20^{th} Aniversary Plusch

Der 2^{nd}-System-Meister

6. Juni 2003

Plüsch zum Gruß!

Ein Jubiläumsabenteuer? Um Himmels Willen! Was soll das sein??? Nun, die Antwort ist recht einfach: Seid 10 Jahren findet Hanover Spielt statt, und anläßlich dieses Jubiläums wurde kurzerhand dieses Abenteuer aufgestellt. Und das hat es insich! Es treten auf:

- Das Plüsch-Kammel Conan auf der Suche nach dem Geheinmnis von Chrom
- Die Gesellschaft zum besseren Verständnis von Plüschies und großen Trampeln
- Die Gesellschaft zur Pflege des wahren Heldentumes unter Plüschies
- Ein Haufen wahrer Plüsch-Helden
- Die Gesellschaft zur Erforschung des plüschgegebenen Weltraums
- Ein haufen wirklich böser Aliens

Doch kommen wir nun zum eigentlichen Abenteuer. Es beginnt damit, daß die Charaktere von Conan angesprochen werden. Der ist auf der Suche nach dem Geheimnis von Chrom. Und in einem Traum sah er einen großen Berg, und dort, auf der Spitz, sich das Geheimnis befinden. Un da die Plüschies kurze Zeit vorher ebenfalls von diesem Berg geträumt haben, bietet es sich an, Conan zu begleiten.

Schon nach einer kurzen Strecke Weges wird die Gruppe jedoch von der *Gesellschaft zum besseren Verständnis von Plüschies und großen Trampeln* aufgehalten. Diese engagierten Plüschies haben erfahren, daß einige wirklich böse Aliens auf der Spitze eines Berges sitzen und daran arbeiten, die Menschheit zu versklaven. Und nun suchen sie ein paar mutige Plüschies, die sich dem entgegen stellen wollen. (Selbstverständlich müssen solche Plüschies Mitglied in ihrem Verein sein und Beitrag bezahln.) Da der Berg aber zufällig Conans Berg ist und die Gesellschaft weiß, wo er sich befindet und wie man dahin kommt, werden die Plüschies wohl mitmachen.

Am Berg angekommen erwartet sie ein großer Rummel, da die *Gesellschaft zur Pflege des wahren Heldentumes unter Plüschies* den Berg quasi abgesperrt hat. Und nun hat sie Plüschhelden aus aller Welt herbei gerufen,

um einen Wettbewerb zu veranstalten. Die Heldentruppe, die es als erstes schafft, mit einem Rucksack voll Waschmittel den Berg zu ersteigen, nicht in Versuchung zu geraten und ein Edelweiß herab zu bringen, gewinnt einen recht beachtlichen Preis. (Um an dem Wettstreit teilzunehmen muß man selbstverständlich zahlendes Mitglied des Vereins sein!)

Nach diversen Widrigkeiten dürfte es den Plüschies gelingen, den Berg bis zu einer klenen Plüschstation zu erklimmen. Dort sitzen einige UFOlogen der *Gesellschaft zur Erforschung des plüschgegebenen Weltraums*. Diese behauptet nun wieder steif und fest, auf der Spitze säßen Außerirdische. (Und sie lassen nur zahlende Mitglieder ihre Station passieren!)

Und auf der Spitze des Berges?

Tja, dort ist vor vielen, vielen Jahren tatsächlich mal ein Außerirdischer gelandet. Und der hat auch etwas hinterlassen, nämlich eine Überwachungsstation. Diese beinhaltet unter anderem eine Funkanlage. Ursprünglich war sie dazu gedacht, mit anderen Außerirdischen auf einem benachbarten Planeten zu sprechen, doch da diese sich weigerten, zu antworten, wurde der Planet einfach weggesprengt. Die Frequenz ist reichlich außerirdisch, mit der kann niemand wirklich etwas anfangen. Aber Plüschies reagieren darauf. Es ist möglich, ihnen sehr intensive Träume zu senden.

Ein findiger Plüsch-Elch namens Dokken kam dem Ding auf die Spur. Er benutze es, um mehrere Gesellschaften gründen zu lassen. Diese hatten wenig Sinn und Zweck, sie schickten jedoch große Teile der Mitgliedbeiträge an Dokken. Das ging eine ganze Weile gut, doch dann machte der Elch einen Fehler...

Eines Tages tauchten ein paar Plüschgremlins auf. Dokken hatte versucht, ihnen einzureden, sie müßten all ihre WoDus zu seinem Berg bringen und dort in einen Schacht kippen. Doch die Gremlins hatten bereits alles WoDus für Waschmittel ausgegeben. Daher erstiegen si den Berg und eroberte die Station. Das letzte, was Dokken tun konnte, war, einer der Gesellschaften eine haarsträubende Geschichte von Außerirdischen zukommen zu lassen.

Die Gremmlins schmissen den Elch in ein Verließ und begannen ihrerseits damit, Träume zu versenden. Sie haten wirklich lange Spaß daran, doch irgend wann gingen ihn die Waschmitel aus.

Als Folge tüfftelten sie einen Plan aus: Sie aktivierten die Heldengesellschaft und trichetrten ihnen die Idee für einn Wettstreit ein. Jede Plüschietruppe bekam Waschmittel mit, und auf dem Weg nach oben wollten die Gremlins sie einen nach dem anderen erledigen. Dazu stand ihnen eine ganze Reihe an Materialin zu Verfügung...

Die Aufgabe der Charaktere besteht also darin, sich gegen die anderen Plüschieteams durchzusetzen, die Station zu erreichen, die Gremlins auszuschalten und — vielleicht — Dokken zu befreien. Wenn sie besonders gut sind zerstören sie zudem die Funkanlage.

Inhaltsverzeichnis

Plüsch zum Gruß! **iii**

Inhaltsverzeichnis **v**

1 Aller Anfang ist Plüsch **1**
1.1 Conan — ein Held mit zwei Höckern 1
1.2 Frisch beseelt ist halb gewonnen 2
1.3 Wir sind schon Helden! 3
1.4 Ein bischen Lagerfeuerromantik 3
1.5 Der Morgen danach 4

2 Für ein besseres Verständnis! **5**
2.1 Die Gesellschaft 5
2.2 Das Gesellschaftsheim 6
2.3 Die Personen 7
2.3.1 Disselhaar 7
2.3.2 Reggy und Tanny 7
2.3.3 Army 8
2.4 Der Auftrag 8
2.5 Vorbereitung 9
2.6 Ausrüstung 10
2.7 Aubruch 10

3 Seid ihr Helden oder Memmen? **11**
3.1 Die Gesellschaft 11
3.2 Die Ankunft 12
3.3 Das Lager 13
3.3.1 Das Orga-Zelt 13
3.3.2 Das Versorgungszelt (V) 14
3.3.3 Zelt 1: Ritter Aturo und Knappe Wilfired 14
3.3.4 Zelt 2: Die Lichtgestalten Vom Goldenen Hain 14
3.3.5 Zelt 3: Die Amazonen 15
3.3.6 Zelt 4: Die Buschkämpfer 16
3.3.7 Zelt 5: Die Glücksritter 16

3.4 Der Wettstreit 16
3.5 Der Berg 17

4 Die Bergspitze **19**
4.1 Die Gesellschaft 19
4.2 Die Station der Aliens 20
4.2.1 Die Zellen 20
4.2.2 Das Arbeitszimmer 21
4.2.3 Der Aufzug 21
4.2.4 Das Schlafzimmer 21
4.2.5 Das Lager 21
4.2.6 Der Komandostand 21
4.3 Dokken 22
4.4 Die Gremlins 22
4.5 Die Tagebucheintragungen des Aliens 23

5 Das Ende **27**

Literatur- und Filmverzeichnis **29**

Kapitel 1

Aller Anfang ist Plüsch

Es ist schwer, zu sagen, wie die Plüschies eigentlich zusammen kommen. Wenn sie alle frisch beseelt werden, ist das alles gar kein Problem: Kurz vor ihrem eigentlichen Erwachen haben sie alle die Vision eines Berges, dann kommen sie in einem kleinen Gemischtwarengeschäft zu sich und werden dann von Conan eingesammelt. Falls das nicht so gut mit der Entstehung harmoniert, dann kann das eine oder andere auch in einem Park aufgesammelt werde, wo sein Trampel es verloren hat. Diese Möglichkeit wird in 1.2, S. 2 besprochen.

Bei bereits bestehenden Plüschies sieht die Sache anders aus. Die haben auf jeden Fall in der Nacht eine Vision vom Berg, doch wie sie am besten mit Conan zusammen treffen steht auf einem anderen Blatt. Die allseits beliebte und bekannte PLO könnte einspringen und dem verbrieften Helden Conan einen Befreiungsauftrag erteilen. Damit könnten Charaktere zwangsrekrutiert und frisch beseelte frisch aus dem Gemischtwarenlager befreit werden. Eine weitere, gerade zu klassische Variante wäre das nächtliche Lagerfeuer. Conan (und eventuell befreite Plüschies) sitzen Nachts im Wald um ihr Feuer, und die restlichen in der Finsternis herumirrenden Plüschies stoßen dazu. Beide Varianten werden in 1.3, S. 3 umrissen.

Letzten Endes sollte die Lagerfeuerszene zu Stande kommen; Hier können sich die Plüschie austauschen. Bereits beseelte können aus ihrem Leben erzählen, und auch Conan hat sicherlich etwas beizusteuern. Insbesondere natürlich seine Berg-Vision. Dies Ereignis wird in 1.4, S. 3 beleuchtet.

Am nächsten Morgen brechen dann alle gemeinsam auf und begegnen in 1.5, S. 4 einer Truppe der *Gesellschaft zum besseren Zusammenleben von Plüschies und großen Trampeln*, die sie sicher ins zweite Kapitel geleiten.

1.1 Conan — ein Held mit zwei Höckern

An dieser Stelle ist es Zeit, Conan, den Protagonisten dieses Abenteuers, vorzustellen.

