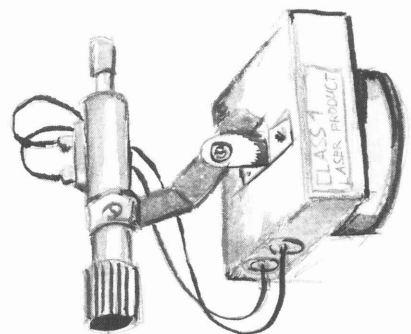
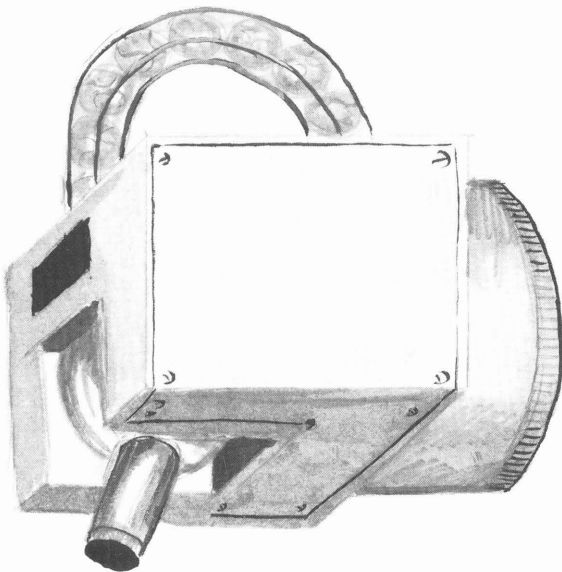
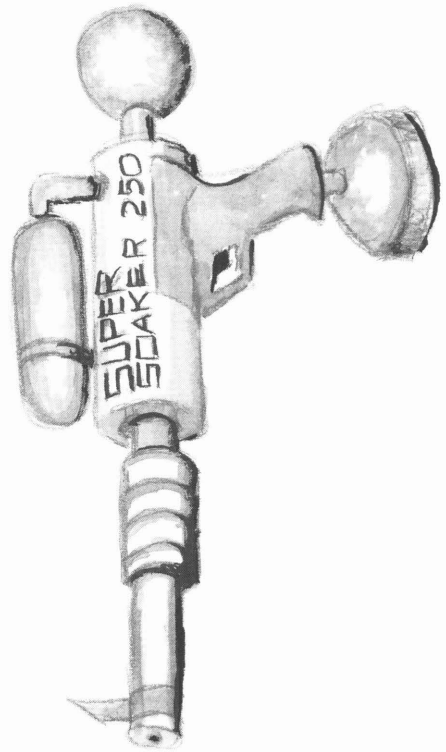
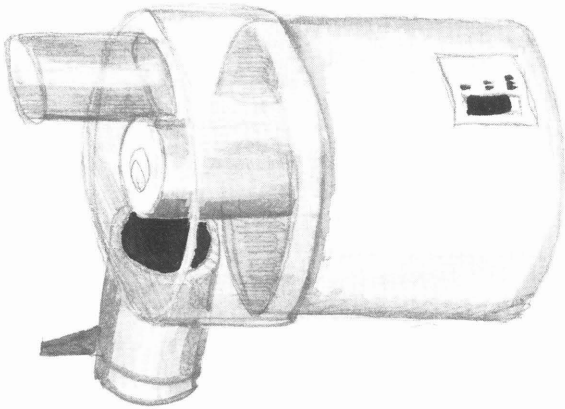
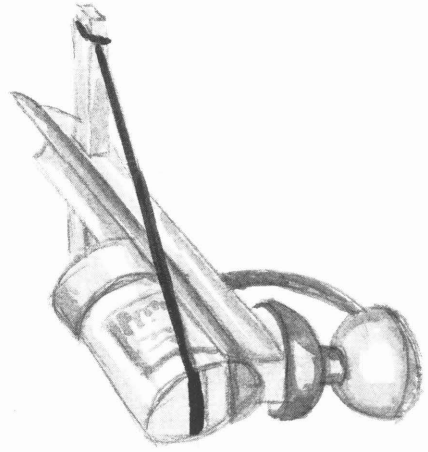
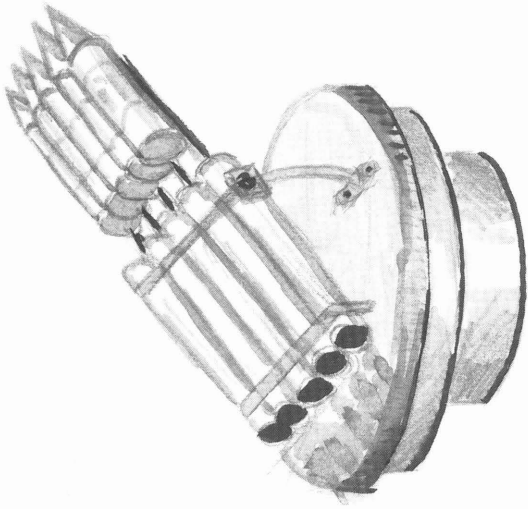


