

Wanjir: Die verlorenen Spielzeuge

Das Skript zum Stream

Inhaltsverzeichnis:

Inhaltsverzeichnis	1
Erklärungen	2
Wanjir: Die verlorenen Spielzeuge	3
Prolog	3
Der Ruf des Abenteurers	3
Ein Rätsel kommt selten allein	7
Das Tor in eine andere Welt	10
Willkommen beim Widerstand	11
Die Quelle der Macht	13
Was wird aus Wanjir?	16
Anhang:	
Chronologische Abfolge der Geschichte im Überblick	19
Alle Charaktere	20
Anleitung zum Charakter erstellen	26
Leerer Charakterbogen	28
Brief	29

Was ist ein Pen and Paper?

Ein Pen and Paper ist ein analoges Rollenspiel. Bei dieser Art von Spiel gibt es die Spieler, die fiktive Charaktere verkörpern und sich durch eine Welt bewegen. Diese Welt wird vom Spielleiter erzählt. Dieser übernimmt auch alle Sinneseindrücke der Spieler, wenn sie wissen wollen was sie hören sehen oder riechen, sagt er es ihnen. Die Interpretation und Interaktion liegt dann wieder in der Hand der Spieler.

Da wir mit dem „How to be a hero“ Regelwerk spielen wird bei Aktionen die erfolgreich sein oder fehlschlagen können gewürfelt. Dabei würfeln sie auf einen Wert in ihrem Charakterbogen, mit einem W100 Würfel. Sollte der Wurfwert unter oder gleich dem Wert auf dem Charakterbogen sein ist die Aktion erfolgreich, liegt der Wurfwert darüber schlägt die Aktion fehl.

Das „How to be a hero“ Regelwerk gehört zu einer gemeinnützigen Organisation und ist für jeden der möchte kostenlos herunterladbar. Auf der Website findet man noch hilfreiche Tipps und schon fertige Abenteuer zum spielen.

Hier gibt es alle Infos: <https://howtobeahero.de/index.php?title=Hauptseite>

Erklärung für Spielleiter

Dieses Skript ist nicht dazu da, um exakt so nachgespielt zu werden. Das Skript ist eher eine grobe Richtlinie, denn niemand weiß vorher, wie die anderen am Tisch reagieren. Deshalb solltest du, als Spielleiter flexibel und spontan reagieren können. Ich empfehle Pen and Paper mit 4 Spielern und einem Spielleiter zu spielen, theoretisch ist aber jede Spieleranzahl möglich. Als Hilfestellung gibt es außer der eigentlichen Geschichte noch mehrere Handreichungen.

Diese befinden sich im Text, gekennzeichnet durch eine andere Schriftfarbe. **Blau** sind alle Informationen, die durch Aktionen von Spielern erlangt werden können oder Hintergrundinformation für den Spielleiter sind, bei denen du entscheiden kannst, ob du diese weitergibst. **Rot** geschriebene Wörter sind Platzhalter für die Namen der Spieler.

Weitere Hilfestellungen befinden sich im Anhang, wo die Geschichte nochmal in chronologischer Reihenfolge im Überblick dargestellt ist. Außerdem gibt es zu jedem nicht Spieler Charakter eine Charakterbeschreibung. Die Anordnung bezieht sich auf die Reihenfolge in der die Charaktere in der Geschichte vorkommen. Zusätzlich gibt es noch eine Anleitung zum Charakter erstellen, einen leeren Charakterbogen und den Brief aus Kapitel 1.

Viel Spaß und fröhliche Weihnachten wünschen euch

Jona und das Team vom



&



Wanjir: Die verlorenen Spielzeuge

Prolog

Sehr weit oben in Lappland, wo die Winter kalt, lang und dunkel sind, gibt es noch unberührte Regionen, wo keine Straßen oder andere Wege hinführen. Dort wo sich nur Menschen hin verirren, wenn sie in einem Schneesturm vom Weg abkommen. Da gibt es ein kleines Dorf. Die meisten Gebäude in diesem Dorf sind Werkstätten, es sind so viele, dass es unmöglich ist sie alle aufzuzählen. Alles was in diesen Werkstätten produziert wird kommt in das größte Haus; das Lager. In diesem Lager, hinter den Regalen, dort gibt es eine kleine Stadt; Wanjir.

Eine kleine Stadt aus Bausteinen, Puppenhäusern und Kartons. Bevölkert von Actionfiguren, Stofftieren, Robotern und vielen mehr. Diese leben ein ganz normales Leben. Außerhalb dieser Mauern liegt eine für sie unbekannte und gefährliche Welt. Alle die eine Reise in die andere Welt antraten wurden nie wieder gesehen. Den meisten Bewohnern ist es schleierhaft, wieso man überhaupt versuchen sollte, diese Stadt zu verlassen. Den dort gibt es alles, was man zum Leben braucht. Sie treffen sich mit Freunden, laufen Schlittschuh auf der Playmobil Eisbahn, treffen sich zu Veranstaltungen in der "Bubblegum Arena" oder machen Autorennen auf einer Carrera Bahn.

In der ganzen Stadt liegen Gleise, über die eine Spielzeugeisenbahn den ganzen Tag fährt, mit der man von der Candycanelane bis zum Roast Apple kommt. Die Bewohner verständigen sich über Walkie Talkies und bezahlen mit Knopf Batterien oder Schrauben. An Arcade Automaten spielen sie Tetris oder Pacman. Wenn der Tag sich zum Ende neigt, kann man die meisten Bewohner in einer Casinobar antreffen; dem Knusperhäuschen und hier beginnt unsere Geschichte.

Der Ruf des Abenteuers

Es ist fünf Minuten vor 19 Uhr. Jeder von euch hat in den letzten Tagen einen Brief vor seiner Wohnung gefunden, ohne Absender. Dort drin befand sich ein (roter) Pokerchip und eine Nachricht auf einem Diddl Blatt geschrieben. (süßer Duft, keine Handschrift draufgedruckt) „Die Zukunft unserer Welt ist in Gefahr. Komm am Freitag, um 19 Uhr, ins Knusperhäuschen. Deine Kontaktperson hat genauso einen Pokerchip. Deine Mühen werden gut entlohnt werden.“

S1 kommt durch die Tür, vor der 2 blaue Spielkegel, als Security stehen und sieht das innere des Knusperhäuschen vor sich. Die meisten Gegenstände sind aus Holz. Die Wand des Hauses ist in Backsteinoptik tapeziert. Viele Lichterketten, darunter bunte und weiße gemischt, an Wänden und Decke erleuchten das Etablissement. Der Boden, im Barbereich ist ein „Mensch ärgere dich nicht“ Spielfeld.

In der Mitte steht ein Kaleidoskop, als Weg zur unterliegenden Küche, wo die gelben Spielkegel kochen und als Deckensäule, an der die Getränke, der Bar, verstaubt sind. Um die Säule kreisrund herum ist die Bar, wo heute Abend Toad und S2 arbeiten. S2 wirbelt gerade einen Shaker durch die Luft und schenkt den Inhalt, in ein Glas ein und gibt es Ken der an der Bar sitzt.