Conan ist ein Plüschkammel. Und zwar ist er ein ausgesprochen kräftiges Plüschkammel. Sein Besitzer war Mantafahrer und begeisterter Fan des Filmes Conan [5]. Als Folge davon nannte er sein Kammel auch so. Neben diesem namen bekam Conan noch etwas anderes mit, nämlich die Weisheit:

Chrom ist das größte!

Seid vielen Jahren nun ist Conan auf der Suche nach dem Geheimnis von Chrom. Viel gefunden hat er noch nicht, doch als wahrer Held gibt er die Suche selbstverständlich nicht auf.

Als echter Held ist ihm selbstverständlich auch eine gewisse Stumpfheit zu Eigen. Er hat ein Zeil, und das verfolgt er. Probleme werden recht einfach gelößt: Entweder sind sie klein genug, um erschlagen und eingesammelt zu werden, oder sie werden vorher zerkleinert...

Conan ist von ockergelber Farbe, mit brauner Behaarung auf dem Kopf und braunem Schwanz. Er trägt ein eigenartiges Ledergeflecht, in welchem er diverse Waffen — Wurfmesser, ein batteriebetriebenes Brotmesser und einen metallernen Pfannenwender — trägt.

Stufe	IN	GE	MU	ST	KW	PP	PFRIP
GroKo (8)	9	12	16	16	6	60	107

Fertigkeiten: Alle Waffen auf 99%, Balancieren 99%, Berserkertum 99%, Fallen stellen / entdecken 66%, Heilung 66%, Klettern 99%, Nachtsicht 99%, Schleichen 99%, Schlösser knacken 99%, Whum-Uä (4) 99%

1.2 Frisch beseelt ist halb gewonnen

Für die frisch zu beseelenden Plüschies beginnt das Ganze mit einer Vision, gefolgt vom Erwachen. Der nachfolgende text kann da als Beispiel dienen:

> *Um dich herum ist Dunkelheit. Du siehst nichts, hörst nichts, fühlst nicht. Na ja, um genau zu sein exisitierst du nicht einmal. Plötzlich — erste Eindrücke. Licht dämmert, und du siehst aus der Vogelperspektive einen Berg, etwa zur Hälfte mit Wald bedeckt. (Du weißt zwar nicht, woher du weißt, was diese Worte bedeuten, aber du weißt es.) Auf der Spitze des Berges scheint Gras zu wachsen, an einige Stellen schimmert dunkelblaues Glas durch. Die perspektive wechselt von Vogel auf Frosch. und wärend du noch nach dem berg siehst, verfliegt die Vision und du erwachst. Um dich herum ist es dunkel, du meinst jedoch die Umrisse anderer Plüschies um dich zu erkennen.*

Tatsächlich kommen die Plüschies alle in Gante Emma Gemischtwarenladen zu sich, und zwar im Bord eines Regales. Lassen Sie ihnen ruhg ein wenig Zeit, sich kennen zu lernen und vielleicht sogar abzuseilen. Sobald alle wohlbehalten den Boden erreicht haben, ist es Zeit für Conan.

Dieser erscheint durch die Katzentür des Ladens. Er begrüßt die Charakere und knurrt etwas von „Hab mir doch gedacht, daß ich hier Plüschies finde!“ Als nächstes erscheint eine große, gemein assehende Katze. Conan haut ihr auf die Nase, und sie verschwindet. Dann stellt das Kammel sich auch vor und schlägt vor, den Laden zu verlassen. Bei Nachfragen der Plüschies denkt er durchaus daran, ihnen bei der Beschaffung von Ausrüstung behilflich zu sein. Dabei sollten einige wichtige Wesenszüge dieses helden klar werden, etwa seine leichte Stumpfheit und seine Fähigkeit, komplexe Probleme auf das Wesentliche (kan ich es vermöbeln oder nicht?) zu reduzieren...

1.3 Wir sind schon Helden!

Falls die Charaktere bereits beseelt sind, gibt es verschiedene Möglichkeiten, sie mit Conan zusammen zu bringen. Die erste besteht darin, daß die PLO sie und Conan anstellt, um in einen Gemischtwarenladen einzudringen und weitere Plüschies heraus zu holen. In der Nacht vor ihrem Auftrag haben sie alle den Traum eines Berges (siehe 1.2, S. 2). Die Szene am nächsten Tag muß lediglich entsprechend angepaßt werden. Wie auch immer, am Ende sollten alle — Befreite und Befreier — das Dorf mit dem Gemischtwarenladen verlassen haben und irgend wo im Wald ein Lagerfeuer entzündet haben (siehe 1.4, S. 3).

Daraus ergibt sich eine weitere Möglichkeit: Nämlich die, daß die beseelten Plüschies des Nachts durch den Wald streifen und plötzlich den Schein eines Lagerfeuers vor sich sehen. Je nach Laustärke des Näherkommens können sie dort ein Kammel mit einem Pfannenwender sehen oder sich plötzlich von eben jenem überrumpelt und an den hals gehaltenen Pfannenwender wiedefinden... Falls Conan vorher einige Plüschies befreit hat, sitzen idese ebenfalls am Feuer.

Es sollte den Neuankommlingen nicht schwer fallen, Conan von ihrer Redlichkeit zu überzeugen; danach ist er auch gerne bereit, sein Feuer mit ihnen zu teilen.

1.4 Ein bischen Lagerfeuerromantik

Schließlich und endlich sollten alle Plüschies (und Conan) das Lagerfeuer erreicht haben. Und somit haben wir die ausgesprochen romantisch Szene vieler Plüschies, die in finsterer Nacht um ein Lagerfreuer sitzen und in die Flammen starren. Was liegt näher, als sich über das *Woher* und *Wohin* zu unterhalten?

Falls neu-beseelte Plüschies dabei sind, sind die sicher ganz scharf darauf, Dinge aus der großen, weiten Welt zu erfahren. Und falls ältere Plüschies dabei sind, könne die sicher ein wenig von ihren Taten berichten.

Auch das Kammel kann da ein wenig beisteuern, etwa eine Geschichte von der Befreiung einer Plüschiedame aus den Händen eines Dorgenbarones, bei der Conans große Liebe, eine Pantherin, drauf gegangen ist...

Irgend wann sollte die Sprache auch auf die nächsten Schritte kommen. Hier ist es nun an Conan, das Wort zu ergreifen:

> *Conan schaut in die Flammen. Bedächtig wetzt er die Kanten seines Pfannenwenders. Schließlich beginnt er zu sprechen:*
>
> *„Seid langer Zeit", so beginnt er, „bin ich auf der Suche nach dem Geheimnis von Chrom. Mein großer Trampel sagte stets, Chrom sei das größte. Bislang konnte ich wenig darüber erfahren, doch in der vergangenen nacht hatte ich eine Vision. Ich sah einen Berg, und auf dessen Spitze schimmerte Glas durch den Rasen. Mir träumte, es ertönte eine Stimme. und sie sagte: Conan, das Geheimnis sei dein, bist du nur Kammel genug, es zu holen!"*

Nun ist es an den restlichen Plüschies, von ihren Visionen zu sprechen. Abzüglich der Stimme (die wohl Conans Besessenheit von seiner Queste zu Gute geschrieben werden kann) ist die ja ziemlich ähnlich. Es liegt also nahe, den verbrieften Helden auf seiner Suche erst einmal zu begleiten.

1.5 Der Morgen danach

Am nächsten Morgen besteht Conan auf einen frühen Aufbruch. Bis etwa Mittag kommen die Plüschies auch ganz gut voran, doch dann begegnen sie einer Truppe anderer Plüschies.

Diese Truppe besteht aus zwei Fröschen und drei Teddies. (Bei Bedarf können gerade letztere ja auch vom jeweils am wenigsten vertretenen Geschlecht der Runde sein und wirklich knuddelig ausschauen...)

Die Truppe gibt sich ausgesprochen höflich; sie seien auf der Suche nach einer Truppe überaus unerschrockener Plüschies, die sie zu ihrem Oheim bringen sollten. Es dürfe sich aber nicht um irgend welche Schaumstoff-Eier handeln, es müßten schon richtige Helden sein. Das gibt dann den Ausschlag, falls die Charaktere nicht sowieso schon bereit sind, mit zu kommen, beschließt Conan das für alle. Neben den reizenden Bären könte auch die angedeutete Aussicht auf kostenlose Ausrüstung und einen nicht unerheblichen WoDu-Betrag zur Freude beitragen.

Bei den Pluschies handelt es sich um einige Angehörige der *Gesellschaft zum besseren Zusammenleben von Plüschies und großen Trampeln*. Und sie suchen tatsächlich nach Helden....

Kapitel 2

Für ein besseres Verständnis!

In diesem Kapitel begegnen die Plüschies der *Gesellschaft zum besseren Verständnis von Plüschies und großen Trampeln*. Selbige schwatzen ihnen nicht nur die Mitgliedschaft in ihrem Verein, sondern auch einen ausgesprochen unlukrativen Auftrag, ein wenig Ausrüstung und eine günstige Transportgelegenheit auf.

2.1 Die Gesellschaft

Die Gesellschaft wurde vor etwa zwei Jahren durch die Einflüsterung Dokkens gegründet. Ihr Sinn und Zweck ist es, Dokken WoDus zuzuführen, das Zusammenleben von Plüscheis und Trampeln zu verbessern. Zu diesem zweck orientiert sich die Gesellschaft an einschlägigen Filmen, in denen das oder Ähnliches tatsächlich funktioniert hat. Zudem bieten sie Seminare zum besseren Verständnis der großen Trampel an. Auch diese beschränken sich meistens darauf, irgend welch Filme zu zeigen.

Der Mitgliedsbeitrag ist nicht wirklich hoch, er liegt bei 10 WoDus pro Jahr. Dafür erhalten die Mitgleider auch eine hübsche Anstecknadel (mit einem Teddykopf und einem GT darauf). Für Mitgleider der PLO ist der Beitrag 15 WoDus.

