

P L U N D E R

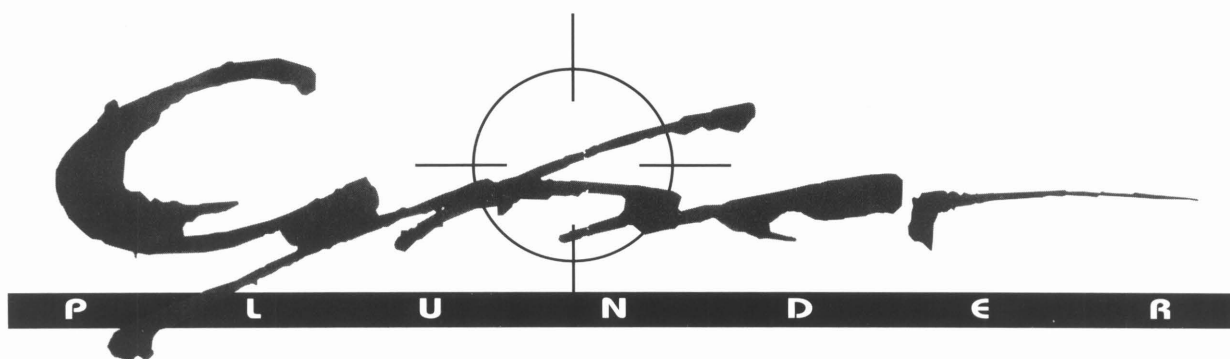


SELECT START
FIRE BOMB

BRAIN LINK
ON
OFF

-X15Z-

Norbert Matusch



Edition
Plunder

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

Norbert Matausch
Marcus Hodapp, Martin Jeske, V. Hodapp
Stefan Mostert
Tim Kathoefer, Matthias Scholz
Matthias Scholz
Marcus Hodapp
Joerg Wüstefeld Werbung & Fotografie
OKS Druck, Düsseldorf
Gedruckt in Deutschland
2. Auflage

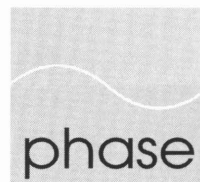


Dieses Abenteuer ist
auf chlorfrei gebleich-
tem Papier gedruckt.

Herausgeber:
Martin Jeske und Marcus Hodapp

Copyright dieser Ausgabe (C) 1993 phase

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



publishing house and
software engineering

phase-Verlag · Haus-Endt-Straße 140 · 40593 Düsseldorf

Inhalt



>login cyberplunder

Vorbemerkungen	6
Einleitung für Spieler	6
Einleitung für den Spielleiter	6



im land der bösen bits

Die Vorgeschichte	8
1. Der Mittelsmann	9
2. Der Kicherer	10
3. Kontakt mal Zwei	11
4. Die Verfolgung	11



das böse erwachen

1. Welcome to Level One	12
2. Kleiner Mann ganz gelb	13
3. Fliegt ohne den roten Baron	15
4. Die Ultimative Wache	16
5. Eine Ultimative Wache	17
6. Is´n Mann in Brunnen g´fallen	19



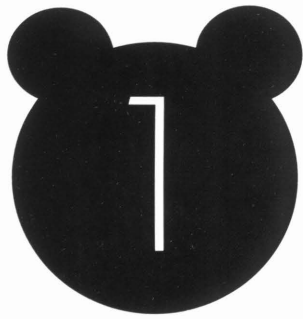
das labyrinth

Beschreibung der Labyrinth-Stationen	20
Karte vom Labyrinth	21
Beschreibung der CPU	24
Ende gut - alles gut!?	25



beep feng & kumpanen

Beep Feng	26
Roboter	27
Beep Fengs Freunde	28



>login cyberplunder

Vorbemerkungen

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

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

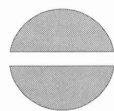
Alle Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Waschmitteln sind natürlich völlig unbeabsichtigt und wären rein zufällig.

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

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



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



Die Einleitung für Spieler

Es ist doch wirklich seltsam. Da lebt man als kleine, mehr oder weniger friedliebende Gruppe von Plüschtieren mit einem kleinen, neun-jährigen Mädchen (dessen Name übrigens Anne ist) zusammen in einem kleinen, gemütlichen Zimmer in einem Internat. Nein, nicht daß Anne davon wüßte, daß wir leben. Aber es hat doch bis jetzt immer Spaß gemacht, ihr die Wachsmalkreiden zu verstecken oder ihr Kopfkissen irgendwo unters Bett zu schleudern und mit ihren Strümpfen Banküberfall zu spielen oder einfach nur herumzuschlendern. Doch irgendetwas ist anders. Irgendetwas stimmt da nicht.

Oder wie kommt es, daß Anne seit letzter Zeit immer häufiger Wutanfälle bekommt und dann einfach irgendwas ergreift, was in ihrer Nähe liegt, und es mit voller Kraft in den kleinen Kleiderschrank schleudert?

Und warum, beim Heiligen Hirnfried, warum verkriecht sie sich abends unter ihre Bettdecke und kommt stundenlang nicht mehr zum Vorschein?

Und was, um Pöselindes Willen, ist dieses seltsame Pfeifen und Piepen und Fiepen, das dann zu hören ist?

Und warum nur ist unsere Anne so traurig? Fragen über Fragen, auf die wir noch keine Antwort wissen. Aber wir wären nicht umsonst als die mutigsten, tapfersten und klügsten Plüschtiere der ganzen Umgebung bekannt, wenn wir dieses Geheimnis nicht aufklären würden!

Einleitung für den Spielleiter

Der Spielleiter (SL) sollte sich das Abenteuer zunächst ein oder zweimal gründlich durchlesen, um die Örtlichkeiten und den Handlungs-

ablauf einigermaßen im Kopf zu haben. Solltest Du mit der Gliederung des Textes in Spieler- und Spielleiterinformationen noch nicht vertraut sein, so lese zunächst die Bemerkungen dazu unter »Vorbemerkungen« sorgfältig durch.

Wichtig ist bei diesem Abenteuer auch, daß der SL sich den Anhang genau durchliest, da dieser neben den obligatorischen Werten der NSCs auch einige wichtige Informationen zu Beep Feng und seinen Kumpanen enthält.

Der Spielleiter sollte auch Gegenstände oder Personen, die die Plüschis noch nie gesehen haben, nur umschreiben und nicht bei ihrem Namen nennen.

Für besonders wagemutige Aktionen oder für Unternehmungen, die den Spielleiter vollkommen aus dem Konzept gebracht haben, sollte derjenige Spielercharakter 10 Kekse bekommen. Das gleiche gilt für besonders dramatische Aktionen.

Überblick über die Hintergründe und Stationen des Abenteuers:

Das Abenteuer selbst führt die Spielercharaktere zuerst an Beep Feng heran, den sie dann anschließend verfolgen - im Cyberraum. Der »Cyberraum«, das geheimnisvolle Wort, bezeichnet die innere Welt des Computers, das innere Universum von Annes LähmBoi also. Der Verfolgung im Cyberraum geht eine blitzschnelle, von den Spielercharakteren natürlich nicht gewollte, Digitalisierung voraus. Dies bedeutet, daß die Körper der Plüschtiere wie leblos vor dem LähmBoi liegen bleiben, ihr Geist aber in den Spielcomputer »gezogen« wird (nein, das tut nicht weh). Die Digitalisierung der Spielercharaktere (und natürlich die von Beep Feng) hat einige besondere Folgen:

So richten z.B. die von den Spielcharakteren mitgebrachten Waffen keine Schäden an, Zaubersteine besitzen keine Zauberkraft mehr und mitgebrachte Ausrüstungsgegenstände können nicht benutzt werden.

Eine ausführliche Tabelle, die alle nötigen Informationen zum Cyberraum beinhaltet, befindet sich auf Seite 12 in dem Kapitel »das böse erwachen«.

Diese Folgen sollten den Spielern natürlich nicht verraten werden, »selbst ist der Mann/die Frau« lautet die Devise. Ein Plüschtier kann natürlich seine Waffe ziehen und sie benutzen, der Gegner wird davon aber überhaupt keine Notiz nehmen. Ein mitdigitalisiertes Seil, an dem ein Plüschtier hochzuklettern versucht, zerbröckelt in kleine leuchtende Punkte, die nach ein paar Augenblicken verschwinden. Denk Dir als Spielleiter neue Arten aus, auf die mitdigitalisierte Gegenstände aus dem Cyberraum verschwinden.

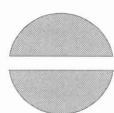
Sobald sich die Spielercharaktere im Cyberraum befinden, verfolgen sie Beep Feng. Dabei müssen sie mehrere verschiedene »Levels«, wie eben im Computerspiel auch, überwinden. Anschließend gelangen sie in ein Fantasy-Computer-Rollenspiel, in dem sie nach einigem hin und her eine Karte erstehen, die ein Labyrinth zeigt. Eine ganz wichtige Information erhalten die Spielercharaktere mehr beiläufig: In diesem Labyrinth, »CPU« genannt, befindet sich ein Kontrollzentrum, das in der Lage ist, sämtliche Peripheriegeräte des Spielcomputers abzuschalten. Die Tatsache, daß Beep Feng fast nur aus Elektronik besteht, macht ihn auch zum Peripheriegerät.

Der Spielleiter sollte den Spielern ein paar Hinweise und Eselsbrücken bauen, falls sie nicht auf diesen Gedanken kommen.



im land der bösen bits

Die Vorgeschichte



Spielleiterinfo:

Anne, ein neunjähriges Mädchen wohlbetuchter Eltern, ist in einem Internat untergebracht, und das seit ihrem sechsten Lebensjahr. Sie besucht momentan die vierte Klasse der Friedrich-Opperstedt-Grundschule.

Das tägliche Leben mit vielen gleichaltrigen Mitschülerinnen und -schülern hat der gesprächsfreudigen kleinen Anne ziemlich viele Spielkameraden beschert, und vor kurzem hat sie sogar ihren ersten Freund, Jens aus ihrer Klasse, kennengelernt. Annes Geburtstag (an dem sie so viel Schokoladeneis gegessen hatte wie noch nie zuvor in ihrem ganzen Leben) ist auch erst zwei Wochen her, und sie hat von ihren Eltern ein neues Spielzeug bekommen, ein kleines Videospiel nämlich. Ihr nagelneuer »LähmBoi«, so heißt der kleine elektronische Wunderkasten, fasziniert Anne in einem Maße, das schon fast bedenklich ist. Und Jens, ihr Freund, ist ebenfalls ein großer kleiner Fan des LähmBoi. Jens' Vater besitzt einen Elektronikgroßhandel und vertreibt unter anderem auch die Spielkassetten für den LähmBoi. Kein Wunder also, daß Jens stets die neuesten Spiele besitzt und sie an Anne ausleiht (oder manchmal sogar schenkt).

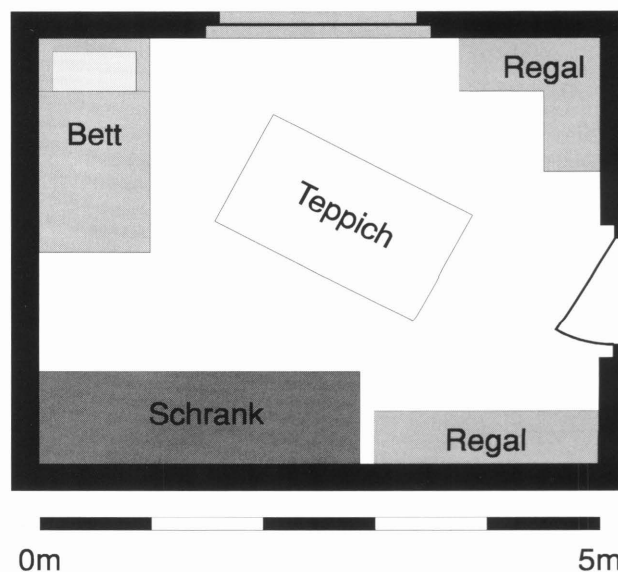
Wie gesagt, Anne ist von ihrem LähmBoi fasziniert, und ihre Leidenschaft für das elektronische Wunderkind kennt fast keine Grenzen mehr. Sobald die Schule aus ist, stürzt Anne in das kleine Zimmer von Jens, und dann spielen beide und spielen und spielen.

Alles würde so schön sein, wäre da nicht ein bössartiger Neider namens Beep Feng (Spielleiter, merkt Euch diesen Namen!). Beep Feng, seines Zeichens Billig-Plüschtier par excellence, ist ebenfalls durch das Große Geheimnis (siehe Regelbuch »Die Odyssee« auf Seite 9) beseelt

worden und hat vor ungefähr einer Woche den LähmBoi für sich entdeckt. Das Dumme daran ist, daß Beep Feng wirklich nicht der beste Video-Spieler ist, genauer gesagt erreicht er bei den meisten Spielen von zum Beispiel einhundert möglichen Punkten ganze dreizehn. Dies macht ihn wütend, ziemlich wütend sogar (was auch irgendwie verständlich ist). Nun wäre Beep Feng nicht Beep Feng, wenn er sich diese Schmach gefallen lassen würde. Er beschließt also zu handeln. Mit Hilfe seines von Elektronikschaltkreisen und Chips nur so vollgestopften Bauches, den er übrigens selbst stolz »mein Rechenbauch« nennt, klinkt er sich in den Spielcomputer ein und programmiert das momentan im LähmBoi steckende Spiel so um, daß jemand, der es spielt, niemals mehr als zehn Punkte erreichen kann. Wenn Beep Feng schon nicht gewinnen kann, dann soll keiner gewinnen!

Die logische Konsequenz von Beep Fengs hintertriebenem Handeln ist dann natürlich, daß auch unsere Anne ständig verliert. Wenn sie

Grundrißplan von Annes Zimmer



dann abends kurz vor Bettruhe geknickt in ihre Zimmer schleicht, holt sie ihren LähmBoi vom Regal, legt sich in ihr Bett, zieht die Bettdecke über den Kopf und spielt und spielt und spielt. Aber trotz der über ihren Kopf gezogenen Bettdecke gewinnt sie kein einziges Spiel. Man kann sich vorstellen, daß dies ziemlich frustrierend sein kann. Für Anne ist es so frustrierend, daß sie von Zeit zu Zeit wutentbrannt irgendein in der Nähe liegendes Ding ergreift und es in ihren immer offenstehenden Kleiderschrank schleudert. Unglücklicherweise erwischt sie dann hin und wieder auch eines ihrer Plüschtiere, die solche Aktionen ganz und gar nicht gutheißen können.

Für die flauschigen Gesellen ist das Verhalten von Anne natürlich unerklärlich, und auch mit den seltsamen Melodien, Piep- und Pfeifgeräuschen aus dem LähmBoi können sie nichts anfangen, schon alleine aus dem Grund nicht, weil Anne ja unter der Bettdecke spielt.

