PP&P 1

Der 2nd-System-Meister

5. Oktober 2005

Vorweg

Die vorliegenden Regeln für das Rollenspiel *Plüsch, Power & Plunder* basieren in erster Linie auf den Regeln der dritten Auflage [13]. Hierbei handelte es sich noch um PP&P Version 1, diverse kleine Feinheiten (wie das nicht-lineare Stufensystem) fehlten noch. (Obwohl am Anfang etwas von *überarbeiteter Auflage* steht, konnte ich bislang keinen Unterschied zu vorhergeganenen feststellen.) Ergänzt wurde das ganze durch einige Hausregeln, die sich auf Cons als ausgesprochen praktisch erwiesen haben.

Ein paar Anregungen aus *PP&P 2nd. Edition* genommen. Das sind aber wirklich sehr wenige. Das hat mehrere Gründe:

- Zunächst ist da der rechtliche Aspekt: nach allem, was ich gehört habe, liegt PP&P jetzt bei einer Firma namens *Games In*. Diese wären sicherlich nicht sehr begeistert, wenn irgend welche aktuellen Regeln frei verfügbar im Netz kursieren.

- PP&P 1 ist meines Erachtens für Cons besser geeignet: Es beinhaltet nur drei Fertigkeitsstufen (statt 5 wie in PP&P 2). Dadurch wird die Charaktererschaffung einfacher (und vor allem schneller).

- Ich mag PP&P 2 nicht.

Diese Zusammenfassung enthällt keine Hintergrundinformationen über die Wollworther, die Plüschtiergesellschaft oder ähnliches. Ich fürchte, für solche Informationen wird doch ein „echtes“ Regelbuch gebraucht. Auch das hat rechtliche Gründe.

Inhaltsverzeichnis

Vorweg **iii**

Inhaltsverzeichnis **v**

1 Die grundlegenden Spielregeln **1**
1.1 Die Grundeigenschaften 1
1.2 Die „Verbrauchswerte“ 2
1.3 Fertigkeiten 3
1.4 Kampf 3
1.4.1 Modifikationen 4
1.4.2 Raufereien 4
1.4.3 Whum Uäh 5
1.5 Plüschtiermagie 6
1.5.1 Erschaffen eines Zaubers 6
1.5.2 Auslösen und Aufladen 7
1.5.3 Zauber mit drei Steinen 7
1.5.4 Spezial-Steine 7
1.5.5 Das Kopieren von Zaubersteinen 9

2 Plüschie-Erschaffung und -Entwicklung **11**
2.1 Die Erschaffung 11
2.1.1 Feld 1: Allgemeine Angaben 11
2.1.2 Feld 2: Die Grundwerte 12
2.1.3 Feld 3: Einige Verbrauchswerte 13
2.1.4 Feld 4: Die Entwicklung 13
2.1.5 Feld 5: Ausrüstung und Vermögen 13
2.1.6 Feld 6: Fertigkeiten 13
2.1.7 Feld 7 und 8: Die Magie 16
2.1.8 Feld 9: Waffen und Whum-Uäh 17
2.2 Die Entwicklung 17

3 Materialien und Abenteuer **19**
3.1 Zur Einstimmung... 19
3.2 Die Originale 20
3.3 Szenarien 22

A Bau' dir deinen Plüschie! **23**

Literatur- und Filmverzeichnis **27**

Kapitel 1

Die grundlegenden Spielregeln

Bevor wir auf die Einzelheiten und die Erschaffung eines Plüschies eingehen, soll hier erst einmal das Regelsystem beleuchtet werden. Es ist wirklich sehr, sehr einfach.

Ein Plüschie verfügt über einige Grundeigenschaften, über sogenannte „Verbrauchswerte“ und eine Reihe von Fertigkeiten. Des weiteren gibt es eine Art Anzeige für die Erfahrung eines Plüschies. Das alles findet sich auf der ersten Seite des Charakterbogens, zusammen mit einem Feld für Ausrüstung. Auf der zweiten Seite können Waffen und – falls der Plüschie darüber verfügt – Whum-Uä und Magie eingetragen werden.

1.1 Die Grundeigenschaften

Die vier Grundeigenschaften eines Plüschies sind Inteligenz (kurz: **IN**), Geschicklichkeit (**GE**), Mut (**MU**) und Stärke (**ST**). Die Namen sprechen eigentlich für sich; sie bewegen sich theoretisch im Bereich von 1 – 20, wobei 1 das schlechteste ist. Ein normales, frisch beseeltes Plüschtier hat meistens Werte zwischen 5 und 10. Die Stärke kann variieren, sie ist von der Größe des Plüschies abhängig (siehe Kapitel 2.1.2 auf Seite 13).

Aus der Stärke errechnet sich auch die Tragkraft eines Plüschies. Sie ergibt sich durch mutiplizieren des Wertes mit 200. Das Ergebnis gibt an, wie viele *Schnorzel* (**Snr.**) ein Plüschtier ungefähr schleppen kann. Einem Schnorzel entsprechen ungefähr zwei Gramm.

Gelegendlich mag es vorkommen, daß der Spielleiter eine Probe auf eine Fertigkeit verlangt. Das kann zum Beispiel sein, wenn ein Plüschi versucht, einen besonders dicken Ast aus dem Weg zu räumen. In diesen Fällen wird mit einem zwanzigseitigen Würfel (kurz: W20) geworfen und das Ergebnis mit dem Wert des Plüschies verglichen. Ist das Würfel-

ergebnis gröser, so ist die Probe mißlungen, ist es gleich oder darunter, so ist sie gelungen.

Nach Ermesen des Spielleiters kann die Probe erschwert oder erleichtert werden. Mögliche Modifikationen sind etwa *Probe auf halben Wert* (der Würfelwurf darf nicht größer sein als die Hälfte des Wertes) oder *Probe +X* (das Ergebnis zuzüglich *X* darf nicht größer sein). Ebenso kann der Spielleiter die Proben auch erleichtern (etwa *Probe -X*).

1.2 Die „Verbrauchswerte“

Der Name ist ein wenig irreführend, denn einige dieser Werte sollten tunlichst *nicht* verbraucht werden!

Der Knuddelwert (**KW**) eines Plüschies gibt an, wie knuddelig es ist. Sollte der Knuddelwert eines Tages mal auf 0 sinken, so ist das arme Ding dermaßen abgegriffen, daß es sein kleines, plüschieges Leben aushaucht. Traurig, traurig, so etwas. Glücklicher Weise sinkt der KW nur durch ausgesprochen unsachgmäße Behandlung wie etwa Kontakt mit Öl oder all zu häufige Kämpfe. Ein einmal gesunkener Knuddelwert kann nur mit Hilfe einer fähigen Näherin wieder hergestellt werden.

Die Plüschpunkte (**PP**) sind mit dem Knuddelwert eng verwandt. Sie zeigen die Ausdauer eines Plüschies an. Sinken sie auf 0, so fällt es in Ohnmacht. Es erwacht etwa 15 Minuten später mit 5 PP. Nach 8 Stunden (in denen es sich ruhig verhält) hat es wieder seinen vollen Wert. Falls ein Plüschie innerhalb von 12 Stunden (also einer Nacht oder eines Tages) ohnmächtig wird, verliert es einen Punkt seines Knuddelwertes.