Die Seminare sind teurer, sie kosten zwischen 20 und 40 WoDus, wobei Mitglieder nur die Hälfte, PLOler (die diese Seminare auffallend häufig besuchen) das Eineinhalbfache. (Entsprechend zahlen Mitglieder beider Organisationen drei Viertel des Preises.)

Der Gründer ist ein alter Plüschhase namens Disselhaar. Er hatte — zusammen mit seinen treusten Anhängern, den Plüschkatzen Reggy und Tanny und dem Plüschkraken Army — die Vision eines besseren Zusammenlebens. Alles, was dafür zu tun sei, wäre das bessere Verständnis beider Arten für einander. Er erarbeitete also das Konzept der Gesellschaft. Neben den Seminaren bemühen sich die Plüschies darum, sich auf Dreh-Sets einzuschleichen und auf irgend eine Weise Einfluß auf den Film zu nehmen.

So tauchen gelegendlich Teddys am Set auf, und da der Regiseur die ganze Nacht über eine leise Stimme gehört zu haben meint, die *Teddys sind in. Jedes Kind in einem Film sollte einen haben.* wird dieser auch gleich verwendet.

Die Mitglieder sind allesammt ausgesprochen enthusiastische, meist jüngere Plüschies (und PLOler, die auf diese Weise ein paar WoDus sparen wollen). Sie stehen auf Friede, Verständnis, vegetarisches Essen, Fruchtsäfte und sanften Pop. Sie tun niemandem etwas zu leide, sind aber auch nicht besonders heldenhaft.

Die Einnahmen der Gesellschaft werden gerecht geteilt: 40% dienen der weiteren Verwendung innerhalb der Gesellschaft, der Rest wird in einen Schacht am Fuße des in der Vision gezeigten Berges geschüttet.

Vor wenigen Tagen hatten alle Führungsmitglieder eine Vision: Furchtbare grüne Aliens eroberten die Spitze ihres Berges undd begannen, mit finsteren Plänen die Menschheit zu versklaven. Selbstverständlich beschloß Gesellschaft, etwas dagegen zu tun, und ebenso selbstverständlich fand sich niemand in ihren Reihen dazu bereit. (Die PLOler wurden nicht gefragt — vermutlich waren sie so auf die Schnelle auch nicht erreichbar.) Hier kommen nun die Charaktere ins Spiel...

2.2 Das Gesellschaftsheim

Nachdem die Plüschies ja in Kapitel 1.5 von den netten Plüschies der Gesellschaft eingesammelt worden sind, geleiten sie diese nun zum Gesellschaftsheim. Das liegt direkt an der durch den Wald führenden Landstraße.

Der Zugang liegt in einem Graben, genauer gesagt in einer Röhre, die unter der Zufahrt eines Feldes durchführt. Damit bei Regenfällen niemand tauchen muß, gibt es eine komplizierte, aus diversen Fischertechnik- und Angelbedarfsteilen gebastelte Schleusenkonstruktion. (Da passen nur zwei Plüschies zur Zeit durch. Der Gesellschaft käme es zwar nicht in den Sinn, doch das ist eine hervorragende Sicherungsmaßnahme.)

Die Gänge inerhalb des Vereinheimes sind ausgesprochen bunt. Das liegt vor allem daran, daß sie aus zusammengeklebten Legosteinen bestehen. (War echt 'ne Mords-Arbeit... mit dem Kleber und allem!) Sie sind größtenteils 70×70 cm durchmessend.

Neben mehreren Gastquartieren (die jeweils vier Pritschen enthalten) gibt es hier auch eine Gemeinschaftsdisco und mehrer Seminarräume. Letztere sind ausgesprochen groß und enthalten einen Bildschirm und einen DVD-Player (und DVDs). Dazu kommt eine Küche und ein großer Eß- und Versammlungssaal.

Der Vorsitzende Disselhaar residiert zusammen mit den restlichen drei Gründern im Vostandsraum. Er verläßt diesen ausgesprochen selten, meistens nur, um an Versammlungen teil zu nehmen.

2.3 Die Personen

Insgesammt wohnen zur Zeit 20 Plüschies im Vereinsheim, größtenteils Teddys und Katzen. Sie entsprechen dem bereits in 2.1, S. 6 gezeichnetem Bild. Interessant dürfte für die Charaktere ohnehin nur der Vorstand sein; Werte wurden nicht angegeben, schließlich sollen sich die Helden nicht mit ihnen kloppen!

2.3.1 Disselhaar

Der Gründer der Gesellschaft ist ein fetter, grauer Haase. Er versteht es ausgesprochen gut, mit der Nase zu zucken und bietet damit ein gutes Abbild eines echten Feldhaasen.

Disselhaar wurde vor etwa acht Jahren beseelt. Er lebte danach mehrere Jahre glücklich und zufrieden bei einem kleinen Mädchen. Dem ging er eines Tages auf einer Zugfahrt verloren. Er irrte eine Weile zielloß umher — er konnte sich einfach nicht vorstellen, daß er ohne irgend einen tieferen Sinn verloren gegangen war und sah es als Zeichen, Heldentaten vollbringen zu müssen. Mit den anderen dreien zusammen tat er das auch mehr oder weniger erfolgreich.

Vor vier Jahren wurden die vier bequem und bauten das Vereinsheim, damals noch als Grundstock einer Siedlung gedacht. Doch dann kam die Vision, und alles wurde anders.

Disselhaar ist ausgesprochen besorgt, was die neuen Visionen angeht. Er neigt dazu, sich oft zu wiederholen und zu stammeln. Er betont immer wieder, wie wichtig die Mission für das Zusammenleben von Plüschies und Menschen sei.

2.3.2 Reggy und Tanny

Die beisen Schwestern sehen vollkommen identisch aus, nämlich wie zwei schlanke, aufrecht gehende, knallrote Katzen mit schwarzen Schnurrbarthaaren und großen, bernsteinfarbenden Augen. Sie erwachten in einem Kaufhaus und trafen bei ihrem Ausbruch auf Disselhaar. Zusammen mit ihm erlebten sie einige Heldentaten und gründeten das Vereinsheim. Beiden ist gemein, daß sie zwar sehr lebensfroh, aber nicht wirklich klug sind. Reggy steht besonders auf atraktive, männlich Plüsches, wärend Tanny den ganzen Tag Gymnastik macht.

Die neusten Visionen machen sie ausgesprochen nervöß. Sie sind wirklich sehr besorgt und versprechen den Plüschies alles mögliche, wenn sie ihnen helfen.

2.3.3 Army

Auch der violette Plüschkraken entstammt einem Kaufhaus. Er trat nach seiner Beseelung eine Weile in den Dienst der PLO und vertrat deren Ideale auch noch, als er mit den anderen drei Gründern durch die Gegend zog. Durch die Vision wurde er jedoch vom Gegenteil überzeugt.

Army trainiert auch heute noch mit Wurfmessern und anderen Gegenständen; im Gegensatz zu den anderen Gründern vertritt er die Ansicht, es könne erforderlich sein, für seine Ideale zu kämpfen. Mit den Aliens wollte er sich aber auch nicht anlegen. Es ist vor allem Army zu verdanken, daß den Spielerplüschies auch Waffen zu Verfügung gestellt werden.

2.4 Der Auftrag

Die Plüschies werden zunächst herumgeführt. Man zeigt ihnen die Gastquartiere, die Seminarräume und den Essaal. Außerdem werden sie, so sie sich nicht bereits unterwegs erkundigt haben, über die Ziele der Gesellschaft aufgeklärt. (Conan grunzt dazu ein enig abfällig, verhällt sich aber ansonsten still.)

Danach werden sie auch gleich in den Vorstandsraum gebracht, wo der komplette Vorstand sie erwartet.

Disselhaar fragt zunächst nach ihren bereits begangenen Heldentaten. Wenn sie alle frisch beseelt sind, ist es nur Conan, der spricht. Der ist aber impresiv genug, um der Gruppe genügend Qualifikationen einzubringen.

Danach kommt er zum eigentlichen Auftrag:

> *„Also, ich hatte vor ku-kurzem ei-eine, eine Vision. Ich sah einen B-Berg. Nicht irgend ei-einen einen berg, neinein, es i-ist sozusagen u-unser Berg. U-und auf unserem B-Berg sah ich d-drei furch-furchterregende, f-fies-fiese Alliens. S-Sie saßen auf der S-Spitze...“ Der Hase verstummt, seine Nase zuckt.*
>
> *„Ja, und diese Aliens“ fährt der Kranken fort, „die haben sich da eine Station gebaut. Mit Antennen und so. Und sie beratschlagten, wi sie die Menschheit durch ihre ultrafiesen Wellen verdummen könnten.“*
>
> *„D-Das müssen wir un-unbed-unbedingt verhindern!“ Fällt Disselhaar ein. „D-Das wäre ein gr-großer Rückschl-schlag für die G-gesellschaft!“*
>
> *„Genau!“ wirft eine der Katzen ein. „Wir brauchen ein paar echte* Helden, *die die Aliens zurück zum Mond schießen!“*
>
> *„Die Karte, bitte!“ verlangt Army.*
>
> *Die andere Katze springt auf und zieht ein aufgerolltes Photo, daß an der Decke Hängt, herab. Darauf ist der Berg zu sehen.*

„Aberaber?“ Nun scheint auch Conan zu stottern. Kein Zweifel: Es handelt sich auch um seinen, oder viel mehr euern Berg...

Tja, für Conan ist die Sache klar. Da die Gesellschaft anbietet, den Transport zum Berg zu übernehmen (und dem entsprechend also weiß, wo er steht), ist er bereit, sogar Mitglied zu werden. Denn das ist Voraussetzung, um den Auftrag überhaupt annehmen zu können. zudem bietet der Vorstand eine Belohnung von 800 WoDus an; sie bieten den Charakteren an, ihren Beitrag gleich davon abzuziehen.