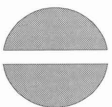
1. Der Mittelsmann



Spielerinfo:

Es ist nun schon einen Tag her, seitdem die kleine Anne sich so seltsam verhält. Einmal hat sie sogar einen der Spielercharaktere gepackt und in den Schrank gepfeffert. Wie es der Zufall so möchte, hatte er's ja eigentlich verdient gehabt, denn er bescheißt die anderen nämlich immer beim Zambeln (eine Kartenspiel-Variante der Plüschtiere, welche in dem Abenteuer »Plüsch, Drugs & Rock'n Roll« ausführlich beschrieben wird)! Das Gute ist nur, daß jetzt die Ferien vorbei sind und Anne wieder in die Schule gehen muß, dann haben die Plüschtiere nämlich Zeit, zu beobachten, was außerhalb ihres Zimmers vor sich geht. Es ist Montag morgens und die unvermeidliche Schule hat wieder begonnen (auch zum Leidwesen von Anne).

Anne wurde gerade durch ihren Wecker unsanft aus dem Schlaf gerissen. Da heute ihr erster Schultag ist, sieht Anne nicht besonders »fit« aus und torkelt mit halboffenen Augen zum Waschbecken, um sich ein paar Tropfen Wasser in das Gesicht zu gießen. Nach der sehr kurz geratenen Wäsche beginnt Anne ihre Schultasche zu packen.



Spilleiterinfo:

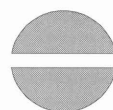
Die Plüschtiere sollten sich jetzt dafür entscheiden, wer Anne verfolgt. Eine recht gute Idee ist es auch, sich in Annes Schultasche zu schmuggeln (dies gilt natürlich nur für kleine Plüschis).

Auf jeden Fall ist eine Geschicklichkeitsprobe notwendig, um beim Öffnen der Türe mit hinaus zu gelangen.



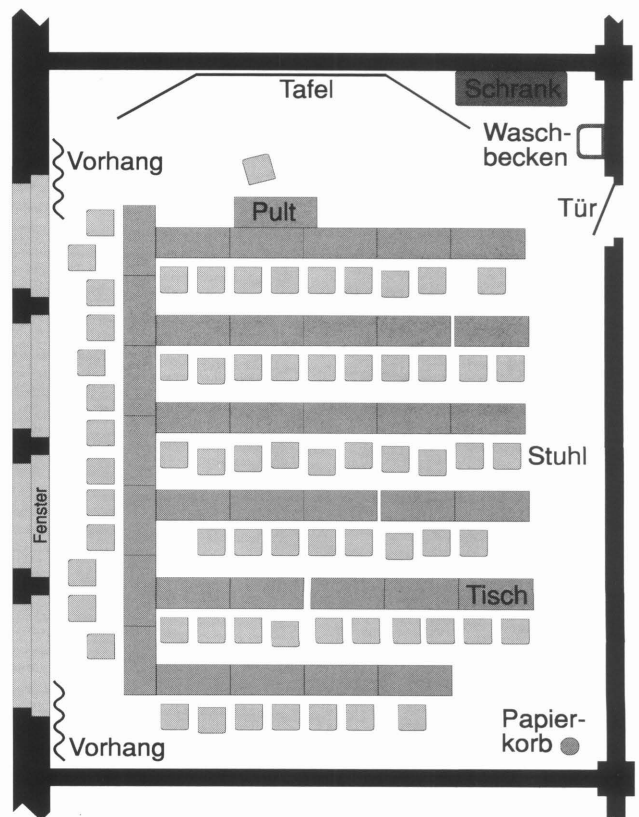
Spielerinfo:

Kurz vor dem Unterrichtsbeginn um acht Uhr morgens trifft sich Anne auf dem Gang mit Ihrem Freund und Klassenkameraden Jens. Er gibt ihr eine kleine, quadratische Platte, die etwa zwei Füßchen (Erklärung auf Seite 7 des Regelheftes) dick ist, mit und sagt »Da, guck mal, das ist wirklich toll, da kann man ewig mit spielen, echt, Anne!«. Anne freut sich sichtlich über das Geschenk ihres Freundes und steckt es in ihre Schultasche. Dann eilt sie sofort in das Klassenzimmer.



Spilleiterinfo:

Es kommt in der folgenden Zeit darauf an, daß die Plüschtiere herausfinden, was es mit dieser Platte auf sich hat. Es ist natürlich eine Videospiel-Kassette, die in den LähmBoi eingeschoben wird. Sollte es irgendeinen Spielcharakter in das Klassenzimmer verschlagen (etwa, weil er die Spielkassette aus der Schultasche entwenden will), hier ist der Grundriß des Klassenzimmers:



Da heute der erste Schultag nach Ferienende ist, wird der Unterricht bereits um 10 Uhr 15 beendet. In den ersten beiden Schulstunden von

08.00 Uhr bis 09.30 Uhr unterrichtet Fräulein Brinkmeier Sachkunde. Auf dem Schulplan steht gerade Biologie, und die frischgebackene, motivierte Lehrerin bringt einen großen Stapel verschiedener Blätter mit in das Klassenzimmer. In der ersten halben Stunde des Unterrichtes müssen die Schüler den Inhalt dieser Blätter zu Papier bringen. Dabei legt Fräulein Brinkmeier ein derartiges Tempo beim Diktieren vor, daß das Ganze in ein Chaos ausartet. Nach diesem mißlungenen Anfang, bittet sie dann ihre Schützlinge ganz vor an das Pult. Von nun an erfreut sie ihre Schüler mit Experimenten. Daher achtet auch keiner darauf, was sich im hinteren Teil des Klassenzimmers abspielt.

In der letzten Schulstunde steht dann Mathematik auf dem Stundenplan, unterrichtet von Herrn Dr. Kassera, einem ältlichen, zerbrechlich wirkenden Mann, der aber sowohl sehr streng als auch sehr laut sein kann und jedes klitzekleine geflüsterte Wort der Schüler sofort mit »In-der-Ecke-steinen« bestraft. Hier ist eigentlich keine Möglichkeit für die Plüschis gegeben, etwas zu unternehmen ohne aufzufallen.

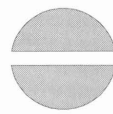
Nach der Schule eilt Anne sofort in ihr Zimmer.

2. Der Kicherer



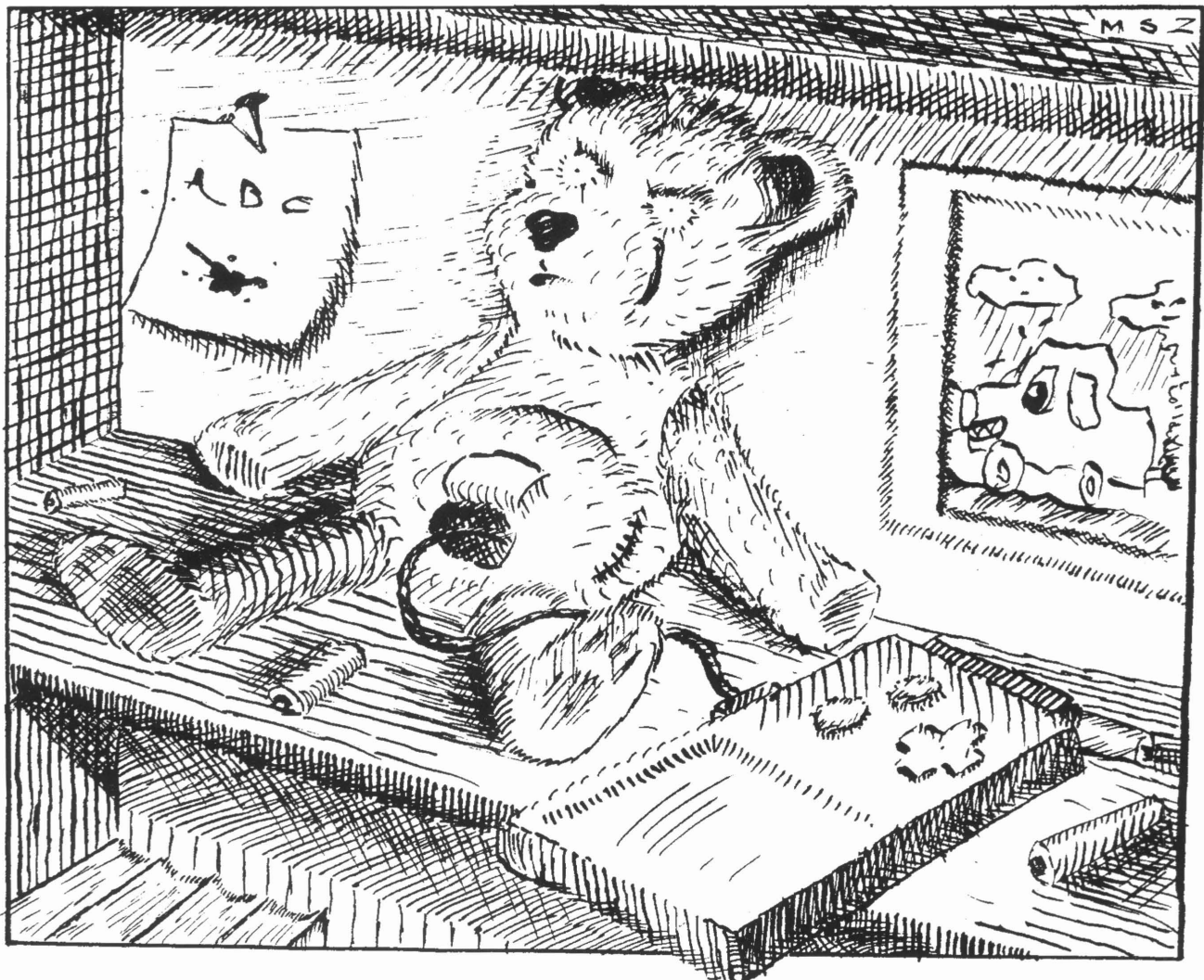
Spielerinfo:

Auch am ersten Schultag spielt Anne wieder mit dem LähmBoi. Und wieder verliert sie, und wieder schleudert sie wahllos irgendeinen Gegenstand, den sie zu fassen bekommt, in den Kleiderschrank. Dies geht so ungefähr eine Stunde lang, bis zur Bettruhe. Herr Mertens, der Direktor des kleinen Internats, blickt auch kurz in Annes Zimmer herein, sagt »Schlaf gut, Annchen« und schließt dann leise die Tür. Anne holt den LähmBoi unter ihre Decke hervor und schließt ihn wütend in ihr Nachtkästchen ein. In diesem Augenblick ertönt ein metallisch-meckerndes Kichern vor Annes Tür; es ist zu leise für Menschenohren, aber die Plüschtiere hören es sehr wohl.



Spielleiterinfo:

Sollten die Spielercharaktere den Kicherer verfolgen, entdecken sie nur noch ein kleines Bündel schwarzen



Plüschfells vor der Tür - das Ergebnis der überstürzten Flucht Beep Fengs.

Jetzt wäre es keine schlechte Idee, wenn die Plüschis Wachen aufstellten. Die Plüschtiere werden, falls sie wirklich Wachen aufstellen, die ganze Nacht warten, ohne daß etwas passiert. Das Nachtkästchen können sie nicht öffnen.

3. Kontakt mal Zwei



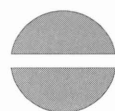
Spielerinfo:

Auch der nächste Tag beginnt für Anne mit einem Videospiel, und natürlich verliert sie wieder. Anne ist jetzt schon ziemlich in Eile, es ist nämlich schon fünf Minuten vor acht, und sie ist noch nicht im Klassenzimmer. Weil sie es so eilig hat, legt sie ihren LähmBoi auf das Bücherregal über ihrem Bett und hetzt zur Türe hinaus.

Kurz danach öffnet sich die Tür wieder und ein knallgrüner Plüsch-Koalabär mit kleinen Leuchtdioden als Augen betritt Annes Zimmer - Beep Feng. Er wackelt zum Bett und sieht das offene Nachtkästchen, in das Anne eigentlich den LähmBoi hineinlegen wollte. Plötzlich beginnt er, sich ziemlich schnell um die eigene Achse zu drehen. Genauso abrupt endet er seinen Tanz und hält seine Drehung vor Annes Bett an, wobei er nach oben auf das Bücherregal blickt, an die Stelle, wo Anne das Videospiel hingelegt hatte.

Beep Feng hebt nun seinen rechten Arm, und plötzlich schießt daraus ein kleiner Enterhaken hervor, der an ein dünnes Seil geknotet ist. Der Enterhaken verfängt sich im Regal. Ein leises Surren ertönt, und Beep Feng hebt sich in die Höhe, indem er das Seil wieder in seinen Arm hineinzieht! Oben auf dem Regal angekommen, nimmt Beep Feng sofort und ohne zu warten die Batterieklappe des LähmBoi-Videospiels ab und entfernt die Batterien aus dem Fach. Dann streichelt der grüne Koala mit bestimmten, eckigen Bewegungen über seinen Bauch - und eine vorher nicht sichtbare Klappe in seinem

Plüschbauch springt auf. Mit flinken Fingern zieht Beep Feng ein Kabel heraus und schließt es irgendwo im Innern des LähmBoi an. Kurz darauf beginnen seine Leuchtaugen zu blinken, dann immer schneller, wobei sie ihre Blinkfrequenz ständig beschleunigen. Der Koala wirkt dabei irgendwie apathisch.



Spielleiterinfo:

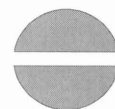
Der Spielleiter sollte die obenstehende Passage durchgehend erzählen und sich auch nicht durch Zwischenbemerkungen seitens der Spieler unterbrechen lassen. Es ist ganz wichtig für das Abenteuer, daß Beep Feng sich an den LähmBoi anschließen kann. Nachdem er sich angeschlossen hat, ist er total bewegungsunfähig, da sich sein Geist schon im Computer, im Cyberraum befindet. Die Plüschtiere werden natürlich jetzt versuchen, auf das Regal zu gelangen, auf dem Beep Feng sitzt.

4. Die Verfolgung



Spielerinfo:

Beep Feng sitzt immer noch wie angewurzelt vor dem LähmBoi, während seine Augen rasend schnell blinken.



