

# Feel the Power

Ein Einstiegsabenteuer für PP&P in Anlehnung an das Startabenteuer aus dem Regelwerk

Willkommen zu einem Abenteuer der ganz besonderen Art. Die Erschaffung eines Helden gleich als ein eigenes Abenteuer zu führen ist nicht gerade alltäglich. Deshalb hier noch ein paar technische Hinweise:

Es wechseln sich die Texte zur Erzählung und jene zur Erschaffung der frisch gebackenen Plüschis

jeweils ab. wie immer sind in den Erzählungstexten die Meisterinfos mit einem Balken auf der linken Seite markiert. Markierte Stellen in den Erschaffungstexten geben Varianten zu den Texten und Methoden an.

## 1. Einstimmung

„Schwere Wolken verhängen den Himmel. Irgendwo dahinter versteckt sich der Mond. Irgendwo auf der Welt schreit ein Kleinkind – aber das braucht uns hier nicht zu interessieren. Viel interessanter ist da ein alter, verwitterter Backsteinbau, in dem gerade eine Katze herumstreunt. Sie springt zwischen den alten, rostigen Maschinen, die hier herumstehen hin und her und schleicht ab und zu auch auf Samtpfoten herum, immer auf der Suche nach einer unvorsichtigen Maus, die ihr zum Nachtessen gereichen könnte.

Jetzt reisst die Wolkendecke auf. (just in diesem Moment hört auch das Kleinkind auf zu schreien – und erkennt das Pyramiden eine echt klasse Idee wären.) Durch die Wolken dringt nun das Licht eines einzigen, wenn auch sehr hellen Stern. Es

fällt auf den Platz in der Mitte der stillgelegten Fabrik. Langsam zieht der helle Fleck über den Platz, dringt durch die zerbrochenen Fensterscheiben ins Innere der Produktionshalle und beginnt dort langsam an einer sehr bedeutend wirkenden Maschine hochzuklettern. Sobald der Lichtpunkt über all die Spinnweben gewandert ist, erreicht er einen roten Knopf.

In diesem Moment (einige Tausend Jahre zuvor dachte sich jemand, dass Pyramiden eine echt gute Idee wären) laufen die alten Maschinen unter lautem Stampfen, Quitschen und Rumpeln wieder an. Die Katze faucht verstört und flüchtet mit grossen Sätzen ins Gebüsch hinter der Halle.“

Jetzt steht der Erschaffung der Heldenplüschis nichts mehr im Weg.

## A: Erstens kommt es anders,...

Nun, wer gedacht hat, er könnte wirklich das Plüschi spielen, welches er mitgebracht hat, der muss sich kräftig anstrengen, damit er nicht falsch gedacht hat. Zunächst einmal werden alle Plüschis eingesammelt und zentral ausgestellt. Dann bekommt jeder Karteikärtchen und ist gehalten, möglichst zweideutige Assoziationen (aus einem Wort bestehend) wieder zuschreiben. Eine Kurze Begründung muss auch dazu. Beispiele wären: Whisky => Plüschkatze, denn ‚Katzen würden Whisky saufen‘. Je mehr dabei um die Ecke gedacht wird, desto besser. Jeder schreibt zu allen nicht eigenen Plüschis Kärtchen. Dann werden sie nach Plüschtier geordnet eingesammelt, gut in ihren jeweiligen Stapeln gemischt. Nach und nach

werden den Leuten nun die Assoziationen vorgestellt. Man hat dann 5 sec Zeit zu wählen! Ansonsten weist der Zufall die Plüschis zu! Wollen zwei Spieler dasselbe Plüschi, so erhält es der Spieler, der in der Pokémonpartie besser abgeschnitten hat. Die Hüllen der Plüschis sind nun verteilt. Jetzt braucht man noch den kleinen Unterschied.

Das Regelbuch sieht anstatt freie Wahl des Charakters vor. Nun, es ist ja auch mehr oder weniger frei! Leute, die sich irgendwie originell mit ihrem Plüschi identifizieren oder was auch immer bekommen hier den Originalitätsbonus. Sie können auf Wunsch vor diesem ‚Spiel‘ ‚verschont‘ werden.

