

Power Plunder
PP&P

MEGA

KAU



Big Shop Tango

-M'92-

Stefan Gellrich

Big Shop Tango



Edition
Plunder

Idee & Text:
Redaktion:
Titelillustration:
Innenillustrationen:
Satz & Layout:
Druck:

Stefan Gellrich
Marcus Hodapp, Martin Jeske, JJ
Stefan Mostert
Christine Schwittay, Stefan Mostert
Martin Jeske
OKS Druck, Düsseldorf
Gedruckt in Deutschland
3. Auflage



Dieses Abenteuer ist
auf chlorfrei gebleich-
tem Papier gedruckt.

Herausgeber:
Martin Jeske und Marcus Hodapp

Copyright dieser Ausgabe (C) 1993 phase

Es ist untersagt, das Werk unter Verwendung
mechanischer, elektronischer oder anderer Sy-
steme zu erfassen, zu verarbeiten oder zu ver-
breiten. Jeglicher Nachdruck, auch auszugs-
weise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des
Verlages gestattet.



publishing house and
software engineering

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

Inhalt



Wanna Dance?

Danke.	6
Vorbemerkungen	6
Einleitung für Spieler	6
Einleitung für den Spielleiter	7



Let's Tango!

Das Schaufenster	8
Das erste Stockwerk	9
Erster Stock, der Rest	10
Crazy Pink zum Ersten	12
Willi Wächter	13
Der Aufzug	14
Tenniscocktail	15
Willi zum Zweiten	16
Der zweite Stock	16
Wilde Fahrt	18
Rote Männchen	19
Fantastic Colours!	19
Das Erdgeschoß	20
The Final Countdown	21



Tango Maniacs

Crazy Pink - Werte & Talente	22
Drei Pink Punker - Werte & Talente	23
Gebäudepläne	24



Wanna Dance?

Danke.

Meinen Dank an alle, die sich zum Test dieses Abenteuers bereitgefunden haben, es waren bestimmt so um die 60, 70 Leute. Euch alle namentlich zu erwähnen, würde diesen Rahmen sprengen, aber ohne Eure Kritik und Eure Anregungen wäre es nie zu diesem Heft gekommen.

Stefan Gellrich

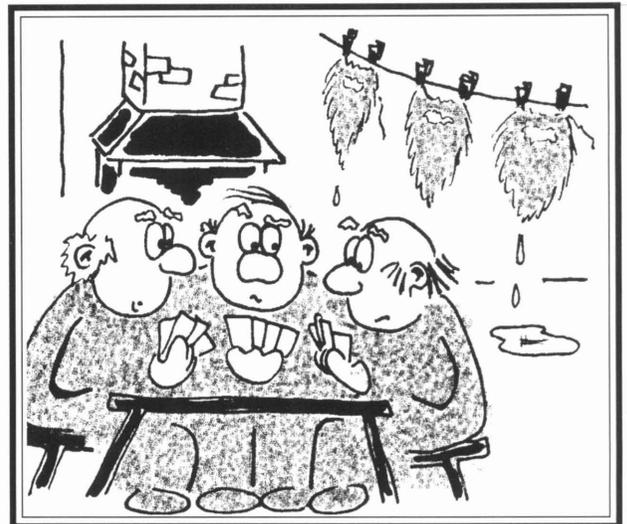
Vorbemerkungen

Was Du hier gerade in der Hand hältst, ist das erste Abenteuer für das Rollenspielsystem Plüsch, Power & Plunder. Ohne das Grundregelwerk ist das Abenteuer allerdings nicht spielbar. "Big Shop Tango" eignet sich gut zum Einstieg in die Welt der kleinen Plüschkumpel. Das Abenteuer ist für 3 - 6 Spieler und einen Spielleiter konzipiert, mehr als sechs Mitspieler sind durchaus denkbar, allerdings setzt das einen erfahrenen Spielleiter voraus. Das Abenteuer benutzt grundsätzlich das erste Fertigkeitensystem des PP&P-Regelheftes, die Werte der Nicht-Spieler-Charaktere sind im Anhang jedoch auch für das zweite Fertigkeitensystem angegeben.

Wir bitten von vornherein zu entschuldigen, daß wir während des Abenteuers nur die maskuline Form der Anrede verwenden, aber wir sind der Meinung, daß dies kein existentieller Punkt der Gleichberechtigung ist, zumal sich ein Text ohne doppelte Anrede wesentlich flüssiger lesen läßt. Ach ja, alle möglichen Ähnlichkeiten von Namen und Bezeichnungen sind unbeabsichtigt und rein zufällig.

Einleitung für Spieler

Es ist der 24. Dezember 1991, 23 Uhr 42. In dem kleinen Kaufhaus ist Ruhe eingekehrt. Die drei Weihnachtsmänner haben ihre falschen und feuchten Bärte zum Trocknen aufgehängt, ir-



gendwer hat Heino den Saft abgedreht, gestreßte Eltern haben in letzter Sekunde noch die allerletzten Einkäufe getätigt (Ach ja, heute ist ja Weihnachten!!) und der Pastor hat gerade die Gemeinde mit den Worten: "Na dann, bis in einem Jahr", verabschiedet. Bevor in drei Tagen der Umtausch wieder losgeht (Peter hat viermal das gleiche Computerspiel bekommen!!), ruht sich jeder aus und legt die Beine hoch.

Doch ruhen sich wirklich alle aus?

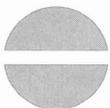
In einem Schaufenster im zweiten Stockwerk des besagten Kaufhauses sitzen eine Handvoll Plüschtiere und beginnen damit, ihren seit Tagen ausgeheckten Fluchtplan in die Tat umzusetzen.

Ab hier sollten Spieler ihre Neugierde zügeln, um sich nicht selbst den Spaß an dem nun folgenden Abenteuer zu nehmen.

Einleitung für den Spielleiter

Der Spielleiter (SL) sollte sich den Text ein- oder zweimal gut durchlesen, um die Örtlichkeiten und den Handlungsablauf im Kopf zu haben. Der Abenteuertext ist wie folgt gegliedert:

Als erstes gibt es Spielerinformationen, die mit rechts gezeigtem Informationssymbol  gekennzeichnet sind. Sie können den Spielern vorgelesen werden oder der SL beschreibt die Szenerie mit seinen eigenen Worten. Der SL ist also Ohr und Auge für die Spieler und ihre Spieler-Plüschis (Abgekürzt SC, wie "Spielercharakter"). Haben sie Fragen, gibt der SL die Informationen an die Spieler weiter. Wenn die Spieler etwas suchen oder vermissen, solltest Du als SL entscheiden, ob es vorhanden ist. Du kannst die Regale natürlich nach eigenem Gutdünken weiter auffüllen und ausstaffieren.

Als nächstes folgen die Spielleiterinformationen, die mit rechts gezeigtem Verbotsschild  (für Spieler verboten!) gekennzeichnet sind. Dies bedeutet natürlich, daß sie NICHT vorgelesen werden! Hier findet der SL alle wichtigen Infos zum Ort des Geschehens. Zum Beispiel, daß zum Aufbrechen einer Kasse eine Stärkeprobe +5 oder das Talent "Schlösser knacken" notwendig ist. Oder wie irgendeine vom SL geführte Figur (Spielleiterperson, abgekürzt NSC, wie "Nicht-Spielercharakter". Wir finden sie auch blöd, aber es sind nun mal die gängigen Abkürzungen.) sich verhält. Der SL lenkt mit diesen Infos das Spielgeschehen ein wenig und bewertet als neutraler Schiedsrichter die Aktionen der Spieler und läßt entsprechende Reaktionen folgen.

Doch glaub' bloß nicht, daß das Abenteuer wie hier beschrieben ablaufen wird. Den Spielern wird immer wieder etwas Neues einfallen, um den Spielleiter aus der Fassung zu bringen. (Die machen das mit voller Absicht!)

Bei diesem Abenteuer ist Improvisation ohnehin sehr wichtig. Man kann nicht vorhersagen, was die Spieler zu ihrer Verteidigung verwenden werden, oder wie sie auf die eine oder andere Aktion der NSC's reagieren. Das wichtigste bei PP&P ist, daß jeder seinen Spaß hat!

Falls Dir also irgendetwas an diesem Abenteuer nicht paßt, vergiß es einfach und mach es so, wie Du es für richtig hältst. Ignoriere Würfelergebnisse, um einen guten Gag heraus zu holen, und laß' die Spieler kaum zu Atem kommen, Geschwindigkeit ist angesagt.

Zu guter Letzt haben wir an mehreren Stellen des Abenteuers sogenannte "Inventarlisten" eingefügt, die in grauunterlegte Kästen gefaßt sind. Dort sind eine Menge Dinge aufgeführt, die in den einzelnen Abteilungen zu finden sind. Natürlich werden immer noch Dinge fehlen, aber Du kannst ja, wie gesagt, die Regale noch etwas auffüllen.

Auf den Gebäudeplänen (s. Seite 24 ff.) findest Du gestrichelte Linien. An diesen solltest Du die Pläne knicken (Wie? Ja natürlich sollst Du sie zuerst kopieren!). So kannst Du den Spielern das Kaufhaus erst nach und nach zeigen. Denn die kleinen Plüschkumpel können nun mal nicht von Anfang an alles überblicken. In welcher Reihenfolge Du den Spielern die Teile des Plans servierst, hängt natürlich vor allen Dingen davon ab, in welche Richtung die Helden sich wenden.

Nun ein kurzer Ausblick auf das, was die Plüschis Deiner Spieler so erwartet:

Zunächst stehen sie vor dem Problem, das Schaufenster zu verlassen. Dabei sollen sie ein Gefühl für die neuen Dimensionen bekommen, die sich aus der Sicht eines Plüschtieres ergeben. Danach kommt die Ausrüstungs- und Orientierungsphase. Hier soll den Spielern die Möglichkeit gegeben werden, sich eine Ausrüstung und Waffen zusammenzuimprovisieren und sich einen kleinen Überblick über die Umgebung zu verschaffen.

Als nächstes folgt das erste Aufeinandertreffen der Spieler und der Gang von Crazy Pink. Das ist eine ganz üble Bande von Rupfern und Pfiemelräubern (s. Regelheft S. 45 f.).

Im Normalfall endet dieses Zusammentreffen mit einem wilden Handgemenge und einem kleinen Chaos im ersten Stockwerk, welches zum erstenmal den senilen Nachtwächter mit seinem sabbelnden Hund auf den Plan ruft.

Kaum ist der gute Mann wieder abgezogen, beginnt Crazy Pink einen wilden Guerilla-Kampf gegen die heldenhaften Spielerplüschis.

Der Weg führt zunächst in den zweiten Stock, in welchem sich die Spielwarenabteilung befindet. Und immer wieder taucht völlig überraschend Crazy Pink auf, um den Jungs und Mädels das Leben schwer zu machen. Aufgrund seiner ausgeprägten Magiefähigkeiten ist Crazy kaum einmal zu erwischen.

Nach diversen Problemen sollte dann am Ende der Ausbruch aus dem Kaufhaus gelingen.

Die spielrelevanten Werte der NSC's sind komplett im Anhang angegeben. Dort kann man sie dann zur Not schnell wiederfinden.

"Und nun meine Damen und Herren, fordern wir Sie auf zum

Big Shop Tango!"



Let's Tango!

Das Schaufenster



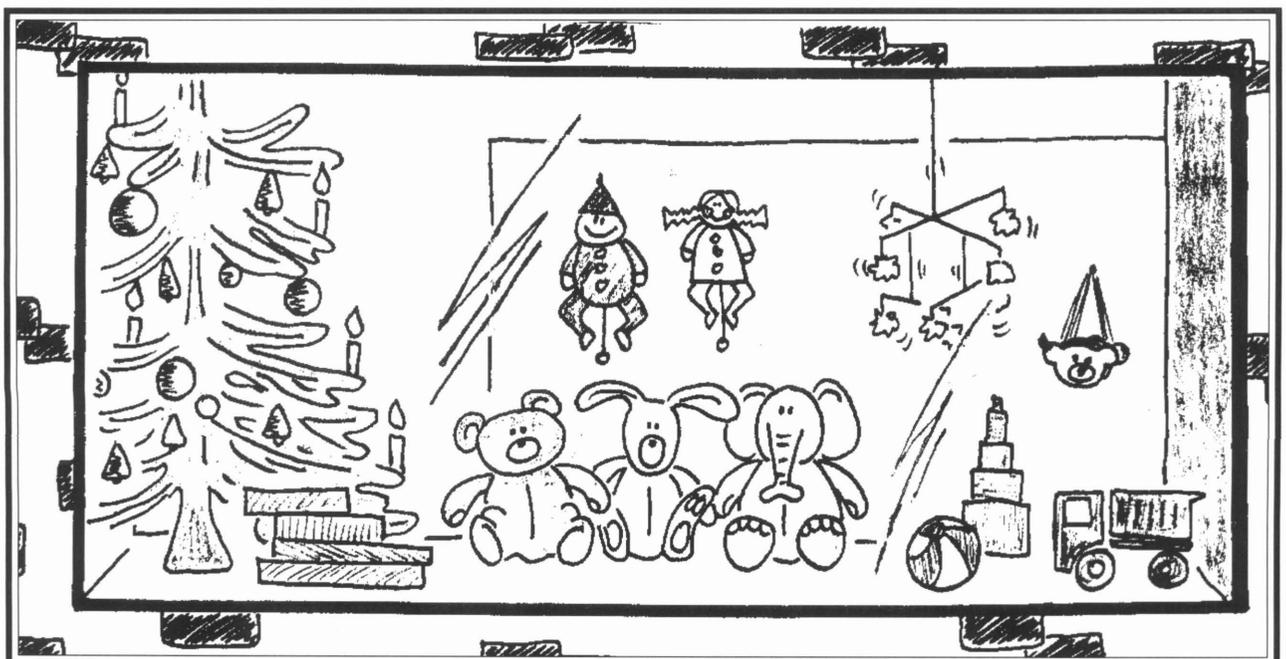
Spielerinfo:

Seit nunmehr 4 Wochen sitzt Ihr hier in diesem Schaufenster im ersten Stock des Kaufhauses und laßt Euch mit Werbung und Weihnachtsmusik berieseln und habt eigentlich nur ein Ziel: RAUS ! Die große Beseelung (s. Regelheft S.9) ereignete sich kurz nachdem Euch irgendwer so dekorativ in die Mitte der Auslage placiert hatte. So ziemlich das erste, was Ihr wahrgenommen habt, war, daß die Rückwand des Schaufensters, offensichtlich ein Regal, an die seitlichen Betonpfeiler, die das Schaufenster begrenzen, heran geschoben wurde.