(Wahrnehmung/soziale Fähigkeit: Es ist schon sein vierter Drink innerhalb einer Stunde

Kritischer Erfolg/besondere Eigenschaft: Er trinkt sonst drei Drinks maximal an einem Abend)

Auf dem Rest des Spielfeldes stehen Tische und Stühle, dort lassen die Bewohner bei einem Becher Wunschpunsch ihren Abend ausklingen. Grüne Spielkegel flitzen zwischen Tischen und Bar hin und her, um die Bestellungen der Gäste aufzunehmen. An einem der Tische sitzen Wackelkopffiguren, an einem anderen sitzen Teresa, Midge und Nicki, die besten Freundinnen von Barbie.

(Wahrnehmung/soziale Fähigkeiten: Sie sehen alle besorgt und verzweifelt aus.

Kritischer Erfolg/soziale Fähigkeit: Sie unterhalten sich darüber wo Barbie ist, weil niemand sie gesehen hat. Von Ken haben sie gehört sie habe ihn verlassen und sei daraufhin verschwunden.)

Im Casinobereich ist der Boden ein Schachfeld, auf dem Tische und Stühle stehen, deren Sitzflächen und Tischplatten mit grünem Filz bezogen sind. Dort wird Uno, Halli Galli und Jenga gespielt. An jedem Tisch stehen rote Spielkegel die Karten mischen, Türme wieder aufstapeln oder aufpassen, dass sich jeder an die Regeln hält. An einem der Tische sitzen S3, Mario, S4 und Luigi. Sie spielen eine Runde Uno nach Hausregeln. Vor dem roten Kegel Hans-Michael liegt ein hoher Stapel an Einsätzen aus Monopoly Geld, Batterien und Pokerchips.

(Gassenschleue/soziales Wissen: Mario ist der Besitzer der Bar. Erwarb das Geld für die Bar beim Autorennen. Musste aber 40% der Bar an Luigi verkaufen, da er ihn beim Glücksspiel immer abgezogen hat, kann aber auch nicht aufhören zu spielen)

Was macht ihr?

Plötzlich wird die Eingangstür laut aufgestoßen. Es wird ganz still, die Musik stoppt, alle in der Casinobar richten ihren Blick auf die Tür. Einige greifen mit ihren Händen nach den Waffen. Als ein Roboter durch die Tür kommt. Er scheint gar nicht mitzubekommen, dass alle ihn angucken, bis er die Mitte des Raumes erreicht hat. Er guckt sich um. „Gucken mich alle an?“ Mario steht auf und betrachtet ihn. „Ja. Wer so die Tür aufschmeißt, dass die Wände wackeln, wird angeguckt.“ Der Roboter scheint sichtlich verlegen und verwirrt zu sein. „Oh! Entschuldigung. Das wollte ich nicht. Ich hab so dicke Finger und da passiert mir das manchmal ausversehen. Tut mir leid. Ich will wirklich keinen Stress.“

Mario mustert ihn nochmal von oben bis unten. Doch gibt dann mit einem Wink den Befehl, die Musik wieder anzumachen. Damit beginnt wieder die lockere Stimmung. Alle Leute fangen an sich wieder zu unterhalten, Die grünen Spielkegel flitzen wieder durch die Gegend, um Getränke und Essen zu besorgen. Der Roboter bleibt kurz stehen, guckt sich um. Ihm scheint das sehr peinlich gewesen zu sein.

<p>Wenn Spieler noch im Raum verstreut sind: Er geht in geduckter Haltung zu einem leeren Tisch in einer Raumecke. Dort setzt er sich hin. Er holt aus seinem Bauchfach einen roten Pokerchip heraus und guckt diesen an. Charaktere bewegen sich hin. Interaktion mit Roboter</p>	<p>Wenn Spieler sich zusammen an Tisch gesetzt haben: Er geht in geduckter Haltung auf (Spieler) Tisch zu. Bevor er sich setzt holt er zitternd einen roten Pokerchip aus seinem Bauchfach. Ein ganz zaghaftes lächeln zieht sich über sein Gesicht. Er deutet auf einen freien Platz und fragt kaum hörbar: „Darf ich?“</p>
---	---

Zusatzinfos *Wahrnehmung: neue innere Technik, Menschenkenntnis/ Gassenschleue: Gizmo ist Wunschpunschabhängig*

Wunschpunsch: *zuckerhaltiges Getränk, dass die Spielzeuge trinken, um sich besser zu fühlen. Niemand weiß genau, was dort drin ist. Übermäßiger Konsum von Wunschpunsch führt zu verfilztem Fell, schwerfälligem Getriebe, dreckigem äußerem Erscheinungsbild. Macht Spielzeuge langfristig kaputt. Es gibt eine Selbsthilfegruppe von Spielzeugen, die nach übermäßigem Konsum versuchen abstinent zu bleiben. Gruppenmotto: „Ich bitte um die Gelassenheit alles zu akzeptieren, was ich nicht verändern kann. Ich bitte um den Mut, alles zu verändern, was ich verändern kann. Ich bitte um die Weisheit, das eine vom anderem unterscheiden zu können.“*

„Also ihr habt bestimmt schon mitbekommen, dass hier in Wanjir komische Dinge passieren einige Spielzeuge verschwinden, andere haben merkwürdige Fähigkeiten. Ein anonymer Auftraggeber möchte, dass ihr dem auf die Schliche kommt. Der Chip ist eure Anzahlung und ihr werdet nach Erfüllung des Auftrages den doppelten Betrag zusätzlich bekommen.“ Da kommt ein grüner Spielkegel zum Tisch: „Darf noch was sein? Wunschpunsch?“

Lügen: er lügt nicht bei allem, aber so ganz richtig was er sagt ist es nicht, Zahlenkenntnis: Das ist schon viel Geld, davon kann man schon länger auskommen.

Gizmo schaut auf den Tisch und dreht den Chip in seinen Händen hin und her. Er murmelt etwas: *„Ich bitte um die Gelassenheit alles zu akzeptieren, was ich nicht verändern kann. Ich bitte um den Mut, alles zu verändern, was ich verändern kann. Ich bitte um die Weisheit, das eine vom anderem unterscheiden zu können.“*

Der Spielkegel zieht wieder ab. (mit und ohne Bestellungen)

Wo anfangen: zum Tempel des Teidischung (diese Info kann auf jede kreative Art erspielt werden)

Gizmo steht wieder auf. „Viel Glück! Man sieht sich. Bevor ich es vergesse...“
Gizmo beugt sich zu euch über den Tisch. Lässt den Blick nach links und rechts schweifen. „Aufmerksamkeitsdefizit-medikamentenbeipackzettel-schriftfarbenbeauftragter, das solltet ihr euch merken.“
Er guckt sich nochmal um, ob er angeguckt wird und rollt wieder raus.

Was tut ihr?