Ein etwas haariges Thema sind die Pfriemelpunkte (**PFRIP**). Hierbei handelt es sich um eine Art geistiger Wärung. Sie werden zu drei Dingen benutzt:

1. Falls ein Plüschtier eine Fertigkeit einsetzt, zahlt es dafür PFRIP.
2. Falls ein Plüschtier Magie einsetzt, muß es für das Erschaffen und Aufladen eines Zaubers PFRIP einsetzen.
3. Mit PFRIP können Gegenstände bezahlt werden.

Solange die Punkte nur eingesetzt werden, um Fertigkeiten oder Magie einzusetzen, sind sie nach 12 Stunden wieder regeneriert. Werden sie ausgegeben, um Dinge zu bezahlen, dann regenerieren sie sich nicht.

Eingenommene PFRIPs können dem Grundvorrat zugefügt werden. Sie regenerieren sich. Es ist bei hoher Strafe verboten, einem Plüschtier gegen seinen Willen die PFRIP zu rauben!

Mit PFRIP einzukaufen ist, recht betrachtet, ziemlich teuer. zumal die nicht einfach auf der Straße herum liegen. Eine Alternative dazu bieten die Wollworther Dukaten (**WoDus**). Diese regenerieren sich grundätzlich nicht. Um Fertigkeiten oder Magie einzusetzen, stehen sie im Verhältnis 5:1 zu den PFRIP (anders gesagt: mit 5 WoDus läßt sich ein PFRIP ersetzen). Sie sind die meisten für Transaktionen eingesetzte Währung.[1]

1.3 Fertigkeiten

Es gibt eine ganze Reihe von Fertigkeiten, die ein Plüschtier erlernen kann. Sie werden in Prozenten angegeben und in Stufen erlernt. Es gibt drei Stufen, auf der ersten hat der Plüschie in der Fertigkeit 33%, auf der zweiten 66% und auf der dritten 99%. Proben auf diese Fertigekit werden mit W% oder W100, also eine hundertseitigen [2] Würfel, abgelegt. Auch sie können, ebenso wie Proben auf die Grundfertigkeiten, vom Spielleiter erschwert oder vereinfacht werden.

Wenn ein Plüschie eine Fertigkeit einsetzt, dann muß er die bei der Fertigkeit angegebene Zahl an PFRIP bezahlen. Falls der Wurf auf die Fertigkeit mißlingt, muß er die Hälfte des Wertes (aufgerundet) zahlen.

Falls ein Plüschie eine Fertigkeit einestzen will, die er nicht hat, dann kann er das versuchen: Dazu multipliziert er die bei der Fertigkeit angegebene Grundeigenschaft mit drei. Das Ergebnis ist sein Wert darin.

Eine Anmerkung zu den Kampftalenten: Um sich mit Hilfe von Waffen zu kloppen sind die nicht notwendig. Das geht ohne Probleme auch ohne. Aber wer sie hat, der kann mehr Schaden damit anrichten. Eine Ausnahme bildet *Whum-Uäh* (siehe 1.4.3 auf Seite 5).

1.4 Kampf

Trotz des martialischen Titels ein vollkommen unblutiges Kapitel… Bei PP&P fließt kein Blut! Trotzdem geht es manchmal hoch her, da fliegen dann die Fetzen!

Bei PP&P wird dieser ganze Kram mit Angriff und Verteidigung einfach weggelassen. Beide Parteien greifen gemeinsam an, und anhand der

[1] Falls ein Plüschie unbedingt seine PFRIP zum Einkaufen nutzen will, sollte er versuchen, einen recht guten Preis heraus zu schlagen; ob das 5:1 Verhältnis in diesem Fall wirklich adäquat ist, sei einmal dahin gestellt…

[2] Heutzutage sind sie ziemlich selten geworden, diese *Dracheneier*. Daher ist es auch statthaft, mit zwei Zehnseitige Würfel (W10) zu nehmen und einen (vor dem Wurf) zum Zehner, einen zum Einer zu erklären. Eine 00 ist dabei eine 100.

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

Tabelle 1.1: Rauferei

angerichteten Trefferpunkte (**TP**) wird ermittelt, wer nun eigentlich Schaden genommen hat.

Wenn zwei Plüschtiere sich bekämpfen, dann würfeln beide den Schaden gemäß der Trefferklasse (**TK**) ihrer Waffen aus. Zu dem Ergebnis addieren sie ihre Stärke. Die beiden so zustande kommenden Werte werden verglichen und die Differenz von den PP des Verlierers abgezogen.

1.4.1 Modifikationen

Es gibt eine Reihe von Methoden, um seine Trefferklasse ein wenig „aufzuwerten“:

- Falls ein Plüschtier ein anderes aus dem Hinterhalt angreift, hat es – sozusagen als Initiative – einen heldenhaften Bonus von 1.
- Ein Plüschtier, daß über eine Waffenfertigkeit verfügt, die zu seiner verwendeten Waffe gehört, bekommt einen weiteren Würfel dazu.
- Ein Plüschtier, daß die Fertigkeit *Berserker* einsetzt, verdoppelt für den Kampf sein Stärke.

1.4.2 Raufereien

Nicht immer gehen Plüschies bewaffnet auf einander los. Die Regeln für waffenlose Auseinandersetzungen sind identisch mit denen eines normalen Kampfes. Die Trefferklassen ist abhängig vom Schlag, den der Angreifer angesetzt hat. Dieser wird zufällig bestimmt, die Auswirkungen sind in Tabelle 1.1 auf Seite 4 nachzulesen.

Verfügt ein Plüschtier über die Fähigket *Raufen*, kann es entsprechend einen W6 aufaddieren. Es kann auch auf diesen Würfel verzichten und statt dessen bestimmen, was für einen Schlag es anbringt.

Fatal wird die Sache, wenn ein Plüschie unbewaffnet gegen einen Bewaffneten vorgehen will. Abgesehen davon, daß die Trefferklassen der meisten Waffen höher als 1W6 liegen, muß nach jedem Aufeinanderprallen der beiden Kontrahenden mit 2W6 gewürfelt werden; bei einer 12 ist in

Technik	TK	Beschreibung
Stufe 1, *Kleiner Humpel*		
Bonebreaker Special	1W6+5	Der Angreifer packt seinen Gegner an einem beliebigen Körperteil (meistens dem Schwanz), wirbelt ihn über seinem Kopf und läßt ihn los
Ma(n)tscher	1W6+4	Der Angreifer springt seinen Gegner platt.
Starthilfe Special	1W6+3	Der Angreifer stellt seine Vorderpfoten auf und rammt seine Hinterpfoten gegen den gegnerischen Bauch
Stufe 2, *Großer Brösel*, ab 20 besiegten Gegnern		
Huper (Nahkampfzwicker)	1W6+3	Der Angreifer zwickt den Gegner in die Nase
Urschrei	1W6+4	Na, was wohl?
Großer Cheese-Mampf	1W6+4	Der Angreifer beißt mit einem großen Haps in den Gegner
Partyzonen-Kick	1W6+6	Der Angreifer tritt… halt in die Partyzone
Lispelmacher	1W6+5	Der Angreifer klatscht in die Hände – mit dem gegnerischen Kopf dazwischen.
Stufe 3, *Groser Humpel*, ab 25 bsiegten Gegnern		
Jump Kick	1W6+6	Der Angreifer springt einen Tritt gegen den Gegner
4 Stufe, *Großer Ober-Plüsch-Pumpel*, ab 50 besiegten Gegnern		
Balduins Lockermacher	1W6+7	Der Angreifer packt den Gegner beim Fuß und rammt ihn mit dem Kopf auf den Boden
Krautstampf	1W6+7	Der große Bruder vom Ma(n)tscher
Balduins Basketball	1W6+9	Der Angreifer benutzt den Gegner als Basketball und drippelt eine Runde

Tabelle 1.2: Whum-Uäh

der Faust des zwar mutigen, aber etwas unüberlegt handelnden Plüschies eine Nat aufgeplatzt, und er verliert 2W6 PP.