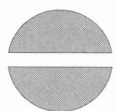
Spielleiterinfo:

Sobald die Plüschtiere entweder ein Kabel, Beep Feng oder den LähmBoi berühren, erklingen aus dem Spielcomputer seltsame Töne, die sich kontinuierlich höher schrauben. Zugleich beginnt der LähmBoi in allen Farben des Regenbogens zu leuchten, und aus dem Bildschirm tritt plötzlich ein großer Lichtkegel, der das ganze Zimmer ausleuchtet. Die Töne schrauben sich immer höher, bis sie so hell sind, daß sie kaum gehört werden können. Ein sehr lautes Explosionsgeräusch beendet den Spuk. Bei dieser Explosion gehen alle Plüschis, egal unter welchen Umständen, k.o..



das böse erwachen

1. Welcome To Level One



Spielleiterinfo:

Von nun an befinden sich unsere Helden in dem bereits erwähnten Cyberraum. Hier folgt nun die Tabelle, in der alle Besonderheiten zusammengefaßt sind:
Im Cyberraum

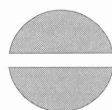
- können von den Spielcharakteren mitgebrachte künstliche Waffen zwar benutzt werden, aber diese richten keinen Schaden an.
- kann durchaus waffenlos gekämpft werden.
- sind von den Spielcharakteren mitgebrachte Ausrüstungsgegenstände zwar vorhanden, aber können nicht benutzt werden.
- können alle Fertigkeiten der Plüschtiere angewandt werden, wie wenn sie sich in der realen Welt befänden.
- haben Zaubersteine keine Zauberkraft mehr.
- stirbt man nicht. Sollte durch einen ganz dummen Zufall oder durch einen ganz unbarmherzigen Spielleiter ein Spielercharakter im Innern des Computers das Zeitliche segnen, dann »stürzt er ab«, d.h., er findet sich in der realen Welt vor dem LähmBoi liegend wieder. Wenn er in den Cyberraum zurück will, braucht er bloß nochmals die Kabel von Beep Feng berühren. Der SC wird dann an die Stelle »digitalisiert«, an der er auch abgestürzt ist. Er muß also die bis dahin bewältigten Levels nicht noch einmal wiederholen!
- gesammelte Objekte können natürlich nicht mit in die reale Welt genommen werden.



Spielerinfo:

Die Spielercharaktere erwachen aus ihrem unfreiwilligen Schlaf. Ein kurzer Blick zeigt, daß sie alle ihre Ausrüstungsgegenstände noch bei sich haben, die sie vor der Explosion besaßen. Der zweite Blick zeigt etwas viel Seltsameres: Die Plüschtiere

wurden offenbar durch die Explosion in eine Welt geschleudert, die alles andere als normal ist (auch für Plüschtiere): Der Boden dieser Welt leuchtet in Neongelb. Ungefähr 20 Schritt (30 Füßchen = 1 Schritt) über ihren Köpfen befindet sich eine Decke, die mit blaßgrüner Farbe gestrichen ist; darauf sind einzeln kleine rose Wölkchen gemalt. Besonders bei den Wolken fällt auf, daß sie alle irgendwie eckig aussehen, als wären sie aus tausenden von kleinen Legosteinen zusammengesetzt. Ab ca. sechs Schritt über dem Erdboden schwebt eine große, rote Fläche waagrecht in der Luft. Etwa fünf Schritt darüber noch einmal eine, und wiederum fünf Schritt über dieser noch einmal eine. Und noch viel seltsamer ist, daß plötzlich mitten in der Decke Luken aufklappen und Eisenkugeln herausfallen. Die Eisenkugeln rollen auf der obersten Ebene herum, bis sie ihren Rand erreicht haben, dann fallen sie auf die nächsttiefer gelegene. Dies wiederholt sich solange, bis sie den Erdboden erreicht haben. Dort verwandeln sich die Kugeln plötzlich in kleine gelbe Krokodile, die auch etwas eckig und kantig aussehen. Die Krokodile greifen die Spielercharaktere an.

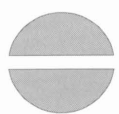


Spielleiterinfo:

Die Situation ist klar: Die Spielercharaktere sind durch die Explosion des LähmBoi in dessen Inneres »gesaugt« worden. Sie befinden sich nun als digitalisiertes Abbild ihrer selbst im LähmBoi und sind offensichtlich mitten in ein Computerspiel gezogen worden. Es ist ein typisches Jump-and-Run-Spiel, bei dem von oben her Kugeln auf die Spielercharaktere herunterfallen (insgesamt sind es zehn Kugeln). Sobald eine Kugel ein Plüschtier eines Spielercharakters trifft, werden ihm zwei Plüschpunkte abgezogen und die Kugel rollt weiter. Findige Plüschtiere werden bald bemerken, daß sich Kugeln wie auch die Krokodile (TK 1W6, Stärke 2, KW 1, Plüschpunkte 10) auflösen, sobald man über sie hinweg springt.

Ein solcher Sprung benötigt eine Probe auf die Fertigkeit »Springen«. Wenn ein Hindernis erfolgreich übersprungen wurde, schwebt an dessen Stelle plötzlich eine große »5« in der Luft. Diese Ziffer, die ebenfalls dreidimensional ist, bleibt ungefähr fünf Sekunden lang in der Luft, danach verblaßt sie. Wiederum werden findige Plüschis bemerken, daß die Zahlen dadurch verschwinden, daß man gegen sie springt. Die Zahlen, gegen die ein Spielercharakter springt, müssen sehr genau vom Spielleiter notiert werden, denn sie sind die Kekse, die sich die Plüschtiere erhamstern! Dies gilt übrigens für das gesamte Abenteuer im Cyberraum.

2. Kleiner Mann ganz gelb



Spielleiterinfo:

Sobald die Spielercharaktere diese erste Probe im Cyberraum überstanden haben, erscheint am Himmel ein riesiger dreidimensionaler Schriftzug »Level 2«. Sollten auch hier die Spielercharaktere in ihrem unermeßlichen Spieltrieb dagegenspringen, müssen sie leider bemerken, daß diese Schrift massiv ist und überhaupt nicht daran denkt, sich aufzulösen. Das betreffende Plüschtier erleidet Schaden in der Höhe von einem sechseitigen Würfel (1W6).

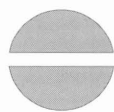


Spielerinfo:

Kurze Zeit nachdem der Schriftzug erschienen ist, ertönt laute Musik von heroischem Format, vielleicht vergleichbar mit den Werken Wagners. Dann wird

es dunkel um die Plüschtiere, und sie können aus verschiedenen Richtungen Stimmen hören. Eine davon ist besonders laut: »Bit Nummer 102 bis 112, dorthin! Bewegung, hopp hopp! Alle Sprites auf ihre Positionen! Hey, Nummer 125, Du sollst blinken, hörst Du mich, blinken! Immer das gleiche Theater mit Euch!«

Dann wird es wieder hell. Die Spielercharaktere werden bemerken, daß sich die Umgebung ganz gehörig verändert hat. Sie stehen in einem Labyrinth aus sehr hohen, glatten, dunkelblauen Mauern. Die Seitenlänge des Raumes beträgt jeweils siebzig Schritt (7 Meter). Im Abstand von jeweils zehn Schritt (1 Meter) liegen kleine Seifenblasen auf dem Boden, jeweils eine.



Spielleiterinfo:

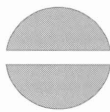
Sobald eine Seifenblase von einem Plüschtier berührt wird, zerplatzt sie. Durch weiteres Auskundschaften des Labyrinths entdecken sie, daß in jeder der vier äußersten Ecken des Raumes ein runder Riesen-Butterkeks liegt.

Der Spielleiter notiert für eine zerplatzte Blase einen Keks! Sollten mehrere gleichzeitig die Seifenblase berühren, bekommen alle einen Keks!



Spielerinfo:

Während also die Plüschtiere friedlich am Seifenblasenzerplatzen sind, taucht vor ihnen ein roter Geist auf, der es ganz offensichtlich auf die Plüschtiere abgesehen hat.



Spielleiterinfo:

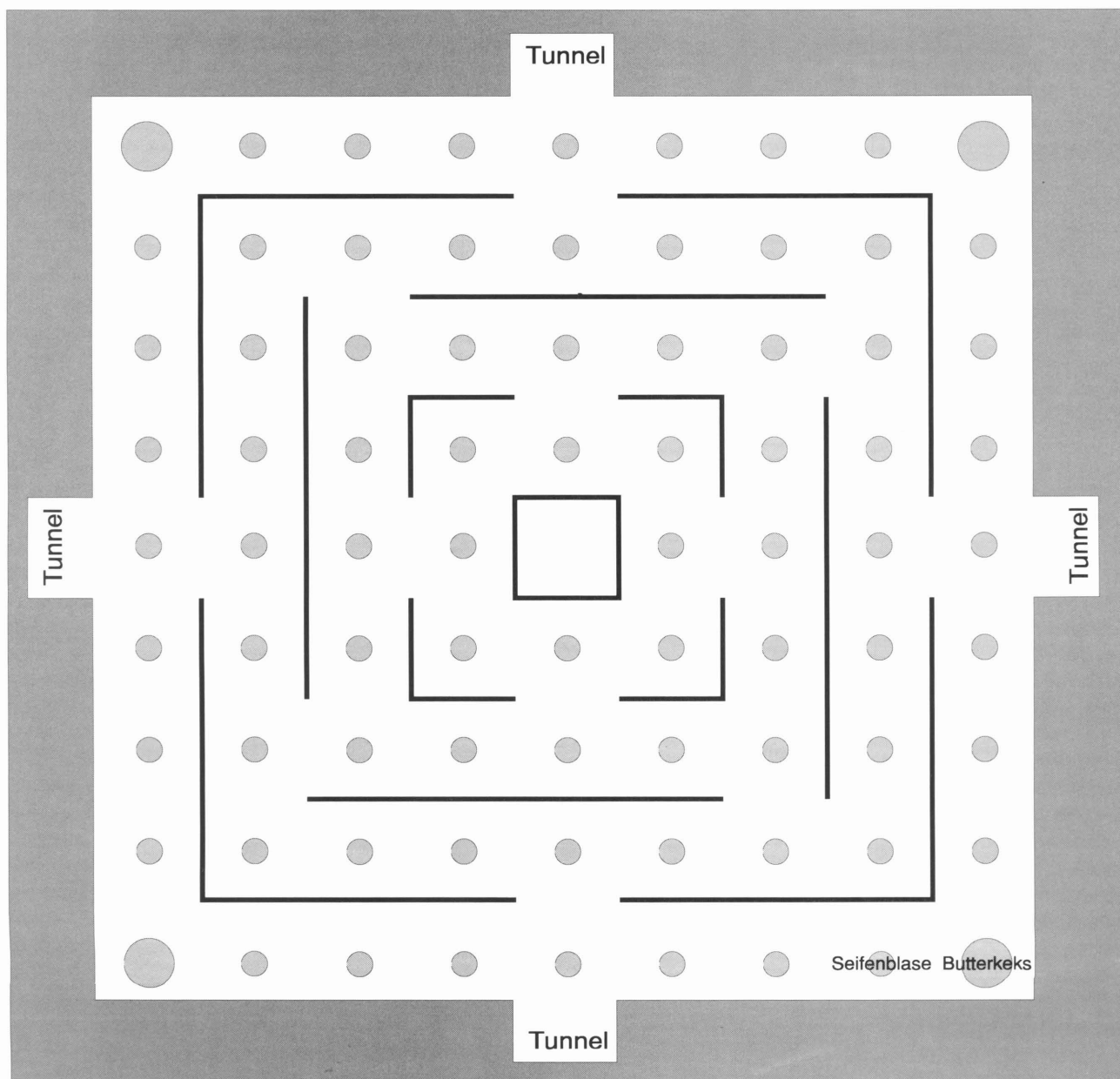
Geister haben in diesem Level eine unangenehme Eigenschaft: Sie können nicht durch normale Waffen be-



siegt werden. Wenn aber ein Plüschi sie berührt, verliert er die Hälfte der einer mit einem sechsseitigen Würfel erwürfelten Zahl (1W6 : 2, immer abrunden). Da die Geister schneller sind als unsere Plüschtiere, müssen sich die Spielercharaktere sehr geschickt durch das Labyrinth bewegen, um so die Geister abzuschütteln. Die einzige Waffe gegen die Geister sind die vier Riesenbutterkekse. Sobald ein solches Gebäckstück berührt wird, löst es sich auf und der Spielercharakter erhält alle seine verlorenen Plüschpunkte zurück. Aber das ist noch nicht alles: Alle sich im Spiel befindlichen sechs

Geister beginnen seltsam zu wabern, in der Luft zu verschwimmen, und plötzlich - ergreifen sie die Flucht vor den Plüschis. Diese überstürzte Flucht dauert genauso lange an, wie die Geister in ihren Konturen unscharf sind, also ungefähr zehn Sekunden. Jeder Geist, der während dieser Zeit von einem Plüschtier berührt wird, haucht sein Leben aus, und an dessen Stelle schwebt eine große »3« in der Luft, die, wie schon bekannt ist, demjenigen Plüschtier 3 Kekse einbringt, das sie berührt.

Die Tunnelöffnungen (siehe Karte weiter unten) haben eine ganz besondere Bewandnis: Wenn



ein Plüschtier oder ein Geist in eine solche Öffnung hineingeht, kommt es auf der gegenüberliegenden Seite wieder heraus! Sollte also ein Plüsch in den rechten Tunneleingang flüchten, kommt er sofort wieder ohne sein weiteres Zutun an der linken Öffnung heraus.

Wenn ein Geist besiegt wurde, dauert das nicht lange. Er ist nur ungefähr fünf Sekunden lang verschwunden, danach taucht er im Zentrum des Labyrinths wieder auf. Der Level endet, wenn die Plüschtiere alle Seifenblasen zerplatzt haben.

Dieser Level sollte nicht zu verbissen gespielt werden. Es ist nicht notwendig alles genauestens zu kartografieren. Der SL kann den Aufenthaltsort der Plüschis und der Geister Pi mal Daumen abschätzen, schließlich steht bei PP&P ja der Spaß im Vordergrund.

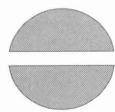
3. Fliegt ohne den Roten Baron



Spielerinfo:

Wenn die Plüschtiere aus dem Labyrinth gekommen sind, wird es wiederum dunkel um sie, und man hört leise Summ- und Klickgeräusche. Als die Dunkelheit verschwindet, stehen die Plüschis in einem geschmackvoll eingerichteten Büro im Stile der 20er Jahre. Ihnen gegenüber steht eine Person, die ebenfalls aus vielen Tausenden von Legosteinen zusammengesetzt scheint. Diese Person sieht aus wie einer der Großen Trampel, aber er ist nur genauso groß wie die Plüschtiere selbst, und ist mit einer Lederjacke, Kniebundhose und Lederstiefeln bekleidet. Auf dem Kopf trägt er eine lederne Fliegermütze und die darüber gestülpte Brille.

»So, guten Morgen, Morgen, werde Herren! Wünsche wohl geruht zu haben! Wie ich unserem Gespräch gestern entnehmen konnte, ist das ihr erster Einsatz, nicht wahr! Aber keine Sorge, keine Sorge, runter kommen sie alle!«



Spielleiterinfo:

Die Spielercharaktere sind in ein Abenteuer-Spiel geraten, das Doppeldecker-Luftkämpfe simuliert. Der Herr in der Fliegerkluft ist Beep Feng, der ja im Cyberraum die Fähigkeit besitzt, seine Gestalt zu verändern (siehe auch die Erläuterungen auf Seite 26 unter »Besondere Fähigkeiten«). Beep Feng wird die Spieler nicht attackieren, sondern wird sie mit viel Reden dazu bewegen, mit ihm gemeinsam in einen Doppeldecker zu steigen. Dann wird er das Flugzeug starten und mit den Helden einige tollkühne Manöver fliegen, bis am Himmel dann ein gegnerisches blaues Flugzeug auftaucht.