Die Tür knallt ein zweites mal auf, diesmal ist es nicht Gizmo. Waluigi tritt durch die Tür gefolgt von grünen Spielzeugsoldaten. Er ruft in den Raum: „Das ist eine feindliche Übernahme. Alles was hier steht oder dazu gehört ist nun mein Eigentum!“ Mario und Luigi stehen auf und gehen zu Waluigi. Toad holt hinter der Theke eine Schrotflinte hervor und macht sie scharf. Mario und Luigi stellen sich Auge in Auge zu Waluigi. „Wer denkst du eigentlich wer du bist?“ Fragt Mario. Luigi antwortet: „Du bist ein Sidekick. Nur behilflich, wenn der Held dich braucht und danach erinnert sich niemand mehr an dich.“

Waluigi guckt kurz auf den Boden (lacht hämisch): „Ja. Das ist ist jetzt Vergangenheit. Jahrelang musste ich mir anhören, wie toll ihr doch seid. Das ich mich ja glücklich schätzen könne euer Cousin zu sein. Ich hätte ja bestimmt Benefits davon. Ja...ja. Einen Scheiß hab ich. Deswegen hab ich mir etwas besorgt. Etwas wovon ihr nur Träumen könnt!“ Mario und Luigi lachen einfach nur.

Waluigi streicht sich durch den Bart und kaum sichtbar fängt die Luft an zu glitzern. Es riecht nach frisch verarbeitetem Holz und noch nasser Farbe. Er mustert beide: „Jetzt übergebt ihr mir den Laden und all eure Einnahmen des letzten Monats.“ Die Augen beider scheinen leer, ohne eigenen Willen und sie sagen synchron: „Das Knusperhäuschen gehört ab heute Waluigi.“ Zufrieden sah er sich um. „Jeder der nicht für mich ist, ist gegen mich und gehört verbannt. Ihr habt 10 Sekunden, um euch zu entscheiden.“

Wildes Gewusel ansteht im Innenraum. Einige springen auf und rennen hinaus, andere stopfen sich die Einsätze im Casinobereich in die Tasche. Ihr seht wie Toad durchs Kaleidoskop runter in die Küche fährt. (In der Küche gibt es einen Hinterausgang.)

Was tut ihr?

Wenn sie Toad folgen fragt er sie hilfsbereit, ob sie noch Waffen oder ähnliches brauchen. Toad würde jedem eine Waffe schenken, diese befinden sich in seinem Kofferraum. Die Spieler können sich ihre Waffe oder Gadget selbständig aussuchen. Er ist kurz angebunden, steckt sich selbst ein paar Waffen ein, dreht sich um und geht wieder zurück ins Knusperhäuschen.

Ein Rätsel kommt selten allein

Als ihr so dasteht, gerade aus dem Knusperhäuschen entwischt. Hört ihr aus der Ferne die Eisenbahn. (Ihr müsstest eine Straße runter gehen und dann wärt ihr da. Das ist ohne würfeln machbar oder ihr lauft)

<p>Eisenbahn: Ihr könnt einfach so einsteigen. Man braucht auch kein Ticket.</p> <p>Gruppenwurf Wahrnehmung/Wissen: Ihr seid die einzigen im gesamten Zug. Als ihr durch die Stadt fahrt seht ihr überall grüne Spielzeugsoldaten in kleinen Gruppen, die patrouillieren oder nach irgendetwas suchen</p> <p>Nach einer Weile springt ihr ab und steht vor dem Tempel</p>	<p>Zu Fuß: Ihr könnt ganz entspannt durch die Stadt laufen und kommt nach einer Weile zum Tempel.</p> <p>Gruppenwurf Wahrnehmung/Wissen: Es sind nicht sehr viele andere Spielzeuge unterwegs. Aber was euch auffällt ist, dass Soldaten durch die Straßen patrouillieren und sie schauen sich immer ganz genau um, als würden sie etwas oder jemanden suchen</p>	<p>Eigenes Fahrzeug: Ihr könnt normal durch die Stadt fahren und kommt sogar relativ schnell durch. Nach kurzer Zeit kommt ihr vor dem Tempel an</p> <p>Gruppenwurf Wahrnehmung/Wissen: Es sind nicht sehr viele andere Spielzeuge unterwegs. Aber was euch auffällt ist, dass Soldaten durch die Straßen patrouillieren und sie schauen sich immer ganz genau um, als würden sie etwas oder jemanden suchen</p>
--	--	---

Ihr steht nicht direkt vor dem Tempel, sondern an einer Treppe die hinauf führt. An jedem Pfeiler der Treppe steht 2 Schachfiguren (2 schwarze Türme (Olaf und Olaf)). Die beiden mustern euch kurz, lassen euch aber durch. Als ihr oben angekommen seid könnt ihr erst die Ausmaße des Tempels wirklich erkennen. Das Tempelgebäude ist ein hoher kreisrunder Pappkarton auf dem mit magnetischen Bausteinen ein Spitzdach gebaut wurde.

Vor der Eingangstür sitzen Bauer Schachfiguren in einem Kreis jeder auf einer kleinen Karte drauf und einer läuft immer außenrum. Ihr seht wie gerade 3 Figuren ihre Augen offen haben und auf andere deuten. Die sind sich aber nicht einig. Einer zeigt nach links und will deutlich, diesen anderen Bauern, ein anderer schüttelt den Kopf und zeigt auf den neben sich. Der dritte guckt ein bisschen verzweifelt und ist ein bisschen erleichtert, als er euch sieht. Er zeigt in eure Richtung und schreit: „Spielstop, Spielstop, Spielstop!“. Nun gucken euch alle 16 Figuren an. Der Bauer, der gerade noch um den Kreis gegangen ist kommt auf euch zu. „Was ist euer Begehrt?“

„Wir lassen euch rein, unter einer Bedingung. Der alte hat uns ein Rätsel gestellt und wenn wir es lösen, bekommen wir ein zweites Kartenspiel, damit wir nicht immer Werwolf spielen müssen.“

Rätsel: Der König eines Reiches möchte seinen Nachfolger bestimmen und ihr sollt herausfinden, wer es werden soll. Sein Nachfolger soll gut in rechnen und ehrlich sein. Also veranstaltet ihr einen Wettbewerb zwischen seinen 3 Kindern. Jeder von ihnen bekommt 2 6-seitige faire Würfel. Der schwarze Würfel hat die Zahlen: 2, 7,7,12, 12, 17. Der weiße Würfel hat die Zahlen: 3, 8, 8, 13, 13, 18. Nun geht jedes der Kinder alleine in einen Raum. Dort würfelt es mit jedem Würfel 20x. Die Augenzahl der Würfel wird immer addiert. Wenn sie fertig sind kommen sie mit ihren Endergebnissen zu euch. Derjenige, der den höchsten Wert hat gewinnt. Solltet ihr aber nur den Verdacht haben, dass gelogen oder falsch gerechnet wurde, wird das Kind disqualifiziert. Kind a hat den Wert 425, Kind b den Wert 705, Kind c 383.

Lösung: Der maximale Wert ist 700. Da die Zahlen wW6 und sW6 ein vielfaches von fünf sind, kommt egal welche Kombi man würfelt entweder eine 5 oder 0 am Ende jedes Ergebnisses.

