Bau' dir Deinen Plüschie!

5. Oktober 2005

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	