Beep Feng wird es in einen Luftkampf verwickeln, indem er den gegnerischen Piloten ständig provoziert. Wenn es dann brenzlich wird, springt Beep Feng ab, diesmal in Gestalt eines Raben.



Spielerinfo:

Dann führt der Herr, er nennt sich »Mister Baron«, die Spielercharaktere in einen Raum, der über und über mit Kleidung vollgepackt ist. Dort kleidet er die Plüschis mit ihrer Fliegerkluft ein, also Hose, Lederjacke, Lederstiefel, Lederhaube und Fliegerbrille. Sobald die Plüschtiere umgezogen sind, führt er sie aus dem Gebäude heraus hinaus auf den Hangar. Zielstrebig geht er in eine Halle, wo er sofort von einer anderen Person begrüßt wird, die auch aussieht wie ein Mensch, aber ebenfalls nur so groß ist wie die Plüschtiere.

»Melde gehorrrrsamsssst, Doppppppeldecker zum Starrrrt berreitet!« hören die Plüschtiere den Mann schnarren, und Mister Baron erwidert »Guttttt! Rüüührennn!«.

Als wenn diese Tatsache nicht alleine schon seltsam genug wäre, heben beide Männer noch ihre ausgestreckten Hände an ihre Schläfen und klacken die Absätze ihrer Stiefel zusammen.

Mit einem breiten Lächeln auf dem Gesicht, die Augen glänzend, bittet Mister Baron die Plüschtiere näher zu kommen. Stolz zeigt er auf einen recht ansehnlichen roten Doppeldecker und flüstert ehrfürchtig: »Meine Herren, da ist er, der König der Lüfte, der König der Vögel!«

Mit diesen Worten klettert er auf den hinteren der beiden Sitze, dort, wo sich der Steuerknüppel befindet. »Treten Sie bitte etwas zurück, damit ich ihn aus der Halle fahren kann!« sagt er, und der Mann, der sie vorher begrüßt hatte, greift vorne an den Rotor und bringt ihn durch ein-, zweimaliges anschubsen zum Laufen. Langsam rollt der Doppeldecker zur Halle hinaus. Wenn der Baron auf dem Hangar steht, winkt er den Spielercharakteren eifrig und bedeutet ihnen herzukommen. Mit einer fast schon befehlenden Geste bittet er sie, doch einmal im Flugzeug Platz zu nehmen, das er dann sofort in die Luft bringt.

Während des Fluges erklärt Mister Baron den Plüschtieren die Funktionen des Flugzeugs: Benzinuhr, Höhen- und Seitenruder. Plötzlich ruft er »Ah, da ist er ja schon, dieses unfertig programmierte Geschmeiß!« und deutet auf einen anderen baugleichen, allerdings blaufarbenen Doppeldecker, der ihnen mit ziemlicher Geschwindigkeit entgegenfliegt. »Dem werden wir's diesmal geben, mit einer solch guten neuen Besatzung wie jetzt!« schreit Mister Baron scheinbar aufgeregt, »Na warte, na warte!«. Er zieht den Doppeldecker noch höher und beschreibt einen großen Looping, den er mit einer langgezogenen

Schraube enden läßt, knapp am blauen Doppeldecker vorbei.

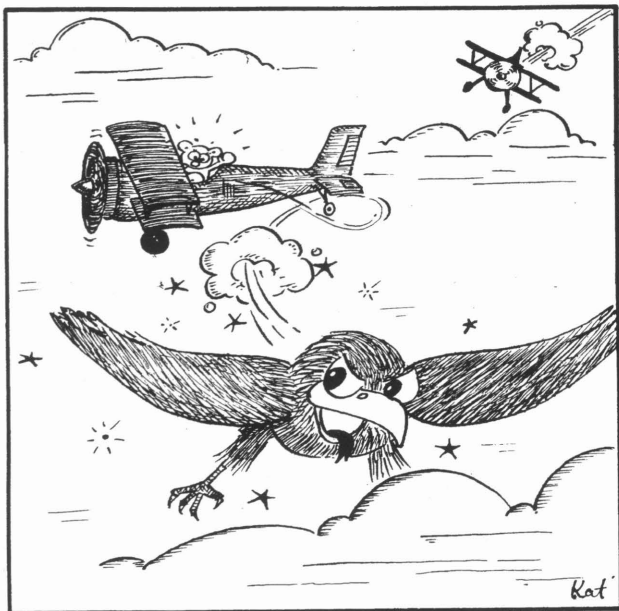
Spielleiterinfo:

Für besonders übereifrige SL sei die Bemerkung erlaubt, daß dies hier ein Cyberraum-Abenteuer ist. Es ist also auch möglich, daß z.B. 25 Plüschtiere im Doppeldecker Platz finden (Programmierte Welten sind unendlich).

Wenn die Spielercharaktere eine erschwerte Intelligenz-Probe + 2 ablegen, sehen sie trotz der tollkühnen Flugmanöver Mister Barons, wie der gegnerische Doppeldecker zwei riesige Salven Klebstoff auf sie abschießt, die aber ihr Flugzeug glücklicherweise verfehlen.

Spielleiterinfo:

Die Plüschtiere fühlen sich schön langsam etwas unwohl in ihrem Pelz. Gerade rast wieder der blaue Doppeldecker auf sie zu, als plötzlich Mister Baron den Steuerknüppel losläßt, sich aus seinem Sitz zwängt und zu den Spielercharakteren mit seltsam veränderter Stimme sagt: »Hähä, guten Flug noch, werte Gäste!«, und sich dann rücklings aus dem Flugzeug fallen läßt.



Spielleiterinfo:

Wenn einem der Spielercharaktere eine Intelligenz-Probe + 3 gelingt, kann er sich an die Stimme erinnern: Das hässliche Lachen hört sich genauso an wie das vor Annes Zimmertür. Beep Feng läßt sich also aus dem Flugzeug fallen und verwandelt sich während des Hinausfallens in einen Raben.

Eines der Plüschtiere hat jetzt die Aufgabe, den Doppeldecker sicher auf die Erde zu bringen. Das ist alleine für sich schon ein Problem, aber es wird noch viel schwerer, wenn man bedenkt, daß sie auch noch von diesem blauen Doppeldecker verfolgt werden...

Um den Schüssen des Doppeldeckers auszuweichen und trotzdem das eigene Flugzeug noch einigermaßen unter Kontrolle zu haben, muß zuerst ein Plüschtier von seinem Sitz in den Pilotensitz klettern. Dazu ist eine Probe auf die Fertigkeit »Klettern nötig«, die um -3 erleichtert ist. Sobald der Plüschti die Position des Piloten erreicht hat, wird die erste »Fahren mit Spielzeugfahrzeugen«-Probe nötig.

Gelingt diese Probe, kann das Plüschtier den Doppeldecker auf einigermaßen stabilem Kurs halten und bekommt dafür 5 Kekse. Gelingt sie nicht, wurde der Doppeldecker getroffen und setzt langsam zur Landung an, aber wirklich langsam, den Plüschtieren geschieht nichts! Es sind insgesamt fünf Proben notwendig. Wenn alle bestanden werden, ertönt plötzlich ein heller, surrender Ton, und jedes der Plüschtiere hält einen Speer in der Hand. Das Spiel hat also offensichtlich einen Bonus für besonders gutes Spielen verteilt, und in den meisten Action-Computerspielen werden Boni nun mal in der Form von Waffen verteilt. Der Speer ist im Gegensatz zu den mitdigitalisierten Waffen der Plüschis auch im Cyberraum verwendbar und besitzt die gleichen Werte wie ein Stift auf Erden (TK 1W6+1; Gewicht 30 Schnorzel; Preis 17 PFRIP). Es ist egal, ob der fliegende Spielercharakter den Doppeldecker nur einmal oder fünfmal zum Ausweichen bringt, er landet immer unbeschadet am selben Platz. Dieser Platz ist die Krone eines ungefähr 20 Schritt hohen Baumes. Die einzige Möglichkeit für die Plüschtiere vom Baum zu kommen, ist zu klettern, was eine »Klettern«-Probe +1 erfordert.

4. Die ultimative Wache

Spielerinfo:

Wenn es den Plüschtieren gelungen ist vom Baum zu kommen, bemerken sie, daß es oben auf der Baumkrone raschelt und dann ein helles »Bing!« erklingt.

Spielleiterinfo:

Mit diesem Ton löst sich der Doppeldecker in Luft auf, und jedes Plüschtier bekommt für die bisherigen Strapazen zehn Kekse!

**Spielerinfo:**

Die Spielercharaktere stehen nun auf einem mit grauen Pflastersteinen belegten Weg zu einer Stadt, die ihnen sehr seltsam vorkommt: Die Stadt hat fast nur Türme, auf denen lustig bunte Fahnen wehen, und vor dem Stadttor stehen schon wieder zwei Wesen, die aussehen wie Große Trampel, trotzdem aber nur so groß wie die Plüschtiere sind. Als die Plüschtiere beim Stadttor ankommen, werden sie von den beiden Wachen angehalten. »Halt! Hier im Reiche von Lord Pritt haben nur... haben nur... haben nur...(an dieser Stelle schlägt ihm die andere Wache auf den Rücken) haben nur (kling!) Bürger die Berechtigung zum Betreten unserer Stadt! Ihr seid keine Bürger, wir kennen euch nicht. Also: *Verswindet aus diesem Unterverzeichnis!*« Diesen Satz unterstreichen beide Wachen mit einem Wink ihrer großen Fliegenklatschen.

**Spielleiterinfo:**

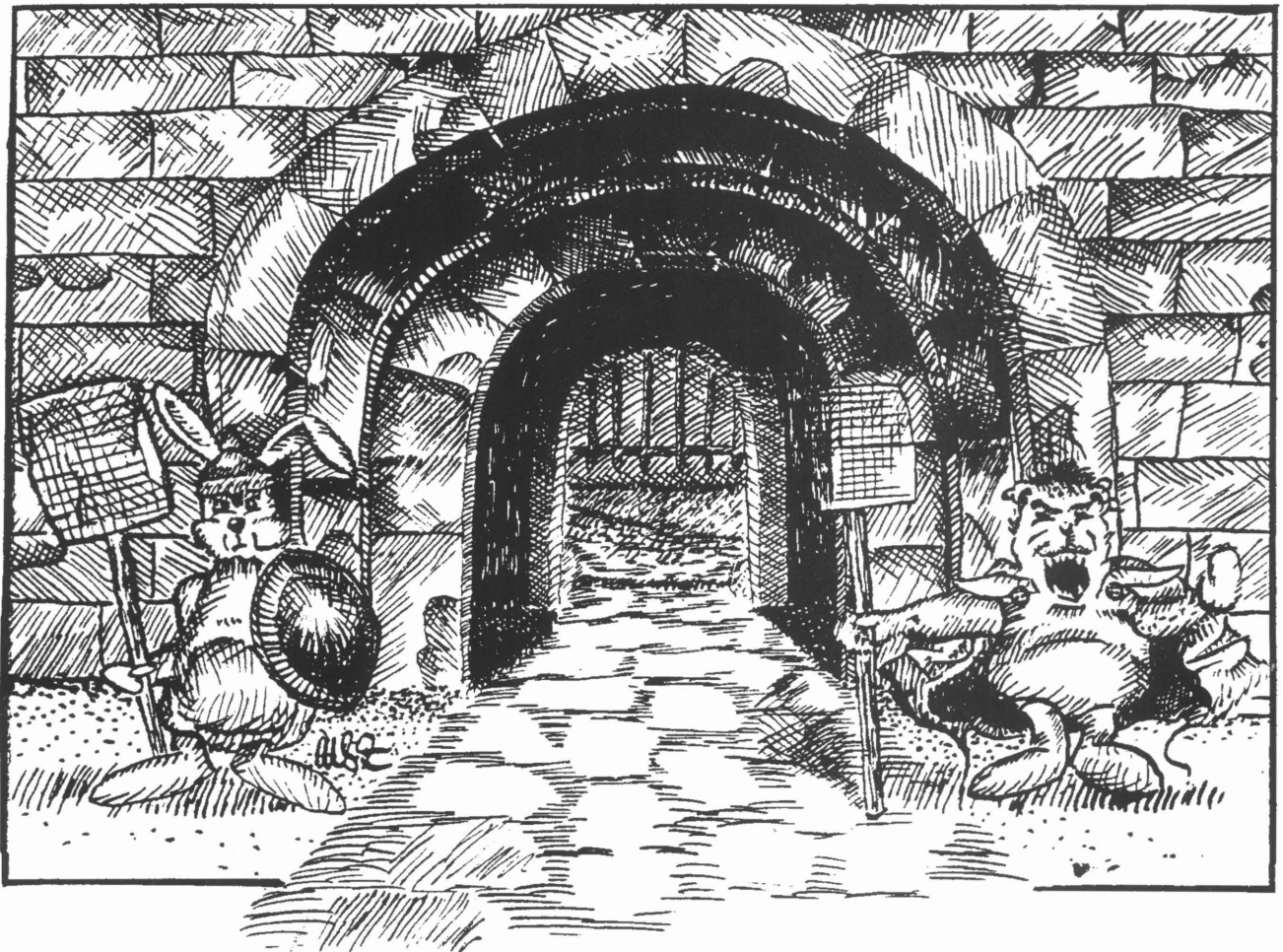
Wenn die Plüschtiere versuchen, die Wachen mit PFRIPs zu bestechen, bemerken sie, daß sie ihre PFRIPs den Wachen nicht geben können, diese sind offenbar mental gar nicht für die Universalwährung der Plüschtiere empfänglich. Die Wachen sind ein-

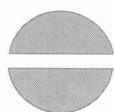
fältig programmiert, sie lassen sich nicht überreden oder vom Tor weglocken. Die einzige Möglichkeit ist wirklich die, sie zu überrumpeln. Die Fliegenklatschen haben folgende Werte: TK 1W6+2; Gewicht 80 Schnorzel; Preis 22 PFRIP.

5. Eine ultimative Stadt

**Spielerinfo:**

Was von außen so groß und protzig gewirkt hat, entpuppt sich im Inneren als klein und glanzlos. Die Stadt besteht aus 15 zweistöckigen Türmen, die um einen Marktplatz kreisförmig angeordnet sind. Momentan ist gerade Markttag, und der kleine Platz ist voll von eifrigen Käufern, lauter Musik und noch lauter schreienden Händlern, die ihre Waren weithin über den Platz anpreisen. Die Plüschtiere werden etwas erstaunt betrachtet, so komische Kunden hatte man seit langen nicht mehr in der Stadt gesehen. Keiner der Bewohner jedoch spricht die Plüschis an. Was sofort auffällt ist, daß die Personen sich sehr zackig und eckig bewegen, und - natürlich - aussehen, als wären sie aus kleinen Legosteinen zusammengesetzt.