An Informationen ist nicht mehr viel zu bekommen. Der Vorstand geht nicht näher darauf ein, warum der Berg als *ihr* Berg bezeichnet wurde („E-Er ist halt w-wichtig für uns!“), und viel Wissen tun sie auch nicht. Aber dafür verordnen sie den Helden ein (kostenpflichtiges) Seminar...

2.5 Vorbereitung

Bevor die Helden ihre Ausrüstung bekommen, sollen sie sich erst einmal weiterbilden. Zu diesem Zweck bekommen sie ein Seminar verordnet. Sie werden in vier Gruppen geteilt. Jede Gruppe bekommt einen Film zu sehen. Im einzelnen stehen zur Auswahl:

Bernhard & Bianca: Nach Ansicht der gesellschaft der ultimative Film. Sie vermuten, daß er nach einer wahren Begebenheit gedreht wurde, und die Plüschies nur durch Mäuse ersetzt wurden, damit das große Geheimnis gewahrt belibt. (Eine andere Auslegung ist allerdings, daß ursprünglich der Teddy der Held war und von der fiesen Mäuselobby rausgekürzt wurde.)

Starship Troopers: Ein Film, der sich mit dem Verhalten Menschen gegenüber Aliens und ihren Taktiken beschäftigt.

Tanz der Teufel II: Dieser Film zeigt Menschen bei der bekämpfung von Absonderlichkeiten, nach Ansicht der Geselschaft die ideale Vorbereitung der Helden.

Chucky die Mörderpuppe: Dieser Film wird gezeigt, um ganz klar aufzuzeigen, welche Art der Publicity die Gesellschaft auf gar keinen Fall haben möchte.

Teilen Sie nach Möglichkeit die Spieler so ein, daß jede Gruppe mindestens einen hat, der den Film kennt. Lassen Sie sie danach kurz zuammenfassen, um was es in den Filmen geht und was ein Plüschie in ihrer Situation draus lernen kann. (Das ganze natürlich aus Plüschie-Sicht geschildert!) Ein Wort zu Conan: Der schläft wärend des Filmes; da er ja bereits *Conan* kennt, glaubt er, nicht wichtiges mehr finden zu können.

2.6 Ausrüstung

Erst, nachdem das Seminar zur Zufriedenheit der Gesellschaftsplüschies abgeschlossen wurde, können sich die Helden um ihre Ausrüstung kümmern. Die Gesellschaft hat bereits einiges in dieser Hinsicht zusammen getragen, es liegt in einem der Gästequartiere breit:

- Pfannenwender für alle Beteiligten
- Zwei 6ersets Dartpfeile
- Eine Gotscha-Handgranate (saut alle Umstehenden für 5W6+5 ein)
- Einen Fleischklopfer
- Rucksäcke und Seile in Masse
- Eine Bratpfanne

Sollte noch Bedarf an irgend welchen Alltagssachen besthen, können diese selbstverständlich beigesteuert werden. Exotische Dinge gibt e jedoch nicht. (Aber wer will, kann einen Mechanismus zum „durchladen“ seines Pfannenwender haben. . .)

2.7 Aubruch

Irgend wann ist es soeit: Die Plüschies haben alles beisammen, und die Gesellschaft beschließt, es sei an der Zeit, sie auf ihre Mission zu schicken. Nun ist der Berg aber ziemlich weit entfernt, und dämmern tut es auch schon. Daher werden sie aufgefordert, e sich in einem großen, umgebauten Spielzeugtrack bequem zu machen. Gefahren wird dieses Ding von einem Uhu, der sich als Schuhuwusel vorstellt. Schuhuwusel ist — ganz dem Vorbild entsprechend — nachtaktiv.

Als die Helden am Nächsten Morgen erwachen, stellen sie fest, daß sich die Landschaft irgend wie verändert hat. Die Wälder wirken noch dunkler, an den Wegesrändern ragen *so* große Berge hinauf, und dann und wann überqueren sie auf Brücken wirklich abgrundtiefe Schluchten.

Irgend wann hällt Schuhuwusel den Truck auf einer versteckten Lichtung im Wald an. „So,“ sagt er, „ich warte hier. Ihr müßt nur etwa drei Stunden in diese (zeigt miten in den Wald) Richtung marschieren, dann kommt ihr direkt zum Berg!“ Näher traut er sich nicht drann; zum einen Gäbe es keine Straßen, und dann seien da noch die Aliens. . . Der Uhu hat den Auftrag, die Plüschies hier abzusetzen und nach Erledigung des Auftrages wieder einzusameln. Und genau das hat er auch vor zu tun. Heldentaten fallen nicht in sein Resort.

Kapitel 3

Seid ihr Helden oder Memmen?

In diesem Kapitel treffen die Helden auf die *Gesellschaft zur Pflege des wahren Heldentumes unter Plüschies*, dürfen sich in selbige Eintragen und mit vielen anderen helden zusammen versuchen, den Berg zu erklimmen. Bedauerlicher Weise stehen ihnen neben den diversen Mithelden auch die Gremlins von der Bergspitze im Weg...

3.1 Die Gesellschaft

Ebenso, wie die *Gesellschaft zum besseren verständnis von Plüschies und großen Trampeln* wurde die *Gesellschaft zur Pflege des wahren Heldentums unter Plüschies* durch Dokken inspiriert. Das war auch nicht so schwer, denn viele Plüschies lieben es gerdezu, sich als Helden zu sehen. (Und sei es nur, weil sie die Plüschdame Minna vor einer feuerspei... äh, Bartharzuckenden Katze gerettet haben.)

Wer die Gesellschaft tatsächlich gegründet hat, weiß keiner mehr so recht. Auf jeden Fall ist es unheimlich wichtig und Heldenhaft, da drin Mitglied zu sein. Der Beitrag liegt bei 20 WoDus pro halbem Jahr. Als Gegenleistung steht der entsprechende Plüschie auch im großen Buch der Helden und bekommt eine schicke Anstecknadel (ein Teddykopf mit einem WH für *Wahrer Held* drauf). Er kann in jedem Plüsch-In, daß die Gesellschaft unetrstützt, kostenfrei essen. Und in den inzwischen doch beachtlich vielen Vereinsheimen kann er kostenlos übernachten. Und — last but not least — all seine Heldentaten werden aufgeschrieben und bekannt gemacht. Na, wenn das nicht ist...

Auch diese Gesellschaft führt 40% ihrer Einnamen an den Berg ab. Ihre Organisation ist eher locker — jedes Vereinsheim wird von drei Helden geführt, die das für die Dauer eines Jahres ehrenamtlich tun. Jeder Hausvorstand ist berechtigt, Aktionen der Geselschaft anzuleiern. Er muß nur

alle anderen Häuser davon in Kenntnis setzen. Wird kein Einspruch erhoben (was schon alleine wegen der knappen Zeitdauer zwischen Informieren und Ausführen nicht gut möglich ist), so wird die Idee umgesetzt.

Vor kurzer Zeit hatten die Helden Isildur (ein Plüsch-Stinktier), Winfriede (eine Plüsch-Elephantin) und Henrietta (eine Plüch-Schweinedame) die Vision eines Wettstreites. Sie sahen bunte Zelte am Fuße ihres Berges, und eine genaue Liste, was für Aufträge zu erledigen seien. Somit zogen sie zum Berg und bauten ihr Wettstreitlager auf, und schon nach kurzer Zeit kamen die Plüschies aus Nah und Fern angereist...

3.2 Die Ankunft

Nach ihrer Absetzung in Kapitel 2.7 marschieren die Plüschies tatsächlich eine ganze Weile durch den Wald. Gegen Mittag erreichen sie schließlich den Berg. Dazu ist erst einmal zu bemerken, daß der Berg wirklich abgelegen liegt. Drum herum stehen andere Berge, und der Zugang zu ihm ist mit Wald und Dornengestrüpp verstellt. Hier kann ein Plüschie noch in ruhe wandern, ohne befürchten zu müssen, auf einen großen Trampel zu stoßen. Die Wege, die es gibt, sind Wildpfade — erstaunlich gut ausgebaute Wildpfade, wie ein Wurf auf *Spurenlesen* offenbart.

Bei erreichen des Berges (er sieht tatsächlich so aus wie am Ende der Vision) stellen die Helden fest, daß sie nicht die ersten sind. Eine Reihe von Zelten (alle in Plüschie-Größe) steht am Fuße, und der Weg selbst findet sich blockiert.

Denn da steht ein kleines Zelt, und darin sitzt ein Plüsch-Igel. Sein Name ist Erwin, und er wird von Conan (der selbstverständlich schon seid langer Zeit Mitglied in diesem Verein ist) freudig begrüßt.

Erwin erklärt auch, daß der Berg wegen des Wettstreites gesperrt ist. Er ist zwar nicht befugt, zu sagen, um was es in dem Wettstreit geht (außer natürlich Ruhm), aber er darf andeuten, daß es dabei wohl eine menge zu gewinnen gibt. Selbstverständlich muß man, um dabei mitmachen zu dürfen, erst einmal Mitglied sein.

Sollten die Spielerhelden noch lange zögern, wird Conan sie auf den rechten Weg bringen. („Achwas, nicht lang gefackelt, das hier ist wenigstens eine *vernünftige* Gesellschaft mit sinnvollen Zieln, nicht so ein Wischiwaschie-Kram wie die letzte, und jetzt tretet ihr ein, sonst trete ICH euch ein!“ Wurde schon erwähnt, wie diplomatisch dieses Kamel sein kann?)

Erwin ist überglücklich, die Spielerplüschies unter diesen Umständen passieren zu lassen. (Er hat nämlich einen Heidenrespekt vor Conan.) Und so führt der Weg vorbei an den fünf Zelten der anderen Teams zum großen Zelt der Wettstreit-Orga.