1.4.3 Whum Uäh

Whum-Uäh ist eine besonders ausgefeilte Art des Nahkampfes; es gibt Vermutungen, daß sie auf die Wollworther selbst zurückgehen. Andere sagen, es handelt sich um die Entwicklung verchiedener Plüschies, die definitiv zu viele Kung-Fu-Filme gesehen haben…

Wie in den meisten Kampfsportarten gibt es auch bei Whum-Uäh Grade oder Stufen. Diese sind nicht mit der Fertigkeitsstufe zu verwechseln! Wärend die Fertigkeitsstufe (33%, 66% oder 99%) aussagt, wie gut ein Plüschie generell ist, besagt die Whum-Uäh-Stufe, welchen Grad Whum-Uählicher Erleuchtung es bereits erreicht hat. Diese Stufe richtet sich nach

der Anzahl besiegter Gegner[3] und ist natürlich mit einem Titel verbunden.

Die Stufe sagt zudem aus, welche Whum-Uäh-Techniken der Plüschklopper einsetzen kann. Die Techniken haben unterschiedliche Trefferklassen und Auswirkungen. Sie wurden bislang am besten in [13, S. 28 – 33] illustriert. Aus rechtlichen Gründen können diese Abbildungen hier nicht wiedergegeben werden (vielleicht gibt es statt dessen irgend wann mal Photos…). Eine textliche Übersicht findet sich in Tabelle 1.2 auf Seite 5.

Im Bezug auf Angriffe gegen bewaffnete Gegner gilt das selbe, wie ür normales Raufen: Es wird mit 2W6 gewürfelt, bei einer 12 ist eine Naht geplatzt und der Angreifer verliert 2W6 PP.

1.5 Plüschtiermagie

Sobald ein Plüschie inteligent genug dazu ist (mit anderen Worten, seine IN mindestens 8 beträgt), kann er beschließen, ein Zauberer zu sein. Mit einem hellen *Pling* erscheinen dann drei Zaubersteine (nach Willkür des Spielleiters) vor ihm, und damit kann er das dann tun.

1.5.1 Erschaffen eines Zaubers

Ehe ein Zauber gewirkt werden kann, muß er zunächst erschaffen werden. Dazu benötigt der angehende Kuschelzauberer folgende Dinge:

- Zaubersteine
- Einen Stift
- Eine Unterlage zum Schreiben
- PFRIP, um den Zauber zu bezahlen

Die Zaubersteine sind dabei das Grundelement. Ein Zauberstein ist rund, trägt ein Symbol und hat neben seiner Bezeichnung einen bestimmten Zahlenwert (zwischen 1 und 40).[4] Das Symbol sorgt dafür, daß der Stein erkannt wird. Die Bezeichnung sagt aus, was der Stein eigentlich tut. Der Zahlenwert ist für die Kostenbestimmung des Zaubers wichtig; je mächtiger ein Stein ist, desto höher ist sein Zahlenwert. (Wärend *Mut* mit zwei Punkten als verhältnismäßig harmlos angesehen werden kann, ist *Plüschtier* mit 20 Punkten schon recht heftig.) Eine Übersicht über die bekanntesten Steine findet sich in Tabelle 1.3 auf Seite 8.

[3] Selbstverständlich nur mittels Whum-Uäh besiegter Gegner!

[4] In Legenden ist von noch stärkeren Steinen die Rede, aber das sind, nun, Legenden…

Als nächstes zeichnet der Plüschie zwei Kreise auf den Boden (oder das Papier), in den einen schreibt er *Opfer*, in den anderen *Wirkung*. Nun legt er in jeden Kreis einen Zauberstein und definiert damit den Zauber. Als Beispiel könnte er *Plüschtier* auf Opfer und *auf Fliegen* legen und definieren, daß ein beliebiges Plüschtier für fünf Minuten ohne Kontrolle in der Gegend herumfliegt.[5]

Nun werden die Kosten durch Multiplikation der beiden Steinwerte errechnet; der Fliegezauber würde somit $20 \times 8 = 120$ PFRIP kosten!

Um den Zauber später auch wirken zu können, muß der Zauberplüschie sich noch Zweizeiler ausdenken. Dieser sollte nach Möglichkeit etwas mit dem Zauber zu tun haben (etwa *Du Plüschie bist mir gar zu dumm, drum fliege in der Gegend rum!*).

1.5.2 Auslösen und Aufladen

Wenn das Plüschtier seinen Zauber wirken will, muß es den zugehörigen Zweizeiler aufsagen und eine IN-Probe +2 ablegen. Falls die gelingt, wirkt der Zauber, ansonsten nicht. Wenn er wirkt, ist er danach weg. Gelingt er nicht, kann es ihn in der nächsten Runde erneut versuchen.

Ein erschaffener Zauber muß, nachdem er verbraucht wurde, nicht mehr neu erschaffen werden. Es reicht, ihn aufzuladen. Das kostet halb so viel wie seine Erschaffung, im Falle des Fliegen-Zaubers also 60 PFRIP.

1.5.3 Zauber mit drei Steinen

Einige der wahrhaft großen Plüschtiermagier haben inzwischen herausgefunden, daß es moglich ist, einen Zauber mit drei Zaubersteinen zu erschaffen. Dabei liegen ein Stein auf *Opfer* und zwei Steine auf *Wirkung*. Als Kosten wird dann die Summe der beiden Wirkungssteine mit dem Wert des Opfersteins multipliziert. Wenn etwa ein Plüschtier einen Kameraden hat, der sich im Dunkeln fürchtet, so könnte er mit *Plüschtier* als Opfer und *Dunkelheit* und *Vergessen* als Wirkung dafür sorgen, daß sein Freund vorübergehend vergißt, daß es Dunkel ist; der Zauber würde entsprechend $20 \times (10 + 8) = 360$ PFRIP kosten!

1.5.4 Spezial-Steine

Neben der oben genannten Drei-Steine-Technik wurden bisher drei Steine entdeckt, die *nur* als dritter Stein eingesetzt werden können. Allerdings

[5] Der allmächtige Spieleiter hat dabei die Aufgabe, zu mächtige Zauber zu verbieten!