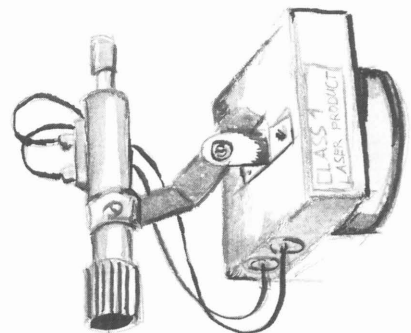
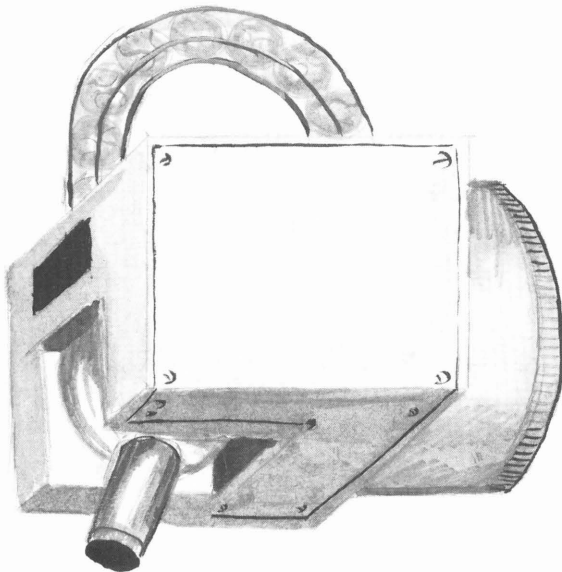
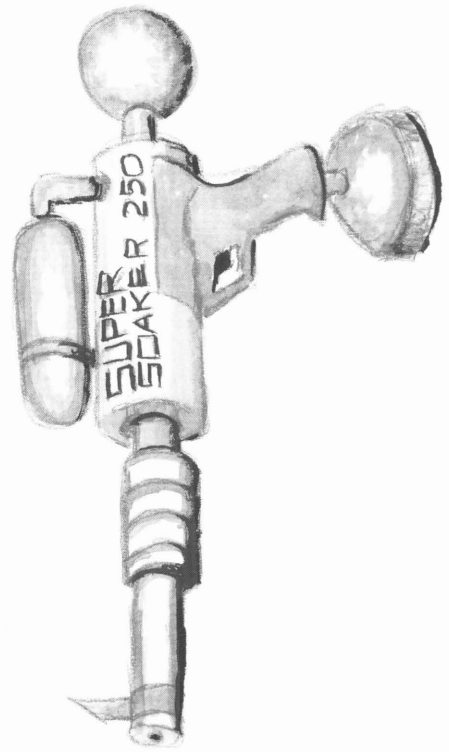
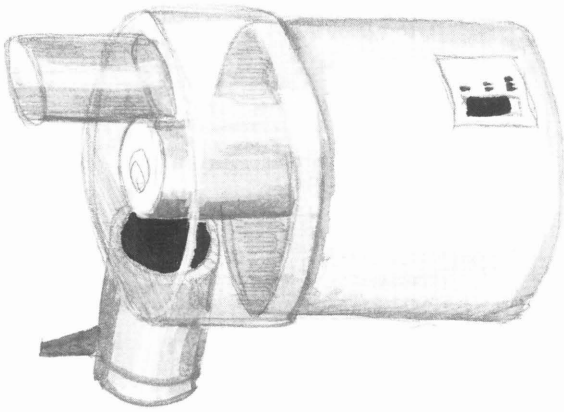
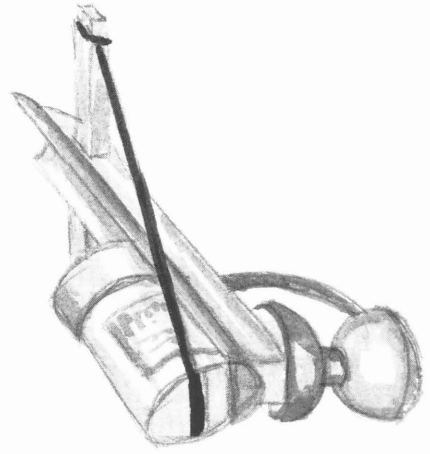
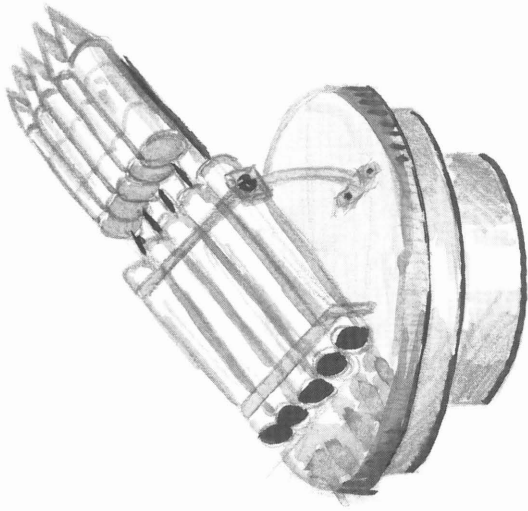