Richtig: Sie kommen easy durch und die Figuren öffnen ihnen sogar noch die Tür.	Falsch: Sie können entweder Lügen, Feilschen, Überzeugen oder vielleicht hat einer in seinem Inventar ein Spiel oder andere Idee
--	---

Der Bauer hält **S2** kurz zurück und flüstert dir ins Ohr: „Ihr müsst euch beeilen, Fridolin hat nur kurze wach Phasen. Überlegt euch gut, was ihr fragt.“

Als ihr durch die Tür tretet ist der Raum fast dunkel. An der Decke leuchten Sterne . Ihr seht überall im Raum, an den Wänden weitere bewaffnete Schachfiguren stehen. Ganz hinten an der Wand sitzt eine große Gestalt. Auf einmal geht ein Licht hinter dieser Gestalt an. Eine der Schachfiguren hat mit ihrer Waffe vor einem Nachlicht hin und her gewunken.

Vor euch sitzt ein großer alter hellbrauner Teddybär. Er hat eine rote Schleife um den Hals gebunden und an seinem Ohr ist eine Niete, an der Stoff befestigt ist, auf dem Fridolin steht. Ihr könnt sehen, dass an der Seite die Naht notdürftig geflickt wurde. Es quillt trotzdem ganz leicht Füllmaterial an der Seite heraus. Er öffnet seine Augen und guckt euch an.

5 Fragen stellen lassen. Antwort in mehreren Teilen geben Fridolin wird immer müder und schläft am Ende wieder ein

Antwort auf Frage von Magie und wo sie herkommt: Es gibt einen Ort dort sind wir erdacht und erschaffen wurden. Da ist der Anfang eurer Reise, auf dem Weg zurück seid ihr auf Abwegen gelangt und hier gelandet. Doch hier ist nicht das Ziel eurer Reise. Geht durch den Ausgang, der einst Eingang war. Durchschreitet das Tor! Findet eine andere Version eurer selbst. Sie wird euch alle Fragen beantworten können.

Genauere Antwort: Wir sind alle verschieden, doch haben wir eine Gemeinsamkeit. Diese Magie oder Kraft ist das was uns zum Leben erweckt. Das bisschen, was wir alle in uns haben reicht. Wenn sie mehr Magie haben, haben sie auch mehr Kraft. Aber Vorsicht diese Magie fordert das Opfer, des Verschleißes. (Bedeutet jede Figur, die diese Magie benutzt verbraucht pro Aktion 5 Lebenspunkte)

Frage ob schon jemand vorher da war: Ja ich hab in letzter Zeit öfters Besuch. Der vor euch war ein sehr freundliches, aber schüchternes Kerlchen.(Gizmo) Der davor war ein bisschen herrisch. (Ken)

Wenn unklar, auf Wissen würfeln lassen oder Schachfigur nutzen.

Weg zum Tor: Wurf auf Landeskunde, Gassenschleue oder Fragen sie müssen durch die Gassen immer Richtung Norden. Nicht weit vom Tempel, zu Fuß erreichbar.

Spielzeugsoldaten:	Schachfiguren:	Niemand:
<p>Eine Gruppe Soldaten sieht euch. „Hey ihr da! Ihr habt etwas. Gebt es uns oder wir werden euch verhaften.“ Sie stürmen auf euch zu.</p> <p>Bei positivem Verhalten bei Rätsel: Gunther sah euch an: „Geht wir halten sie auf!“</p> <p>Bei negativem: „Wir könnten sie aufhalten, wenn etwas für uns dabei herauspringt.“</p>	<p>Als heratretet stehen die Schachfiguren wütend vor euch. „Ihr werdet gesucht.“ Einer hält ein Wanted Plakat hoch, auf dem ihr zu sehen seid. Die Belohnung betrifft 20 Knopfbatterien.</p> <p>„Das reicht um uns alle Spielkarten dieser Welt zu besorgen. Warum sollten wir euch passieren lassen?“</p> <p>Überzeugen, das sie gehen können</p>	<p>Der Platz ist leer. Die Spielkarten liegen auf dem Boden.</p> <p>Spuren lesen/ Wahrnehmung: Es gibt keine Kampfspuren</p>

Das Tor in eine andere Welt

Ihr steht vor einer Treppe aus bunten Lego duplo Steinen. Diese führt zu einer Art Podest. **Je nach große können sie hochgehen oder müssen klettern.**

Interaktion zum hochkommen 5 Stufen Proben auf Werte

Oben angekommen seht ihr eine Runde Tür. Sie ist mit permanent Markern bemalt. **Wurf auf Lesen, Sprachen, Wissen:** Kehrt um! Wir sind aussortiert! Vorsicht Monster! Sie ist mit buntem Washi Tape verschlossen. (Regenbogen Muster)

Wahrnehmung: Das Tape ist sehr frisch. Das Tor wurde vor sehr kurzer Zeit geöffnet.

Ihr öffnet die Tür und vor euch liegt ein dunkler Gang. Ihr könnt kaum etwas sehen. Der Boden auf dem ihr lauft besteht aus Holz, die Wände aus Metall. Nur einige Lichtstrahlen fallen durch seitliche Öffnungen und ihr seht am Ende des Ganges viel Licht. Ein Spieler sieht ein paar Augen in der Dunkelheit aufblitzen. Sie gehören einer Ratte, die die Truppe beobachtet. Sie macht nichts.

Friedlich: Die Ratte ist friedlich guckt sie nur kurz an und verschwindet dann wieder	Kampf: Wenn einer der Spieler sie angreift kommt es zum Kampf.
--	---

Als ihr aus dem Gang kommt hört ihr ein mechanisches Geräusch auf euch zu kommen.

Vor euch steht Itpoid ein riesiger, grüner Transformer Cyberversion Vatos Robot.

Erklärung Kampf: Jetzt sind wir in einer Kampfsituation, das bedeutet jeder Würfelt für seinen Charakter und ich für den Gegner auf Initiative mit einem W10. Der Würfwert wird dann auf den allgemeinen Handeln Wert gerechnet. Im Kampf ist dann jeder dran, der mit dem höchsten Wert fängt an und der 2. höchste danach usw.... Sollten unsere Charaktere getroffen werden, können sie mit einem Paradedwurf (Wurf auf allg. Handeln) versuchen zu parieren.