Stein	Wert	Symbol
Erde	40	Eine Kugel (manchmal ein Strich…)
Luft	40	Eine stilisierte Wolke oder Federn
Feuer	40	Stilisierte Flammen
Wasser	40	Zwei übereinandergelegte Wellenlinien
Friede	25	Zwei stilisierte auseinandergebreitete Hände
Großer Trampel	20	Ein großer, menschlicher Fuß
Tier	20	gefletschte Zähne
Ding	20	Neutrales Quadrat
Plüschtier	20	Vier Kreise, die einen Teddy-Kopf darstellen
Dunkelheit	10	Meistens ein schwarzer Fleck
Helligkeit	10	Eine stilisierte Sonne
Heilung	10	ein stilisierter bandagierter Finger
Verletzung	10	Ein stilisierter gebrochener Finger
Fliegen	8	Ein stilisierter Vogel
Vergessen	8	Ein Halbkreis (für einen Kopf), darüber ein Fragezeichen
Fallen	8	Eine Kugel mit einem Pfeil nach Unten
Antipathie	5	Eine geschlossene Hand mit ausgestrecktem Mittelfinger
Sympathie	5	Zwei ineinander liegende Hände
Geruch	5	Eine Nase
Größe	5	Ein Strich mit zwei begrenzenden Querbalken
Kleinheit	5	Wie *Größe*, die Querbalken sind vor den Strichenden
Gehen	5	Ein stilisiertes Beinpaar, ein Bein eingeknickt
Laufen	5	Wie *Gehen*, aber mit gestreckten Beinen
Fühlen	5	Eine Hand mit gespr. Fingern und Auge im Handteller
Essen	5	Messer und Gabel gekreuzt
Schlaf	5	ein stilisiertes geschlossenes Auge
Wachen	5	Ein stilisiertes offenes Auge
Mut	2	Ein stilisierter Bizeps
Furcht	2	Eine zum Schutz erhobene Hand mit gepreiten Fingern

Tabelle 1.3: Zaubersteine

kommen sie weder als *Opfer*, noch als *Wirkung* in Frage sondern werden dazwischen gelegt. Dabei werden die drei Steinwerte multipliziert. Die drei Steine sind:

Viel: Dieser Stein vervielfacht die Wirkung des Zaubers. Das kann heißen, daß der Zauber auf mehr als ein Opfer wirkt oder die Wirkung katastrophaler ist. Die Wirkungsdauer läßt sich damit nicht verändern.

Ewigkeit: Dieser Stein wirkt sich auf die Dauer des Zaubers aus. In den seltensten Fällen wird die danach ewig sein, aber sie wird schon um ein vielfaches gedehnt.

NICHT! Durch diesen Stein wird die Wirkung des Ursprungzaubers umgedreht.

Stein	Wert	Symbol
Viel	2	Viele nebeneinander liegende Striche
Ewigkeit	2	Zwei stilisiert Uhrzeiger
NICHT!	1	Dieser Stein ist viereckig und wird durch einen Diagonalbalken gequert

Tabelle 1.4: Spezialsteine

Eine Übersicht über diese Steine findet sich in Tabelle 1.4 auf Seite 9. Wie schon bei den normalen Steinen sollte der Spielleiter aufpassen, daß die Spielerplüschies keine zu mächtigen Zauber damit konstruieren. Spezialsteine sind *niemals* unter den drei Anfangssteinen eines frischgebackenen Zauberers.

1.5.5 Das Kopieren von Zaubersteinen

Es ist tatsächlich möglich, Zaubersteine zu kopieren. Das ist allerdings mit einem gewissen Risiko verbunden. Um einen Stein zu kopieren, braucht der Zauberer erst einmal einen (normalen) Stein, der Ähnlichkeit mit dem Original aufweist. (Er sollte zumindest die gleiche Gröse haben.) Danach muß er einen Zauber erstellen und den normalen Stein unter den zu Kopierenden legen.[6]

Als nächstes sind die Kosten zu entrichten. Sie sind doppelt so hoch wie für das Erschaffen des Zaubers. Danach wird eine IN+2-Probe fällig. Falls sie gelingt, hat der Zauberer nicht nur den Stein kopiert, sondern auch noch den Zauber erschaffen! Falls sie nicht gelingt, werden die Folgen mit 1W6 auf Tabelle 1.5 auf Seite 9 ausgewürfelt.

[6]Daraus ergibt sich, daß sich die Spezialsteine aus 1.5.4 auf Seite 7 nicht auf diese Weise kopieren lassen.

Wurf	Folgen
1	Der Original-Zauberstein zerbricht.
2	Der original-Zauberstein verwandelt sich in einen anderen (meistens niederwertigen)
3	Der Zauber wird sofort gegen den Plüschie mit der niedrigsten IN ausgelößt. (Es entsteht keine Kopie.)
4	Es passiert nix. (Weder Zauber noch Kopie entstehen, die Kosten sind trotzdem fällig!)
5	Irgend ein anderer Zauberstein entsteht anstelle der Kopie.
6	Ein Spezialstein entsteht.

Tabelle 1.5: Folgen eines fehlgeschlagenen Zaubersteinkopierens

Kapitel 2

Plüschie-Erschaffung und -Entwicklung

In diesem Kapitel wird ausführlich erklärt, wie ein Plüschie erschaffen wird und sich mit der Zeit verbesern kann. Die Erschaffung wurde für schnelle Con-Erschaffungen in Anhang A auf Seite 23 zusammengefaßt.

2.1 Die Erschaffung

Die Erschaffung beginnt damit, daß sich der Spieler einen Charakterbogen nimmt. Im Optimalfall hat er auch schon ein Plüschtier neben sich sitzen, sonst reicht eine Vorstellung von dem, was er spielen möchte, aus. In Abbildung 2.1 auf Seite 12 befindet sich eine in neun Abschnitte gegliederte Abbildung des Bogens.

2.1.1 Feld 1: Allgemeine Angaben

Dieser Abschnitt beschreibt allgemeine Eigenschaften des Plüschies und kann vom Spieler frei ausgefüllt werden.[1]

Name des Plüschtieres: Das ist der Name, mit dem das Plüschtier angesprochen werden möchte. Das kann sehr verschieden sein; einige Plüschtiere sehen an sich herunter und *wissen* einfach, daß sie beispielsweise Waldi heißen. Andere müssen nachsehen, bis sie anhand ihrer Beschriftung auf ihren Namen, etwa Washable, kommen…

Spezies: Welcher Art gehört das Plüschtier an? Ist es ein typischer Teddy, ein Plüschkürbis oder etwas ganz exotisches?

[1] Obwohl farblich abgesetzt kann auch *Spieler* frei eingetragen werden…

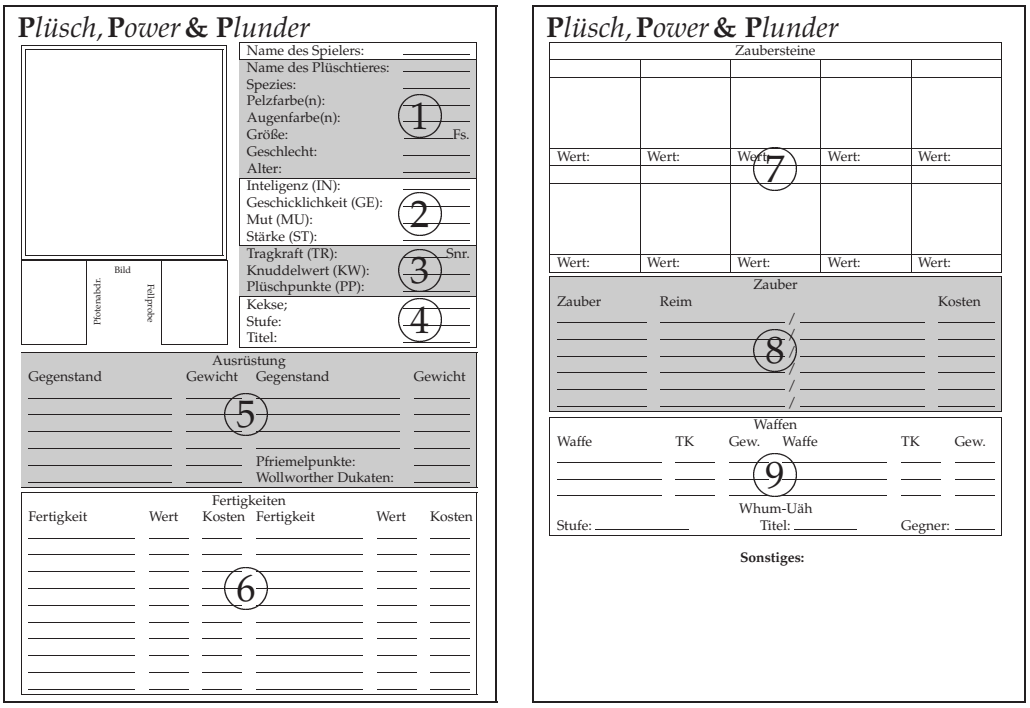

Abbildung 2.1: Das Charakterblatt

Pelzfarbe(n): Erklärt sich fast von selbst: Die Farbe des Plüschies.