Die drei Helden und ihre 7 Lak...Mithelden sind natürlich sehr begeistert, daß selbst der große Conan an ihrem Wettstreit teilnimmt. Noch

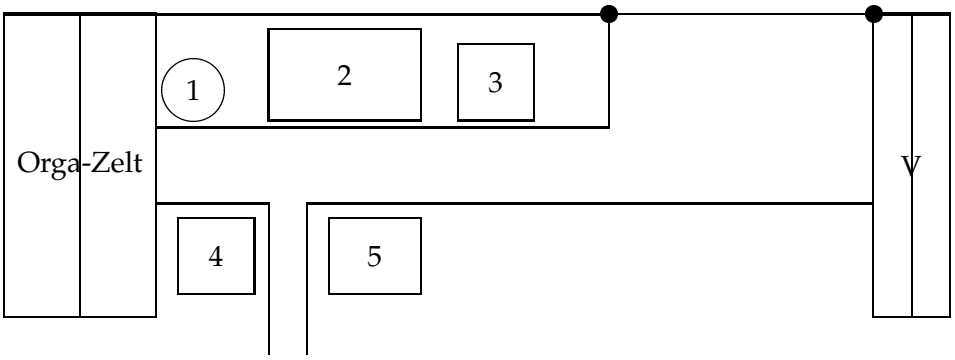

Abbildung 3.1: Das Heldenlager

begeisterter sind sie allerdings davon, daß die Spielerplüschies ihrem erlauchten Verein beitreten wollen. Sie sind auch sehr fix darin, das Eintrittsgeld zu kassieren und Anstecknadeln zu verteilen. Die Spielerhelden werden pompöß (mitsammt der Ohrfeige) als helden eingeführt, sie dürfen ihr Kreutzlein (oder Namenszeichen) in ein Buch machen und müssen schwören, „allzeit Heldenhaft zu handeln." (Conan steht wärend der ganzen Zeremonie wie ein stolzer Vater im Hintergrund.)

Isildur reicht ihnen dann noch ein Zelt und weißt sie an, Qurtier zu beziehen. Der Wettstreit fände erst in den frühen Morgenstunden des nächsten tages statt, bis dahin könnten sie sich doch schon mal mit den anderen Helden bekannt machen.

3.3 Das Lager

Das Lager (zu sehen in Abbildung 3.1, S. 13) besteht aus dem Orga-Zelt, eine versorgungszelt und fünf Teams. Neben dem fünften Zelt ist noch genügend Platz für die Spielerhelden, um ihr Zelt aufzustellen. Die obere, dem Berg zugewandte Seite, ist mit einem zwei Meter hohen Holzzaun versperrt. (Wow. Das *ist* hoch, für so'n kleinen Plüschie!) Der Aufgang zum Berg (er ist etwa dreieinhalb Meter breit) ist mit einem Band abgesperrt.Da tun zudem zwei wirklich schwer bewaffnete Plüschies (Art wechselnd) Wachdienst. Auch wenn das vermutlich nicht nötig wäre, denn ein Vorpreschen vor dem eigentlichen Anpfiff wäre ja unheldenhaft.

3.3.1 Das Orga-Zelt

Das Orga-Zelt ist vier mal zwei Meter groß. Es beherrbergt die drei Organisatoren, ihre sieben Lakeien und einen haufen Papierkram. Auch die Lakaien sind sehr Kampferprobt, ein Überfall würde sich also kaum lohnen.

Das Zelt ist aus rot-gelbem Stoff.

3.3.2 Das Versorgungszelt (V)

Dieses Zelt ist aus geklauten Militärdecken genäht. Auch hier tun zwei Wachen dienst. Im Zelt befinden sich mehrere Hammelkäulen-Imitationen und natürlich eingroßes, massives Bierfaß. Dazu kommen ein paar (ebenfalls massive) Trinkhörner. Von diesen Materialien werden die Wettbewerber Mittags und Abends „versorgt".

Neben diesen Dingen liegen auch einige Rucksäcke dort, alle prall gefüllt mit Waschpulver.

3.3.3 Zelt 1: Ritter Aturo und Knappe Wilfired

Das einzige runde Zelt hat etwa 80 cm im Durchmesser und ist aus rotem Stoff. Es beherrbergt den Plüschpudelritter Aturo und seinen Knappen, das Plüschferkel Wilfired.

Aturo hat das Gehabe eines echten Ritters. Er schwöhrt auf Höflichkeit, ist leicht beleidigt und wirft seinen Federhandschuh (Wilfired schleppt immer einen Vorrat davon mit sich herum) gerne allen möglichen Leuten ins Gesicht. Er ist etwa 30 cm groß und geht aufrecht. Seine Lieblingswaffe ist ein Degen (TK 1W6+2, keine Ahnung, wie er den bekommen hat).

	Stufe	**IN**	**GE**	**MU**	**ST**	**KW**	**PP**	**PFRIP**
Aturo	Ärgolin (4)	6	12	12	8	8	40	85
Wilfired	Mob (2)	8	7	6	9	11	24	80

Fertigkeiten *Aturo:* Nachtsicht 66%, Reiten 99%, Schöne Künste 33%, Springen 99%, Stichwaffen 99%
Wilfired: Gummiball 99%, Heilen 66%

Aturo steht den Helden sehr neugierig gegenüber, wenn einer von ihnen besonders Kampfstark wirkt, wird er sicherlich auch ein Duell vom Stapel brechen. Von Conan ht er selbstverständlich gehört, und er hat es nach eigenen Aussagen (noch) nicht nötig, gegen diesen wahren Helden anzutreten... Doch sein Tag wird kommen, da ist er sicher!

Die Ausrüstung dieses Teams besteht aus der Rüstung Aturos, einem Schild und ingesammt 40 WoDus. Zaubersteine haben sie keine.

3.3.4 Zelt 2: Die Lichtgestalten Vom Goldenen Hain

Das Zelt dieser Lichtgestallten ist etwa zwei mal 1 Meter zwanzig groß. Es ist gelb und schimmert. Ebenso theatralisch, wie der Name klingt, ist auch die Besetzung. Sie besteht aus acht ausgesprochen elitären, hochnäsigen PluSchies. Im einzelnen sind es drei Teddies (Markus, Michael und Drögge), ein Giraffe (Miriam), ein Affe (Cora), ein Plüschbaum (Solomeus) und zwei Füchse (Teddy und Freddy). Allen ist gemein, daß sie zum einen

zwar auf 30 cm Länge kommen (sie gehen alle aufrecht), aber reichlich dünn sind. Außerdem haben sie ihr Fell helglb gefärbt und belegen sich jeden Morgen mit einem Zauber, der sie leicht glimmen läßt.

Stufe	IN	GE	MU	ST	KW	PP	PFRIP
Trieta (5)	9	11	6	6	5	50	126

Fertigkeiten: Dreistigkeit 99%, Fallen stellen / entdecken 66%, verschiedene fremde Sprachen und Schriften 66%, Pfirmelraub 66%

Die Lichtgestalten halten sich für etwas besseres, sie scheuen auch nicht davor zurück, unterlegenen Plüschies (wenn es keiner sieht Pfriemel zu rauben. Auf Conan sind sie besonders sauer; er hat die Stehlampe ihres Haines, die sie angebetet haben, und mehrere Zaubersteine geklaut. (Er hat sie später dann versoffen.)

Ihre Ausrüstung besteht aus Zaubersteinen nach Wahl des Spielleiters (mindestens ein *Selbst* und ein *Leuchten*), ihren Tee-Eiern, ihren Zahnstochern und ingesammt 1200 WoDus.

3.3.5 Zelt 3: Die Amazonen

Das dritte Zelt ist außergewöhnlich: Es ist aus rosa Samt, mit hübschen Verzierungen. Es wird on vier weiblichen Plüschies bewohnt, den Amazonen Betsy, Betty, Berenice und Britt. Alle vier sind rosa Pferdchen (30 cm groß), ein wenig naiv und sehr, sehr amazonenhaft.

Sie alle stammten aus dem Besitz eines Mädchens, welches immer sagte, Mädchen seien viel besser als Jungens. Das haben die Amazonen wohl verinnerlicht... Sie kämpfen übrigens mit Schlachtermessern und sind *äußerst* allergisch gegen Dreck und Spinnen. (Es ist ein Wunder, daß sie es bis hier geschafft haben...)

Von den vieren ist Britt die naivste, Berenice kann ein wenig Magie, Betty ist ein wenig besonnener und Betsy ist ausgesprochen impulsiv.

	Stufe	IN	GE	MU	ST	KW	PP	PFRIP
Betsy	Ober Mob (3)	6	9	10	8	8	20	85
Betty	Ober Mob (3)	8	8	6	7	11	20	85
Berenice	Ober Mob (3)	9	7	6	7	11	20	85
Britt	Ober Mob (3)	5	7	8	10	12	20	85

Fertigkeiten *Alle:* Fallen stellen / entdecken 66%, Hiebwaffen 99%, Nachtsicht 99%, Schöne Künste 33%
Betsy: Berserkertum 99%, Whum-Uäh (2) 66%
Betty: Heilen 99%, Schleichen 66%
Berenice: Chemie 66%, Elektronik 66%
Britt: Schleichen 66%, Sich verstecken 99%

Berenice besitzt die Zaubersteine *Verletzung*, *Fallen*, *Essen* und *Mut*. Zusammen habn die Amazonen 790 WoDus dabei. Die Amazonen sind männlichen Plüschies gegenüber etwas herablassend — das sind sie, trotz ihrer Neugier, ihrem Ruf schuldig. Von weiblichen Plüschies hingegen erhoffen

sie sich vieles über die Welt zu erfahren, denn übermäßig viel haben sie noch nicht gesehen.

3.3.6 Zelt 4: Die Buschkämpfer

Dieses zelt wurde ebenfalls aus entwendeten Militärdecken zusammengenäht. Es beherrbergt vier etwas gewöhnungsbedürftig aussehende Plüschies: Der Teddy „Slayer" Kunibald, der Panther „Dimmu Borgir" Hugo, die Ratte „Iron Maiden" Scroofi und die Hundedame „Summoning" Moni sind alle ziemlich Dreckverschmiert. Zudem haben sie sich mit Heavy Metal ntsprechend ihren Zunamen benäht. Sie alle sind mit leichten Elektrobrotmessern und aus einem Tarnanzug geschnittenen Stirnbändern und Gürteln ausgestattet.