BAEROTECH

QUELLENBUCH

BAERONAUT

NUN IST ES PASSIERT: NACHDEM SIE DIE HEIMLICHEN HERRSCHER DER WELT GEWORDEN SIND, WOLLEN SIE AUCH NOCH ALLE INTERGALAKTISCHEN KINDERZIMMER EROBERN: PLÜSCHIS IN SPACE!

BAERONAUT GIBT AUFSCHLUß ÜBER DIE KUNST DER PLÜSCHRAUMFAHRT, DAS LEBEN IM ALL, ENTHÄLT REGELERWEITERUNGEN ZUR RAUMNAVIGATION UND ZUM RAUMKAMPF. AUßERDEM KONNTEN ERSTMALS GEHEIME UNTERLAGEN ÜBER DEN RAUMSCHIFFBAU VERÖFFENTLICHT WERDEN. SOGAR EIN KARTENSATZ ZUR KONSTRUKTION VON GALAKTOMOBILEN WURDE REKONSTRUIERT! DAMIT KANN MAN VOM ASTRO-KREUZER BIS ZUM GALAXI-TAXI JEDES HYPERRAUMVEHIKEL SELBST ZUSAMMENSTELLEN. UND ZUM AUSPROBIEREN ENTHÄLT BAERONAUT NATÜRLICH AUCH JEDE MENGE SPANNENDER SZENARIOVORSCHLÄGE!

BAEROTRIP

ALLES, WAS IN DER PLÜSCHTIERZIVILISATION ZU FUNKTIONALEN EHREN KOMMT, TRÄGT SEINE HANDSCHRIFT. AUF SEINEN REISEN DURCH DIE WELT HINTERLÄßt ER EINE SPUR VON ERFINDUNGEN, VON DENEN SOGAR GROßE TRAMPLER NUR TRÄUMEN KÖNNEN: DON BLANDO, GENIE IM PLÜSCHPELZ.

SPRING AUF UND FOLGE SEINEM "BAEROTRIP" UM DIE WELT, ERLEBE DAS SCHWEBEBAD VON SCHATARRA, IN DEM MAN BADEN KANN, OHNE NAß ZU WERDEN! GLEITE MIT DEN PLUS, DEN GIGANTISCHEN, ALGENFERMENTGETRIEBENEN PLÜSCHILUFTSCHIFFEN ÜBER STADT UND LAND. ODER LAß' DICH MIT DEN SPINNENBEINIGEN GULLIKRABBLERN DURCH UNENDLICHE KANALLABYRINTHE KUTSCHIEREN. DIESE REISE ENTHÄLT DIE KÜHNSTEN KURIOSITÄTEN, DIE JE VON PLÜSCHTIEREN ERDACHT WURDEN! SOGAR DIE REGELN ZU DEN MÄCHTIGEN BATTLEPLUSHS, MIT DENEN NORDAMERIKANISCHE PLÜSCHIDÖRFER IHRE FEHDEN AUSTRAGEN, SIND IN DON BLANDOS AUFEICHNUNGEN AUSFÜHRLICH ENTHALTEN. ALSO LOS, DIE WIRKLICHEN WUNDER DER WELT ERWARTEN DICH!

Eine Ergänzung zum
PP&T Plunder
Rollenspielsystem

ISBN 3-929362-07-4
neunundzwanzig
Mark und achtzig



phase
publishing house and
software engineering