Augenfarbe: Bei den meisten Plüschies sehr gut zu erkennen…

Größe: Die Größe wird in Schnorzeln angegeben und hat Auswirkung auf die Stärke. Es ist weder übemäßig gut, groß, noch, klein zu sein; kleine Plüschies können leichter verloren gehen, und große bieten eine bessere Angriffsfläche. Normale Größen liegen zwischen 60 und 120 Schnorzeln (also 20 und 40 Centimetern)

Geschlecht: Na ja… das ist nicht immer bestimmbar…

Alter: Das kann sehr verschieden sein; es soll Plüschies geben, die über 100 Jahre alt sind. Das Alter gibt das Materialienalter an, nicht, wie lange das Plüschtier schon beseelt ist.

2.1.2 Feld 2: Die Grundwerte

Bei den vier Grundwerten handelt es sich um Inteligenz, Geschicklichkeit, Mut und Stärke. Es ist den Spielern freigestellt in welcher Reinfolge sie das auswürfeln. Alle Werte werden mit 1W6+4 bestimmt, die einzige

Größe:		Wert:
<30	<10	1W4+2
30 – 59	10 – 19	1W6+2
60 – 89	20 – 29	1W6+3
90 – 107	30 – 35	1W6+4
108 – 119	36 – 39	1W6+5
119<	40<	1W6+6

Tabelle 2.1: Stärke und Größe

Ausnahme ist Stärke. Diese ist von der Größe des Plüschies abhängig, der Würfelwurf wird nach der auf Seite 13 stehenden Tabelle 2.1 bestimmt.

2.1.3 Feld 3: Einige Verbrauchswerte

Hier stehen die Tragkraft, der Knuddelwert und die Plüschpunkte.

Die Tragkraft errechnet sich aus der Stärke, sie beträgt das zweihundertfache in Schnorzeln. Ein Plüschtier kann über einen längeren Zeitraum nicht mehr tragen, als seine Tragkraft angibt.

Der Knuddelwert wird mit 2W6+1 ausgewürfelt. Die Plüschpunkte betragen bei Erschaffung 20.

2.1.4 Feld 4: Die Entwicklung

Hier wird der Entwicklungsprozess des Plüschies notiert. Für den Anfang steht bei Keksen und Stufe 0, der Titel ist *Kleiner Mob*. Auf die genaue Bedeutung dieser Dinge wird in 2.2 auf Seite 17 eingegangen.

2.1.5 Feld 5: Ausrüstung und Vermögen

Zu Beginn seiner Laufbahn hat ein Plüschie noch keine Ausrüstung (vielleicht abgesehen von Dingen, die sein Hersteller ihm mitgegeben hat).

Ebenfalls hier zu finden sind die Einträge zu PFRIP und WoDus. Bei Beginn hat jeder Plüschie 80 PFRIPs und 50 WoDus.

2.1.6 Feld 6: Fertigkeiten

In diesem Feld werden die Fertigkeiten des Plüschies eingetragen. Die kann er sich aus Tabelle 2.2 auf Seite 15 aussuchen. Dazu erhällt er 15 sogenannte Talentkaufpunkte. Für jeden Talentkaufpunkt kann er eine Stufe einer Fertigkeit kaufen, er könnte also im Extremfall 15 Fertigkeiten auf Stufe 1 oder 5 Fertigkeiten auf Stufe 3 erlernen.

Einige dieser Fertigkeiten sind mit einem * gekennzeichnet. Das besagt, daß sie bei der Erschaffung maximal auf einer Stufe von 2 erlernt werden können. Um sie jemals auf Stufe 3 zu bekommen, ist ein Lehrer erforderlich. (Der muß die Fertigkeit selbstverständlich auch auf 3 beherrschen.)

Neben den Fertigkeiten wurden auch die in Kapitel 1.3 auf Seite 3 angesprochenen Kosten und die ebenfalls dort angegebenen Ausweich-Eigenschaften angegeben.

Einige der Fertigkeiten benötigen zu den kurzen Anmerkungen in Tabelle 2.2 weitere Erklärungen:

Berserkertum: Im Falle eines Kampfes kann ein Plüschie zur echten Wildsau werden! Er drischt auf alles, was sich bewegt, und verdoppelt dafür seine ST. Allerdings muß er nach Ablauf des Kampfes eine Probe auf IN ablegen, erschwert um die halbe Anzahl seiner Gegner. Falls das mißlingt, kloppt er auf alles, was sich noch bewegt. Jede Runde kann er erneut versuchen, seine Probe zu schaffen. Danach muß er für eine halbe Stunde mit seiner halben ST auskommen.

Fredme Schriften: Hiermit kann ein Plüschie eine (vorher zu wählende) Sprache in einer Schrift, die keine lateinischen Buchstaben benutzt, lesen. (Die eigene Sprache kann ein Plüschie von Natur aus lesen.)

Fremde Sprachen: Hiermit kann ein Plüschie eine (vorher zu wählende) Sprache sprechen und verstehen. Darüber hinaus ist es mit einer gelungenen Probe auf diese Fertigkeit möglich, sich mit Tieren zu verständigen.

Gummiball-Fertigkeit: Wenn ein Plüschie von irgendwo herunterstürzt, nimmt er normaler Weise schaden. Es sei denn, er setzt seine Gummiballfertigkeit ein, dann verhällt er sich exakt wie ein Gummiball: er springt unkontrolliert herum, bis er sozusagen ausrollt.

Heilung: Für die erfolgreiche Anwendung dieser Fertigkeit sind ein Erste-Hilfe-Kit (in Form von Nadel und Faden, Säuberungstüchern oder ähnlichem) erforderlich. Pro investierten PFRIP kann ein PP wiedergegeben werden. Für wirklich große Arbeiten ist eine Probe auf halben Wert erforderlich; bei Gelingen kann pro fünf eingesetzten PFRIP ein Punkt des KW regeneriert werden. Falls diese Probe daneben geht, *verliert* der Patient die eingesetzten Punkte.[2]

[2]Die Anzahl ist natürlich *vor* ablegend er Probe festzusetzen!