Das Schaufenster ist drei Meter, also ca. 900 Füßchen (abgekürzt Fü) breit und einen Meter (300 Fü) tief. Nach außen hin wird es durch eine große Fensterscheibe begrenzt, links und rechts

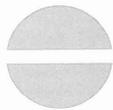
sieht man Betonpfeiler. Hinten wird das Schaufenster durch ein Regal begrenzt. Die Deckenhöhe beträgt etwa 750 Fü, das Regal ist etwa 600 Fü hoch. In der Regalrückwand befinden sich jede Menge kleiner Löcher, in denen Haken befestigt sind, an denen Spielzeug hängt.

Ihr sitzt zur Zeit in der Mitte des Schaufensters. Im Osten steht ein Tannenbaum mit jeder Menge Lametta, Kugeln sowie einer Lichterkette daran. Das Kabel für die Stromzufuhr verschwindet im SO über dem Regal, wo es in der Wand eingestöpselt ist. Etwa in der Mitte des Fensters, vor Euch, liegen die gesammelten Boxen eines beliebten Fantasy-Rollenspiels, (Wenn das mit denen so weitergeht, bleibt allerdings bald kein Platz mehr für etwas anderes), links daneben verschiedene Brettspiele wie *Heroquast*, *Adel vernichtet*, *Labyrinth aus Kleister* etc. Hinter diesen Brettspielen sind jede Menge dieser supertollen Minispielercomputer im Westentaschenformat aufgebaut.



An der Rückwand im Südwesten steht die *Masters of the Unicef-Burg* mit den entsprechenden Figuren rings herum. An den Haken in der Wand hängen Anziehpuppen, *Blähmobil* und *Teenätsch Mutant Ninja Trottel*s aus Plastik. Diese Dinge hängen in etwa 300 Fü Höhe.

Nachdem Ihr Euch umgeschaut habt, könnt Ihr nun damit beginnen, Euren Fluchtplan in die Tat umzusetzen, denn tief in Eurem Innern wißt Ihr, daß es irgendwo geheime Plüschtier-siedlungen gibt, die zu erreichen das natürliche Ziel der meisten lebenden Plüschis ist.



Spielleiterinfo:

Nun stellt sich für die Spieler die Frage, wie man hier raus kommt? Als erstes wäre da die Möglichkeit, an dem Kabel der Festbeleuchtung hochzuklettern. Dazu wäre aber entweder eine Kletter- oder eine Geschicklichkeitsprobe +3 (Dies ist eine Probe, deren Würfelwurf um +3 modifiziert, d.h. erschwert wird. Siehe Regelheft S.13 unten) notwendig.

Gelingt diese nicht, stürzt das Plüschtier ab und das bedeutet einen Abzug von 1W6 Plüschpunkten für unseren ungeschickten Freund. Manch einer mag auf die Idee kommen, auf den Weihnachtsbaum zu klettern, der ja immerhin fast 500 Fü hoch ist. Leider sind die Nadeln recht spitz, wodurch ein solcher Versuch automatisch 1 Plüschpunkt kostet. Für das Ersteigen des Baumes ist allerdings nur eine GE-Probe -2 oder eine entsprechend erleichterte Kletterprobe notwendig.

Um von der Spitze des Baumes zum Regal zu gelangen, muß der Spieler Plüschis diesen durch hin- und herschwingen zum Regal hinkippen. Kommt es zu einem solchen Versuch (was in unserer Testphase fast immer der Fall war), sollte der Baum auf jeden Fall mitten ins Schaufenster stürzen. Das Kabel der Beleuchtung bleibt aber in der Steckdose hängen.

Eine andere denkbare Alternative stellen die Spiele dar, welche man übereinander stapeln könnte. Oder ein geschickter Klettermaxe verwendet die Haken aus der Rückwand des Regals als Kletterhilfe. Bei einem solchen Versuch sollte die Kletterprobe allerdings erschwert werden. Immerhin ist das ja schon fast Freeclimbing! Das Regal können die Plüschis natürlich nicht beiseite schieben.

Als Waffen läßt sich hier nur wenig verwerten. Eventuell die 20-seitigen Würfel als Wurfwaffe (1W6+1 Trefferklasse) oder irgendwelche Stifte als Stichwaffe. Die Weihnachtskugeln könnte man eventuell auch noch gelten lassen. Wenn sich irgend jemand für die Spielecomputer interessiert, bitte, warum nicht. Für irgendwas werden sie schon nütze sein. Immerhin finden sich sechs kleine Batterien darin.

Das Lametta kann man gut zu Seilen verknoten oder als Gürtel bzw. Stirnband verwenden. Aus den Plastiktütchen, die sich in den Spielen finden, könnten die Spieler Taschen machen usw. Aber denen wird schon von selbst genug Unsinn einfallen.

Wichtig ist bei dem Ausbruchversuch vor allen Dingen, daß die Spieler zunächst einmal ein Gefühl für ihre neue Größe bekommen. Es ist zu Anfang wirklich nicht leicht, alles aus der Perspektive eines 100 Fü großen Plüschtieres zu sehen.

Inventar:

Die Plüschtiere, ein ca. 500 Fü hoher Tannenbaum, 'ne Menge Lametta, 12 Glaskugeln, eine leuchtende Lichterkette, Rollen- und Brettspielkartons nebst Inhalt wie Würfel, Plastikfiguren, Pappkram et cetera. 8 Taschencomputerspiele, 6 Babyzellenbatterien (ohne Quecksilber natürlich), eine bunte Plastikburg und jede Menge Plastikfiguren davor und an den ca. 15 Haken an der Rückwand.

Das erste Stockwerk



Spielerinfo:

Ihr steht nun, nach ein paar anfänglichen Schwierigkeiten, auf einem Regal in etwa 600 Fü Höhe und könnt zunächst einmal einen Teil der Haushaltswarenabteilung überblicken.

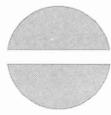
Das ganze wird durch eine Nachtbeleuchtung notdürftig erhellt. Für Plüschis mit Nachtsicht ist natürlich alles taghell.

In dem Regal, auf dem Ihr momentan steht, finden sich vor allen Dingen Frischhaltegefäße (Tupperware etc.) jeglicher Größe und Form und Frühstückszubehör, z.B. Holzbretter in allen Formen, Eierbecher, Orangenpressen...

Rechts von Euch, im nächsten Regal, seht Ihr vor allen Dingen Porzellan in allen nur erdenklichen Formen. Die beiden Regale werden durch eine 180 Fü breite und entsetzlich tiefe Schlucht voneinander getrennt. Aber mit ein wenig Anlauf könnte man durchaus hinüber springen.

Gegenüber dem Regal, auf dem Ihr Euch befindet, stehen mehrere Regale in Längsrichtung. Aus Eurer Position könnt Ihr erkennen, daß ganz links an der Wand vor allem verschiedene Bratpfannen das Regal füllen. Das nächste ist angefüllt mit Töpfen und Einmachzubehör. Weiter gehts mit Brättern sowie verschiedenen Teekesseln. Um Euch herum also ein Meer voller Haushaltswaren.

Um von eurem Regal herunter zu kommen, ist schon eine kleine Kletterpartie vonnöten. Die vier Regalböden sind jeweils 150 FÜ übereinander angebracht. Das unterste Fach ist etwa 75 FÜ über dem Boden angebracht. Das bedeutet, daß man unter den freistehenden Regalen durchaus herkrabbeln kann. So, und nun aber los...



Spielleiterinfo:

Wollen die Spieler ihre Plüschis von dem Regal heruntersteigen lassen, so können sie zwischen verschiedenen Möglichkeiten wählen:

- Geschicklichkeitsprobe +3 pro Regalfach (insgesamt vier.)
- Fertigkeit Klettern.
- Fertigkeit Springen.
- Fertigkeit Gummiball. (Vorsicht! Unkontrolliertes Umherhüpfen.)

Natürlich können sie sich auch abseilen usw., Proben dann nach Maßgabe des Spielleiters. An einem Regal hochzuklettern ist natürlich schon etwas schwieriger:

- Geschicklichkeitsprobe +4
- Talent Klettern +1
- Talent Stabhochsprung. (Falls das notwendige Material vorhanden ist. Vorsicht bei der Landung (Schepper!))

Sich in einem vollgestellten Regal sicher zu bewegen, ist natürlich auch nicht ganz einfach:

- Geschicklichkeitsprobe +1
- Talent Balancieren.

Normalerweise beginnt nun das, was man gerne als "Hamsterphase" bezeichnet. Die Spieler werden wahrscheinlich damit beginnen, alles mögliche und unmögliche einzusammeln und als Waffe, Rüstung oder sonst etwas zu verwerten. Dazu sollten sie auch ausreichend Gelegenheit bekommen, bevor sie das erste mal an *Crazy Pink* und seine Bande geraten.

Haben die Spieler die Haushaltswarenabteilung lange genug durchwühlt oder wollen von sich aus das Stockwerk weiter untersuchen, fahre mit dem nächsten Kapitel "1. Stock, der Rest" fort.

Bei den NCS's (Anhang) sind ein paar Trefferklassen für mögliche Waffen aufgeführt, einen Großteil findest Du auch im Grundregelwerk. Aber mit ziemlicher Sicherheit werden Deine Spieler irgendetwas zur Waffe umfunktionieren, mit dem Du nicht im Traum

gerechnet hast. Dann vergleiche das Gerät mit anderen hier aufgeführten Waffen und lege den Schaden und das Gewicht selbst fest.

Und um es noch einmal zu erwähnen: Wenn Dir in den Regalen etwas fehlt oder die Spieler nach etwas bestimmten suchen, pack es halt einfach mit dabei. Oder wenn Du meinst, ein batteriebetriebenes Brotmesser sei viel zu gefährlich für die Spieler, laß es einfach verschwinden.

Inventar:

Frischhaltegefäße aus Plastik und Metall, Frühstücksbrettchen, Eierbecher, Orangepressen, Pfannen aller Art, Töpfe jeder Größe, Bräter, Wasserkessel, Einmachgläser mit allem was dazu gehört, Haushaltswaagen, Buffetplatten, Warmhalteplatten, Thermoskannen, Pfannenheber, Quirl, Handmixer, Salz-, Pfeffer-, Gewürzstreuer, Fleischklopfer, Tee-Eier, Salatbesteck, Tortenheber, Schüttelbecher, Dosenöffner und was Dir sonst noch so einfällt.

Jede Menge Teller, Tassen, Untertassen, Kaffeeservice und sonstiges Porzellan. Mengen von Besteck, vom zierlichen Mokkalöffelchen bis zum batteriebetriebenen Brotmesser, also auch Fleischmesser (scharf!), Käsebeile, Geflügelschere und sonstige gefährliche Waffen.

Erster Stock, der Rest



Spielerinfo:

Gegenüber im Norden seht Ihr jetzt die Kleidungs- und Stoffabteilung. Hier finden sich so Dinge wie Hemden, Hosen Pullover, Kinderkleidung, Unterwäsche, Badesachen, Mäntel, Schlipse und auch ein Regal mit Näh- und Strickzeug.

Außer an diesen Sachen, kann man sich noch an Bettwäsche, Handtüchern sowie Schuhen, Handtaschen (für Plüschtiere als Rucksack gut geeignet) und ein paar Koffern erfreuen.

Der Bekleidungsabteilung kann man auch noch die beiden Parfümerie-Stände zurechnen.

An die Bekleidungsabteilung schließt ein Regal an, auf dem alle möglichen unentbehrlichen Helfer zu finden sind. Zum Beispiel verschiedene Stifte, Tesafilm, Klebeband, Uhu, Klebestifte, Band, Kordeln, Hefter Mappen, Tacker, Schreibwaren wie Blöcke, Hefte usw, also alles Dinge, die mit Sicherheit zur Grundausstattung Eurer Plüschis gehören.

Im Nordosten findet man die Treppe, zu der eine bruchssichere Glastür führt, und den Aufzug. Die Tür zum Treppenhaus ist dummerweise mit einem Kettenschloß von außen zugesperrt, was bedeutet, daß sie leider nur vom Nachtwächter geöffnet werden kann. Der Aufzug ist in Betrieb und kann benutzt werden.