Spielleiterinfo:

Es folgt nun eine Beschreibung der Marktstände. An jedem Marktstand kann der Spielercharakter verschiedene Gerüchte aufschnappen. In Klammern steht jeweils, ob das Gerücht wahr oder falsch ist.

Stand 1 bis 4: Lebensmittel

Der Stand bietet Lebensmittel, hauptsächlich Gemüse feil.

Gerüchte:

- 1) Der Bürgermeister hat eine uneheliche Tochter namens Jasmin (falsch).
- 2) Seine Frau trägt eine Perücke (richtig).

Stand 5: Waffen

Dieser Stand bietet alle Arten von Hieb Waffen an. Der Händler ist nicht bereit, gegen irgendwelche anderen Gegenstände zu tauschen.

Gerüchte:

- 1) Der Bürgermeister hat einen unehelichen Sohn namens Jan (richtig).
- 2) Sein neuer Stadtschreiber ist ein Magier (falsch).
- 3) Die Lebensmittel von Stand 1 sind uralte (richtig).

Stand 6: Gewürze

Dieser Stand bietet »alle Gewürze was man sich kann vorstellen«, so zumindest behauptet sein Besitzer Harman Jalko, dessen einprogrammierte Sprachroutine in letzter Zeit immer mehr Fehler aufweist.

Gerüchte:

- 1) Der Bürgermeister hat zwei uneheliche Kinder, eine Tochter namens Clementine und einen Sohn namens Detlev (falsch, aber gründlich).
- 2) Der Magier der Stadt ist schon ziemlich verkalkt in der letzten Zeit (richtig).
- 3) Der Magier der Stadt hat eine große Schwäche, deretwegen er nicht als Hofzauberer des Königs aufgenommen wurde: Er kennt die Zahl Sieben nicht. Alles, was mit ihr zu tun hat, nimmt er gar nicht wahr. Man könnte ihm sieben Gegenstände abkaufen, und er würde es nicht bemerken. (falsch, die Zahl ist 5)

Stand 7: Kleidung und Rüstung

Der Kleidungsstand bietet feine Tücher und Stoffe aus aller Herren Länder an. Nebenbei verkauft der Besitzer noch Lederrüstungen, auch für etwas beliebtere Träger, was bedeutet, daß auch die Plüschtiere hier Rüstungen erwerben können - wenn nicht das Problem mit der Währung wäre. Aber da gibt es ja bekanntlich andere Mittel und Wege wie z.B. klauen, dabei sollten sich die Plüschtiere allerdings nicht erwischen lassen.

Die Lederrüstungen bieten Rüstungsschutz 3. Gerüchte:

- 1) Der neue Stadtschreiber kann seine Gestalt verändern. Er wurde schon einige Male vom Händler beobachtet, wie er sich in ein Wesen verwandelte, das Ähnlichkeit mit einem großen Bären hatte. (richtig, denn der neue Stadtschreiber ist Beep Feng, der sich nach seiner Entdeckung durch die Spielercharaktere rasend schnell hierhergebracht hat und seine Funktion als Stadtschreiber programmierte)
- 2) Der Bürgermeister hat eine Geliebte (richtig).

Stand 8: Der Magier

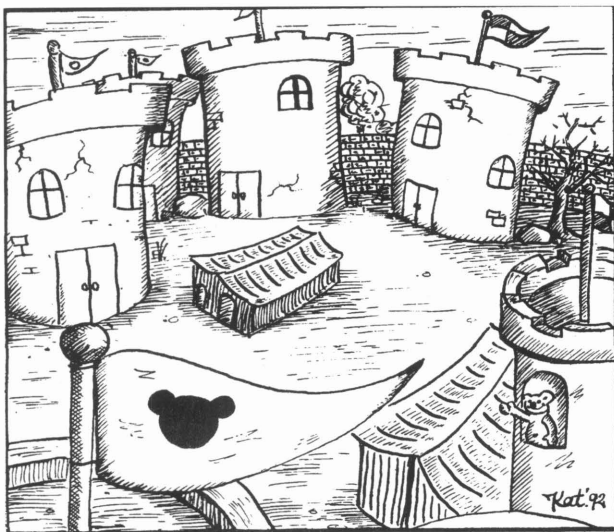
Der alte Magier ist schon wirklich alt, und seine Bewegungen sind schon sehr langsam animiert. Er hat wirklich die Schwäche, alles, was mit der Zahl Fünf zu tun hat, einfach nicht zu bemerken. Dies ist eine Spätfolge eines mißglückten Kampfzaubers. Die Spielercharaktere haben zwar bei Stand 6 erfahren, daß der Magier eine große Schwäche bei einer bestimmten Zahl hat, allerdings wurde hier die Zahl 7 genannt. Der SL sollte die Spieler auf die richtige Fährte locken, indem der Magier subtile Andeutungen von sich gibt, die darauf schließen lassen, daß es sich in Wahrheit um die Zahl 5 handelt. So könnte der Magier z.B. zu den Helden sagen: »Weil Ihr es seid, mache ich Euch heute ein ganz besonderes Angebot. Ihr bekommt fünf meiner magischen Artefakte zum Preis von einem.« (Bei der Aussprache von fünf hebt er zwei seiner krummen und dreckigen Finger direkt vor die Nase eines Plüschis). Ansonsten könnte der Magier auch Schwierigkeiten mit der Uhrzeit haben, weil es gerade fünf Minuten vor Fünf ist.

Die Spieler können tatsächlich fünf Gegenstände von ihm nehmen, ohne daß er es bemerkt, aber nur unter einer Bedingung: Diese Gegenstände müssen zu einem Haufen zusammengelegt und dann gemeinsam weggeräumt werden. Ansonsten bemerkt es der alte Magier schon. Der Magier hat jeweils acht der folgenden Gegenstände anzubieten:

- a) *Hypnotisierstein*, einmal verwendbar: Das Opfer muß eine Intelligenz-Probe + 6 bestehen, sonst ist es fünf Minuten lang willenlos.
- b) *Kampfzauberspruch* auf einer Papyrusrolle, einmal verwendbar: Seine Reichweite ist soweit man sieht. Er richtet 2W6 Schaden an.
- c) *Magische Regenwolke*, einmal verwendbar: Reichweite ist beliebig, sie regnet auf Befehl des Besitzers überall ab, wo er will.
- d) *Magische Schwimmflossen*: Der Besitzer kann auf Wasser gehen.

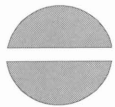
Gerüchte:

- 1) Im Stadtbrunnen befindet sich ein geheimer Eingang in ein uraltes Labyrinth. Darin ist ein sehr mächtiges Ding versteckt. Wer es besitzt, hat die absolute Macht über jedes Lebewesen (richtig, das Labyrinth ist die Zentralrecheneinheit [CPU] des LähmBoi. In dessen Zentrum liegt eine Kontrollstelle, über die man beliebig Daten löschen kann. Bei etwas Kenntnis von Elektronik kann man sogar angeschlossene Peripheriegeräte kurzschließen. In diesem Fall ist Beep Feng auch als Peripheriegerät anzusehen, da er sich mit Kabeln an den LähmBoi angeschlossen hat.)
- 2) Der Bürgermeister trägt ein Toupet (richtig).



Spielerinfo:

Noch während die Helden beim Erkunden des Marktes sind, tauchen unter lauten Rufen vier Gestalten auf, die mit Erbsenpistolen bewaffnet sind. Erstaunlicherweise sind diese Gestalten Plüschtiere, und zwar ein gelber Teddy, zwei blaue Schweinchen und ein roter Kakadu. Sobald sie die Spielercharaktere sehen, attackieren sie diese.



Spielleiterinfo:

Beep Feng hat nun wirklich Angst um seinen Pelz. Die Plüschtiere sind ihm dicht auf den Fersen. Er hat daher als Abschreckung seine vier Kumpane Wumbi (den Teddy), Örz und Knörz (die beiden Schweinchen) und Krah (den Kakadu) geschickt. Beep Feng selbst hat sich in sein Stadtschreiber-Kämmerchen zurückgezogen und sich darin verschanzt. Er programmiert fieberhaft, um den Spielercharakteren neue mächtige Gegner entgegenstellen zu können.

Wumbi, Örz, Knörz und Krah brauchen zum Nachladen ihrer Erbsenpistolen mindestens zwei Kampfrunden. Bei PP&P sind Kampfrunden (KR) nicht zeitlich exakt festgelegt, sondern dehnbar. In der Regel dauert eine KR ca. 2 Sekunden. Nicht dehnbar ist jedoch, daß die Spieler jeweils zwei Attacken frei haben. Wenn die vier je die Hälfte ihrer Knuddelwerte eingebüßt haben, flüchten sie und können nicht von den Spielercharakteren eingeholt werden.

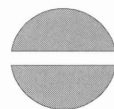
Sollten die Plüschis auf die Idee kommen, den alten Magier um Rat zu fragen (etwa, ob er eine Karte des Labyrinths habe), ist dieser sehr entgegenkommend: Er hat schon lange nicht mehr mit Leuten von »draußen« zu tun gehabt, und so macht es ihm große Freude, ebensolchen zu helfen. Außerdem drückt er dem Spielercharakter mit der größten Intelligenz eine Karte vom Labyrinth in die Pfote. Der Nachteil: Die Karte wurde vor Jahren von ihm angefertigt, sie ist daher veraltet und nicht ganz vollständig.

6. Is'n Mann in Brunnen g'fall'n



Spielerinfo:

Der Stadtbrunnen ist schon viele hundert Jahre alt, wenn man den Erzählungen der Bewohner glauben kann. Innen am Brunnenrand sind Steigbügel angebracht, so daß man bequem hinunter gelangen kann. Im Laufe der Jahre sind die Bügel jedoch etwas glitschig geworden.



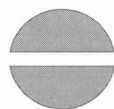
Spielleiterinfo:

Zum Hinabsteigen in den Brunnen muß jedes Plüschtier eine Klettern-Probe ablegen.



Spielerinfo:

Direkt unten am Brunnenboden ist ein alter, verrosteter Hebel angebracht. Er läßt sich nur schwer bewegen.



Spielleiterinfo:

Zum Umlegen des Hebels ist eine um 3 erschwerte Probe auf die Charaktereigenschaft Stärke erforderlich (Stärke-Probe + 3).

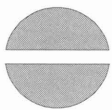


Spielerinfo:

Wenn die Spielercharaktere es geschafft haben, den Hebel umzulegen, ertönt ein Knirschen, und langsam schwingt eine vorher nicht sichtbare Mauertür auf. Abgestandene, muffige Luft dringt heraus, es ist düster, aber nicht stockdunkel.



das Labyrinth



Spielleiterinfo:

Um dem SL die Rechenarbeit zu erleichtern, arbeitet das folgende Labyrinth-Szenario mit einem Zeitpunkte-System. Dieses System verteilt für alle unnötigen Verzögerungen innerhalb des Labyrinths Zeitpunkte. Der SL muß diese natürlich sorgfältig notieren, denn die Summe aller Zeitpunkte beeinflusst die Ausgangssituation der Spielercharaktere im Endkampf gegen Beep Feng. Inzwischen hat Beep Feng seine Schergen programmiert, es sind kleine Roboter, die digitalisierte Bälle verschießen (Werte siehe Seite 29 im Anhang). Nun kommt es darauf an, wer schneller zur CPU gelangt, um Kontrolle über die Peripheriegeräte zu erlangen.

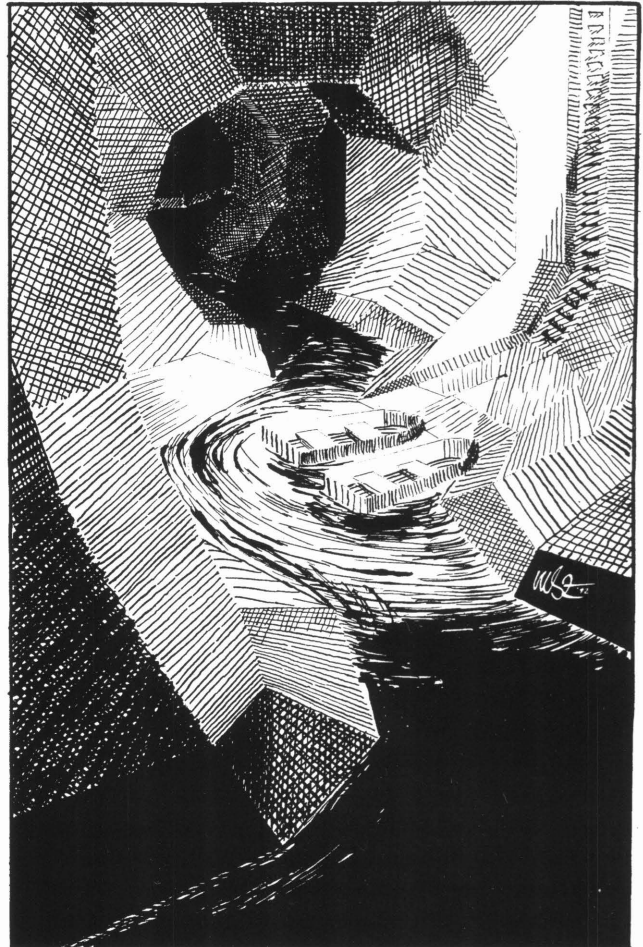
Das Labyrinth ist das eigentlich Wichtige des Computers. Alles, was auf dem Bildschirm gezeigt wird, besteht aus Daten, die im Computer fließen. Das Labyrinth ist dieses Datennetz. Da am Boden des Labyrinths ständig Datenströme fließen, ist es nur sehr schwer, zu Fuß voranzukommen, ganz abgesehen davon, daß viele böartige Viren darin herumschwimmen. Es ist deshalb empfehlenswert, das Labyrinth mit Hilfe der kleinen Datenboote zu befahren. Die Deckenhöhe des Labyrinths ist überall 20 Schritt, die Wege sind meist 20 bis 40 Schritt breit.

Eine Karte des Labyrinths befindet sich auf der folgenden Seite. Die Karte, die die Spieler gegebenenfalls vom Magier erhalten haben, ist unvollständig und beinhaltet nur die durchgezogenen Linien. Die in der Zwischenzeit hinzugekommenen Datenwege (gestrichelte Linien) sind nur dem Spielleiter bekannt!