Fertigkeit:	**Ersatz**	**Kosten**	
Normal			
Balancieren	MU	10	
Belabern	IN	5	
Berserkertum	ST	5	Verdoppelt im Kampf die Stärke
Chemie*	MU	9	
Dreistigkeit	MU	5	
Elektronik*	IN	9	
Fallen stellen / entdecken	IN	4	
Fremde Schriften*	IN	7	
Fremde Sprachen*	IN	5	
Gummiball-Fertigkeit	ST	5	Schaden bei Stürzen vermeiden
Heilung*	IN	1/PP	
Klettern	MU	6	
Mechanik*	GE	9	
Menschenkenntnis*	IN	8	
Nachtsicht	MU	6	
Reiten auf Reittier*	ST	4	
Schauspielern	IN	5	
Schleichen	GE	5	
Schlösser knacken*	GE	5	
Schöne Künste	IN	5	
Schrubbeln	GE	3	Skateboard-fahren
Schwimmen*	ST	20	Besser: Nicht absaufen…
Seelenwanderung	–	speziell	Nur im Todesfall einsetzbar
Sich verstecken	IN	2	
Spielzeugfahrzeuge fahren*	GE	5	
Spurenlesen	IN	6	
Springen	MU	5	
Stabhochsprung	ST	6	
Tarnen	IN	6	Kosten können höher sein
Taschendiebstahl*	MU	6	
Taschenspielertricks*	GE	5	
Treppensteigen	ST	6	
Türklinken runterdrücken	GE	6	
Kampf:			
Hiebwaffen*	ST	8	
Stichwaffen*	ST	8	
Fernwaffen*	GE	8	
Raufen*	ST	3	
Whum-Uäh*	GE	5	

Tabelle 2.2: Die Fertigkeiten

Vergleichgegenstand	Kosten
kleiner Stein	bis 10 PFRIPs
Ziegelstein	bis 30 PFRIPs
Mülltonne	bis 70 PFRIPs
Kleiderschrank	bis 120 PRIPs

Tabelle 2.3: Kostenrichtlinien für die Seelenwanderung

Schwimmen: Plüschies können nicht schwimmen. Sie saugen sich voll, und für reisgefüllte Plüschies ist das ganze sogar tödlich! Mit dieser Fertigkeit gelingt es einem Plüschie nur, nicht abzusaufen und zu verhindern, daß beim Trocknen sein Füllmaterial verklumpt.

Seelenwanderung: Im Angesicht des Todes kann ein Plüschtier mit dieser Fertigkeit seine Seele für eine Stunde in einen anderen Gegenstand fließen lassen. Zu diesem Zweck verdoppeln sich sogar seine PFRIP. Die Kosten ergeben sich aus der Größe es Gegenstandes, Richtlinien dafür sind der Tabelle 2.3 auf Seite 16 zu entnehmen. Die Auswirkungen dieser Quasi-Belebung sind sehr verschieden; in [16, S. 13] findet sich ein Beispiel, wie sie sich auswirken kann.

Tabelle 2.2 erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; es handelt sich – abgesehen von Raufen – um die Fertigkeiten des Grundregelbuches.

Nur, um es nochmal ganz klar zu sagen: ***Für den Einsatz irgend welcher Waffen sind die Kampftalente nicht erforderlich!*** Die einzige Ausnahme bildet *Whum-Uäh*.

2.1.7 Feld 7 und 8: Die Magie

Diese beiden Felder werden nur benötigt, wenn ein Plüschtier tatsächlich magiebegabt ist (also eine IN von mindestens 8 aufweist). Dann bekommt es vom SL drei Zaubersteine; diese zeichnet der Spieler in die vorgesehenen Kästen, darüber kommt der Name, darunter der Wert. Der SL sollte darauf achten, seinen Spielern keine zu mächtigen Steine zu geben; ein *Plüschtierstein* etwa sollte erst einmal verdient werden! Für den Anfang sind Steine im Bereich von 2 bis 10 schon in Ordnung!

In den mit 8 bezeichneten Kasten kommen die Zauber. Der Zaubername sollte etwas darüber sagen, was der Zauber tut. Der Reim ist der Spruch zum Auslösen. Die Kosten schließlich sind das, was der Spruch bei seiner Erschaffung in PFRIP gekostet hat.

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

Tabelle 2.4: Stufen, Kekse, Titel

2.1.8 Feld 9: Waffen und Whum-Uäh

Der neunte Abschnitt des Charakterblattes beschäftigt sich mit Kampf. Da ein Plüschie normaler Weise bei seiner Beseelung nicht über Waffen verfügt, bleiben diese Felder leer.

Der Abschnitt Whum-Uäh ist nur dann von Interesse, wenn der Plüschie diese Kampffertigkeit auch besitzt. Hier werden seine Whum-Uäh-Stufe, die mittels Whum-Uäh besiegten Gegner und sein Titel eingetragen. Da es bei seiner Erschaffung noch niemanden besiegt hat, sind bei besiegten Gegnern auch keine einzutragen. Die Stufe ist entsprechend 1, der Titel gemäß der Tabelle 1.2 auf Seite 5 *Kleiner Humpel*.

2.2 Die Entwicklung

Wie in anderen Systemen auch, ist es möglich, sich bei PP&P durch Efahrung zu verbessern. Diese Erfahrung wird den Plüschies in Form von Keksen gewährt; Kekse sind somit das, was andere Systeme als Abenteuer- oder Erfahrungspunkte kennen.

Ab einer bestimmten Kekszahl erreicht ein Plüschtier eine neue Stufe. Und wie das bei Plüschies so ist, sind diese Stufen auch mit Titeln verbunden. Besonders hochstufige Plüschies sind sehr stolz auf ihre Titel!

Die Stufen, ihre Titel und die zugehörigen Keksmengen finden sich in Tabelle 2.4 auf Seite 17.

Aber was passiert denn nun bei einem Stufenanstieg? Der Spieler kann wählen, was er seinem Plüschie gutes tut, nämlich einens der folgenden Dinge:

- Er kann die regnerativen PFRIP seines Plüschies um 1W6 erhöhen.
- Er kann seine PP um 1W6 erhöhen.
- Er kann eine Eigenchaft um einen Punkt anheben.
- Er kann fünf Talentkaufpunkte bekommen.

Die Talentkaufpunkte werden ebenso verwendet, wie bei einer Neuerschaffung; für einen Punkt kann also entweder eine Fertigkeit neu erlernt, eine Fertigkeit von 1 auf 2 oder von 2 zu 3 gesteigert werden. Dabei ist jedoch zu beachten, daß für die in Tabelle 2.2 auf Seite 15 mit einem * gekennzeichneten Fertigkeiten fur die Steigerung von 2 auf 3 ein Lehrer erforderlich ist.

Kapitel 3

Materialien und Abenteuer

Tja... es stellt sich die Frage, wie denn nun ein typisches PP&P-Abenteuer auszusehen hat. Oder zumindest, was denn als Inspiration dazu dienen kann. In diesem Kapitel sollen zunächst ein paar wenige Filme, die als einstimmung für einen PP&P-Abend dienen können, beleuchtet werden. Daran schließt sich eine Besprechung der „offiziellen" Materialien an. Als letztes werden einige Szenario-Vorschläge gemacht.

3.1 Zur Einstimmung...

Es gibt verhältnismäßig wenige Filme, die tatsächlich Plüschies oder auch nur etwas ähnliches zum Thema haben. Folgende sind mir bislang über den Weg gelaufen:

Bernard & Bianca: DER ultimative PP&P-Film, auch wenn er eigentlich Mäuse (oder generell Tiere) als Helden hat: Zwei Mäuse retten ein kleines Mädchen, welches von der überaus boshaften und gemeinen Madamme Medusa gezwungen wird, einen Diamanten zu suchen. Die beiden Mäuse und die ihnen helfenden Tiere sind einfach knuffig, und die Menschen wissen nicht von ihrer Existenz. Der Film läßt sich also sehr gut auf Plüschies übertragen...

Chucky die Mörderpuppe: Chucky ist der Geist eines Killers, der in einer Puppe gefangen ist. Nun, eigentlich kein Plüschie, im Gegenteil. Er läuft durch die Gegend und bringt Leute um. Plüschies tun so etwas nicht. Aber es könnte sein, daß irgend wann mal ein Plüschie Amok läuft. Irgend wer sollte ihn dann stoppen?