An dem Pfeiler zwischen Aufzug und Treppenhaus hängt ein Schild, welches man allerdings nur mit dem Talent "Fremde Schriften" entziffern kann.

Im Osten, gleich beim Aufzug, steht an der Wand ein Regal, in dem man Gartengeräte und entsprechendes Zubehör findet. Gegenüber finden sich Farben und Lacke, im mittleren Wandregal kann man Heimwerkerbedarf entdecken. Das bedeutet, daß sich hier mal wieder hervorragende Waffen befinden, z.B. Hämmer, Nägel, Schrauben und die dazugehörigen Schraubendreher, Bohrmaschinen, Schleifgeräte, Handsägen, eben alles, was das Herz begehrt.

Gleich nebenan findet man alles, was der Durchschnittssüchtige so braucht: Der heiße Riese, Alax, Dummostos, 000-WC Reiniger etc. In der Südostecke steht noch ein großes Wandregal mit allem nur erdenklichen Autozubehör. Manta-turbo Fußmatten, Autoshampoo mit Ralleyduft, Zierstreifen mit einem cW-Wert von 0,05, Jede Menge Hallos (Halogenscheinwerfer), Radkappen, Zündkerzen, Lederlenkradüberzüge, synthetische Lammfellbezüge und weiß der Teufel was noch alles.

Spielleiterinfo:

Aus diesem reichlichen Warenangebot können sich unsere Freunde zunächst mal ungestört bedienen. Aber bedenke, daß die Ausrüstung der "Helden" ihre Tragkraft nicht übersteigen darf! (Dazu eine Anmerkung: In der ersten Auflage des Regelheftes ist die Formel zur Berechnung der Tragkraft falsch. Die Tragkraft beträgt nicht {Stärke x 20}, sondern {Stärke x 200}!)

Wendet ein Spieler erfolgreich die Fähigkeit "Fremde Schriften lesen" an, so kann er das Schild neben der Aufzugtüre entziffern:

- Erdgeschoß: Blumen, Tabak, Zeitschriften, Getränke, Lebensmittel, Bäckerei, Fleischerei, Obst & Gemüse, Käse, Geschenke-Shop, Fotoladen.
- 1.Stock (Standort), Herren-, Damen-, Kindermode, Schmuck, Schminke, Bettwäsche, Haushaltswaren, Carshop, Gartengeräte, Malerbedarf, Heimwerker.
- 2.Stock, Restaurant, Sportartikel, Spielwaren, Hifi, Video, Musiccorner, Elektrogeräte.

Wenn Du meinst, daß die Spieler so langsam genug zusammengerafft haben oder die ständige Fragerei ("Und was ist auf dem Regaaal ??!") so langsam auf die Nerven geht, gehe schlagartig zum nächsten Kapitel über. Die SpielerPlüschis sollten möglichst nahe beieinander sein, wenn ES passiert. Schneide einfach allen das Wort ab, kein weiterer Kommentar.

Inventar:

Pfannen, Töpfe, Bräter, Wasserkessel, Einmachgläser, Haushaltswaagen, Buffetplatten, Warmhalteplatten, Teekannen, Thermoskannen, Pfannenwender, Quirl, Handmixer, Gewürz-, Salz-, Pfefferstreuer, Fleischklopfhammer, Tee-Eier, Büchsenöffner, Tortenheber, Schüttelbecher, Salatbesteck, Eiswürfelformen, Nudelmaschinen, Teller Tassen, Untertassen, Kaffeeservice und sonstiges Porzellan, Besteck wie Messer, Gabeln, Löffel, Fleischmesser, Käsebeile, Geflügelscheren, bis hin zum zierlichen Mokkalöffelchen und einem batteriebetriebenen Campingbrotmesser. Hemden, Hosen, Pullover, Kinderkleidung, Unterwäsche, Badesachen, Mäntel, Schlipse, ein Regal mit Näh- und Strickzeug, Bettwäsche, Bade-, Hand- und Trockentüchern sowie Schuhen, Strümpfen, Handtaschen (für Plüschtiere als Rucksack gut geeignet.) und ein paar Koffern.

Des weiteren Schminke, Parfüm, Haarspray, Modeschmuck, Stifte, Tesafilm, Klebeband, Uhu, Klebestifte, Band, Kordeeln, Hefter, Mappen, Tacker, Schreibwaren wie Blöcke, Hefte.

Außerdem noch Gartengeräte wie Heckenscheren, Gießkannen, zwei Rasenmäher, einige Blumentöpfe, Harken, eine Sense, kleine Schaufeln etc. sowie Farben und Lacke, Tapetenkleister, Gips, Mörtel, ein paar Tapeten, Pinsel und Rollen, Pinselreiniger, Hämmer, Nägel, Schrauben und die dazugehörigen Schraubendreher, Bohrmaschinen, Schleifgeräte, Handsägen,

Gleich nebenan : Der heiße Riese, Alax, Dummostos, 000-WC Reiniger, Eimer, Lappen, Schwämme, Drahtschwämme, harmlose chemiefreie Reiniger, die nicht süchtig machen, aber Plüschpunkte regenerieren können.

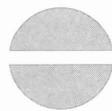
Dann hätten wir da noch Autozubehör: Fußmatten, Autoshampoo, Zierstreifen, Halogenscheinwerfer, Radkappen, Zündkerzen, Lederlenkradüberzüge, synthetische Lammfellbezüge usw.

Crazy Pink zum Ersten



Spielerinfo:

Schlagartig werdet Ihr in grelles Licht getaucht, welches von einem, zunächst nicht näher identifizierbarem Gefährt ausgeht. Eine tiefe, heisere Stimme fordert Euch auf: "Bleibt wo Ihr seid, werft die Waffen weg und nehmt die Pfoten hoch!! Und danach reicht Ihr schön eure Pfriemelpunkte rüber." Was macht Ihr??



Spielleiterinfo:

Die Spieler müssen nun sofort sagen, was sie unternehmen, lasse ihnen dafür jeweils höchstens 10 Sekunden Zeit. Am besten markierst Du den Aufenthaltsort der Spieler und der Lila Panther mit Pöppeln oder sonst irgend etwas, damit niemand hinterher behaupten kann, er wäre doch eigentlich ganz woanders gewesen.

Der Ort des Geschehens sollte möglichst ein recht langer Gang sein, z.B. der vor dem Aufzug. Außerdem sollten die SpielerPlüschis ziemlich nah beisammen sein, das erleichtert den Überblick für den Spielleiter.

Die gesamte Aktion muß von Dir jetzt in Gang gehalten werden. Die Spieler dürfen während des Kampfes kaum zum luftholen kommen. Aber gerade bei einem solchen Kampf kann man nicht vorhersagen, wie er ablaufen wird. Du mußt also schon sehr viel improvisieren.

Sehr wichtig ist auch, daß unsere Plüschhelden diesen ersten Kampf gewinnen, sonst entsteht schnell Frust bei allen Beteiligten! Also lege Würfelergebnisse ein bißchen parteiisch aus und gönne unseren Helden ihren ersten Sieg. Laß Deiner Phantasie freien Lauf, aber wäge Wahrscheinlichkeiten und physikalische Gegebenheiten ab. Es darf, ja soll sogar lustig und spannend bei diesem Kampf zugehen, aber verhindere, ins Lächerliche und Absurde abzugleiten.

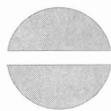
Wenn nun jeder der Spieler etwas gemacht hat, kannst Du folgendes vorlesen:



Spielerinfo:

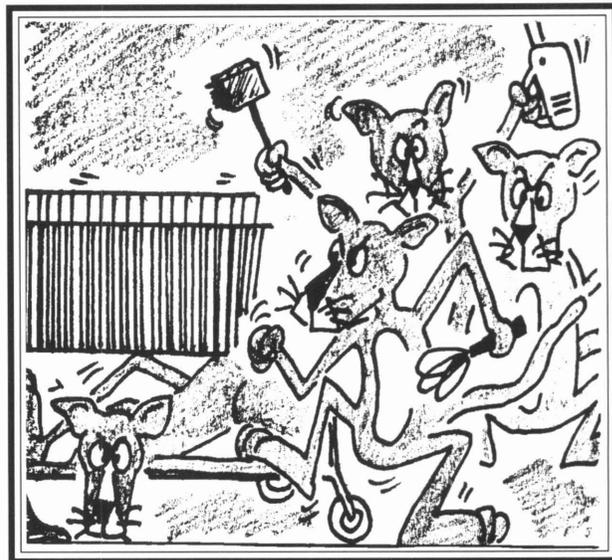
Nachdem Ihr Euch ein wenig an das grelle Licht gewöhnt habt, könnt Ihr die Umrisse eines Einkaufswagens erkennen. Hinter dem Wagen stehen mindestens drei große, schlacksige Typen, die anscheinend bewaffnet sind. Unter dem Einkaufskorb sitzt jemand.

Die Figuren die hinter dem Wagen stehen, setzen sich gerade in Bewegung, als der Typ unter dem Einkaufswagen wieder zu Euch spricht: "Also, ich sag's zum letzten Mal: Waffen weg oder es rumst!!"



Spielleiterinfo:

Werfen die Helden die Waffen tatsächlich weg, so kommen drei oder mehr Lila Panther hinter dem Wagen hervor. Die Helden werden dann gefesselt und von Crazy Pink ihrer Pfrifs beraubt.



Wahrscheinlicher ist jedoch, daß die Spieler sich nicht kampfflos ergeben wollen. Dann wird es zunächst zu einem kurzen Wortgefecht und danach zu einer derben Keilerei kommen.

Eröffnet wird die Schlacht durch Crazy Pink, der seine, unter dem Einkaufskorb montierte Pistolenarmbrust abschießt.

Das Ding ist übrigens auf einem Kugellager fest angebracht und es ist nicht möglich, die Armbrust abzubauen. Da sie aber wie gesagt kugelgelagert ist, kann man fast in jede Richtung schießen.

Einer der Spieler WIRD von dem Armbrustbolzen getroffen (Zufällig bestimmen). Die Wucht reißt den Armen etwa einen bis zwei Meter nach hinten. Der Treffer kostet ihn außerdem noch 4W6 Plüschpunkte. Die anderen drei lila Punkpanther werden mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Waffen angreifen, der flinke Frank wird zunächst seine Pistole abfeuern. Das Nachladen dauert etwa 5 Sekunden. Nach dem zweiten Schuß wird er weitere 10 Sekunden investieren, um die Pfeile mit seinem Feuerzeug anzuzünden. (2W6+2 mehr Schaden!)

Der starke Klaus wird den direkten Frontalangriff vorziehen, wo er dann mit seinem Fleischklopper haarige Ernte halten will.

Sado Sam wird sich den vermeintlich schwächsten Gegner vornehmen, um ihn von der Gruppe zu trennen und in die Ecke zu treiben. Dort wird er dann während des Kampfes seinem Opfer beschreiben, wie ein Handmixer mit Plüschtierfüßen umgeht, oder was überbleibt, wenn die Quirle sich im Bauchfell verfangen. Dabei be-

ginnt er zu sabbern und zu stöhnen, doch auch seine Angriffe werden immer ungenauer. (Pro Angriff einen Punkt von seinem Schadenswert abziehen.)

Die drei kämpfen bis zur Ohnmacht, bzw. bis zum eventuellen Aushauchen ihres Lebens. Crazy Pink greift nur noch einmal ein und zwar, wenn seine Spießgesellen zu unterliegen drohen.

Nach dem Schuß mit seiner Armbrust verschwindet Crazy zunächst einmal. Irgendwann im Verlaufe des Kampfes, wenn Dir die Situation günstig erscheint, läßt er von einem Regal einen wirklich schweren Gegenstand auf einen der Helden hinabstürzen. Wir dachten da so an einen Koffer oder einen schweren Blecheimer. Auf alle Fälle schauen anschließend nur noch Hände und Füße des Spielerhelden unter dem Gegenstand hervor. Crazy verschwindet danach sofort wieder.

Wenn von den Lila Pantheren der eine oder andere bei Bewußtsein gefangengenommen wird, so werden sie auch unter einer eventuellen Folter nicht viel preisgeben, außer daß sie davon überzeugt sind, daß Crazy sie befreien wird.

Ob er das tut, mußt Du je nach Situation selbst entscheiden. Wie gut sind die Punker gefesselt und geknebelt? Sind sie irgendwo in einem Versteck, so daß Crazy sie nicht finden kann? Oder ist es überhaupt sinnvoll, sie nochmal auftauchen zu lassen, übersteht die Gruppe eine erneute Auseinandersetzung mit ihnen überhaupt? Denn Crazy Pink wird der Gruppe ohnehin noch gehörig zusetzen.

Die spieltechnischen Werte von Crazy Pink und seiner Bande findest Du im Anhang. Wir empfehlen diese zu kopieren, um während des Abenteuers darauf etwas verändern zu können, ohne diese wunderschöne Heft vollzukrakeln. Wenn Du mit einer recht starken Gruppe spielst, empfehlen wir, noch ein oder zwei Panther an die Seite von Crazy zu stellen, denn unsere Helden sollen es ja auch nicht zu leicht haben.

In jedem Fall wird nach dem Kampf, egal ob nun z.B. durch ein brennendes Regal die Sprinkleranlage ausgelöst oder das halbe Stockwerk verwüstet wird, der alte Nachtwächter samt Hund erscheinen.