Positivem Kampf: hören sie danach klatschen zwischen den Regalen und die Turtles kommen hervor.	Negativem Kampf: Hören sie entfernte rufe und plötzlich stehen 4 Schildkröten vor ihnen.
---	--

Beschreibung Turtles: Vor euch stehen 4 Schildkrötenactionfiguren, die sich im aufrechten Gang fortbewegen. Sie sehen sich alle sehr ähnlich. Es gibt nur 2 Merkmale die sie von einander unterscheiden. Zum einen tragen sie alle Augenbinden in unterschiedlichen Farben. Zum anderen könnt ihr bei jedem andere Waffen sehen. Der mit der orangen Augenbinde kommt auf euch zu, mit einer super positiven Ausstrahlung, schüttelt jedem von euch die Hand und sagt „Coole Sache, coole Sache, die ihr da gemacht habt. Ich bin Mickey und das sind meine Brüder Leo, Donnie und Raphi.“ Leo tritt auf sie zu, mustert sie mit einem Blick. „Wer seid ihr?“

Raphi tritt vor: „Jetzt erstmal kurz, bevor es hier zu kuschelig wird. Wie lautet das Passwort?“

<p>Wissen es: Passwort: Aufmerksamkeitsdefizit-medikamentenbeipackzettel-schriftfarbenbeauftragter. Donnie schlägt vor, dass sie ins Versteck gehen</p>	<p>Wissen es nicht: Müssen mit sozialem Talent überzeugen.</p>
--	---

Soziales Talent: Mickey flüstert zu Donnie: „Erst die Frau und jetzt die! Glaubst es kommen nicht mehr?“

Als ihr durch die Gänge zu dem Versteck geht habt ihr Zeit euch umzugucken. Um euch herum sind Regale, in diesen stehen Plastikverpackungen, in denen Spielzeuge stehen. Aber nicht unterschiedliche, sondern sehr viele von jeweils einer. Ihr könnt die Decke, das Ende der Regale höhentechisch gar nicht sehen so hoch sind sie. Sobald ihr versucht hoch zu gucken seht ihr einfach nur in ein weißes Licht. Ihr geht um eine Ecke und nun stehen in den Regalen Figuren die, wie S3 aussehen, nur mit kleinen Veränderungen.

Leo, Donnie und Mickey verschwinden in einem Spalt zwischen 2 Regalen. Raphie deutet euch mit einem Wink an, dass ihr ihnen folgen sollt.

Willkommen beim Widerstand

Als ihr durch den Spalt eintretet seht ihr in der Mitte ein LED Teelicht, das flackernd versucht eine echte Flamme zu imitieren. Darum herum stehen kleine Gegenstände zum hinsetzen. Ihr seht, wie Leo mit einer Figur spricht, die noch im Schatten steht. (Ihr erkennt sie noch nicht) Die beiden stehen vor einer Wand an der Hinweise und Informationen stehen. Teilweise verbinden Stücke von Fäden Bilder oder Notizen an der Wand. Von eurer Position sieht das alles sehr chaotisch aus und jeder einzelne von euch beginnt zu begreifen, dass eure Rolle in diesen Machenschaften nur ein Puzzleteil von vielen ist. Vielleicht seid ihr euch auch gar nicht mehr sicher, wie gewichtig euer handeln und eure bisherigen Informationen eigentlich noch sind.

In dem Moment, wo ihr hättet versuchen können näher heranzutreten. Euch ein genaueres Bild von der Person, mit der Leo gerade spricht und von dem Informationschaos machen können. Hört ihr Schritte, die euch bekannt vorkommen. Jeder Bewohner Wanjirs kennt diese Schritte oder hat von ihnen gehört. Sie gehören zu der Ikone der Candycanelane. Als ihr euch umdreht könnt ihr sie gerade so erkennen. Ihre Kleidung ist verdreckt und nicht im stylischen, sondern zerstörten Sinne kaputt. Ihre einst langen blonden Haare kurz rasiert. Es ist Barbie.

Barbies Seite der Geschichte: „Ihr müsst wissen, ich habe nie etwas von den Plänen oder Machenschaften mitbekommen. Doch vor 2 Tagen, es war schon spät, die Beleuchtung mancher Straßen war schon abgestellt, da klingelte es an der Tür. Ken sagte, ich müsse hochgehen. Das tat ich. Die Tür fiel laut ins Schloss. Ich hörte das Ken mit jemanden sprach. Sie bemühten sich leise zu sprechen hatten aber beide einen wütenden Ton. Irgendwie kam mir das alles merkwürdig vor und ich ging leise an die Tür des Zimmers in den beide sprachen. Irgendwie sind Ressourcen verschwunden und sie müssten jetzt handeln und irgendwas besorgen.“

Anscheinend war noch eine dritte Person anwesend, weil ich irgendwas am Kopf spürte und dann alles schwarz war. Das nächste an das ich mich erinnere ist, dass Waluigi mir ins Gesicht guckt und ich gefesselt auf einem Stuhl sitze. Ken sagte: „Ja dann hilft wohl alles nichts und wir müssen sie loswerden oder solange gefangen halten, bis wir an die Farbe kommen.“ Waluigi hat nur genickt. Dann wird wieder alles schwarz in meiner Erinnerung.

Als ich wieder aufwache sitze ich an einem Metallbalken gefesselt und geknebelt in einem Gang, in den einzelne Lichtstrahlen gefallen sind. Die vier Schildkröten haben mich dann gefunden und mich hergebracht. Ich weiß jetzt, dass alles schon seit Monaten, wenn nicht sogar Jahren geplant wurde. Ich diente, als Fassade, damit niemand hinter den Plan kam. Das weiß auch alles nur, durch S4 Hilfe.“

Die Figur, die vorher im Schatten stand, tritt an Barbies Seite. Es ist ein Spiegelbild von S4. „Ja wir, also die Turtles, ein paar andere und ich, wissen schon länger davon. Aus diesem Grund haben wir Wanjir verlassen. Wir hatten gehofft von außen einen besseren Überblick zu behalten. Leider sind wir, wie man an der jetzigen Lage sieht gescheitert. Das ist nicht zu entschuldigen. Es ist gut, dass ihr hier seid, wir können immer mehr Hilfe gebrauchen. Ich habe die Turtles losgeschickt, um die letzten unserer Anhänger zu aktivieren.“

Durch den Riss kommt ein Roboter gefahren, mit schüchterner Stimme, ruft er: „Entschuldigung? Ist jemand hier? Ich hab Annika gefunden. Sie ist hier.“ Es ist Gizmo. Das Spiegelbild von S4 rennt ihm entgegen und an ihm vorbei. Als Gizmo euch sieht lächelt er und winkt euch zu. Er scheint sehr erfreut zu sein euch wieder zu sehen.

Vor dem Riss im Regal sitzt eine Riesin. Sie hat blondes lockiges Haar, blaue Augen und eine weiße Mütze auf dem Kopf. Annika trägt einen dunkelroten Mantel,

weißen gestrickten Schal, weiße Handschuhe, eine schwarze Hose und schwarze Stiefel. Trotz ihrer riesigen Gestalt wirkt sie kindlich. Niemand von euch hat in seinem ganzen Leben schon einmal so eine Gestalt gesehen.

Müssen versuchen einander zu beruhigen

Spiegelbild S4: „Das ist Annika. Sie kennt sich hier aus und wird euch, mit Gizmo in eine Werkstatt bringen, wo es diese Magie gibt. Ich werde hier bleiben und auf unsere Verstärkung warten. Wir können ihnen nicht ohne dieselbe Macht entgegentreten. Wir haben es versucht und wie ihr seht sind wir gescheitert. Jetzt liegt es an euch unsere Welt zu retten.“ Ihr kennt keine Werkstätten, ihr wisst gar nicht wo von da geredet wird.