Ghoulies: Eigentlich sind Plüschies ja friedliche Wesen... Aber es kann sein, daß der eine der andere Spieler Lust hat, all die Verfehlun-

gen zu rächen, die er an seinen Plüschtieren begangen hat! Dazu ist Ghoulies eine ideale Vorlage: Ein haufen frisch beschworener Gummimonster erledigt einen Haufen besoffener und bekiffter Teenager auf einer Party...

Gremlins: Also... die Gremlins ansich sind ziemlich ungezogen. Sie machen vor allem Dinge kaputt. Kurz: Sie benehmen sich wie eine Horde halbstarker Plüschies, die zu viel Waschmittel genommen haben. Gizmo hingegen ist ein Guter; er versucht, nach Kräften zu helfen. Na, eigentlich macht nur die Größe einen Vergleich nahelieged.

Diese Liste ist sicherlich nicht vollständig; aber mehr Filme sind mir zur Zeit nicht bekannt.

3.2 Die Originale

Die vermutlich beste Einstimmung läßt sich durch die Original-Publikationen erreichen; mit etwas Glück sind sie noch in Rollenspielgeschäften, auf Cons oder über ebay zu finden. Neben den Grundregeln sind für PP&P 1 die folgenden Abenteuer erschienen:

Big Shop Tango: DAS ultimative Einsteigerabenteuer. Es beginnt mit der Beseelung der Plüschies in einem großen Kaufhaus. Nun geht es darum, sich aus dieser Lage zu befreien. Dem entgegen stehen neben dem Nachtwächter Willi auch der überaus schurkische Crazy Pink!

Plüsch, Drugs & Rock'n Roll: Direkt als Fortsetzung von *Big Shop Tango* gedacht beschreibt es die Auseinandersetzung der frisch entflohenen Plüschies mit dem Waschmitelbaron Vader. Der hat eine ganze Plüschie-Siedlung unter der Fuchtel. Und ausgerechnet zu der müssen sich die Plüschies verirren...

Cyberplunder: Einige Plüschtiere werden digitalisiert und dürfen sich im COMPUTER selbst mit boshaften Digitalmonstern herumärgern... Auch wenn ihr Wiedersacher kein allmächtiges MCP [10] ist, kann er ihnen doch mehr als nur einen digitalen Stolperstein bescheren!

Keep the Secret: Was tut eine Siedlung, deren Näherin von einm besonders unsympatischen Balg gefangen wurde? Richtig, sie heuert ein paar Püschies an, die ihnen aus dieser mießlichen Lage heraushelfen sollen...

20th Century Plunder: Eine Sammlung mit drei Abenteuern, die einge gewisse Ähnlichkeit mit typischen Filmthemen aufweisen:

Frankenscheins Braut: Doktor Frankenschwein arbeitet daran, eine Barbie-Puppe zu unplüschiegem Leben zu erwecken… Achtung, bei diesem Abenteuer wird erwartet, daß sich die Plüschies wie typische, dumme Horrorfilmcharaktere benehmen!

B.E.M. – sie wollen unsere Teddies! Die extrem Brutalen Extraterestrischen Monster (BEM) sind gelandet, um das Leben auf der Erde zu untersuchen. Sie wollen sogar einige Plüschies mitnehmen!

Nummer 5 lebt! Der Bayrische Bespitzelungsdienst (BBS) hat entdeckt, daß Plüschies leben. Und jetzt wollen sie Plüschies für ihre Zwecke einsetzen, und sogar einige verbomben!

All diesen Abenteuern ist gemein, daß sie am meisten Spaß machen, wenn Spieler und Spielleiter die Klisches der betroffenen Filmgeneres voll ausnutzen!

Der Woolminator: Auch dieses Abenteuer hat einen klassichen Film zur Vorlage (na, welchen denn bloß…) und beginnt mit der Flucht zweier Rebellen vom Wollworth selbst. Diese Rebellen fliehen zur Erde, wo sie postwendend auf einige Plüschies treffen. Der König der Wollworther ist darüber nicht sehr erbaut und schickt seine Geheimwaffe hinter den beiden her. Einer von beiden stirbt, doch der zweite, ein kleines, unnützes Balg, ist bei den Plüschies gestrandet!

Neben diesen Abenteuern gab es das Quellenbuch **Baerotech**. Das enthielt zwei Spielhilfen. Zum einen war das **Baerotrip**, die Reisebeschreibungen des unvergleichlichen Plüschhelden und selbsternannten Casanovas Don Blando. Hier wurden zusätzliche Magieregeln, sogenannte *Battleplushs* und einige weitere Waffensysteme vorgestellt. Außerdem ist es extrem witzig zu lesen! Zum anderen enthielt es **Baeronaut**. Hier ging es darum, Plüschies im Weltraum azusiedeln. Es gab sogar eine neue spielbare Gattung, es ist möglich, einen lebenden Stein zu spielen. Ich persönlich konnte mich trotz der wirklich coolen Raumschiffe nie dafür begeistern… Obwohl, vielleicht wäre es mal ganz nett, Plüschies auf Babylon 5 zu spielen. Auch wenn das, wie wir alle wissen, sehr gefährlich sein kann [18]…

Außer den hier angegebenen Abenteuern gibt es eine Vielzahl von Internetseiten zu PP&P und einige von Drittanbietern veröffendlichte Abenteuer. Da ich von letzteren keines besitze, kann ich da leider auch nichts

zu sagen... Ebenfalls erwähnt werden soll der Spielleiterschirm. Der soll wohl ebenfalls ein paar Regelerweiterungen enthalten, aber leider habe ich den noch nirgens gesehen.

3.3 Szenarien

Woraus läßt sich denn nun ein Szenario backen? Nun ja, eigentlich aus fast allem... Plüschies sind ausgesprochen universell einsetzbar. Waschmittelhändler und Pfriemelräuber geben hervorragende Gegner ab, aber auch Große Trampel können zu Verwicklungen führen. Ein Szenario könnte darin bestehen, daß die Tochter eines Oheims von einer Siedlung in eine andere überführt werden soll, damit sie dort den Sohn des dortigen Oheims heiraten kann, selbst aber ganz andere Pläne hat. Damit läßt sich sicher ein Abend füllen. Wer mehr Lust auf eine Kampagne hat, kann bestimmt auch eine Weltreise, verbunden mit der Wette, das in nur 60 Tagen zu schaffen, spielen. (Das kommt mir doch auch irgend wie bekannt vor...) Und dann gibt es immer noch die PLO,[1] die immer wieder begeistert Plüschies requiriert, um irgend welche für die Plüschheit wichtigen Missionen zu erfüllen.

Es stellt sich immer die Frage nach den zu vergebenden Keksen. Als Faustregel können 50 Kekse für ein kurzes, 100 für ein normales und 200 für ein richtig großes Abenteuer verwendet werden. (Wobei klein, normal und groß natürlich ausgesprochen Subjektiv sind. Ein kurzes Abenteuer könnte um die zwei Stunden dauern, ein mittleres etwa vier.) Zusätzliche Kekse werden (wie bei anderen Rollenspiele auch) für besondere Erheiterung der Runde, gute Ideen und so weiter vergeben.

[1] Plüsch Liberation Organisation

Anhang A

Bau' dir deinen Plüschie!

1. Ausfüllen des ersten, rechten Kastens auf dem Dokument. Die Eintragungen sind vollkommen frei. (Gilt auch für den Spielernamen...)