Stufe	IN	GE	MU	ST	KW	PP	PFRIP
Brabbel (6)	7	8	10	9	4	40	90

Fertigkeiten: Berserkertum 99%, Dreistigkeit 33%, Fallen stellen / entdekken 66%, Heilung 33%, Hiebwaffen 99%, Nachtsicht 99%, Schleichen 99%, Sich verstecken 99%, Whum-Uäh (3) 66%

Die vier haben definitiv zu viele Söldnerfilme gesehen, sind aber sonst ganz nett. Zusammen haben sie 830 WoDus.

3.3.7 Zelt 5: Die Glücksritter

Das fünfte Zelt wurde aus allerlei Tüchern zusammen genäht. Es beherrbergt fünf Plüschies, die auf eine ähnliche Weise wie die Spielerhelden dazu gekommen sind. Sie hatten ihre Vision, fanden den Berg umzingelt und beschlossen, an dem Wettstreit teil zu nehmen. Und da sie gerade zu fünft waren, machten sie ein Team auf.

Dieses tam ist sozusagen der Joker: Was immer Sie als Spielleiter noch brauchen, hier können Sie es unterbringen.

3.4 Der Wettstreit

Sollten die Plüschies den Rest des Tages (und di darauf folgende Nacht) gut überleben, dann finden sie sich am nächsten Tag mit den anderen zum Wettstreit ein.

> *Da steht ihr nun mit den Aliens vor der Absperrung. Es erscheinen die drei Initiatoren des Wettstreites.*
>
> *„Hrm" räuspert sich das Stinktier. „Hier sind wir nun um zu sehen, welche von euch Gruppen denn die Heldenhafteste ist. Wir werden das in einem echten Heldenkampf messen. Seht ihr disen Bebrg?" (Offensichtlich eine rhetorische Frage, denn er wartet keine Antwort*

ab.) „Ihr werdet ihn erklimmen und ein Edelweiß pflücken. Die Gruppe, die das als erstes hinbekommt, hat gewonnen und erhällt 700 WoDus. Und um eure wirkliche Stärke zu testen, bekommt jeder von euch einen Rucksack mit Waschmitte auf den Rücken es wird eine besondere Heldentat sein, diesen Drogen zu wiederstehen!“

Egon und ein paar andere Plüschies bringen für jeden von euch einen Rucksack mit Waschpulver. Isildur wartet, bis jeder einen Rucksack auf hat, dann klatscht er in die Hände. Eine der Wachen schneidet das Band durch und bringt sich schnell in Sicherheit; der Wettstreit hat begonnen!

Natürlich gibt es auf dem Berg kein Edelweiß. Der ist gar nicht hoch genug. Aber einer der Gremlins ist nun einmal Asterix-Fan und hat vor kurzem die Episode mit den Schweizern [2] gelesen...

3.5 Der Berg

Der Berg ansich ist gar nicht mahl so hoch. Vielleicht 2000 eter, gesehen von der Warte der Plüschies. In Luftlinie müssen sie etwa vier Kilometer zurück legen. Er ist bis kurz unter die Spitze dicht bewaltet. Danach hat es einen Erdrutsch gegeben, die Felsen liegen blank. Etwa 200 Meter weiter kommt dann etwas Wiese.

Wie gestalltet sich jetzt der Marsch der Plüschies? Nun, schwierig... Am besten, Sie machen sich eine Liste. Jede Stunde, die die Plüschies unetrwegs sind, würfeln Sie mit 10W6 und multiplizieren das Ergebnis mit 10. Das ist die Anzahl von Metern, die sie schaffen. (Das bedeutet, daß sie normaler Weise maximal 40 Stunden brauchen, um den Weg hinter sichnzu bringen. Vermutlich wird es aber eher zwischen 10 und 15 Stunden dauern. Die Mindestdauer beträgt nach dieser Rechnung 7 Stunden.)

In jeder Stunde würfeln sie zudem in der Tabelle 3.1 auf Seite 18 aus, was ihnen von den unten aufgeführten Dingen zustößt. In jeder Stunde kommt es zu 1W3 Begegnungen.

Unterwegs haben die Spielerplüschies mit allem möglichen zu kämpfen. Neben ihren Konkurrenten sind da ja noch die Gremlins, und die haben ihren wirklich großen Spaß an der Sache...

Irgend wann sollten sie jedoch den blanken Felsen erreicht haben. (Im Sinne der Dramatik wäre es nett, wenn alle anderen Gruppen irgend wie ausgeschaltet wären!) Und da geht es erst einmal nicht weiter. Nur an einer einzigen Stelle könnte es ein Durchkommen geben: Nämlich bei der Niederlassung der *Gesellschaft zur Erforschung des plüschgegebenen Weltraums*...

1W20	**Ereignis**
1 – 2	*Bach:* Ein Bach kreutzt den Weg der Plüschies
3 – 5	*Begegnung mit einer anderen Gruppe:* Die andere gruppe kann hinter, neben oder über den Plüschies auftauchen, sie kann einen Hinterhalt gelegt haben oder nur zufällig rasten.
6 – 7	*Begegnung mit einer anderen Gruppe, die gerade ein Problem hat:* Würfeln Sie für die ander Gruppe aus, welches Problem sie gerade hat.
8 – 14	*Gremlinfalle:* Die Helden sind in ein Falle der Gremlins getappt. Wenn sie die umgebung genau untersuchen, können sie unter Umständen eine der Überwachungskammeras in einem der Bäume verstckt entdecken. Nachdem das erste mal eine solche Falle ausgelößt wurde, können zukünftige mit *Fallen stellen / entdecken* erkannt werden.
9	*Flammenstoß:* Ein leichtes Zischen ist zu hören, danach schießt plotzlich ein 4W6 Punkte Schaden verursachender Flammenstoß aus der Erde.
10 – 11	*Fußangel:* Ein Plüschie findet sich plötzlich Kopfunter an einem Baum baumelnd wieder.
12	*Laser:* Pringt glücklicher Weise nichts; ein kleiner Kopf schiebt sich vor den Plüschies aus dem Unterholz und deckt sie mit Laserstrahlen ein. Die sind aber so schwach, daß sie keinem Plüschie was zu leide tun.
13	*Öl:* Selbes Verfahren wie bei dem Laser, aber dieses mal wird ein schwarzes, stinkendes Öl verspritzt. Es verursacht 1W6 Punkte Schaden.
14	*Steinschlag:* Mehrere Steine kommen irgend wie ins Rollen und kullern auf die Plüschies zu. Falls die Steine zu langweilig werden, können es ja auch mal Baumstämme sein...
15 – 16	*Matsch:* Der eg wird ausgesprochen matschig.
17	*Schacht:* Die Plüschies kommen an einem etwa 10 mal 10 Centimeter messenden Schacht vorbei. Es ist nicht zu erkennen, wo er hinführt. Es handlt sich um einen von Dokkens WoDu-Schächten. Die sind aber alle deffekt.
18 – 19	*Waldtier:* Ein Waldtier kreutzt den Pfad der Plüschies. Falls jemand von ihnen *Fremde Sprachen* beherrscht, kann es unter Umständen mit Informationen über andere Gruppen dienen. Von den gremlins weiß es nichts.
20	*Zugang:* Dies ist ein einmaliges Ereignis: Die Plüschies landen in einer Höhle, deren hinterer Teil von einer schwarzen, nicht zu öffnenden Plexiglas-Tür beherrscht wird. Es handelt sich um einen zugang zur Alien-Station.

Tabelle 3.1: Ereignisse bei der Bergtour

Kapitel 4

Die Bergspitze

Endlich, endlich haben es die heldenhaften Plüschies geschafft, die Bergspitze zu erreichen. bedauerlicher Weise geht es da erst einmal nicht weiter. Die einzige Möglichkeit, den Bereich jenseits der Felsen zu erreichen, besteht in der kleinen Station der *Gesellschaft zur Erforschung des plüschgegebenen Weltraums*. Doch das ist natürlich nur für Mitglieder der Gesellschaft möglich... Und sobald diese kleine Hürde genommen ist, warten nur noch die Weltraumstation und natürlich die Gremlin auf sie!

4.1 Die Gesellschaft

Auch diese Gesellschaft wurde — welch Überraschung — durch Dokkens Einflüsterungen gegründet. Sie besteht seid ihrer Gründung nur aus vier Ufologen, dem Fisch Waldemar, dem Esel Thorsten, der Raupe Emma und dem Teddy Thomas. Alle vier sind ausgesprochen begeisterte Startek-Fans.

Das wirklich bemerkenswerte an dieser Gruppe ist, daß sie seid geraumer Zeit keine Wous mehr zahlen. Sie haben den Berg als vermutliche Quelle der Außerirdischen lokalisiert und dort ihre Station gebaut. Sie haben die Station der Aliens gefunden und besichtigt — immer sehr, sher vorsichtig, denn Dokken haben sie noch nicht identifiziert. Aber sie haben sich ausgerechnet, daß die Visionen durch die Aliens ausgelößt wurden. Und nun erforschen sie diese.

Ihr Vereinsheim wurde aus Alu-Platten zusammengeschweißt. Es beinhaltet kleine Computer, Ferngläser und andere Materialien. Sie werden vor allem für Berechnungen von Sternenumlaufbahnen un den Kontakt mit großen Trampeln (anderen ufologen) genutzt. Das wirklich bemerkenswerte ist jedoch der zugang zur Station der Aliens.