## 2: Anlaufschwierigkeiten

„Staub wird aufgewirbelt, der sich über Jahrzehnte auf den Riemen und Rädern ablagern konnte, welche die mechanischen Maschinen antreiben. Bald schon ist die ganze Halle von einer Wolke aus dem Staub der Vergangenheit gefüllt und man müsste mit Regeln für eingeschränkte Sicht spielen,

wenn es nicht so dunkel wäre. Hier dröhnt eine Zentrifuge, dort hat sich ein Zahnrad verklemmt, welches mit einem lauten Knall aus der Maschine hinausspediert wird und quer durch die Halle fliegt. Offensichtlich war die Spielwarenindustrie hier mal sehr florierend. Auf jeden Fall gibt es zwei

Fertigungsstrassen. Ein vorsintflutlicher Roboterarm greift nun in die Kiste mit den schon seit Jahrzehnten auf ihre Fertigstellung wartenden Hüllen von euch zukünftigen Plüschis.

Doch was müssen da eure erst Schemen erkennenden Knopfaugen wahrnehmen! Beide Maschinen haben im Laufe der Jahre stark gelitten und funktionieren nicht mehr richtig. Sie schneiden

munter drauf los und nähren noch wahlloser irgendwelche Stellen zu. Tja, hier wird sich wohl entscheiden mit welchem Geschlecht von nun an euer Plüschi herumzulaufen hat.“

Pantomimisch Untermalen mit einem Stück Zeitungspapier und einer Schere. Das Papier kann einem ja am Schluss leid tun.

## **B: Der kleine Unterschied**

Plüschis, die schon eindeutig ein Geschlecht haben werden von diesem Verfahren dispensiert. Ausserdem können Spieler, die klar ein Geschlecht bevorzugen (unter Plüschis sowieso eine ganz und gar vernachlässigbare Sache – wenn da nicht Santa Pöselinde und Heilig Hirnfried wären), vor dem Plenum ein Statement abgeben. Auch Gegenstatements sind erlaubt. Dann wird abgestimmt und die Mehrheit entscheidet ganz demokratisch über das Geschlecht des Plüschis. Alle anderen werden vom Schickal beglückt. (Eine Art Tombola). Notfalls wird gewürfelt. Aber Achtung,

neben den beiden offensichtlichen Geschlechtern werden da noch weitere verteilt: Walter, das latent schwule Geschlecht unter den Plüschis (so mehr oder weniger der Knuddel-Papa-Djugai), Berta, die das frigide, zölibatsträchtige Geschlecht, Muhammed, das inzwischen geschlechtsteillose Geschlecht, (K)Leo, dem von Anfang an jegliche Geschlechtsmerkmale fehlen und Dolly (nicht das Klonschaf, sondern die mit den Bustern), das frivol nymphomanische Geschlecht. Es können natürlich auch noch ganz spontan andere Geschlechter erfunden werden, wenn sie gebraucht werden.

## **3. Stopfmaschine Omega-3**

„Kaum habt ihr diese beiden Maschinen mehr oder weniger unbeschadet führen die beiden Förderbänder wieder zusammen und führen einmal quer durch die ganz Halle und dann wieder zurück. Einstmals wären da offenbar noch einige Arbeitsschritte zu eurer Fertigstellung vorgesehen gewesen, doch entfallen die heute wegen Personalmangel.

Noch genug früh bekommt ihr einen weiteren Schreck, als das Band direkt in die grösste Maschine des Raumes führt. Aus ihrem Inneren sind nicht gerade vertrauenserweckende Geräusche zu hören. Es knackt und quietscht, rumpelt und stampft, doch was dort drin genau passiert, erkennt ihr erst, als ihr schon durch einen Eingang in die Teufelsmaschine fährt, die in grossen roten, zur Hälfte aufgrund der langen Zeit abgebröckelten Lettern beschriftet ist respektive war. Heute ist von der ursprünglichen Bezeichnung ‚Omega 3‘ nur noch ‚mega‘ auf den ersten Blick zu entziffern. Die Aufgabe dieser Maschine ist es Plüschis zu stopfen. Nun, das ist eigentlich ein sehr schöner und für Plüschis, unerlässlicher Prozess, doch ist dieses Füllmaterial schon sehr alt und wird für euren Knuddelwert nicht gerade gut sein. Im Gegenteil, so halb verrottete Stopfwatte und was die Vögel sonst noch alles zum Bau ihres Nestes im Vorratstank verarbeitet hatte, wird nun in die Helden-Plüschis gestopft – lllllllllllllllll!“

## **C: Eine Frage der (Willens)Staerke**

## **4. Von Ursache und Wirkung**

## **D: Schaffe, schaffe, Häusle bauen**

## **5. Pyramiden sind eine echt gute Sache**

## **E: ... und zweitens wenn man denkt!**

## **6. Erste Bewegungen**

**F: Fähigkeiten liegen auf der Strasse**

**7. Das Licht verschwindet**

**G: Die Standartabenteuerausrüstung**