2. Auswürfeln von Inteligenz, Geschicklichkeit und Mut mit 1W6+4 und Stärke gemäß der folgenden Tabelle:

Größe (fs):	**Größe (cm):**	**Wert:**
<30	<10	1W4+2
30 – 59	10 – 19	1W6+2
60 – 89	20 – 29	1W6+3
90 – 107	30 – 35	1W6+4
108 – 119	36 – 39	1W6+5
119<	40<	1W6+6

3. Auswürfeln des Knuddelwertes mit 2W6+1.

4. Eintragen von 20 Plüschpunkten und $\mathrm{ST} \times 200$ Schnorzeln Tragkraft.

5. Eintragen von 0 Keksen, Stufe 0 und dem Titel *Kleiner Mob*.

6. Eintragen von 80 Pfriemelpunkten und 50 Wollworther Dukaten.

7. Verteilen von 15 Talentkaufpunkten auf Fertigkeiten aus der umseitigen Tabelle. Jede Stufe kostet einen Punkt und gibt 33% (zwei Fertigkeiten auf 99% also 6 Punkte). Mit einem * gekennzeichnete Fertigkeiten können maximal auf Stufe 2 erlernt werden. Kosten nicht vergessen!

8. Falls das Plüschtier Magie kann, sind die Zaubersteine zu notieren.

9. Falls das Plüschtier Whum-Uäh kann, sind 0 besiegte Gegner, die Whum-Uäh-Stufe 1 und der Titel *Kleiner Humpel* einzutragen.

Fertigkeit:	**Ersatz**	**Kosten**	
Normal			
Balancieren	MU	10	
Belabern	IN	5	
Berserkertum	ST	5	Verdoppelt im Kampf die Stärke
Chemie*	MU	9	
Dreistigkeit	MU	5	
Elektronik*	IN	9	
Fallen stellen / entdecken	IN	4	
Fremde Schriften*	IN	7	
Fremde Sprachen*	IN	5	
Gummiball-Fertigkeit	ST	5	Schaden bei Stürzen vermeiden
Heilung*	IN	1/PP	
Klettern	MU	6	
Mechanik*	GE	9	
Menschenkenntnis*	IN	8	
Nachtsicht	MU	6	
Reiten auf Reittier*	ST	4	
Schauspielern	IN	5	
Schleichen	GE	5	
Schlösser knacken*	GE	5	
Schöne Künste	IN	5	
Schrubbeln	GE	3	Skateboard-fahren
Schwimmen*	ST	20	Besser: Nicht absaufen...
Seelenwanderung	—	speziell	Nur im Todesfall einsetzbar
Sich verstecken	IN	2	
Spielzeugfahrzeuge fahren*	GE	5	
Spurenlesen	IN	6	
Springen	MU	5	
Stabhochsprung	ST	6	
Tarnen	IN	6	Kosten können höher sein
Taschendiebstahl*	MU	6	
Taschenspielertricks*	GE	5	
Treppensteigen	ST	6	
Türklinken runterdrücken	GE	6	
Kampf:			
Hiebwaffen*	ST	8	
Stichwaffen*	ST	8	
Fernwaffen*	GE	8	
Raufen*	ST	3	
Whum-Uäh*	GE	5	

P*lüsch,* **P***ower* **& P***lunder*

Bild

Pfotenabdr.

Fellprobe

Name des Spielers: _____

Name des Plüschtieres: _____
Spezies: _____
Pelzfarbe(n): _____
Augenfarbe(n): _____
Größe: _____Fs.
Geschlecht: _____
Alter: _____

Inteligenz (IN): _____
Geschicklichkeit (GE): _____
Mut (MU): _____
Stärke (ST): _____

Tragkraft (TR): _____Snr.
Knuddelwert (KW): _____
Plüschpunkte (PP): _____

Kekse; _____
Stufe: _____
Titel: _____

Ausrüstung

Gegenstand	Gewicht	Gegenstand	Gewicht
		Pfriemelpunkte:	
		Wollworther Dukaten:	

Fertigkeiten

Fertigkeit	Wert	Kosten	Fertigkeit	Wert	Kosten

P*lüsch,* **P***ower* **& P***lunder*

Zaubersteine				
Wert:	Wert:	Wert:	Wert:	Wert:
Wert:	Wert:	Wert:	Wert:	Wert:

Zauber

Zauber	Reim		Kosten
		/	
		/	
		/	
		/	
		/	
		/	

Waffen

Waffe	TK	Gew.	Waffe	TK	Gew.

Whum-Uäh

Stufe: _____ Titel: _____ Gegner: _____

Sonstiges:

Literatur- und Filmverzeichnis

[1] BERCOVICI, LUCA: *Ghoulies*, Teil 1, 1985. Auf: *Ghoulies + Ghoulies 2*, MGM Home Entertainment Inc., 2003. RC1 DVD.

[2] DANTE, JOE: *Gremlins — kleine Monster*, 1984. Warner Home Video GmbH, 2000. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[3] EGGERT, JENS: *Baeronaut*. In: HODAPP, MARCUS und MARTIN JESKE (Herausgeber): *Baerotech*, PP&P, Kapitel 2. Phase Verlag, 1993.

[4] FINN, THOMAS: *Der Woolminator*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. Phase Verlag, 1993.

[5] GELLRICH, STEFFAN: *Big Shop Tango*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler der Stufe *Kleiner Mob*. Phase Verlag, 1992.

[6] GELLRICH, STEFFAN: *Plüsch, Drugs & Rock'n Roll*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler der Stufe *Mob*. Phase Verlag, 1992.

[7] GLUMPLER, HEINRICH: *B.E.M. – Sie wollen unsere Teddies*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. In: HODAPP, MARCUS und MARTIN JESKE [8].

[8] HODAPP, MARCUS und MARTIN JESKE (Herausgeber): *20th Century Plunder*. PP&P. Phase Verlag, 1993.

[9] HOLLAND, TOM: *Chucky - die Mörderpuppe*, Teil 1 der Reihe *Child's Play*, 1988. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2000. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[10] LISBERG, STEVEN: *Tron*, 1982. Walt Disney / Buena Vista Home Entertainment GmbH, 2002. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[11] LOUNSBERRY, JOHN, WOLFGANG REITHERMAN und ART STEVENS: *Bernard & Bianca — Die Mäusepolizei*, 1976. Walt Disney / Buena Vista

Home Entertainment GmbH, 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[12] MATAUSCH, NORBERT: *Cyberplunder*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. Phase Verlag, 1992.

[13] MATAUSCH, NORBERT und STEFFAN GELLRICH: *PP&P Regelheft*. Phase Verlag, 3 Auflage, 1992.

[14] REDELIGX, LARS: *Nummer 5 lebt*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. In: HODAPP, MARCUS und MARTIN JESKE [8].

[15] SANDFUCHS, RALF, THOMAS FINN und STEFFEN SCHÜTTE: *PP&P 2nd. Edition*. Fantasy Productions, 1995.

[16] SCHÜTTE, STEFFEN: *Frankenschweins Braut*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. In: HODAPP, MARCUS und MARTIN JESKE [8].

[17] SCHMIEG, ANDREAS: *Keep the Secret*. Ein PP&P-Abenteuer für 3-6 Spieler. Phase Verlag, 1992.

[18] VEJA, MIKE LAURENCE: *There all the honor lies*, Folge 36 der Serie *Babylon 5*. Auf: *The Complete Second Season*, Warner Home Video, 1995. 5 RC1-4 DVDs.