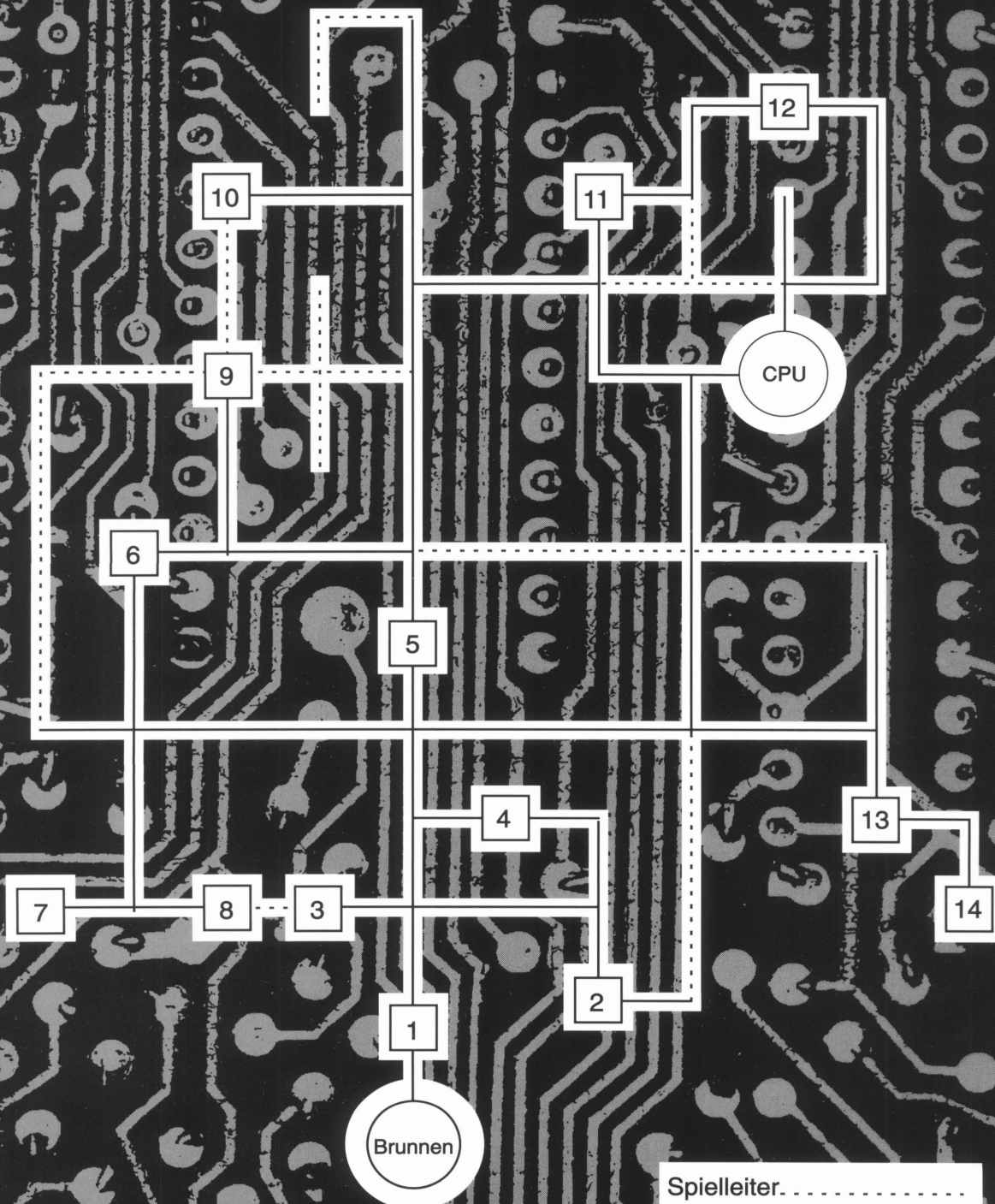
Beschreibung der Labyrinth-Stationen

- 1) Dies ist der Eingang zum Labyrinth kurz nach dem Brunnen. Die Charaktere finden dort zwei Datenboote, die jeweils fünf Plüschtiere tragen können.

- 2) Hier hat sich gerade ein Datenpaket in einem Gitter verfangen und versucht vergeblich, sein Beinchen wieder herauszubekommen. Fluchend sitzt es da und grübelt laut darüber nach, wie es wieder herauskommen könnte. Das Datenpaket ist schon vollkommen verzweifelt. Sollten ihm die Helden zu Hilfe eilen, schaffen sie es ohne Probleme, den Kleinen zu befreien. 2 Zeitpunkte.



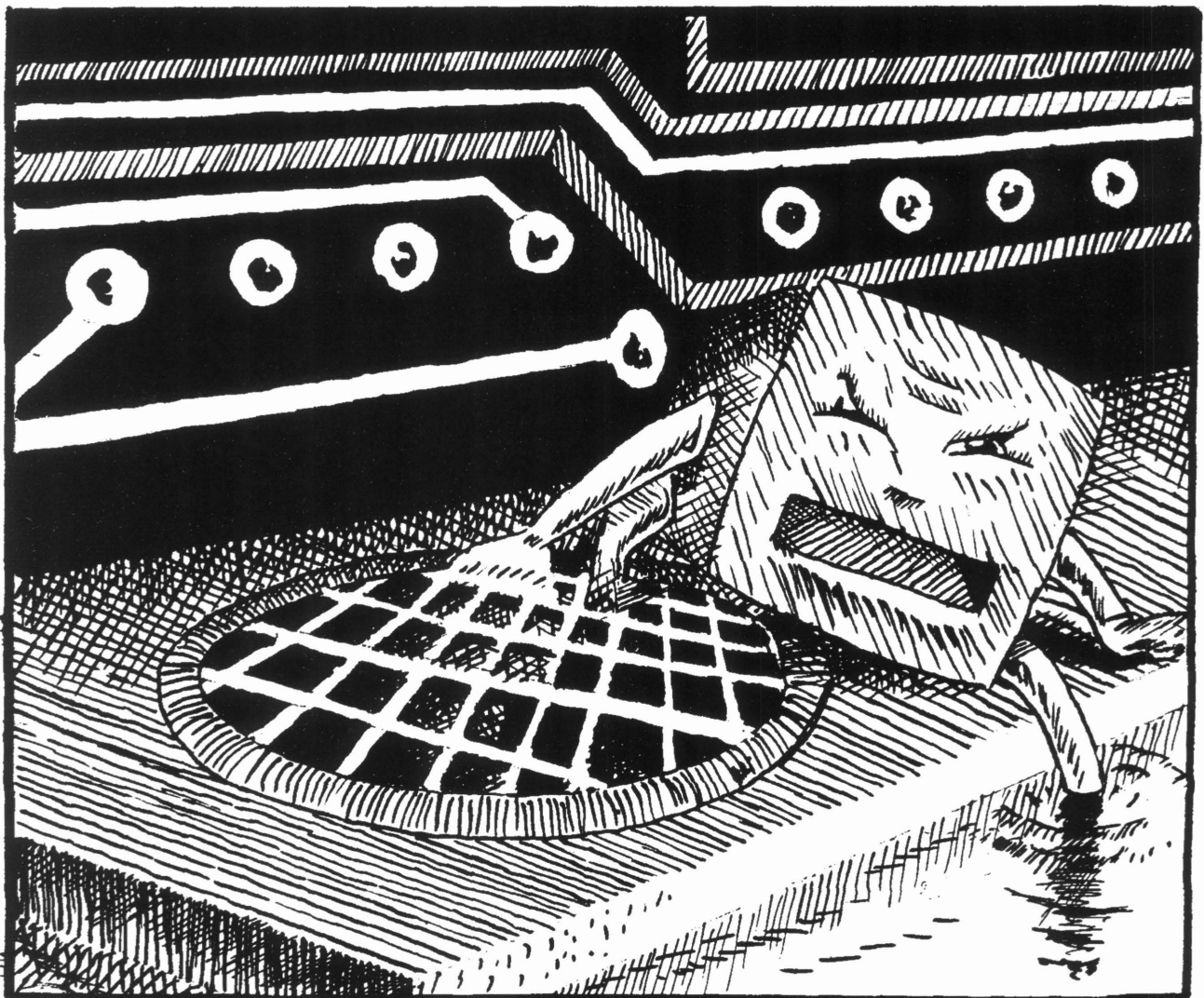
Karte: Das Labyrinth



Spielleiter.....

Spieler.....

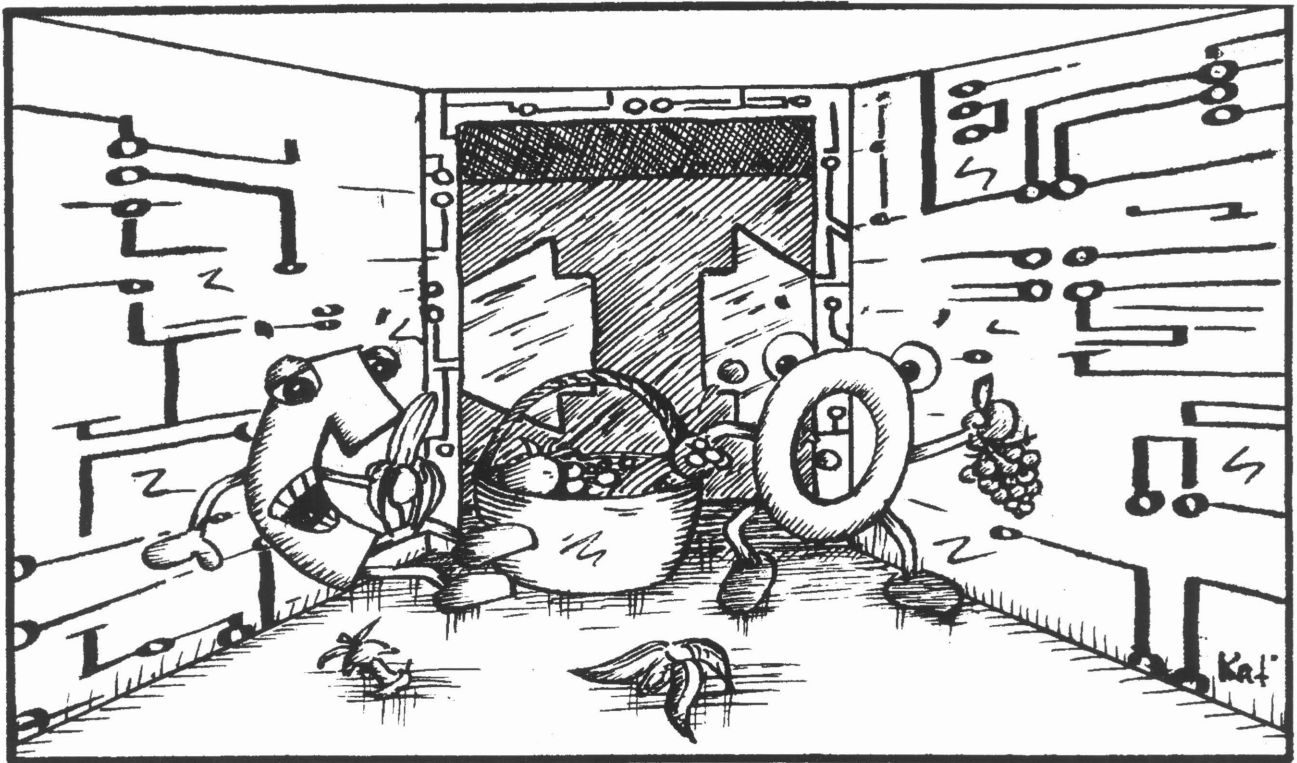
- 3) Dieser Weg ist von unbrauchbaren Daten besetzt, die sich gemütlich zum Picknick niedergelassen haben und die Plüschtiere in einen vollkommen sinnlosen Smalltalk miteinbeziehen wollen. Sollten sie dies schaffen, kostet es 3 Zeitpunkte. Sollten die Plüschtiere sich nicht aufhalten lassen, so verlieren sie durch diese Begegnung nur 1 Zeitpunkt.
- 4) Dieser Weg führt über einen kleinen Abgrund. Die Brücke, die darübergebaut wurde, ist nicht mehr sehr belastbar. Sie trägt noch maximal 50 Schnorzels, dann bricht sie zusammen. Der Abgrund ist aber auch überspringbar. Sollte ein Plüschtier die Brücke nehmen und somit einbrechen, kostet es 4 Zeitpunkte, bis die anderen Plüschis es wieder herausgezogen haben. Sollten die Spielercharaktere springen (»Springen«-Probe erforderlich), kostet sie dies nur 1 Zeitpunkt.
- 5) Hier haben sich Viren ihr Nest eingerichtet. Sobald die Spielercharaktere den Viren zu nahe kommen, verteidigen diese ihre Jungen mit Zähnen und Klauen. Die Viren haben folgende Werte: TK 1W6+4, STärke 5, Plüschpunkte 20, KW2. Diese Begegnung bringt 2 Zeitpunkte.
- 6) Die Spielercharaktere stehen unversehens einem Virenabwehr-Programm in der Form einer lebenden Ritterrüstung gegenüber. Dumm ist nur, daß das Programm die Spielercharaktere als Viren ansieht und sie sofort attackiert. Die Werte sind: TK 2W6, STärke 3, Plüschpunkte 20, KW4. Dieses Erlebnis kostet 3 Zeitpunkte.
- 7) Die Plüschtiere werden von einem Schwall neuangekommener Daten aus einem entfernten Speicher geradezu überschwemmt. Das ist 2 Zeitpunkte wert.



- 8) Hier sitzt ein Tonerzeugungsprogramm und schlürft gerade gemütlich seinen Datentee. Es besteht darauf, daß die Spielercharaktere seiner neuesten Melodie ihre Aufmerksamkeit schenken. Dies entspricht 1 Zeitpunkt.
- 9) Ein kleines, unscheinbares Würfelchen (man nennt es »Bit«) schwebt plötzlich über den Spielercharakteren. Es kann nur »Ja« oder »Nein« sagen. 1 Zeitpunkt.

schon bei lautem Rufen oder mittleren Erschütterungen einstürzt. Sollte er einstürzen, bringt das jedem Plüschtier einen Verlust von 1W6+5 Plüschpunkten und 4 Zeitpunkten.

- 13) Diese Stelle ist ein Datenweg zum Bildschirm des LähmBoi. Wenn die Plüschtiere genauer aus dem großen Fenster über ihnen schauen, können sie ganz schwach Annes



- 10) Hier ist gerade ein Sprite in der Form von Tarzan in einen schweren Kampf mit einem Virus verwickelt. Sollten die Spielercharaktere helfen, kostet sie das Zeit (3 Zeitpunkte). Wenn sie schnell weitergehen, ohne zu helfen, entspricht das 1 Zeitpunkt.
- 11) Eine Schatztruhe liegt hier, gefüllt mit vielen Dutzenden von Zaubersteinen. Die Zaubersteine sind aber leider noch nicht fertigprogrammiert, so daß sie keinerlei Kraft besitzen. Sollten die Spielercharaktere alle Steine mitnehmen, kostet sie das 5 Zeitpunkte. Sollten sie sie nur kurz ansehen und dann sofort weitergehen, verlieren sie nur 2 Zeitpunkte.
- 12) Dies ist ein sehr selten benutzter Datenweg, und so hat sich der Computer auch nicht sonderlich um ihn gekümmert. Das Ergebnis ist, daß er ziemlich baufällig ist und

Gesicht erkennen, das auf den Bildschirm schaut.
2 Zeitpunkte.