Annika: „In den Werkstätten werdet ihr erdacht und erschaffen, auf den Wunsch eines Kindes. Jeder von euch wird Teil ihrer Geschichten. Wenn wir erschaffen werdet ist die Luft voll von Wünschen, Träumen und Phantasie. Es gibt eine Farbe oder Überlack, so ganz versteh ich das auch nicht, die diese Kraft kanalisiert. Wisst ihr jeder in Wanjir ist defekt und sollte eigentlich wieder in die Werkstatt gelangen. Aber durch irgendeinen Vorfall oder Zufall seid ihr zwischen den Regalen gelandet und so wurde Wanjir erschaffen. Ich bring euch dorthin und wieder hierher.“ Sie öffnet ihre Manteltasche, damit ihr reingehen könnt.

Die Quelle der Macht

Ihr merkt wie sie losgeht und es wird holprig in der Tasche.

(Gruppenwurf auf Handeln oder ein Geschicklichkeitstalent. Wenn geschafft macht ihnen das wenig bis nichts aus. Wenn nicht geschafft stolpern sie die ganze Zeit durch die Gegend.)

Sachen in der Manteltasche: Spieluhrschlüssel, Taschenlampe, pinker Glitzerstift, eine Haselnuss, goldener Knopf

Gruppenwurf auf Wahrnehmung oder Wissen: Ihr hört wie eine Tür aufgeht und dann wieder geschlossen wird. Annikas Schritte verursachen ein knirschendes Geräusch, die Luft riecht klar und frisch. Aus der Entfernung hört ihr spielende Kinder. Annikas Tempo wird schneller. Ihr hört ein klopfen, kurz darauf öffnet sich die nächste Tür und ein Duft von frisch gebackenen Keksen erfüllt die Luft. Jetzt ist es ein hölzerner Boden auf dem Annika läuft. Ganz leise hört ihr weibliches Gelächter. Wieder eine Tür und kalte klare Luft. Nach kurzer Zeit hört ihr ein Schlüssel klimpern und dann im Schloss drehen.

Annika öffnet jetzt ihre Tasche und lässt euch heraus. Ihr steht auf einer hölzernen Werkbank in der Malerwerkstatt. Annika schaut euch an: „Die Malerwichtel haben gerade Pause. Aber ihr müsst euch beeilen!“ Sie verlässt die Werkstatt wieder. Die Luft ist erfüllt von Glitzer, es riecht nach frischem Holz und nasser Farbe. Zu drei Seiten könnt ihr in die Werkstatt hineingucken.

Ihr seht mehrere hölzerne Werkbänke, die alle mit Farbe beschmiert sind. Unter den Werkbänken stehen Hocker mit Rollen. An einer anderen Wand sind Gaderobenhaken angebracht, an einigen hängen Umhänge oder Schutzbrillen. Zur vierten Raumseite ist eine Lochwand angebracht. In dieser Wand sind an den Löchern Haken befestigt. Daran hängen viele verschiedene Werkzeuge.

Ganz oben hängt eine Airbrushpistole, an ihr ist eine Flasche mit durchsichtigem Inhalt. Daran ist ein Label, auf dem Überlack steht.

Gizmo zeigt darauf: „Das ist es!“

Spieler können durch klettern, Leiter bauen, Gizmo hochfliegen lassen oder anderem Weg an Flasche kommen. Sie können prinzipiell damit machen, was sie wollen.

Regeln vom Überlack: Durch das benutzen vom Überlack, gehorcht das angesprochene Lebewesen auf den Benutzer. Für jede Benutzung werden dem Benutzer 5 LP (Lebenspunkte) abgezogen. Wenn der Benutzer des Überlackes stirbt, hebt sich die Wirkung der vorher gewirkten Magie auf. Spieler können, wenn auf sie Magie gewirkt wird einen Paradowurf, der Wert auf Handeln, tätigen.

Plötzlich bekommt ihr mit, dass Gizmo ausgeht. Sein Kopf ist nach unten geneigt. Dann fährt er wieder hoch und sein einst blauen Augen sind jetzt weiß und wirft eine Art Hologramm vor sich auf den Boden. Ihr seht in diesem Hologramm Ken, neben ihm steht Waluigi, der **Spiegelbild S4** eine Waffe an den Hals hält. Im Hintergrund seht ihr Spielzeugsoldaten, die auf die gefesselte Barbie aufpassen.

Ken: „So ihr habt jetzt lang genug Helden gespielt! Bringt mir den Lack zur Müllpresse und die beiden werden unbeschadet freigelassen. Ihr solltet euer Schicksal nicht länger hinauszögern.“

Das Bild verschwindet, Gizmo fährt wieder runter und eine Sekunde später wieder hoch. Der kleine Roboter schaut euch traurig an: „Es tut mir Leid!“ Annika kommt durch die Tür wieder rein. „Schnell sie kommen wieder. Wir müssen zurück!“ Sie hält ihre Manteltasche wieder auf. Gizmo guckt euch an: „Ich erklär euch alles, was ihr wollt. Bitte nehmt mich mit.“

Gizmos Seite der Geschichte: „Ich hätte nie gedacht, dass es so endet. Vor ein paar Monaten saß ich im Knusperhäuschen an einem Tisch. Ich war wie immer ganz allein. Ich bin Wunschpunsch abhängig und deswegen waren alle meine Zahnräder im inneren verklebt. Der Doktor meinte ich hätte nicht mehr lange. Deswegen saß ich an diesem Abend wieder im Knusperhäuschen und hab Punsch getrunken. Da setzt sich Ken zu mir und meinte, er hätte von meiner Situation gehört und könnte mir helfen, wenn ich im Austausch in Wanjir umhöre. Ich dachte mir, okay ich bin eh unscheinbar, niemand hat mich bis zu diesem Zeitpunkt jemals wirklich wahrgenommen oder wertgeschätzt.

Vielleicht fiel es mir darum leicht zuzustimmen? Also hab ich mich ein paar Monate umgehört. Mit jedem mal wurden Kens Aufträge spezifischer und merkwürdiger. Als ich mich vor einer Woche getraut hab wirklich ganz genau nachzufragen, hat er mir erzählt, dass er alle Teile gefunden hätte, um mein inneres zu erneuern und damit alle Folgen meiner Abhängigkeit verschwinden zu lassen.“ Er klappt sein Bauchfach auf und ihr könnt in sein inneres sehen und das sieht alles wirklich nagelneu aus. Gizmo holt aus seinem Fach einen Abstinenzchip heraus. Seine Augen leuchten und er gibt ihn euch.

„Ich hab jetzt schon 3 Monate ohne geschafft. Naja ich hatte begriffen, dass es nicht gut war, was ich getan habe. Ich wollte aussteigen. Aber Ken meinte, er würde mir die Mechanik wieder entfernen und naja ohne Technik kann man schlecht weiterleben. Aus diesem Grund bin ich dabei geblieben. Doch ich wollte was dagegen tun. Ich hab aus dem Geldversteck von Waluigi die Pokerchips geklaut und euch die Briefe geschrieben. Ab da kennt ihr ja die Geschichte.“

Gruppenwurf auf Wahrnehmung oder Wissen: Ihr hört wie Annika die Tür laut ins Schloss fallen lässt und die kalte klare Luft ist wieder da. Danach hört ihr wieder Annikas schnelle Schritte auf dem Holzboden, der Duft der Kekse ist zurück, doch diesmal ist kein Gelächter zu hören. Als sie daraufhin wieder draußen ist, sind die spielenden Kinder wieder näher. Diesmal scheinen sie Annika herbeizurufen, so genau versteht ihr aber nicht was sie sagen (kritischer Erfolg: Annika beginnt zu schluchzen). Annika beginnt anscheinend zu rennen. Ihr hört die dritte Tür auf und wieder zugehen.