Willi Wächter

Spieleinfo: Plötzlich geht die Hauptbeleuchtung an, und die Tür zum Treppenhaus wird zunächst auf-, danach wieder von innen zugeschlossen. Ihr könnt einen recht alten Menschen sehen, der gerade mit seinem Hund das Stockwerk betritt.

Es dürfte sich hierbei um den Nachtwächter handeln. Offensichtlich erfaßt er langsam, aber sicher die Situation, also was gedenkt Ihr zu tun, denn immerhin dürfen die Menschen ja nicht von der großen Beseelung erfahren!



Spieleleiterinfo:

Wenn Willi, der Wächter, die Bescherung entdeckt, schwankt sein Gemütszustand, je nach angerichteter Zerstörung, zwischen Sprachlosigkeit und nacktem Entsetzen.

Sofort wird er Dietmar, die sabbelnde Dogge, mit den bedeutungsschwangeren Worten, "Such, Dietmar, such!", auf Erkundungstour schicken, während er selbst mit vorgehaltener Pistole, Marke Waltraud P 38, vorsichtig die Gänge auf Einbrecher untersucht.

Dietmar wird währenddessen an den Plüschis herumschnüffeln und, wenn ihn niemand daran hindert, ein beliebiges Plüschtier ins besabbelte Maul nehmen und schwanzwedelnd zu Willi laufen. (Ich hab den Wicht, Wuff, Sabber) Das kostet den Plüschi 1W6 Plüschpunkte.



Spieleinfo:

Der sabbelnde Hund schnüffelt mal hier, mal da, kommt dann allerdings geradewegs auf Dich (Name der Figur des Spielers) zu. Sein schleimtriefendes Maul kommt immer näher. Anscheinend will er dich fressen oder sowas. Was, beim heiligen Hirnfried, willst Du jetzt machen?



Spieleleiterinfo:

Unternimmt der Plüschi nichts, geschieht unweigerlich das bereits oben Erwähnte. Wehrt er sich jedoch, indem er Dietmar z.B. einen Schaschlikspieß in

die Nase sticht, so wird dieser heulend zu seinem Herrchen laufen und ihn in Lassie-Manier zu dem bösen, bösen Plüschi zerren.

Leider ist Willi nicht ganz so helle wie sein Hund und legt den armen Helden achtlos ins oberste Fach eines beliebigen Regals und mosert dabei mit Dietmar, daß er jetzt wirklich keine Zeit habe, mit ihm zu spielen.

Nachdem der Wächter keine Hinweise für einen Einbruch gefunden hat, räumt er kopfschüttelnd das Größte weg und rollt den getunten Einkaufswagen zum Ausgang, wo er diesen allerdings stehen läßt.

Willi verläßt danach das Stockwerk wieder, nicht ohne die Tür zum Treppenhaus von außen mit dem Kettenschloß zu verschließen. Beobachten ihn die Plüschis dabei, so sehen sie, daß er ins Erdgeschoß geht.

Vermutlich werden jetzt zunächst die Verletzten oder besser die Angerupften in irgendeiner Form versorgt. Das funktioniert entweder durch:

- Das Talent Heilung.
- Eventuelle Heilmagie.
- Nähen mit dem Nähzeug aus der Bekleidungsabteilung.

Allerdings muß hierfür eine Geschicklichkeitsprobe +2 gelingen; ist das der Fall, werden 1W+4 Plüschpunkte geheilt. Gelingt die Probe nicht, kostet das den Verletzten 2 Punkte vom Knuddelwert (Schiefe Nähte usw.).

Der Aufzug



Spielerinfo:

Plötzlich seht Ihr, wie einer von dieser Pantherbande, offensichtlich der Anführer, der Euch entkommen ist, unter einem der Regale hervorkommt. Er trägt eine Augenklappe und eines seiner Ohren ist völlig zerfranst. Sein Fell sieht schäbig und oft geflickt aus.

Mit einem Affenzahn setzt er sich nun in Richtung Ausgang in Bewegung, rennt fast die senkrechte Wand zwischen Ausgangs- und Aufzugtür hinauf und haut auf den "Aufzug kommt"-Knopf. Bevor Ihr so recht reagieren könnt, öffnet sich die Aufzugtür, und man kann Crazy Pink hineinhuschen sehen. Die Türen schließen sich und der Aufzug fährt hinauf zum 3. Stockwerk.



Spielleiterinfo:

Im Normalfall werden die Spieler ihre Plüschis nun hinauf ins dritte Stockwerk schicken wollen, sei es, um Crazy Pink zu verfolgen, oder weil die Spielwarenabteilung eine geradezu magische Anziehungskraft ausübt.

Wollen sie jedoch lieber hinunter ins Erdgeschoß, um die Kurve zu kratzen, so ist das auch kein Problem, wie wir gleich sehen werden.



Die Tür zum Treppenhaus ist aus hinlänglich bekannten Gründen nicht zu passieren, also bleibt nur der Aufzug. Zunächst stellt sich das Problem der Knopfbedienung, um den Aufzug zu rufen, bzw. nach oben zu fahren. Hier könnte der getunte Einkaufswagen gute Dienste leisten. Im Aufzug findet sich eine Schalttafel mit 5 Knöpfen. Sie tragen die Aufschriften K, E, 1, 2 und Alarm. Drücken die Spielerhelden den Knopf 1, öffnen sich lediglich die Türen, beim Alarmknopf tut sich nichts Erkennbares. Bei den anderen drei Knöpfen fährt der Aufzug nach oben. Ja, auch bei E und K. Crazy ist nun mal ein sehr guter Elektroniker.

Der Aufzug ist gerade ein Stück nach oben gefahren, als er mit einem Ruck anhält. Alles Knöpfedrücken nutzt nichts, der Fahrstuhl bewegt sich nicht weiter. Nach etwa 5 Minuten ist allerdings ein komisches ratschendes Geräusch zu vernehmen, welches ganz klar von oberhalb des Aufzuges kommt. Hört sich verdächtig nach Sägen an!

Untersucht jemand mit dem Talent Elektronik die Eingeweide der Steuerung, so kann er nichts weiter Verdächtiges entdecken. Mißlingt die Talentprobe, so verursacht er einen Kurzschluß und das Licht geht aus. Ach ja, natürlich nimmt derjenige auch 1W6+2 PP Schaden.

Da die Tür sich trotz hartnäckiger Versuche nicht öffnen läßt, bleibt nur der Notausstieg in der Decke. Die Decke ist durch ein Plastikgitter verkleidet, welches einen herausnehmbaren

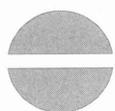
Einsatz mit den Abmessungen des Notausstiegs hat. Zwischen Decke und Gitter ist an einer Seite noch eine Neonröhre angebracht.

Wollen wir hoffen, daß die Plüschis ein paar Seile dabei haben, um dort oben hinauf zu gelangen. Der Einsatz im Plastikgitter kann dann herausgenommen werden und ein SC kann dann damit beginnen, die Flügelschrauben des Notausstiegs zu lösen. Unterdessen zerzt das sägende Geräusch weiter an den Nerven der Eingeschlossenen. Werde nicht müde, immer wieder darauf hinzuweisen. Auch beginnt der Aufzug ein wenig zu zittern, was bald in ein leichtes Schwanken übergeht. Metall stöhnt und quietscht unter der allmählichen Überbelastung. Um die Schrauben zu lösen ist übrigens eine Stärkeprobe fällig. Und frage mal nach, wie der schraubende Plüschis mit der letzten verbliebenen Flügelmutter verfährt. Wenn diese nämlich ganz gelöst ist, geht die Notausstiegsklappe den Weg der Schwerkraft. Wäre auch ganz interessant zu erfahren, was die anderen SC's am Boden des Aufzugs währenddessen machen. Ist der erste dann auf dem Aufzugdach, lies ihm folgendes vor:



Spielerinfo:

Du stehst nun auf dem Dach des Aufzuges, welches staubig und ölig ist. Du siehst in der Mitte mehrere Kabel nach oben in die Dunkelheit führen. An einer Wand ist eine Leiter angebracht, deren Sprossen etwa 100 Fü auseinanderliegen. Wenn Du nach oben schaust, kannst Du erkennen, daß Crazy Pink etwa 550 Fü (ca. 1,65 m) höher in den geöffneten Türen des Aufzugschachtes steht und mit einer, an einen Stab gebundenen Eisensäge an dem Aufzugskabel sägt. Einige der Stahlseile, aus denen das Kabel zusammengesetzt ist, stehen bereits in den verschiedensten Winkeln ab.



Spilleiterinfo:

Wird Crazy nicht beschossen oder sonstwie angegriffen, wird er zunächst mit seiner Sägerei weitermachen und ab und zu irre lachen. Ansonsten zieht er sich zurück.

Die Plüschis können nun relativ problemlos auf den Aufzug hinauf kommen. Die 550 Fü bis zum nächsten Stockwerk stellen zunächst allerdings ein unüberwindbares Hindernis dar. Der Aufzug hat an allen vier Seiten einen Abstand von etwa 12 Fü zu den Wänden, an der Wand links neben der Türöffnung sind Leitersprossen angebracht. Diese hochzuklettern würde allerdings äußerst schwierig werden. (Kletter-Proben +4 pro Sprosse, Insgesamt fünf Sprossen.)

Das Aufzugkabel kann unmöglich erklettert werden, da es zu fettig ist. (Pro Versuch wird 1 Punkt vom Knuddelwert abgezogen!).

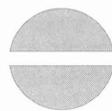
Während man noch überlegt, wie man aus dieser Situation am besten heraus kommt, und die Spieler Dich mit Vorschlägen und Drohungen traktieren, entfernt sich Crazy Pink, wenn er nicht ohnehin schon vorher beschossen wurde. Kurz darauf nähert sich dem Aufzugschacht ein Geräusch.



Spielerinfo:

Ihr hört plötzlich ein Geräusch auf den Aufzugschacht zukommen. Es klingt in etwa so: Rollerollerollerollerolle.

Was tut Ihr jetzt?!



Spilleiterinfo:

Jetzt gilt es für die Spielerplüschis schnell zu reagieren, denn just stürzt sich eine Bowlingkugel todesmutig auf unsere Helden. Nicht nur, daß durch den Aufprall der Kugel der Aufzug gewaltig ins Schwanken gerät und ein paar Stahlseile den Geist aufgeben und reißen, es besteht überdies noch eine 15 %-Chance, daß einer der Plüschis getroffen wird. Das würde allerdings dann auch den Verlust von 4W6 Plüschpunkten bedeuten.

Schutz bietet eigentlich nur die Flucht oder, sagen wir mal, der taktische Rückzug ins Innere des Fahrstuhls, denn es folgen noch zwei weitere Bowlingkugeln, eine kleine Hantel, acht stählerne Boulekugeln und zu guter Letzt ein Einkaufswagen.

Nach diesem Bombardement versucht sich Crazy wieder mit der Säge. Nun wird es wirklich Zeit für die Plüschis, den Aufzugschacht zu verlassen. Das klappt auch, da der Einkaufskorb fast 400 Fü hoch ist und man prima an ihm hochkraxeln kann.

Crazy verzichtet sich dann mal wieder.

Tenniscocktail



Spielerinfo:

Das zweite Stockwerk wird ebenfalls nur schwach durch eine Notbeleuchtung erhellt. Als erstes könnt Ihr feststellen, daß an der Fahrstuhlsteuerung herumgedoktort wurde. (Ja, Crazy hat so was echt drauf.)

Geradeaus im Süden befindet sich das Cafe, dessen Eingangstüren aufgebrochen sind und noch hin und her schwingen.

Rechter Pfote befindet sich die, ebenfalls mit einem Kettenschloß gesicherte Tür zum Treppenhaus. Etwa 900 Fü davor steht eine Kasse, ein Stück weiter ein Ständer mit Bällen.

Im Westen geht es mit den verschiedenen Abteilungen weiter.

Wohin wollt Ihr Euch wenden?



Spielleiterinfo:

Wenn die Spieler nun Zwei und Zwei zusammenzählen, müssen Sie annehmen, daß Crazy sich im Cafe aufhält.

In den meisten Fällen wird das dazu führen, daß die Spieler sich entscheiden Crazy nachzusetzen, um ihm den Garaus zu machen.

Natürlich ist es auch möglich, daß sie sich erst einmal weiter umschaun möchten und versuchen, Crazy Pink aus dem Weg zu gehen.

Was von den Spielern aber wohl keiner ahnt, ist, daß Crazy sich zusammen mit einem Tennistrainer in Form einer Ballkanone durch den Zauber "Schwarzmantel" in der Nähe der Tür praktisch unsichtbar gemacht hat (Deswegen ist der Trainer auf dem Gebäudeplan auch nicht verzeichnet.).

Gehen die Plüschis zunächst in das Cafe, so wird Crazy abwarten, bis sie wieder heraus kommen wollen, und sie dann unter Beschuß nehmen. Vorher kann das Cafe natürlich durchsucht werden:

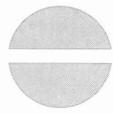


Spielerinfo:

Die Eingangstür des Cafes ist aus Glas. Im NO des Cafes sind Kleiderhaken angebracht. Die Theke, die normalerweise Kuchen und Snacks enthält, ist natürlich leer. Im Schrank befindet sich zusätzliches Geschirr. Eine kleine Spülmaschine, zwei Kühlschränke, ein Kaffee- und ein Teeautomat sind dort ebenfalls untergebracht.