Die vier Ufologen sind nur bereit, die Plüschies durchzulassen, wenn diese Mitglieder der Gesellschaft werden. Das äußert sich in einer Spende in Höhe von 12 WoDus pro Plüschtier. obald diese FormaliTät erledigt ist, beantwortet die gesellschaft gerne alle Fragen, die sie beantworten kann,

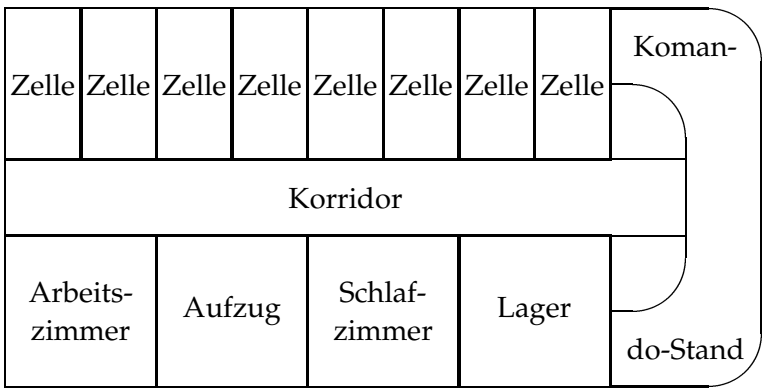

Abbildung 4.1: Die Station der Aliens

und gibt am Ende sogar den Eingan zum Tunnel frei.

4.2 Die Station der Aliens

Recht betrachtet ist die Bezeichnung falsch. Denn im Grunde war es nur ein einzige Alien, das dort aufgetaucht ist. Und das wahr vor wirklich *langer* Zeit.

Di gesammte Station (ein Raumplan befindet sich in Abbildung 4.1, S. 20) besteht aus einem bläulich schimmernden Metall. Es gibt jetzt nur noch zwei Zugangsmöglichkeiten, nämlich den Tunnel, durch den die Plüschies gekommen sind, und den Aufzug. Alle Türen sind Gleittüren, die sich beim Näherkommen lautlos (!) öffnen und schließen. Eine Ausnahme bilden die Zellentüren.

4.2.1 Die Zellen

Die acht Zellen sind jeweils zwei Meter breit und einen Meter lang. Die Türen, in deren Mitte sich eine Plexiglasfläche findet, lassen sich nur von außen öffnen und schließen. Eine Ausnahme bildet die Tür der ersten (ganz linken) Zelle. Die wurde so sapotiert, daß sie sich auch von innen aufschieben läßt. In dieser Zelle endet der Gang der Gesellschaft.

In der ersten Zelle von rechts befindet wurde Dokken eingeriegelt. Sobald er die Helden bemerkt, macht er sich durch Klopfen bemerkbar. In der Zelle daneben sind seine Reichtümer angehäuft: Mindestens 20000 WoDus. (Jackpot!) In der darauf folgenden Zelle finden sich die (inzwischen reichlich zusammngeschrumpften) Waschmittelvorräte der Gremlins.

4.2.2 Das Arbeitszimmer

In dem zei mal zwi Meter großen Raum befindet sich ein erstaunlich niedriger Arbeitstisch. Darauf steht eine kleine Flagge, schwarz mit vielen kleinen bunten Punkten drauf. (Sie symbolisieren einen gesprengten Planeten, das Wahrzeichen der Aliens.) Außerdem stht da ein kleiner Kasten. Für 1 PFRIP läßt sich dieser in Betrieb nehmen und spult die Tagebucheintragungen des Aliens (und später Dokkens und der Gremlins) ab. Dazu findet sich nähers in 4.5, S. 23. Die Gremlins haben diesen Raum nicht verwüßtet — er war ihnen irgend wie unheimlich. Andererseits fanden sie ihn un das Gerät auch ziemlich cool...

4.2.3 Der Aufzug

Hinter der Tür befindet sich eine nur etwa einen mal einen Meter große Kammer, die mit hoher Geschwindigkeit nach unten saußt, sobald sich die Türen hinter dem Eingetretenen geschlossen haben. Der Aufzug endet hinter der Glastür aus Tabelle 3.1, S. 18. Diese läßt sich nur vom Aufzug aus öffnen und schließen.

4.2.4 Das Schlafzimmer

Hier hat das Alien genächtigt. Davon ist allerdings nicht sehr viel zu sehen. Erst, wenn jemand das Wort *Schlaf* ausspricht, wird ein Antigrav-Feld ausgelößt. Alle im Raum befindlichen Plüschies schweben wild durch die gegend. um sich hier zu navigieren ist ein Wurf auf halbe GE erforderlich. Das Antgrav-Feld wird durch das Wort *Aufstehen* beendet. (Natürlich wird es schlagartig abgeschaltet!)

4.2.5 Das Lager

Hier hat das Alien allen möglichen Kram zusammen getragen. Es sind kleine Tiere, Blumen, Steine... Alles in Kunststoffblöcken eingeschlossen. Und darunter befindet sich sogar ein Edelweiß! DDas ganze Zeug sieht so aus, als haben drei gremlins hier ganz furchtbar gewütet und alles wild durch die Gegend geschmissen.

4.2.6 Der Komandostand

Der vielleicht wichtigste Teil der Station ist der Komandostand. In diesem halbrunden Raum wird die gewölbte Seite von diversen Monitoren, Schaltpulten und ähnlichem eingenommen. Außerdem gibt es drei Puppenrollstühle (von den Gremlins mitgebracht) und zwei Klappen zu den Wölbungen zwischen Korridor und Kommandostand. Früher ließen sich

durch diese Schächte Dinge, die in die in Tabelle 3.1, S. 18 geworfen wurden, heraufbringen. Leider hat der Gremlin Albert sie irgend wann kaputt bekommen...

Auf den diversen Monitoren sind verschiedene Stellen des Berges zu sehen. Vielleicht können die Plüschies sogar den einen oder anderen Konkurrenten, gefangen in einer der Fallen, begutachten. Die Schalter dienen dem Auslösen dieser Fallen. Ein erfolgreicher Wurf auf Elektronik (erschwehrt um 30) ermöglicht eine Steuerung dieser Fallen. Des weiteren kann mit diesem Wurf die Funkanlage gesteuert werden.

4.3 Dokken

Der Plüsch-Elch Dokken wurde vor ungefähr sieben Jahren beseelt. Er war schon immer eine Krämerseele, der es aus diesem Grund nie lange in einem Plüschdorf aushielt (mit anderen Worten: er wurde wegen seiner Gier und seinem Geiz rausgeworfen). Er versuchte sich lange Zeit als fahrender Händler, und eines Tages landete er bei dem Berg. Alles weiter wurde bereits in der Einleitung auf Seite iv beschrieben.

Der Elch ist etwa 30 cm groß, hat dunkelbraunes Fell und ein ausnehmend häßliches, buntes Plastikgeweih. Er ist so entkräftet, daß keine Werte erforderlich sind (es sei denn, die Helden wollen ihm seine 80 PFRIP nehmen, denn alles andere haben die Gremlins schon). Er ist im Augenblick noch sehr verängstigt (was unter anderem durch seine Naturgegebene Feigheit kommt). Doch er wird sich, sobald er sich sicher fühlt, bemühen, die Funkanlage wieder in seinen Besitz zu bringen (oder zumindest ihre Zerstörung zu verhindern). Ebenso wird er sich strikt dagegen aussprechen, die Tagebuch-Eintragungen abzuhören, oder zumindest versuchen, nach dem Abspulen der Alien-Daten das Ding zu beenden. Auch sein Geld hätte er gerne wieder.

4.4 Die Gremlins

Die drei Gremlins Albert, Heinrich und Streifen sind etwa 40 cm groß. Sie habenlange Arme und bestehen aus einer kruden Mischung aus Plüsch und Gummi. Kurz: Sie sehen aus, wie ihre cineastische Vorlage [1]. Und was noch viel entscheidender ist: Sie benehmen sich auch so...

Welche betrunkene magische Welle der Wollworther je darauf gekommen ist, diese drei Burschen zu treffen, mag immer ein Rätsel belieben. Sie wurden jedenfalls erweckt, als ihr Besitzer sich gerade den Film ansah. Danach wußten sie ganz genau, was sie tun wollten. (Die Begeisterung des Besitzers über seine lebenden Gremlins wurde sehr schnell durch eben diesen Fakt getrübt...) Nachdem die drei herausgefunden hatten, daß sie keine

„echten“ Gremlins waren, beschlossen sie, das nicht unbedigt als Grundlage für ein besseres Leben zu betrachten; die Gremlin-Masche machte ihnen nähmlich unheimlich viel Spaß. Sie wurden zum Schrecken eines jeden normalen Plüschies, sie nahmen Waschmittel, hörten laute Musik und machten am liebsten viel Blödsinn.

Wie bereits in der Einleitung, S. iv beschrieben fanden sie dann Dokken und seinen Berg. Und nun sitzen sie hier und haben ihren Spaß mit den Helden!

Stufe	IN	GE	MU	ST	KW	PP	PFRIP
Gremlin	7	8	10	11	3	60	60

Fertigkeiten: Berserker 99%, Elektronik 99%

Aufgrund ihrer Beschaffenheit gilt der Schlag eines Gremlins nicht als unbewaffneter Kampf und richtet 2W6+1 Punkte Schaden an. Sie greifen aber auch gerne zu allen anderen Dingen (wie Angreifern, anderen gremlins oder Rollstühlen), die in Reichweite sind, um damit auf Angreifer einzuschlagen.

Die Ausrüstung der Gremlins besteht aus diversen Comics und ihrem Waschmittel Etwas anderes haben und brauchen sie nicht!

Was den Gremlins (ebenso wie Dokken) entgangen ist, ist die *Gesellschaft zur Erforschung des plüschgegebenen Weltraumes*. Da die Charaktere über diese Gesellschaft reingekommen sind, ist ihre Gegenwart ebenfalls unbekannt. Und falls sie keinen Lärm machen, können sie vielleicht mitbekommen, wie Albert lOßgeschickt wird, um das Waschmittel einzusammeln (er benutzt den Fahstuhl). Vielleicht gelingt es ihnen sogar, die Gremlins zu trennen und einen nach dem Anderen auszuschalten. (Mit den Zellen oder dem Antigrav-Raum sollte das kein Problem sein.)