- 14) Auch das ist ein Weg, der nur selten von Daten benutzt wird. Siehe 12).

CPU) Das Ziel der Suche.
Zuerst muß der Spielleiter feststellen, zu welchem Zeitpunkt die Spielercharaktere in der CPU angekommen sind. Er vergleicht die zusammenaddierten Zeitpunkte mit der nachfolgenden Liste:

bis 27 Zeitpunkte

Die Spielercharaktere treffen vor Beep Feng und seinen Schergen ein. Sie haben genügend Zeit, um die CPU anzusehen und geeignete Maßnahmen zur Bekämpfung der Bösewichte einzuleiten. Beep Feng und seine Kumpane gehen den Plüschtieren total unvorbereitet in die Falle. Sie

werden aber erbittert um die CPU kämpfen, denn diese kann über ihr Leben entscheiden. Örz&Knörz bewachen sofort die Computerbildschirme. Da ihre Intelligenz aber nicht gerade hoch ist (eine Tatsache, die sie selbst bestreiten), fliehen sie in das Labyrinth, ohne auch nur daran zu denken, daß dies ihr Leben noch sehr viel sicherer zugrunde richtet.

bis 55 Zeitpunkte

Die Plüschtiere treffen zur gleichen Zeit mit Beep Feng und Freunden in der CPU ein. Es kommt zum Kampf zwischen beiden Parteien.

55 Zeitpunkte und mehr

Die Spielercharaktere haben gerade die CPU erreicht, als es dunkel um sie wird. Nach dem Erwachen stellen sie fest, daß sie auf Annes Bett sitzen und Anne mit ihrem LähmBoi spielt. Beep Feng aber können sie nie mehr entdecken. Ohne Beep Feng können sie auch nicht mehr den Cyberraum des LähmBoi betreten.

Weiter im Kapitel »Ende gut - alles gut!?!«

Beschreibung der CPU

Die CPU ist ein kleiner, runder Raum, in dem viele kleine Computermonitore blinken. Die Wände glänzen metallisch grau, und ein Großteil der Computerbildschirme zeigt Szenen aus dem Labyrinth, das die Spielercharaktere gerade durchquert haben. Ein großes Schaltpult ist in der Nähe, auf dem verschiedene beschriftete Knöpfe zu sehen sind, einer davon ist »Peripherie an-aus«. Sobald dieser Knopf gedrückt wird, koppelt er alle Geräte, die an den LähmBoi angeschlossen sind, ab. Somit haben diese keinen Zutritt mehr zum LähmBoi. Auf einem Bildschirm steht »Programme Ansehen & Löschen«. Sollten die Spielercharaktere auf die Idee kommen, den Computer zu bedienen (jeder kann dies tun, er ist sehr einfach gehalten), sehen sie auf dem Bildschirm unter vielen anderen Bildern das von Beep Feng. Wenn die Spielercharaktere Beep Feng vom Computer löschen lassen, sind sofort alle seine Programmänderungen gelöscht und Beep Feng selbst bekommt einen Kurzschluß, der seinem bösen Leben ein Ende bereitet und die Plüschtiere sofort wieder aus dem LähmBoi in das wirkliche Leben katapultiert.

Das Löschen geht natürlich nicht ohne Komplikationen vonstatten: Der Computer will von den Plüschtieren eine Antwort (Code) auf folgende Aufgabe haben:

»Subroutine zum Löschen eines Files aktiviert (krks). Subroutine zur Personensicherheit akti-

viert (krkskrks). Es stehen zu Verfügung: Neun Balken. Ziel: Darstellung der Zahl (krk) 11. Input des Ergebnisses ist einzugeben auf dieser Tastatur. Die Zeit läuft.«

Der SL sollte jetzt mitstoppen: Pro 30 Sekunden Überlegens addiert er auf das Zeitpunkte-Konto der Plüschtiere 5 Zeitpunkte und vergleicht den neuen Punktestand mit obenstehender Zeitpunkte-Liste. Die Spieler können sich so lange in der CPU ungehindert aufhalten, bis Ihr Zeitkonto mehr als 27 Zeitpunkte beträgt, und somit Beep Feng und seine Freunde eintreffen.

Die Lösung des Rätsels ist denkbar einfach:

ELF

Besonderheiten der CPU:

Der Spielleiter muß unbedingt auf eine spieltechnische Kleinigkeit achten:

- Nur Spielercharaktere mit der Fertigkeit »Elektronik« können wissen, was die technischen Beschriftungen der Monitore bedeuten, für alle anderen sind es sinnlose Begriffe (dies wiederum bedeutet, daß alle diese Charaktere wahllos auf die Knöpfe drücken, siehe nächster Unterpunkt).
- Sollten die Plüschis wahllos auf irgendwelche Knöpfe drücken, wird mit 60%iger Sicherheit (1 bis 12 auf einem zwanzigseitigem Würfel) ein interner System-Alarm ausgelöst: Alle Knöpfe und Tastaturen werden automatisch deaktiviert. Eine Meldung erscheint auf den Bildschirmen:
»System deaktiviert. System shutdown. Operatoren-Check. Operator's Check. Bitte warten. Please wait.«
Dieser »System shutdown«, also die komplette Sperrung aller Eingabegeräte, dauert 10 Zeitpunkte, die zum Zeitpunkte-Konto der Spielercharaktere addiert werden. Den neuen Kontostand vergleicht man mit der obenstehenden Zeitpunkte-Liste.
- Sollten die Plüschtiere wahllos auf die Tastaturen oder Knöpfe gedrückt haben, bevor sie die »Programme ansehen und löschen«-Möglichkeit haben, erscheint auf allen Bildschirmen die Nachricht:
»Language-switch sequence activated. Working mode English O.K..«, und alle nachfolgenden Meldungen werden in *Englischer Sprache* ausgegeben.
Für Plüschtiere, die Englisch beherrschen, ist das kein Problem, aber was geschieht,

wenn keiner der haarigen Zeitgenossen dieser Sprache mächtig ist (hähä)?

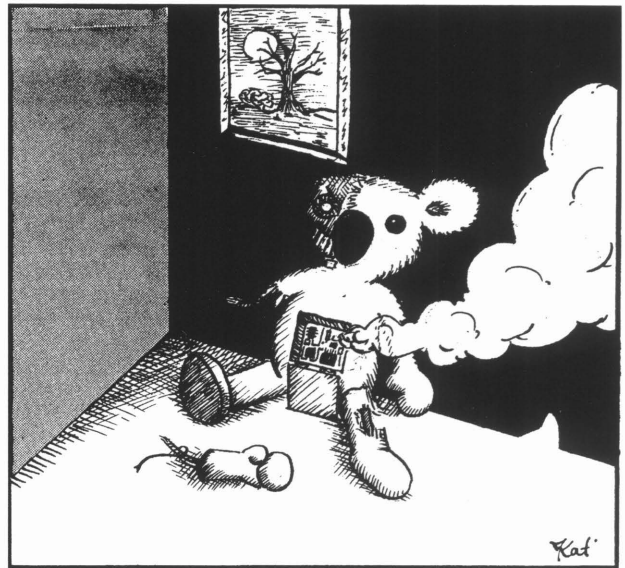
Die Chance, daß durch erneutes wahlloses Herumdrehen auf den Knöpfen die vertraute Muttersprache erscheint, beträgt 25 Prozent (der Spielleiter darf höchstens eine Fünf auf dem zwanzigseitigen Würfel rollen.) Für die eventuelle Zeit des Herumrätselns sollte der SL sich nicht scheuen, pro 30 Sekunden 5 Zeitpunkte zum Konto der Plüschtiere zu addieren.

- Irgendwann während des größten Getümmels öffnet sich eine Luke an einem Computerterminal, und ein ca. 45 Füßchen (ca. 15 Zentimeter) langer Stab fällt heraus. Eine Schrift darauf sagt: »Zauberstab«. Wenn ein Plüschtier oder ein Computerwesen lange genug (20 Sekunden; der SL muß die Zeit messen!) damit herumfuchtelte, kann er die nächsten zwei Attacken mit doppelter Schlagkraft ausführen! Danach zerbröckelt der Zauberstab, und die Schlagkraft des Stabbenutzers halbiert sich für die nächsten zwei Angriffe.

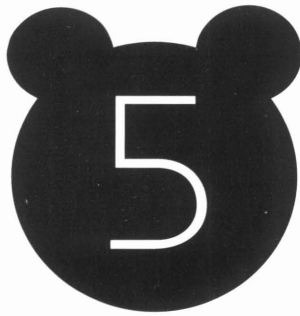
Ende gut - alles gut!?

Wenn es den flauschigen Spielercharakteren gelungen ist, Beep Feng und seine Freunde zu besiegen, werden sie sofort wieder in die Wirklichkeit katapultiert und finden sich neben dem LähmBoi liegend wieder. Beep Feng liegt ebenfalls da, und aus seiner Bauchklappe qualmt dicker Rauch. Seine vier Freunde Wumbi, Örz&Knörz und Krah haben sich bereits über alle Berge gemacht. Beep Feng kann nicht mehr geholfen werden...

Für diesen Abenteuer Ausgang bekommen die plüschigen Helden 40 Kekse. Für Anne hat sich natürlich nichts sichtbar geändert. Und trotzdem - plötzlich gewinnt sie gegen den Computer! Und sie ist auch wieder viel fröhlicher als vorher, sie kann wieder richtig lachen! Und sie bekommt auch nicht mehr diese Wutanfälle, während derer sie die Plüschis in den Schrank schleudert. Ja, Annes Leben ist wieder schöner geworden...



Wenn es den Spielercharakteren nicht gelungen ist, Beep Feng zu besiegen, bekommen sie trotzdem 20 Kekse. Annes Leben allerdings hat sich dadurch nicht geändert. Sie verliert weiter gegen den Computer. Und sie ärgert sich weiter über den Computer. Und sie bekommt weiterhin ihre Wutanfälle und wirft Plüschtiere und Kissen und Bücher in oder gegen ihren Schrank...



beep feng & kumpanen

Beep Feng

Gestalt:

Rot-grün gefleckter Plüsch-Koala.

Verhalten & Beschreibung:

Wenn er in die Enge getrieben wird, greift er zu allen Mitteln, um sein Fell zu retten. Ansonsten ist er mehr das Plüschtier, das aus dem Hintergrund agiert, lenkt und steuert. Beep Feng wurde in einer jener Fabriken geboren, die am Tage tausende von Plüschtieren hervorbringen. Er erwischte als einer der wenigen eine dermaßen hohe Strahlungs-dosis, daß er sofort belebt wurde. Beep Feng hat sich Mittel und Methoden angeeignet, um sich technische Gerätschaften einzubauen, ohne Plüsch-Punkte oder Knuddelwert zu verletzen. Durch die enorme Anzahl an Elektronik in seinem »Rechenbauch« ist Beep Feng sehr anfällig gegen Wasser bzw. Flüssigkeit. Ein Treffer mit einem Schuß Wasser (z.B. durch eine »Magische Regenwolke«-Rune) kostet ihn 3W6 Plüschpunkte.

Stufe:	unbekannt
Knuddelwert:	4
Plüschpunkte:	50
Pfriemelpunkte:	400

Mut:	8
Intelligenz:	14
Geschicklichkeit:	13
Stärke:	10
Tragkraft (in Schnorzel):	2000

Beep Fengs Fertigkeiten:

- Whum-Uä-Stuf (Kleiner Humpel)	1
- Englisch (Schrift&Sprache)	3
- Stichwaffen	3
- Hieb-waffen	2
- Fernwaffen	1
- Elektronik	3

- Cybertechnik (dies ist ein spezielles Talent, nicht von SC erlernbar)	3
- Fahren mit Spielzeugfahrzeugen	1
- Klettern	1
- Schleichen	1
- Sich verstecken	1
- Tarnen	2
- Treppensteigen	1

Bewaffnung:

Beep Feng ist mit einem Korkenzieher (TK 2W6+3) bewaffnet.

Anmerkung: Unter »Bewaffnung« der NSC sind für die Waffen jeweils nur die TK angegeben. Weitere Angaben (Gewicht und Preis) enthält die Tabelle 4.1 auf Seite 50 des Regelheftes.

Besondere Fähigkeiten:

Beep Feng hat außerdem die Möglichkeit, sich im Cyberraum in verschiedene Gestalten zu verwandeln. Außer jeder beliebigen Person (eine Verwandlung, die ihm allerdings keine Vorteile bringt) kann er sich in folgende Gestalten verwandeln (eine Verwandlung dauert eine Kampf-runde, die SC können ihn dabei also einmal ungehindert angreifen):

a) The Hairminator

Beep Feng kann in dieser Verwandlung sein Haupthaar so lange wachsen lassen, bis es auf den Boden reicht. Dieser Zopf entwickelt dann ein Eigenleben: er hat eine 50%ige Chance, daß er einem beliebigen, in der Nähe stehenden Gegner das Bein stellt und ihn einwickelt, bis er bewegungsunfähig ist. Dem eingewickelten Gegner muß eine Stärke-Probe gelingen, um sich aus den Haaren zu befreien.

b) John Claus van Ramme

Beep Fengs Kopf nimmt die Form eines Rammbocks an. Er kann damit angreifen. Der Rammkopf richtet einen Schaden von 2W6+1

an. Allerdings braucht Beep Feng enorm lange, bis er seinen Kopf in Rammposition gebracht hat, er kann daher, während er einen Angriff vorbereitet, zweimal attackiert werden. Daneben vergangene Angriffe lassen ihn mit ganzer Wucht an das nächste Hindernis laufen: das kostet ihn 1W6-2 Plüschpunkte.

c) Superschwamm

Nur einmalige Verwandlung möglich!

Dies ist Beep Fengs letzte Möglichkeit, die er nur dann anwendet, wenn er nicht mehr weiter weiß: er verwandelt sich in einen großen, elektrisch geladenen Schwamm von ungefähr 50 cm Durchmesser. Er besitzt dann 35 Plüschpunkte, kann aber nicht angreifen. Wenn ihn jedoch ein Plüschtier trifft, gibt Beep Feng ihm einen Stromschlag von 2W6 Schaden (Rüstungen zählen nicht). Sobald jedoch Beep Fengs Plüschpunkte als Superschwamm auf oder unter Null sinken, verwandelt er sich wieder zurück in seine echte Gestalt, jedoch zählt jeder weitere Treffer als doppelter Schaden!