An der gegenüberliegenden Wand, die etwa ab Tischhöhe Fenster hat, stehen fünf Tische mit Stühlen.

Leider fördert selbst intensive Suche keinen Hinweis auf Crazy zutage. Er muß sich also woanders aufhalten.



Spielleiterinfo:

Verlassen die Helden nun das Lokal, startet Crazy seinen Angriff. So ein Tennisball trifft mit 40% Wahrscheinlichkeit und macht dann 1W6+3 PP Schaden. Ausweichen kann man so einem Schuß nur mit einer Geschicklichkeitsprobe +4.

Außer den leidgeprüften Plüschhelden werden natürlich auch noch die Türen des Restaurants, die Fenster und alles andere von Crazy Pink unter Beschuß genommen, was dazu führt, daß unter lautem Geklirr und Geschepper selbiges zu Bruch geht.

Wählen die Plüschis die vermeintlich ungefährlichere Methode und wollen sich zunächst umsehen, so fällt Crazy den SC's in den Rücken und schießt wild um sich.

Ist seine Munition verbraucht, 30 Bälle, so wird er wieder flüchten. Wenn es eng wird, benutzt er dazu einen Mixer, auf den er den Spruch "Flugbesen" anwendet.

Willi zum Zweiten



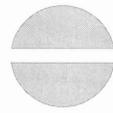
Spielerinfo:

Ihr habt Euch kaum von diesem Überfall erholt, als an der Tür zum Treppenhaus der Nachtwächter mit seiner

Dogge auftaucht, das Kettenschloß öffnet, hereinkommt, wieder abschließt und das Licht anmacht.

Die ganze Zeit über hält er sich dabei nervös an seiner Pistole (Marke Waltraud P 38) fest.

Ich nehme mal stark an, daß Ihr Euch irgendwo versteckt?



Spielleiterinfo:

Willi Wächter wird nun zusammen mit seinem Hundchen in rambomäßiger Manier das Stockwerk durchsuchen.

Sollten die Helden in irgendeiner Form unüberlegte Aktionen starten, so wird Willi seinen rheumatisch-nervösen Zeigefinger krümmen und in wilder Panik um sich ballern (Frei nach dem Motto: "Wir zwei werden den Lump schon stoppen, ich und meine Freundin Waltraud!"). Nach erfolgloser Suche nach Einbrechern ruft der Wächter seinen Chef an. Dieser schreit dem armen Willi das Ohr halb ab, es wäre Weihnachten und er wolle seine Ruhe haben. Wenn er nicht klar käme, könne er ja die Bullen rufen und in Rente gehen.

Sichtlich frustriert sucht Willi nochmal alles nach verdächtigen Einbruchspuren ab, räumt dann den größten Müll weg und repariert den Fahrstuhl notdürftig.

Das ganze dauert etwa 60 Minuten. Wenn die SC's außer Sichtweite sind, können sie schon mal die nähere Umgebung betrachten. Wenn der Wächter erst einmal fort ist, kann es losgehen. Alles, was irgendwie interessant aussieht, kann untersucht und befangert werden.

Der zweite Stock



Spielerinfo:

Im Süden, an der Westwand des Cafes, befindet sich die Elektroabteilung. Hier findet man alle nur denkbaren

Elektrogeräte.

In der Mitte der Abteilung steht zu Anfang ein Regal mit Staubsaugern, Kaffeemaschinen, Eierkochen u.ä. Dann folgen Waschmaschinen

und Trockner, Herde, Spülmaschinen und Mikrowellengeräte. Nebenan beginnt die Hifiabteilung, im Südwesten dann die Musikabteilung. Ständer und Regale mit CD's, LP's, MC's und den mehr oder minder aktuellen Singles.

Im Norden, neben den Türen zum Treppenhaus, (auch diese ist, wie gesagt, mit einem Kettenschloß gesichert) steht ein Regal mit allem möglichen Ballspielzubehör.

Fast gegenüber dem Eingang steht die bereits erwähnte Kasse und ein großer Korb mit verschiedenen Bällen.

In den drei Regalen findet sich folgendes: Tischtenniszubehör, Skier, Schlittschuhe, Tauchausrüstung, Fahrradzubehör, Bowlingkugeln (im Moment nur noch zwei) Darts-, Boule- und Billardzubehör, Bogensportausrüstung, aber auch vier Bögen sowie große und kleine Armbrüste.

Im letzten Regal wird Sportbekleidung und -schuhe, Golf- und Kraftsportzubehör angeboten. Vor den Regalen stehen ein paar Schlitten und Mountainbikes und eine Hantelbank.

Vor dem Fenster zwischen der Sportabteilung und der Spielwarenabteilung im Nordwesten steht, von einer Plane abgedeckt, ein kleines einsitziges Automobil, wie man sie schon mal auf Golfplätzen sieht. Das Gerät ist festlich geschmückt, hat Schneeketten aufgezogen und ist noch ein wenig verschmutzt, da einer der Weihnachtsmänner damit vor dem Kaufhaus herumgefahren ist. Leider ist kein Zündschlüssel zu finden.

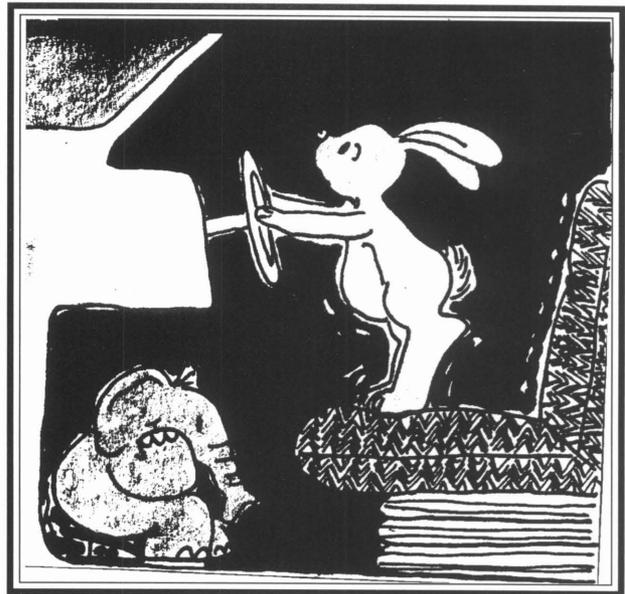
Im Wandregal in der NW-Ecke finden sich alle möglichen Modellbausätze, in dem kleinen Regal davor befinden sich Soldatenfiguren, Farben und Zubehör, Modelleisenbahnen und RC-Modelle.

Das westliche Wandregal bietet Plüschtiere aller Arten und Größe. Im ersten freistehenden Regal steht Ihr Brett- und Rollenspiele, sowie Blähmobil, Logo, Chemie- und Elektrobaukästen usf.

Das letzte Regal enthält Plastikpuppen, z.B. solche die sogar Pippi machen können oder "Mamma, Mamma" schreien, Anziehpuppen, Actionfiguren, Kleinkinderspielzeug und Computerspiele.

Spielleiterinfo:

Erfahrungsgemäß ist der Golfcaddy immer sehr interessant. Dieser Caddy ist ein einsitziges Elektrofahrzeug mit Automatik- 2-Gang Getriebe plus Rückwärtsgang. Höchstgeschwindigkeit etwa 28 km/h, Betriebsdauer ungefähr fünf bis sechs Stunden. Dieses Gefährt wurde von einem der Weihnachtsmänner zu Werbezwecken genutzt. Deshalb ist es auch relativ verschmutzt und hat kleine Schneeketten aufgezogen.



Z.Zt. ist es mit einem Kabel am Stromnetz angeschlossen. Wenn die SC's sich dieses Gefährtes bemächtigen, hat es Saft für drei Stunden Fahrt in den Akkus.

Um mit einem solchen Gefährt fahren zu können, braucht man eine Mindestbesetzung von 3 Plüschis. Je einer an Gas- und Bremspedal, sowie einen Fahrer, der lenkt und Anweisungen an die Pedalcrew weitergibt. Der Fahrer muß aber das Talent "Fahren mit Spielzeugfahrzeugen" beherrschen.

Natürlich kann es gerade bei den Anweisungen an die Pedalbesetzung zu peinlichen Verständigungsschwierigkeiten kommen. (Wer kennt nicht das beliebte Spiel "Stille Post"?)

Natürlich können auch noch Extras an das Gefährt angebaut werden, wie Pistolenarmbrüste, Zusatzscheinwerfer, seitlich angebrachte Schlittschuhkufen usw.

Allerdings gibt es zunächst noch ein kleines Problem, der Schlüssel ist nämlich nicht aufzufinden. Den Zettel mit der Notiz: "Schlüssel in der Kasse" sollten die SC nicht sofort finden. Dieser ist leider irgendwie hingefallen und weggeweht, auf jeden Fall nicht mehr da. Er sollte einem der SC's später erst zugespielt werden.

Dringen die Helden bis zu dem Plüschtierregal vor, so treffen sie auf eine Handvoll verängstigter Plüschis, die sie sofort fragen ob sie, die neuen, etwas über das vorhin geschehene Chaos wissen.

Erzählen die Spieler von ihren Problemen mit Crazy Pink und seiner Bande, so werden sich die Memmen (nicht die Spielerplüschis!) voller Angst in die Regale verkriechen und den Helden erklären, daß sie mit der Sache nichts zu tun haben wollen und sich die SC's verziehen sollen.

Werden diese Plüschis ein wenig bedroht, so erzählen sie, daß sie regelmäßig Pfiemelpunkte

als Schutzgeld an Crazy Pink zahlen müssen und daß dieser wohl ein mächtiger Zauberer und alter PLO - Kämpfer (**Plütschi Liberation Organisation-** s. Regelheft Seite 46) sei. In der Modellbauecke finden sich neben jeder Menge schöner, aber ansonsten für die Spieler unnützer Bausätze, zwei wirklich interessante Modelle.



Spielerinfo:

Zum einen findet Ihr hier einen Truck im Maßstab 1:16, welcher allerdings in seine Hauptbestandteile zerlegt ist.

Ein Mechaniker kann das Fahrzeug aber recht fix (ca. 20 Minuten) zusammensetzen. Der Container auf dem Auflieger kann oben geöffnet werden, so daß bis auf einen von Euch alle Platz hätten. Gefahren wird die Kiste mit einer Kabelfernsteuerung. Die Probe auf "Fahren mit Spielzeugfahrzeugen" würde damit um 2 Punkte gesenkt.

Das zweite brauchbare Fahrzeug ist ein Ferrara Testarossi Cabrio, Maßstab 1:12, Funkfernsteuerung, Verbrennungsmotor mit 1,3 PS, Höchstgeschwindigkeit 65 km/h ! Ein Traumauto. Das optimale Aufklärungsfahrzeug.



Spielleiterinfo:

Und nun wirst Du dich sicher fragen, wo denn wohl der Haken an der Sache ist. Beschreibe zunächst alles echt positiv. Tests mit dem Auto verlaufen zufriedenstellend, auch wenn der Wagen etwas laut und die Fernbedienung offensichtlich gewöhnungsbedürftig ist.

Aber natürlich gibt es einen Haken bei der Sache, sonst gäbe es ja für Dich nichts zu lachen. Die Fernsteuerung, die dem Wagen beiliegt, ist nämlich leider die Falsche. Die Richtige hat natürlich Crazy Pink.

Inventar:

Ein Geschirrwagen, Geschirr, eine kleine Spülmaschine, zwei Kühlschränke, ein Kaffee- und ein Teeautomat, fünf Tische mit Stühlen.

Elektrogeräte wie Toaster, Mixer, Bügeleisen, Aufschnittmaschinen, Waffeleisen und Föhne, aber auch Lampen, Kabel, Glühbirnen, Stecker usw. Außerdem Staubsauger, Kaffeemaschinen, Eierkocher u.ä. Dann folgen Waschmaschinen und Trockner, Herde, Spülmaschinen.

Des weiteren Fernseher und Videorecorder, Plattenspieler, Hifitürme, Boxen, CD-Player, Radios, Cassettenrecorder, Walkmen und Videocameras. Ständer und Regale mit CD's, LP's, MC's und Singles.

Ballspielzubehör, Tischtenniszubehör, Schlittschuhe, Tauchausrüstung, Fahrradzubehör, Bowlingkugeln (zwei), Darts, Boule- und Billiardzubehör, Bogensport-ausrüstung sowie große und kleine Armbrüste. Sportbekleidung und -schuhe, Kraftsportzubehör, Schlitten und Mountainbikes und eine Hantelbank.

Außerdem der Golfcaddy mit Schneeketten, Modellbausätze, Soldatenfiguren, Farben und Zubehör, Modelleisenbahnen.

Zu finden sind auch Plüschtiere aller Arten und Größe, Brett- und Rollenspiele, sowie Blähmobil, Logo, Chemie- und Elektrobaukästen und Plastikpuppen, Anziehpuppen, Actionfiguren, Kleinkinderspielzeug und Computerspiele.

Wilde Fahrt

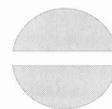


Spielerinfo:

Nach kurzem Herumprobieren habt Ihr den Motor des Ferrara zum Laufen gekriegt. Ein satter Sound ist zu hören, das erotische Ferrararot leuchtet Dich auffordernd an. Die originalgetreuen Lederpolster fühlen sich weich und kühl an. Die Funkfernsteuerung kannst Du prima zwischen den beiden Sitzen verstauen. Man kommt sich fast vor wie Thomas Magnus auf Hawaii.