4.5 Die Tagebucheintragungen des Aliens

Bei dem Gerät handelt es sich um eine holographische Darstellung. Um einen Eintrag vorzuinehmen, ist es erforderlich, auf einem kleinen Bedienfeld auf dioe rote, runde Taste zu drücken. zum Abspielen wird eine Tatse in Form eines Play-Symboles genutzt. Skippen ist nicht möglich, wohl aber schnelles vor- und zurückspielen. Die Tasten sehen ebenfalls aus wie auf einem VCR. (Welch ein Glück, daß sich die Techniken alle so ähnlich sind. . .)

Ein Counter, der Anfangs auf 9 steht, zeigt an, wie viele Einträge noch vorhanden sind.

Das Alien hat tatsächlich vier Tagebuch-Einträge aufgenommen. Und danach wurde das Ding fleißig von den anderen Bewohnern genutzt.

1. *Auf dem Schreibtisch erscheint wie aus dem Nichts die Darstellung einer kleinen, braunen, sechsarmigen, schwebenden Karzoffel, vielleicht 40 cm groß. Sie hat einen Kopf, der ein bischen an den eines Teddies erinnert, nur ohne Ohren.*

„Tagebucheintrag Eins“ beginnt es. „Dieses sind die Eintragungen eines todesmutigen Weltraumforschers, der es schaffte, sich durch das frewillige Melden zu einem Forschungsprojekt seiner quengelnden Frau und seinem Blag zu entgehen. Mein Auftrag ist es, diesen Planeten zu überwachen. Bisher ist er aber sehr langweilig. Außer Tieren gibt es hier offenbar kein Leben, von Intelligentem Leben mal ganz zu schweigen. Erinert mich ein wenig an unser Parlament…“ Die Kartoffel verblasst.

2. *Widerum erscheint die Kartoffel. „Tagebucheintrag Nummer zwei.“ beginnt sie. „Na ja, Tagebuch ist falsch. Nennen wir es mal Monatsbuch. Oder so. Habe begonnen, mir ein wenig Spaß zu bereiten. Ich habe einen Haufen trickreicher Dinge auf dem Berg verteilt, mit denen ich die örtliche Tierwelt ganz gut erschrecken kann. Es interessant, wie schnell einige dieser Biester rennen können, wenn sie mit Öl volgespritzt werden.“*

3. *Ein weiteres mal ist die Kartoffel zu sehen. „Monatsbuceintrag nummero drei!“ beginnt sie. „Ich vermute, daß es auf einem kleinen Planeten da drausen Leben gibt. Ich habe eine Funkstation aufgebaut, die sogar in einem Wolleknäul noch Ergebnisse bekommt. Damit sollte es doch möglich sein, Kontakt aufzunehmen. Mir ist soooo schrecklich langweilig!“*

4. *Und schon wieder die Kartoffel. Heute scheint sie ziemlich sauer zu sein, denn sie schwebt auf und ab und pilsiert rot. “Ich habe keine Ahnung, was für Idioten auf diesem Planeten wohnen, aber sie weigern sich, mir zu antworten. Pah! Aber das habe ich mir nicht gefallen lassen und ihren bescheuerten kleinen Planeten weggesprengt. Jawohl!“*

5. *Und wieder taucht die Kartoffel auf. Sie ist heute leicht blau und wirkt ein wenig traurig. „Letzter Eintrag!“ beginnt sie. „Ich hab genug von hier. Nichts passiert. Und langweilig ist mir auch. Ich vermisse meine Familie, und überhaupt ist das hier doof. Und dann habe ich beim Stöbern noch ein paar alte Dinge gefunden, etwa dieses Bild hier.“*

   Es wird kurz ein kleiner Planet gezeigt, der explodiert, daneben schweben zwei winzige Punkte auf und ab. Das Bild verblasst, die Kartoffel ist zurück.

   ‘Rührend, nicht wahr?“ fragt sie, und eine Träne kullert aus ihren Augen. „Das bin ich mit meinem Sohnemann, als wir seinen ersten Planeten vernichtet haben. Ich mach mich jetzt ab.“ Das Bild verblasst.

Findigen Plüschies fällt bestimmt auf, daß da noch vier Eintragungen folgen sollen.

6. *Ein brauner, etwa 30 cm großer Plüschelch mit häßlich-buntem Geweih erscheint auf dem Schreibtisch. Er räuspert sich.*

   „Hrm. Also, ich bin Dokken. Das Gerät hier ist echt cool. Möchte wissen, was das wert ist. Ansonsten ist das Loch hier oben ziemlich öde. Keine Möglichkeiten, schnell an WoDus zu kommen. Na, egal. Zur Zeit mögen die Plüschies in der Umgebung nicht. Angeblich habe ich sie um ein paar WoDus betrogen. Unhöfliche Leute, so etwas so auszusprechen!“

7. *Wieder derl Elch. „Ich habe mich wohl geirrt. Das Loch ist doch nicht so übel. Die Funkanlage dieses Aliens ist verdammt nützlich. Funken kann ich nicht damit, aber ich kann anderen Plüschies Träume senden. Was ergeben sich da nicht alles für Möglichkeiten…*

8. *Ein weiteres Mal der Elch. „Was bin ich doch für ein Genie!“ verkündet er mit stolzgeschwellter Brust. „Ich habe das echt dolle hinbekommen. Einen Haufen von Gesellschaften habe ich Gründen lassen, und alle liefern ihre WoDus hier ab! Ist das nicht trickreich? Ich sollte mich echt in Dagobert umbenennen. Nun brauche ich den WoDus gar nicht mehr nachzujagen, es kommt direkt zu mir!“*

9. *Dieses mal erscheinen drei Gremlins. „Wow, dieser Aparat ist echt ulkig!“ beginnt der erste, bekommt aber von Hinten eins mit einem Stuhl übergezogen. „Dieser blöde Elch!“ kräht der Übeltäter, der sich mit seinem Stuhl auch gegen den dritten Gremlin zur Wehr setzt. „WoDus. So ein Unfug!“ Er zeiht sich eine Nase Waschmittel, wärend der dritte ihm die Ohren lang zieht. Nummer eins ist wieder da und tritt ein wenig nach Nummer zwei. „Dafür sitzt er ja jetzt auch ein!“ Offenbar sind sie gegen irgend etwas gestoßen, denn das Bild erlischt.*

Kapitel 5

Das Ende

So viel Spaß das Abenteuer auch gemacht hat, irgend wann ist es zu Ende. Dabei ist es ausgesprochen unklar, wie dieses Ende aussieht. Die Helden könnten das Gerät einfach kaputt machen. Oder es selbst benutzen. Sie könnten das Edelweiß mitnehmen und ihren Gewinn abhohlen.

Conan ist sehr enttäuscht, denn die Vision mit dem Chrom kam nur von den Gremlins, um ihn her zu locken. Aber er trägt seinen Kummer mit Fassung — er hat ja zwei starke Höcker und wird schon irgend wann zum Ziel kommen!

Soweit, so gut. An Erfahrung haben die Plüschies ganz sicher gewonnen: 150 Kekse sind das Abenteuer alle mal Wert. Fals sich jemand besonders hervorgetan hat, etwa ein Duell besonders heldenhaft gewonnen oder einem Konkurrenten besonders trickreich in oder aus einer Falle geholfen hat, sollte das nochmals 10-20 Kekse bringen. BEsonders rollengerechtes Spielen und schöne Zusammenfassungen der Seminare können je nach GEschmack mit 5 weiteren Keksen belohnt werden.

Was bleibt? Nun auf jeden Fall eine Menge Stoff, über den nachgedacht werden kann:

- Was wurde aus den Gremlins? Wissen sie, wer ihnen die Tour vermasselt hat und sinnen die möglicher Weise auf Rache?
- Und Conan — wie sehen seine Zukunftspläne aus? Wollen die Plüschies vielleicht eine Weile mit ihm herumziehen? (Nun, es ist eher unwahrscheinlich, daß er das möchte.)
- Was passiert mit den Gesellschaften?
- Was passiert mit Dokken?
- Haben sich die Plüschies unter den anderen Teilnehmern des Wettbewerbes Feinde oder Freunde gemacht?

- Überhaupt gelten die Plüschies nach ihrem Sieg (so sie das Edelweiß mitgenommen haben) als Helden; wer weiß, welche Auswirkungen das noch haben kann?

Es gibt also eine ganze Reihe von Punkten, an die in einem weiteren Abenteuer angeknüpft werden könnte…

Literatur- und Filmverzeichnis

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

[2] GOSCINNY und UDERZO: *Asterix bei den Schweizern*, Band 16 der Reihe *Asterix*. Delta Verlag GmbH, Stuttgard / EHAPA Verlag GmbH Stuttgard, 1970.

[3] HOLLAND, TOM: *Chucky - die Mörderpuppe*, Teil 1 der Reihe *Child's Play*, 1988. Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland GmbH, Frankfurt (Main), 2000. RC2 DVD, enthällt O.-Ton ohne Dt. Ut.

[4] LOUNSBERRY, JOHN, WOLFGANG REITHERMAN und ART STEVENS: *Bernard & Bianca — Die Mäusepolizei*, 1976. Buena Vista / Walt Disney Entertainment, 2001. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[5] MILIUS, JOHN: *Conan the barbarian*, 1981. Universal Home Video, 1998. RC1 DVD.

[6] RIAMI, SAM: *Evil Dead — Dead by Dawn*, Teil 2 der Reihe *Evil Dead*, 1986. Anchor Bay Entertainment, 2002. Special Edition, in Deutschland indiziert! RC1 DVD.

[7] VERHOEVEN, PAUL: *Starship Troopers*, 1997. Columbia Tristar Home Video, 1998. Im Deutschen indiziert. RC1 DVD.