Was wird aus Wanjir?

Annika holt euch aus ihrer Tasche heraus und setzt euch auf den Boden ab. Ihr hört aus dem Hintergrund eine tiefe Stimme rufen: „Ist da wer?“ Annika beginnt sich panisch umzugucken, hockt sich zu euch herunter: „Oh nein, das sind die Lagerwichtel. Ich darf eigentlich gar nicht hier sein. Ihr müsst von hier immer nach links laufen, dann kommt ihr zur Presse. Ich hole Hilfe!“ Damit dreht sie sich um und rennt weg.

Beschreibung Müllpresse: Vor euch In einer Ecke steht eine gigantische schwarze Maschine, mit einem roten Knopf und schwarzen Kippschalter. An der Seite ist ein weißes Schild auf dem mit schwarzen Buchstaben „Müllpresse“ draufsteht. Die Maschine gibt laute mechanische Töne von sich. Ihr seht, dass an der Maschine ein kleiner Tisch, als Ablage steht. Auf diesen Tisch führt eine kleine Treppe, an einem der Tischbeine. Um diesen Tisch herum stehen Spielzeugsoldaten (30) sie lassen euch passieren. Von eurer Position seht ihr dort oben Spielzeuge stehen und die Stimmen hören sich bekannt an (Waluigi, Ken).

Die Maschine ist angestellt. Der rote Knopf ist der Notfallknopf, wenn man den betätigt stoppt die Maschine sofort. Der schwarze Kippschalter ist der normale an/aus Schalter, sollte dieser gedrückt werden geht die Maschine auch aus, sie braucht allerdings einen Moment.

Wenn Gizmo mit dabei ist, will er unbedingt unten bleiben. Gizmo geht nicht mit hoch.

Als ihr oben steht bietet euch folgendes Bild: Überall auf diesem Tisch stehen Spielzeugsoldaten (10) In der Mitte vom Tisch stehen Ken (mit einer Kleinkaliberwaffe in der Hand) und Waluigi (20 LP).

Gruppenwurf Wahrnehmung oder Wissen: Waluigis Farbe ist rissig. Seine Haltung wirkt eingefallen. Kritischer Erfolg: Waluigi ist kurz davor in sich zusammen zu fallen. Er hat anscheinend mittlerweile so oft die Magie benutzt, dass er kaum noch Lebenskraft hat.

Hinter Ken und Waluigi stehen Soldaten (5) die auf eine gefesselte und geknebelte Barbie aufpassen. Dahinter auf der Kante zur Müllpresse steht Spiegelbild S4 bewacht von Soldaten (5). Der Übergang vom Tisch zur Müllpresse kann mit einem großen Schritt überwunden werden.

Ken: „Ihr müsst zugeben, dass ihr nicht erwartet hättet, dass ich hinter der Sache stecke. Noch weniger habt ihr wahrscheinlich erwartet, dass ich dem kleinen Roboter, ohne sein wissen, abgehört habe. Ich wusste die ganze Zeit, was los ist. Der kleine war einfach nur eine kleine Marionette. Ihn zu manipulieren war extrem einfach. Danke dafür, dass ihr die Farbe besorgt habt und jetzt gebt sie her. Wenn ihr euch weigert fliegen die beiden“, deutet auf Barbie und **Spiegelbild S4**, „in die Presse.“

Was tut ihr?

Mögliche Reaktionen der NPCs

<p>Ken: 70 LP Er würde egal, ob mit oder ohne Überlack befehlen die Gefangenen in die Müllpresse zu werfen.</p> <p>Bei direktem Angriff auf ihn schießt er mit der Waffe oder verteidigt sich mit Nahkampf.</p>	<p>Waluigi: 20 LP Er würde versuchen den Angreifer mit der Magie gefügig zu machen. Kann noch 2x Magie anwenden, bevor er ihn Ohnmacht fällt.</p> <p>Er kann auch die Soldaten befehligen.</p> <p>Die Magie wird erst nichtig, wenn er stirbt.</p>	<p>Gizmo: 75 LP Wenn er merkt, dass die Spieler oben angreifen, zündet er eine Schleimbombe, dass bedeutet 10 W10 Schaden, für alle die sich unten befinden. Also auch für die Soldaten.</p>	<p>Soldaten: 50 LP Führen alle Befehle aus. Solange Wallung noch am Leben ist.</p> <p>Wenn sie von Magie befreit sind, stehen sie einfach verblüfft da und verstehen nicht wo sie sind oder was seit 2 Monaten passiert ist.</p>
---	--	--	--

Der Kampf dauert maximal 5 Runden. Die Spieler dürfen mit ihren Angriffen so kreativ sein, wie sie wollen.

Plötzlich hört ihr ein Gewirr aus mehreren Stimmen auf euch zu kommen.

Was tut ihr? Jeder von ihnen hat eine Aktion offen, um etwas letztes zu tun.

Als die Stimmen sehr nah sind erkennt ihr eine. Es ist Annikas. Ihr könnt jetzt auch sehen wessen Stimmen das sind. Außer Annika sind noch drei weitere Gestalten anwesend. Zwei Männer, die größer als Annika sind aber halb so groß, wie die dritte Gestalt. Beide haben weiße lange Bärte und sehen fast identisch aus. Das einzige was sie voneinander unterscheidet ist, dass einer lange Haare und der andere eine Glatze hat.

Die dritte Gestalt ist ein großer alter Mann mit weißem Bart und weißen kurzen Haaren, die in der Mitte des Kopfes schon sehr licht werden. Er trägt eine schwarze Hose mit Hosenträgern, schwarze Schuhe, einen weißen Pullover und eine rote Strickjacke.