Zitate:

»Wieviel mein Bauch gekostet hat, geht keinen was an.«

»Bei mir gilt: leerer Bauch studiert genauso gern!«

»Das ist mein Bauch, und rechnen kann er auch.«

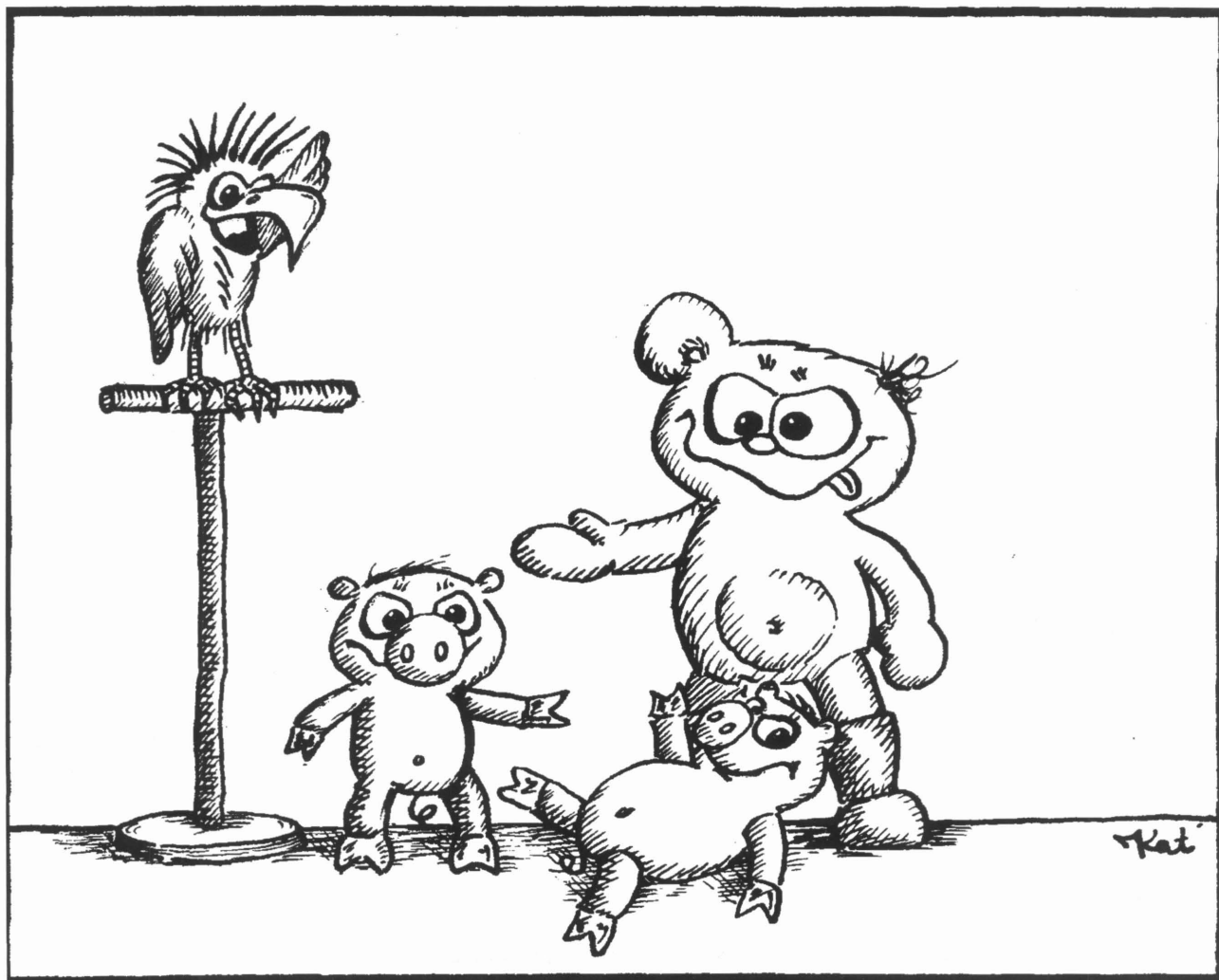
Roboter

Falls Beep Feng und seine Freunde in das Hintertreffen geraten, kann er zwei Roboter herbeirufen, die er auf die Schnelle programmiert hat. Diese Roboter haben folgende Werte:

Knuddelwert:	2
Plüschpunkte:	20
Pfriemelpunkte:	30

Bewaffnung:

Die Roboter schießen mit Bällen (TK 1W6+4).



Krah

Gestalt:

Krah ist ein roter Stoff-Kakadu mit hübschen blauen Flügeln.

Verhalten & Beschreibung:

Krah ist neu in der Gruppe. Er war früher einmal Mitglied eines Dorfrates, bis er wegen Trunkenheit im Dorfratszelt zur Höchststrafe verurteilt wurde: Er wurde aus dem Dorf verbannt. Verbittert zog er sich in die Einsamkeit zurück, bis er Beep Feng begegnete und in ihm einen neuen Freund und eine neue Vorbildfigur gewann.

Stufe:	unbekannt
Knuddelwert:	3
Plüschpunkte:	30
Pfriemelpunkte:	80
Mut:	8
Intelligenz:	12
Geschicklichkeit:	12
Stärke:	8

Fertigkeiten:	
- Balancieren	3
- Elektronik	1
- Fremde Schriften	2
- Fremde Sprachen	2
- Gummiball-Fertigkeit	3
- Mechanik	1
- Stichwaffen	2

Bewaffnung:

Krah ist mit einer Tube Reinz-Ketchup (TK 2W6) bewaffnet, außerdem trägt er drei Kampfzauberspruch-Papyrusrollen bei sich, die jeweils TK 2W6 +1 haben. Zum Auslösen der Papyrusrollen muß er eine (Intelligenz-Probe + Stufe des Gegners) ablegen.

Zitate:

»Ja, Krah kann das, kann das!«
»Krah mag das, Krah mag das, das.«

Wumbi

Gestalt:

Wumbi ist ein dicker gelber Teddy. Ihm fehlt das linke Ohr.

Verhalten & Beschreibung:

Wumbi ist ein ganz dicker Freund Beep Fengs, er kommt nämlich aus der selben Fabrik. Allerdings besitzt er keine Cyberraum-Fähigkeiten wie Beep Feng. Wumbi kann allerdings im

Cyberraum eine letzte verderbenbringende Waffe einsetzen: er kann sein digitales Abbild zu Gunsten der Freunde und zum Schaden der Gegner explodieren lassen (jawohl). Dies richtet 3W6 Schaden an.

Stufe:	unbekannt
Knuddelwert:	5
Plüschpunkte:	45
Pfriemelpunkte:	60
Mut:	10
Intelligenz:	10
Geschicklichkeit:	5
Stärke:	10

Fertigkeiten:

- Whum-Uä Stufe (Großer Humpel)	3
- Berserkertum	2
- Dreistigkeit	1
- Fahren mit Spielzeugfahrzeugen	2
- Gummiball-Fertigkeit	2
- Mechanik	1
- Nachtsicht	1
- Spuren lesen	1
- Springen	1
- Tarnen in Gebäuden	1
- Treppensteigen	2
- Hieb Waffen	2
- Fernwaffen	1

Bewaffnung:

Wumbi trägt einen vergoldeten Tortenheber (TK 2W6) und eine Erbsenpistole (TK 1W6+2, 10 Schuß Munition) mit sich herum.

Zitate:

»Du büßt für den Verlust meines Ohrs! Büße! Büße! Büße!«
»Manchmal glaube ich, diese beiden Schweine sind noch doofer als ich glaube.«

Örz und Knörz

Gestalt:

Örz und Knörz sind zwei blaue Plüschschweine und außerdem Zwillingbrüder. Sie sehen sich dermaßen ähnlich, daß es Außenstehenden schwer fällt, sie auseinander zu halten. Ihnen manchmal übrigens auch (was für ihre Intelligenz spricht).

Verhalten & Beschreibung:

Örz & Knörz kennen Beep Feng noch aus den Zeiten, als er eine Plastikschrallplatte in seinem Bauch abspielen konnte und dann »Guten Tag. Ich bin Teddy. Ich liebe dich. Ich bin Teddy. Wer bist Du?« sagen konnte. Örz und Knörz sind

nicht gerade heiße Freunde Beep Fengs, sie müssen aber gezwungenermaßen bei seinem Coup mitmachen, weil er ihnen androhte, sonst eine befreundete Rupfer-Gang zu holen.

Stufe: unbekannt
Knuddelwert: 4
Plüschpunkte: 30
Pfriemelpunkte: 76

Mut: 12
Intelligenz: 3
Geschicklichkeit: 7
Stärke: 10

Fertigkeiten:
 - Balancieren 2
 - Fahren mit Spielzeugfahrzeugen 2

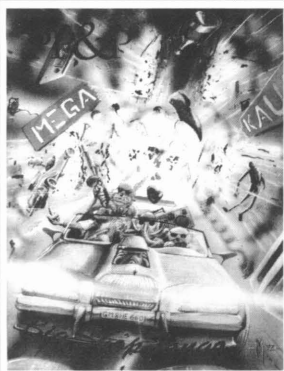
- Fallen stellen/entdecken 2
 - Schlösser knacken 1
 - Schwimmen 1
 - Taschendiebstahl 2
 - Hieb Waffen 1
 - Stich Waffen 1
 - Fern Waffen 2

Bewaffnung:

Örz & Knörz tragen beide nur eine Erbsenpistole (TK 1W6+2, +15 Schuß Munition) mit sich herum.

Zitate:

»Piggy Power!«
 »AUA-BUNGA!«



BIG SHOP TANGO

Kaum sind die knuffigen Helden in der Auslage des kleinen Kaufhauses belebt worden, stellt sich ihnen auf ihrem Weg in die Freiheit ein haariges Problem in den Weg: Crazy Pink, gefürchteter Ganster und Pfriemelräuber. Eine turbulente Jagd um die Frage nach Jäger und Gejagtem beginnt, bei der garantiert kein Knopfauge trocken bleibt.

Dieses Abenteuer ist wegen des großen Erfolges bereits in einer zweiten Auflage erhältlich und das ideale Einstiegsabenteuer für alle Plüschis.

♣ Big Shop Tango ♦ 28 Seiten A4 ♦ 12,80 DM

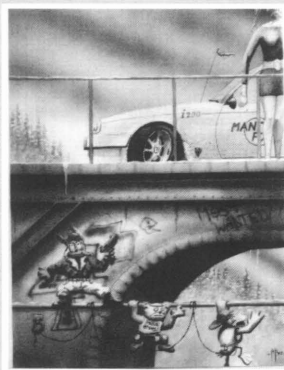


CYBERPLUNDER

Das gemütliche Zusammenleben unserer Plüschtiere mit dem Trampel Anne endet abrupt. Noch ehe unsere Helden die Lage richtig erfassen, werden sie in eine gänzlich unbekannte, digitale Welt gesaugt. Viele elektronische Gefahren lauern mit denen Beep Feng, System-Operator der Dimension, die Helden zum Spielball seines Wahns werden läßt.

Wird es Ihnen gelingen, den fanatischen Binärfürst zu stoppen? Schalte Dich ein und schicke ihn selbst ins Daten-Nirwana!

♣ Cyberplunder ♦ 32 Seiten A4 ♦ 12,80 DM



PLÜSCH, DRUGS & ROCK'N ROLL

Reißende Flüße, abgedrehte Outlaws und ein Speed-Zambeln-Duell auf Leben und Tod lassen die Suche nach einem der sagenumwobenen Plüschtiervörfer zu einem Spießrutenlauf werden. Doch als die Helden endlich das gesuchte Dorf erreichen, überschlagen sich die Ereignisse...

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

♣ Plüsch, Drugs & Rock'n Roll ♦ 40 Seiten + farbige Spielkarten ♦ 17,80 DM



KEEP THE SECRET!

Wie erklären sich die merkwürdigen Entführungen der Wald-Plüschis? Welche Rolle spielt der Enkel des alten Generals? Ist er hinter das große Geheimnis der Belebung gekommen? Hält er die Näherin versteckt?

Wieder sind knuddelige Helden gefragt, um gegen Pfriemelraub, Rupfer und höhere Gewalten vorzugehen. Ausgerüstet mit hochtechnisiertem Gerät des genialen Erfinders Zweistein beginnen Sie eine gefährliche Suche nach der verschwundenen Näherin des Walddorfes. Und es bleibt ihnen wenig Zeit...

♣ Keep the Secret! ♦ 28 Seiten A4 ♦ 12,80 DM

Zutreffendes bitte ankreuzen.
Coupon/Kopie einsenden an:
phase, Haus-Endt-Str. 140,
40593 Düsseldorf.

Lieferung erfolgt nur gegen
V-Scheck oder per Nachnahme
(3,- DM NN-Gebühr).

✂ ☐ Big Shop Tango, ☐ Cyberplunder, ☐ Plüsch, Drugs & Rock'n Roll, ☐ Keep the Secret!

Name, Vorname: _____

Straße, Hausnr.: _____

PLZ, Ort: _____

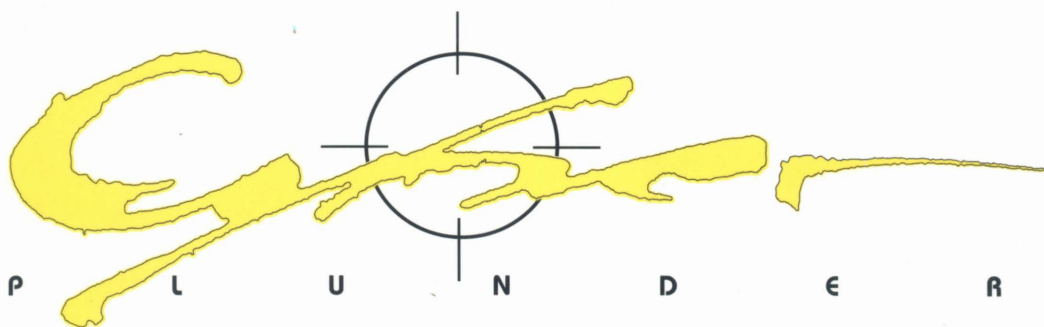
Unterschrift, Datum: _____

Zahlungsweise:

☐ per Nachnahme

☐ V-Scheck liegt bei

(Bei Minderjährigen Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)



Das gemütliche Zusammenleben unserer Plüschtiere mit dem Trampel Anne endet abrupt. Plötzlich ist unsere kleine Anne gar nicht mehr so umgänglich und benimmt sich sehr seltsam.

Noch ehe unsere Helden die Lage richtig erfassen, werden sie in eine gänzlich unbekannte, digitale Welt gesaugt.

Viele elektronische Gefahren lauern, mit denen Beep Feng, System-Operator der Dimension, die Helden zum Spielball seines dunklen Wahns werden läßt.

Wird es ihnen gelingen, unter Aufbringung ihres gesamten Geschicks, den fanatischen Binärfürst zu stoppen und sich in ihre heile Welt zu retten? Schalte Dich ein und schicke ihn selbst ins Daten-Nirwana! *Cyberplunder* ist ein Ready-to-Run-Abenteuer für das *Plüsch, Power & Plunder* Rollenspielsystem. Drei bis sechs Spieler und ein Spielleiter sind empfehlenswert.

Ein Abenteuer für das

Plüsch Power Plunder
PP&P

Rollenspiel-System