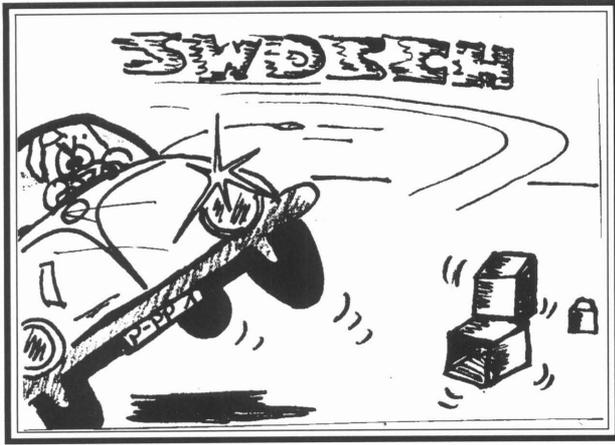
Vorsichtig setzt Du den Wagen in Bewegung. Etwas holpernd fährt er an, aber mit etwas Übung wirst Du bald keine Probleme mehr mit der Steuerung haben. Und tatsächlich gehorcht der schnittige Flitzer Dir wirklich bald sehr gut, bis plötzlich...

Ja, bis der Wagen plötzlich anstatt nach rechts nach links abbiegt und wie wahnsinnig beschleunigt. Du versuchst zu bremsen, doch die Fernsteuerung zeigt keine Wirkung. Mit wachsendem Entsetzen rast Du einen langen Gang hinunter, an dessen Ende ER steht! Crazy Pink lächelt dich sardonisch an und winkt mit einer Fernsteuerung...



Spielleiterinfo:

Hat der SC einmal zur ersten Probefahrt Platz genommen, ist es auch schon zu spät. Nachdem Crazy die Steuerung übernommen hat, gehts erst mal richtig los. Beschreib' die wildeste Fahrt, die Du Dir vorstellen kannst. Auf zwei Rädern geht es durch die Kurven, mit einem Affenzahn unter Regalen hindurch, wobei es dem nun wirklich nicht gerade hohen Ferrara die Scheiben weg-rasiert. In dem ohnehin schon schwer beschä-



digten Cafe zischt man im Slalom zwischen den Stühlen her, wobei der eine oder andere Stuhl auch schon mal angespitzt wird.

Der Korb mit den Bällen wird gerammt, woraufhin dieser umstürzt und die Bälle nun wunderbare Hindernisse für den Wagen darstellen. Zu guter Letzt geht es nochmal an Crazy Pink vorbei, der irre lachend zum Abschied winkt und nochmal richtig den Hauptgang hinunter beschleunigt. Der Ferrara rast dann auf das Regal mit dem Kinderspielzeug zu und bohrt sich, nachdem es den Hinterreifen eines der Fahrräder touchiert und abgehoben hat, in das zweite Fach des Regals.

Der Fahrer des Wagens wird dabei aus dem Fahrzeug geschleudert, um wie eine haarige Rakete in das darüberliegende Fach zu fliegen. Dort landet er mitten zwischen mehreren Töpfen mit grünem Schleim, Du weißt schon, das klebrige Zeug, was wir als Kinder überall verteilt haben, insbesondere in den Haaren unschuldiger Mitschüler. Die Töpfe platzen auf und ergießen sich nun über den arg gebeutelten Plüschi. Unterdessen beginnt das Regal zu kippen und mit einem schrecklichen Getöse auf dem Boden aufzuschlagen. Übertönt wird das ganze nur noch von der Explosion des Benzintanks des Ferraras, was wiederum einen Einsatz der Sprinkleranlage unumgänglich macht. Dabei wird natürlich auch der Feueralarm ausgelöst.

Rote Männchen

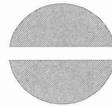


Spielerinfo:

Kurze Zeit später erscheint, wie nicht anders zu erwarten war, ein völlig entnervter Willi Wächter, welcher nun wirklich bereit scheint, ohne Vorwarnung auf alles zu schießen, was sich bewegt.

Ihr haltet Euch wahrscheinlich mal wieder bedeckt, während Willi die Sprinkleranlage ausschaltet. Leider ist seine Suche nach den Schuldigen nicht von Erfolg gekrönt, denn an Geister

glaubt er eigentlich nicht. Euren Kumpel, den Rennfahrer, könnt Ihr momentan nicht sehen, aber dafür hört Ihr Sirenengeheul näherkommen. Willi ist offensichtlich völlig verzweifelt und keine fünf Minuten später stehen 15, in grellrote Mäntel gekleidete Typen in der Spielzeugabteilung. Sie sind mit langen Schläuchen, Äxten und Seitenschneidern bewaffnet. Kopfschüttelnd betrachten sie den Brandherd und beginnen, nachdem sie sich Willi's Version der Geschichte angehört haben, mit einer gründlichen Durchsuchung des Stockwerks. Will irgendjemand was unternehmen?



Spielleiterinfo:

Verhalten sich die SC's ruhig, so werden sie im Zuge der Aufräumarbeiten achtlos zu den anderen Plüschtieren gelegt.

Machen sie Faxen, muß Du selbst entscheiden, was Du mit den Spielern machst. Normalerweise tritt eine solche Situation jedoch nicht ein.

Nachdem Willi, den Tränen nahe, mit den Feuerwehrmännern wieder abgezogen ist, können sich die anderen Spielerplüschis um ihren ohnmächtigen Kumpel kümmern.

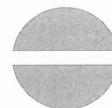
Fantastic Colours!



Spielerinfo:

Ihr habt Euch kaum wieder gesammelt und den oder die Verletzten versorgt, als Crazy plötzlich im Gang auftaucht. Mit irrem Blick schreit er Euch an: "Euch mach ich alle, Hah, hah, hah, har!" Gleichzeitig schleudert er mehrere zusammengebundene Glasfläschchen in Eure Richtung!

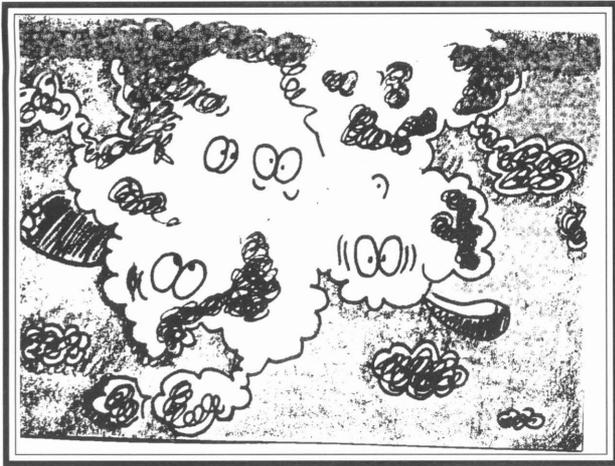
Action!!



Spielleiterinfo:

Crazy Pink hat sich unterdessen mit einem Chemiebaukasten beschäftigt. Die Glasfläschchen, mit denen er um sich wirft, setzen, nachdem sie zerbrochen sind, farbige Rauchwolken frei. Wer in eine solche Wolke hineingerät, hat danach eine leicht veränderte Fellfarbe. So zwischen Neonlila und Wasserstoffblond, meinethalben auch gescheckt oder gestreift, das überlaß ich ganz Deinem guten Geschmack.

Wenn ein Spieler erklärt, sein Plüschi bleibe stehen, um auf Crazy zu schießen, oder wenn er auf Crazy zurennt, wird er auf jeden Fall von der Chemiewolke eingenebelt; versucht sich ein Plüschheld in Sicherheit zu bringen, so besteht nur eine 50 % Chance, daß die Wolke ihn erwischt.



Die veränderte Fellfarbe ist solange beständig, bis die Chemikalien von einem Chemiker (Probe auf "Chemie") analysiert wurden und ein entsprechendes Reinigungsmittel gemischt wurde.

Danach sollte der Zettel mit dem Hinweis über den verbleib des Caddyschlüssels von einem der in Deckung gegangenen SC's gefunden werden. Die Kasse aufzubrechen stellt kein ernsthaftes Hindernis dar.

Daß Crazy mal wieder entwischt ist, brauchen wir wohl nicht extra zu erwähnen, oder?

Wenn die Helden den Caddy nach ihren Vorstellungen ausgerüstet haben, können sie eigentlich den Aufzug rufen und hinunter zum Erdgeschoß fahren. Der Wagen paßt fast genau in den Aufzug, wie hätte er auch wohl sonst heraufgeschafft worden sein sollen.

Crazy Pink wird sie dabei nicht weiter behelligen.

Das Erdgeschoß



Spielerinfo:

Nachdem Ihr den Aufzug verlassen habt, schaut Ihr direkt auf die lange Theke der Lebensmittelabteilung. An der Ostwand sind Regale angebracht, welche sich aufgrund der verschiedenen Anforderungen der einzelnen Gewerbe natürlich stark voneinander unterscheiden. So sieht das Regal der Bäckerei ganz anders aus als das Kühlregal der Fleischerei.

Die lange, durchgehende Theke ist mehrfach unterteilt. Die Waren sind samt und sonders herausgenommen worden. Falls noch irgend jemand ein großes Fleischerbeil oder ein langes Käsemesser mitnehmen will, so hat er jetzt Gelegenheit dazu.

Vor der Theke stehen wieder einige Regale, welche mit Lebensmitteln angefüllt sind. Falls es irgendjemanden interessiert, hier der Inhalt, von Nord nach Süd:

Inventar:

Fisch- und Fleischkonserven, Gemüse- und Obstkonserven. Im zweiten Regal dann Nudeln, Reis, Klöße, Kartoffelspeisen, Fertiggerichte, Süßwaren und Chips. (Apropos, der Spielleiter darf übrigens alles auf dem Spieltisch befindliche konfiszieren, Chips eingeschlossen.)

Danach geht es weiter mit Diätspeisen, Back- und Puddingmischungen, Instantsuppen und -soßen, Baby- sowie Tiernahrung. Das nächste Regal beschert uns dann Mehl, Zucker, Salz, Haferflocken, Körner usf., Essig und Öl, Kaffee, Kakao und eine Feinkostestecke.

Das letzte Regal ist ein Kühlregal, welches eingeschaltet und auch eingeräumt ist. Hier finden sich, für Plüschtiere unverdauliche Dinge wie H-Milch, Eier, Käse, Pudding, Quark Butter und Magarine.

An der Südwand steht ein Regal mit Getränken und Spirituosen, daneben diverse Wasser, Cola und Bölk...äh...Bierkisten. Neben den Kisten ein Regal mit Tabakwaren. Davor steht ein Regal mit Zeitschriften und Büchern.

In der südwestlichen Ecke stoßt Ihr auf einen kleinen Blumenladen, im Nordwesten sieht man einen Fotoladen, in welchem man Videocameras, Fotoapparate und -alben, entsprechende Filme etc. findet. Zum Laden gehört auch ein Fotoautomat. Hier könntet Ihr Euch nach Geld einwurf ein Erinnerungsfoto machen lassen.

Direkt daneben steht an der Nordwand ein Regal mit Geschenkartikeln und allem möglichen Krimskrums.

Davor findet Ihr auf zwei weiteren Regalen Gruß- und Glückwunschkarten für jede Gelegenheit und Poster für jeden Geschmack, außerdem noch Glasgegenstände, Gläser und sündhaft teure Designerkaraffen für jedes Scheckheft.

Wenn sich hier noch irgendetwas von Interesse für Euch befindet, solltet Ihr Euch sputen, es einzusammeln, denn bald schon wird es dämmern und eure Flucht könnte bemerkt werden (öhem...).



Spielleiterinfo:

Wenn die Plüschis ihren Wagen parken (am besten vor der Kasse, gute Fluchtmöglichkeiten, freie Fahrbahn usw.) und aussteigen, um sich umzuschauen, so hören sie plötzlich Wasser plätschern. Crazy befindet sich gerade am Blumenshop und gießt das Wasser der Blumen quer durch den Raum.

Machen sich die Helden zum Angriff bereit, so schmeißt er mehrere Tüten Mehl ins Wasser, was zur Folge hat, daß sich der Eingangsbereich in eine gewaltige Schlinderbahn verwandelt. Das werden SC's spätestens dann zu spüren bekommen, wenn sie versuchen, das Gebäude zu Fuß oder per Fahrzeug zu verlassen.

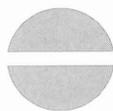
Crazy wird sich danach eine stabile Vase schnappen und mit Hilfe des Zaubers "Flugbesen" über die Köpfe der Spieler hinweg in den hinteren Bereich des Ladens fliegen. Sollten die Helden Crazy Pink die Vase unterm Hintern weg-schießen, so wird er irgendwo im hinteren Teil der Lebensmittelregale abstürzen.

Suchen die Helden ihn, so können sie nur feststellen, daß er schon wieder verschwunden ist, wenn auch eventuell verletzt. Falls Crazy abgeschossen wurde, finden sich Fellreste in den Scherben der Vase.

Jetzt solltest Du den Spielern klar machen, daß es langsam an der Zeit ist, endgültig zu verschwinden. Schliddert einer der Spieler zur Eingangstür, so muß er feststellen, daß diese durch ein spezielles Schloß gesichert ist, welches sich nur mit, leider nicht vorhandenem, Spezialwerkzeug knacken läßt.

Also bietet sich in erster Linie an, mit Volldampf auf die verglaste Tür zuzufahren und durchzubrechen. Wenn die SC's dann soweit sind, kann es ja zum Finale kommen.

The final Countdown



Spielleiterinfo:

Zunächst muß vorweggeschickt werden, daß jetzt mehrere Dinge gleichzeitig passieren und eine gewisse Hektik ausdrücklich erwünscht ist.



Spielerinfo:

Als erstes vernehmt Ihr ein ausgesprochen seltsames Geräusch aus Osten. Pinky steht da gut sichtbar auf der Fleischtheke und rollt eine Konservendose (natürlich Rollmöpse!) die Scheibe hinunter. Nicht weiter tragisch an sich, aber Crazy Pink wendet dabei offensichtlich einen Zauberspruch auf diese Konservenbüchse an, woraufhin diese die Größe einer mittleren Dampfwalze annimmt und sich auch dementsprechend fortbewegt.

Zu allem Überfluß geht in diesem Moment auch noch das Licht an und Wächter Willi stürmt mit gezogener Waffe in das Erdgeschoß. Gleich neben ihm flitzt Dietmar die Dogge in den Raum, eine Sabberfontäne verspritzend.

Und als wäre es noch nicht genug des Chaos, geht genau in diesem Augenblick der Caddy aus.

Die Rollmopsdose beginnt gerade die ersten beiden Regale platt zu walzen und schneller zu werden, als Willi das Feuer eröffnet. Kugeln schlagen ein, und irgendwer von Euch sieht, wie es Crazy von der Theke fegt.

Was macht Ihr jetzt?



Spielleiterinfo:

Frage jeden Spieler, was er im Moment unternehmen will. Erfahrungsgemäß werden die meisten Spieler versuchen, den Caddy wieder in Gang zu bringen. Du als Spielleiter solltest nun ein paar verdeckte Proben würfeln und Dein schicksalsträchtiges Gesicht aufsetzen. Ab und zu sag dann mal so Dinge wie Oh,Oh, das sieht aber gar nicht gut aus. Der Wagen will einfach noch nicht anspringen.

Die Walze überquert gerade die Eistruhe und der Wagen unserer Helden bekommt die ersten zusätzlichen Lüftungslöcher. Gleichzeitig steckt Dietmar seine kalte Nase zum Caddy hinein. Jetzt ist spontanes Handeln angesagt. Jeder tut, was er spontan sagt. Meint jemand mm, ich denk nach...naja, dann denkt er halt nach oder wenn ein anderer erst großartig auspackt - dauert alles zu lange. Nur ein schneller Lispelmacher für unseren sabbelnden Freund kann jetzt noch verhindern, daß er sich einen der SC's schnappt. Ach ja, die Mistkarre springt immer noch nicht an.

Als die Büchse gerade die Kasse dem Erdboden gleichmacht, springt der Caddy an. Jetzt heißt es Kickdown und ab durch die Mitte. Willi bekommt gerade einen leichten Nervenzusammenbruch, als er sieht, wie ein Plüschtier den Wagen in Richtung Ausgang fährt.

In der Mehl-Wasser-Pampe ist das Fahrzeug nicht mehr zu steuern oder zu bremsen. Während die Blechdose Dietmar den Schwanz etwas tupiert, kracht der Caddy durch die verglaste Eingangstür (s. Titelbild). Sofort schrillt eine Alarmsirene los und der Wagen holpert die drei Stufen vor dem Eingang hinunter.

Dahinter nimmt die langsam wieder kleiner werdende Konservendose den Rest der Eingangstüren aus den Angeln und rollt ebenfalls zur Straße hinunter.

Wir wollen mal hoffen, das die SC's ihren Caddy nicht im Stich gelassen haben. Sonst wird dieser von der Rollmopsdose zermalmt, die danach aber trotzdem durch die Eingangstür bricht. Die Plüschis könnten dann zu Fuß aus dem Kaufhaus flüchten.

Die Spielerplüschis sind in der ersehnten, allerdings recht verschneiten, Freiheit und können sich nun von dannen machen um eine der sagemuwobenen Plüschtiersiedlungen zu erreichen. Aber das ist ein anderes Abenteuer.



Tango Maniacs

In diesem Abschnitt sind die Werte der Spielleiter-Charaktere, also Crazy Pink und seiner Gang angegeben.

Crazy Pink:

- **Stufe:** Unbekannt.
- **Knuddelwert:** 5
- **Plüschpunkte:** 55
- **Pfriempunkte:** 450
(Schutzgelderpressungen, Überfälle, Hehlerei)
- **Mut:** 10
- **Intelligenz:** 8
- **Geschicklichkeit:** 9
- **Stärke:** 10
- **Tragkraft:** 2000 Schnorzel

Crazy's Talente:

- Whum-uä-Stufe (Großer Ober-Plüsch Pumpel) 4
- Stichwaffen 3
- Schuß/Wurfwaffen 3
- Hiebwaffen 3
- Balancieren 2
- Berserkertum 1
- Chemie 2
- Elektronik 3
- Fahren mit Spielzeugfahrzeugen 3
- Fallenstellen 2
- Klettern 3
- Mechanik 3
- Nachtsicht 2
- Schleichen 3
- Schlösser knacken 2
- Fremde Sprachen 2
- Fremde Schriften 2
- Springen 3
- Tarnen 2
- Treppensteigen 2
- Sich verstecken 2

Wie bereits erwähnt, ist Crazy Pink ein ausgesprochen fähiger Zauberer. Die relativ große

Menge an Zaubersteinen hat er zum größten Teil durch seine Überfälle zusammen bekommen. Er besitzt die Zaubersteine: Ding, Dunkelheit, Plüschtier, Fliegen, Fühlen, Größe.

Nun folgt eine Liste von Crazy's Zaubersprüchen. Du kannst natürlich noch welche dazuerfinden. Es soll ja übrigens tatsächlich Spieler geben, die ihrem Meister nicht blind vertrauen, und alles genau erklärt haben wollen: "Spielleiter! Du besch... uns. Wieso konnte sich Crazy neben der Tür verstecken? Ich hab' extra zweimal gesagt, daß ich mich umschau!"

Diese Leute kann man entweder gänzlich ignorieren, ihnen nebenbei etwas auf den Kopf fallen lassen oder man erklärt die Sachen nach dem Abenteuer. Aber laß' dich nicht in Diskussionen verwickeln. Der Spielleiter hat immer Recht!!

Die Zauber:

- Plüschtier und Fliegen: "Zauberflug"; Aufladen 80 Pfrif.
- Ding und Fliegen: "Flugbesen"; Aufladen 80 Pfrif. Ein Gegenstand funktioniert wie ein Hexenbesen und trägt den Anwender des Spruches plus Ausrüstung für max. fünf Minuten.
- Plüschtier und Dunkelheit: "Schwarzmantel"; Aufl. 100 Pfrif. Eine Glocke völliger Finsternis senkt sich über den Anwender, Größe: Durchmesser 500 Fü, Höhe 300 Fü.
- Ding und Dunkelheit: "Licht aus!"; Aufl. 100 Pfrif. Läßt Lichtquellen für immer erlöschen, zumindest künstliche wie Lampen, Leuchstäbe und Fackeln. Bei Sonnenlicht funktioniert das nicht!
- Plüschtier und fühlen: "Ifühldi"; Aufl. 50 Pfrif. Man kann die Anwesenheit anderer Plüschtiere, sowie die ungefähre Richtung und Entfernung spüren, aber keine Gedanken lesen.
- Ding und fühlen: 1. "Störrisch"; Aufl. 100 Pfrif. Der nächste, der diesen Gegenstand berührt, wird nur Pech damit haben, sich zum Beispiel damit verletzen oder der Ge-

genstand geht im ungünstigsten Augenblick entzwei...

- Ding und Fühlen: 2. "Freundlich"; Aufl. 100 Pfrif. Ein solcher Gegenstand liegt gut in der Hand, Talentproben eventuell um 10 % erleichtert, eine Waffe macht mehr Schaden usf.
- Fliegen und Fühlen: "Federleicht"; Aufl. 40 Pfrif. Derjenige der mit diesem Spruch belegt wird, fühlt sich für 5 Minuten völlig leicht und hat das Gefühl fliegen zu können. Er wird mit den Armen wedeln und versuchen, von einem erhöhten Punkt aus zu starten (Oh, Oh.)
- Größe und Ding: "Big Thing"; Aufl. 50 Pfrif. Vervielfacht die Größe eines Gegenstandes. Dauer begrenzt.
- Größe und Dunkelheit: "Lichtverschwups"; Aufl. 25 Pfrif. Alle Lichter in einem Raum werden für 10 Minuten gelöscht. Kein Sonnenlicht!
- Größe und Plüschtier : "Mann, ist der Dickmann"; Aufl. 100 Pfrif. Verfünffacht die Größe und verdoppelt die Stärke des Anwenders.

Was kann man sonst noch über Crazy Pink sagen? Er war in seiner Jugend ein Kämpfer bei der PLO, wo er aber wegen seiner oftmals zu grausamen Aktionen rausgeschmissen wurde. Das hat ihn sehr verbittert und zum Outlaw gemacht. Zu Anfang verfolgte er seine ehemaligen Kameraden, verlegte sich aber bald auf den Pfriemelraub. Er versammelte Anhänger um sich und gründete eine Bande, die zu 80 % aus lila Panthern bestand. Irgendwann legten sieben Cops einen Hinterhalt und es kam zur Schlacht am kleingroßen Wurm. Dabei wurde ein Großteil seiner Bande gefangengenommen oder getötet, er selbst entkam mit fünf seiner Anhänger. Die Cops wurden später als die "glorreichen Sieben" bekannt.

Vor etwa einem halben Jahr drangen Crazy Pink und seine Spießgesellen in das Kaufhaus ein und haben es seitdem in ihrer Gewalt. Bei einem Aufstand kamen zwischenzeitlich noch zwei der Bandenmitglieder ums Leben. Crazy hat daraufhin geschworen, jeden Widerstand grausam zu bestrafen.

Drei Pink Punker

Der flinke Frank, der starke Klaus und Sado Sam. Wenn diese drei rauhen Gesellen noch nicht reichen, um Deine Spielergruppe ins Schwitzen zu bringen, z.B. weil 5 oder mehr Leute mitspielen, mußt Du halt noch ein zwei lila Panther erfinden. Gib aber jedem auch eine eigenständige Persönlichkeit.

Die Spielwerte von Frank/Klaus/Sam

- **Knuddelwerte:** 3/2/3.
- **Plüschpunkte:** 15/25/15.
- **Pfriemelpunkte:** 75/60/90.
- **Mut:** 6/8/10.
- **Intelligenz:** 5/3/5.
- **Geschicklichkeit:** 9/5/5.
- **Stärke:** 5/8/5.

Die Talente:

Frank:

- Whum-üa-Stufe 2
- Schuß/Wurfaffen 3
- Stichwaffen 2
- Belabern 3
- Elektronik 1
- Fallenstellen 2
- Heilung 2
- Klettern 3
- Schleichen 2
- Schwimmen 2

Klaus:

- Hiebaffen 3
- Stichwaffen 1
- Springen 2
- Klettern 1
- Nachtsicht 1
- Minnekünste 3
- Schlösser knacken 2
- Fahren mit Sfz 2

Sam:

- Whum-uä-Stufe 2
- Fernwaffen 2
- Stichwaffen 2
- Hiebaffen 2
- Menschenkenntnis 1
- Schrubbeln 2
- Stabhochsprung 1
- Gummiball 2
- Reiten 1

Die drei benutzen folgende Waffen:

1. Der flinke Frank:

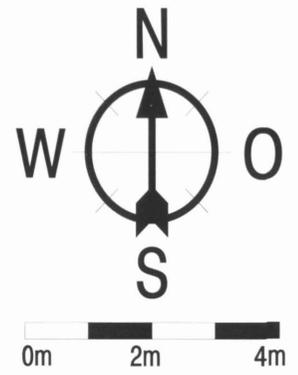
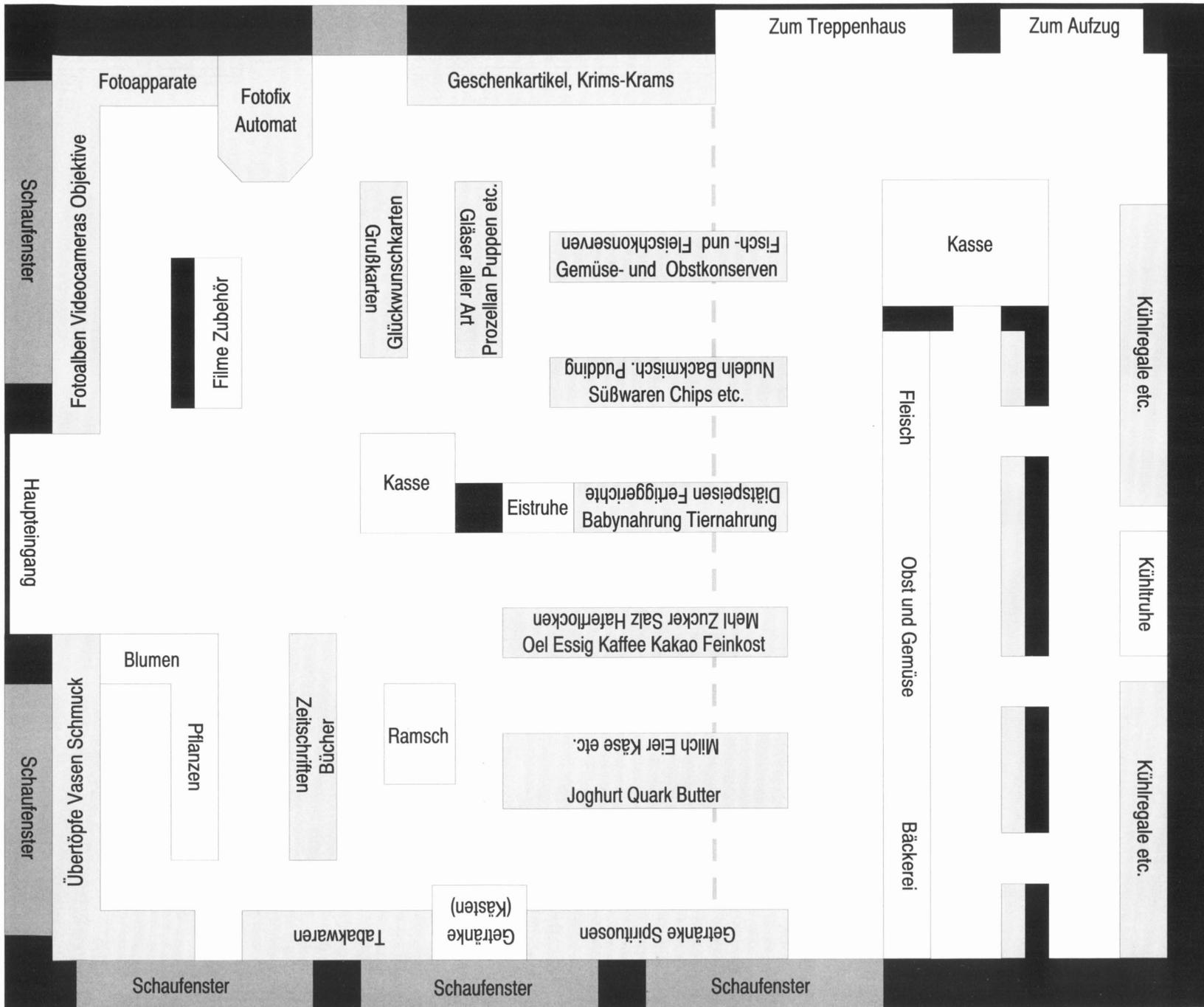
Pfeilpistole, 6 Pfeile mit Gummipropf. Trefferklasse 1W6+2, Taschenmesser 2W6+2, Gasfeuerzeug 3W6. Ein brennender Pfeil aus der Pfeilpistole hat eine Trefferklasse von 2W6+3

2. Der starke Klaus:

Benutzt einen Fleischklopfhammer 3W6+3, 3 Zahnstoßer je 1W6.

3. Sado Sam

Benutzt einen Handquirl, welcher eine Trefferklasse von 2W6+4 hat. Der Quirl gilt als Stichwaffe. Außerdem hat er noch einen Sack mit 25 Heftzwecken bei sich. Wenn ein SC in eine Heftzwecke tritt, bedeutet das 1-2 PP Schaden. (Würfeln mit W6: 1-3=1; 4-6=2)



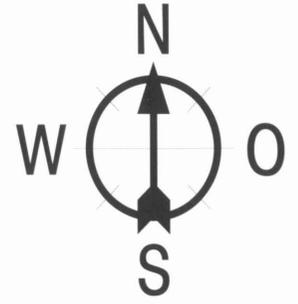
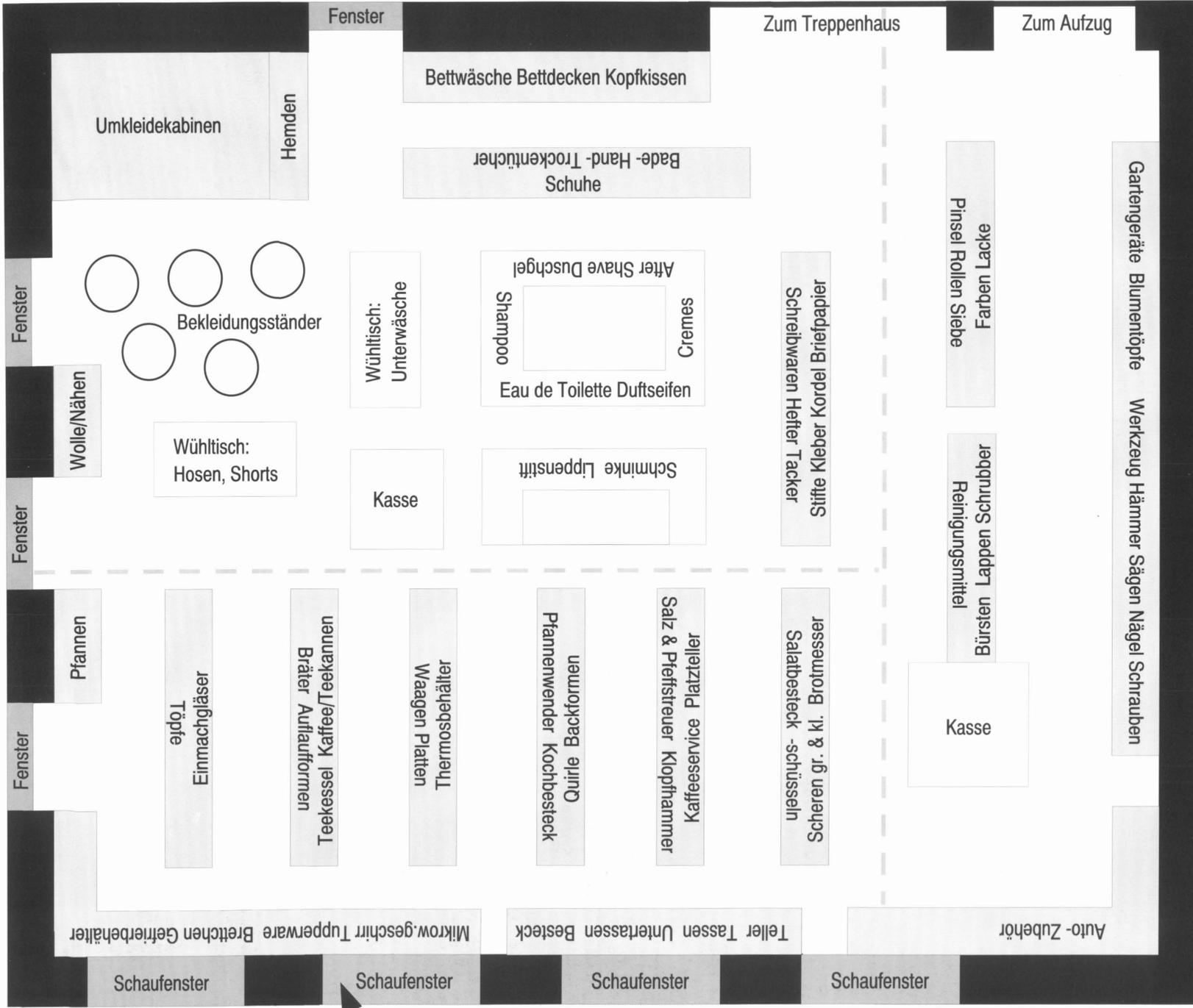
Maßstab 1:100

Legende:

- Gegenstand von ca. 300 FÜ Höhe
- Gegenstand von ca. 600 FÜ Höhe
- Schaufenster (von innen nicht begehbar)
- Wand
- Knickkanten



Erdgeschoss



0m 2m 4m

Maßstab 1:100

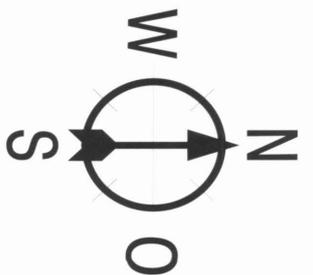
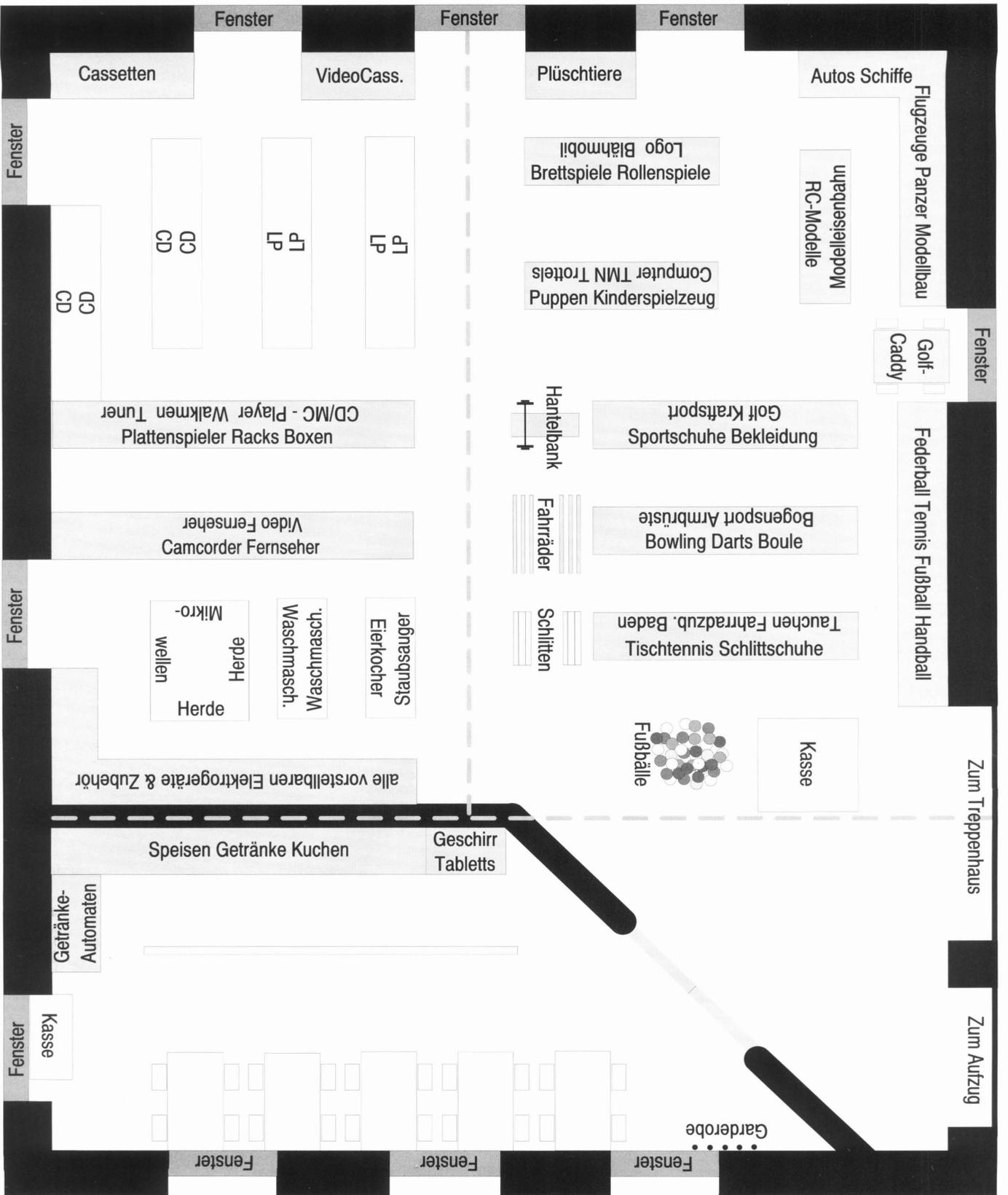
Legende:

- Gegenstand von ca. 300 Fü Höhe
- Gegenstand von ca. 600 Fü Höhe
- Schaufenster (von innen nicht begehbar)
- Wand
- Knickkanten

1.

Obergeschoss

Hier beginnt dieses Abenteuer



0m 2m 4m

Maßstab 1:100

Legende:

- Gegenstand von ca. 300 Fü Höhe
- Gegenstand von ca. 600 Fü Höhe
- Schaufenster (von innen nicht begehbar)
- Wand
- Krickkanten

2

Obergeschoss

Big Shop Tango

Kaum sind die knuffigen Helden in der Auslage des kleinen Kaufhauses belebt worden und suchen den Weg in die Freiheit, stellt sich ihnen ein haariges Problem in den Weg. Crazy Pink, gefürchteter Gangster und Pfriemelräuber, bittet zum Tanz auf dem Vulkan, zum *Big Shop Tango!*

Da gibt es für unsere Helden natürlich nur eins: "Uäää, verpaßt ihm den Krautstampf!"

Eine turbulente Jagd um die Frage nach Jäger und Gejagtem beginnt, bei der garantiert kein Knopfauge trocken bleibt. Sogar den Nachtwächter Willi und seine sabbelnde Dogge Dietmar treibt es fast in den Wahnsinn.

Big Shop Tango ist ein Ready-to-Run-Abenteuer für das Plüsch, Power & Plunder Rollenspielsystem und eignet sich gut für den Einstieg in die Welt der kleinen, haarigen Freunde. Drei bis sechs Spieler und ein Spielleiter sind empfehlenswert. Alle nötigen Gebäudepläne und Werte der Nichtspielercharaktere sind enthalten.

Ein Abenteuer für das

PLUSCH P o w e r P l u n d e r
PP&P

Rollenspiel-System



A-b4ibs9

B
4
i
b



Edition
Plunder

p h a s e
publishing house and
software engineering