Als der große Mann das Durcheinander an der Müllpresse sieht, schaut er die beiden kleineren Männer an: „Berwin, Tjark was ist denn hier für ein Durcheinander? Das sollte hier doch nicht so aussehen.“ Die beiden sind ein bisschen überrumpelt mit der Situation. Einer von ihnen antwortet: „Das vorhin hier nicht so. Das war bestimmt Annika. Wir haben sie vorhin beim spielen erwischt.“ Annika wirft vorwurfsvoll ein: „Das war ich nicht! Das versuche ich doch schon die ganze Zeit euch zu sagen. Die Spielzeuge sind lebendig und haben eine eigene Stadt. Eine Figur will diese Stadt übernehmen und deswegen kämpfen sie jetzt gegeneinander.“ Der andere Lagerwichtel fährt sie an: „Das hast du dir alles nur ausgedacht...“

Der alte Mann unterbricht den Wichtel. „Und selbst wenn es nur Fantasie ist. Unsere Vorstellungskraft, Wünsche und Träume sind unsere wichtigste Waffe. Ohne diese Fähigkeiten würde es nichts neues geben. Das solltet ihr beide eigentlich wissen. Annika darfst eins niemals vergessen: da wo deine Vorstellungskraft endet, enden auch deine Träume und Möglichkeiten. Du solltest immer so groß träumen, dass du Angst hast es dogmatischen Menschen zu erzählen.“ Er wendet sich den beiden Lagerwichteln zu: „Was steht ihr beiden hier herum? In drei Tagen ist Heiligabend und wir haben noch viel zu tun!“

Die beiden Lagerwichtel beginnen sofort alles aufzusammeln und in Körbe zu tun. Der Weihnachtsmann lässt seinen Blick schweifen, als würde er etwas suchen. „Sagt mir Bescheid, wenn ihr einen alten Teddybär findet. Ich hatte ihn vor Jahren in die Werkstatt gegeben, weil an der Seite die Füllung herauskam.“ Mit diesen Worten dreht er sich um und verlässt das Lager.

Und damit endet unser Abenteuer!

Anhang

Chronologische Abfolge der Geschichte im Überblick

- Ken hat keine Lust mehr auf sein normales einfaches Leben und strebt nach mehr Macht.
- Sucht Fridolin im Tempel auf, um sich Informationen zu beschaffen.
- Ken wirbt Gizmo im Knusperhäuschen an.
- Gizmo erzählt Ken, dass Waluigi sich an Mario rächen will.
- Ken und Waluigi verbünden sich.
- Waluigi kommt zum ersten mal in die Werkstatt und an die magische Farbe.
- Waluigi verzaubert die Spielzeugsoldaten, stehen dann unter seiner Führung.
- Gizmo beginnt kritische Fragen zu stellen.
- Gizmo bekommt neue Technik und Spionagechip (ohne Gizmos Wissen) aus der Werkstatt eingesetzt.
- Gizmo bekommt immer schlechteres Gewissen und beschließt selbst nachzuforschen.
- Gizmo geht zu Fridolin in den Tempel.
- Gizmo trifft und schließt sich Widerstand an.
- Gizmo stiehlt Pokerchips aus dem Lager von Waluigi.
- Waluigi trifft sich mit Ken.
- Barbie bekommt das Gespräch mit und wird entführt.
- Ken und Waluigi gehen nochmal in die Werkstatt, um mehr Lack zu holen.
- Barbie wacht im Gang zur Außenwelt auf.
- Die Turtles finden und retten Barbie.
- Itpoid wird dort von Waluigi und Ken stationiert, wo Barbie verschwunden ist, damit niemand die Wahrheit erfährt.
- Spielzeugsoldaten fangen an die Stadt nach den Pokerchips abzusuchen.
- Gizmo legt Spielern die Briefe vor die Tür.
- Beginn Abenteuer

Alle Charaktere

Spielkegel: Die roten Spielkegel mischen im Casinobereich die Karten, Stapeln Türme wieder auf oder passen auf, dass sich jeder an die Regeln hält. Die grünen arbeiten als Kellner in beiden Bereichen und kümmern sich, mit den gelben Spielfiguren, die unten in der Küche arbeiten, um das leibliche Wohlergehen der Gäste. Als Security vor und in der Casinobar arbeiten die blauen Figuren. Sie sind sehr fleißig, loyal und bekommen alles, durch ihre Arbeit im Knusperhäuschen über die Bewohner Wanjirs mit. LP (Lebenspunkte): 50

Handeln 6	Wissen 13	Interagieren 15
Rennen 21	Gossenschleue 68	Verhandeln 75
Schlagen 21	Zahlenkunde 53	Loyalität 60
Je nach Job. 36	Wahrnehmung 43	Menschenkenntnis 55

Toad: Toad ähnelt einem kleinen Menschen, dem oben ein Pilz auf dem Kopf gewachsen ist. Der Pilz ist weiß mit roten Punkten. Er trägt eine blaue Weste und eine weiße Hose. Außerdem trägt er braune Schuhe. Er arbeitet im Knusperhäuschen, nachdem er seine Rennfahrer Karrier an den Nagel gehängt hat, als Barkeeper. Er steht Luigi und Mario absolut loyal gegenüber. Toad wird von den meisten unterschätzt, er sieht zwar niedlich aus ist allerdings ein sehr guter Schütze. In seinem Inventar befindet sich eine Schrotflinte. Aber vor dem Knusperhäuschen steht sein Auto, in dessen Kofferraum sich jede vorstellbare Waffe verbirgt. LP: 75

Handeln 17	Wissen 7	Interagieren 8
Schießen 93	Wahrnehmung. 62	Loyalität 58
Barkeeper 57	Zahlenkunde 27	Beeindrucken 38
Auto fahren 67		

Ken: Ken ist von außen ein typischer Sunnyboy; kurze blonde Haare, blaue Augen. Er ist Barbies Freund. Dies hat ihm aber nicht ausgereicht. Deswegen hat er angefangen Verbündete zu suchen, um Wanjir zu unterwerfen. In seinem Inventar befindet sich eine Kleinkaliberwaffe und Haargel. LP: 70

Handeln 8	Wissen 13	Interagieren 18
Nahkampf 28	Gesellschaftswissen 83	Lügen 98
Schießen 28	Wahrnehmung 73	Manipulieren 98
Kartenspiel 48		Betören 38

Midge: Midge ist Barbies beste Freundin, seit Kindheitstagen. Sie ist sehr bedacht darauf Barbies gesellschaftlichen Status zu halten und sieht sich als ihre Stellvertreterin. Sie hat rote lange Haare und einen Pony, grüne Augen und Sommersprossen. LP: 75

Handeln 15	Wissen 10	Interagieren 14
Shoppern 70	Wahrnehmung. 50	Echauffieren 64
Stylen 70	Gesellschaftswissen. 70	Betören. 74
Yoga 55		Einschüchtern. 44

Teresa und Nickie: Teresa und Nicki sind Barbies Malibu Freundinnen. Nicki versteht nicht, warum Midge sich immer so aufspielt. Nicki ist Afroamerikanerin hat schwarze stark gelockte Haare, braune Augen und einen athletischen Körper. Teresa hat den niedrigsten Intelligenzgrad der Gruppe und fragt immer nach, sie versteht keine Ironie oder Sarkasmus. Sie hat glatte braune Haare und blau grüne Augen. LP: 75

Handeln 16	Wissen 10	Interagieren 14
Shoppern 70	Wahrnehmung. 50	Echauffieren 64
Stylen 70	Gesellschaftswissen. 70	Betören. 74
Yoga 55		Einschüchtern. 44
Surfen 26		

Mario und Luigi: Mario ist ein Schnauzbartrager, kleiner dicklicher italienischer Klempner mit blauer Latzhose, rotem Hemd und roter Schirmmütze mit einem M-Symbol darauf. Mit dem Geld, das er im Autorennen gewonnen hat, eröffnete er das Knusperhäuschen. Da er nicht viel Glück im Casino hat, verkaufte er 40% an Luigi.

Luigi ist größer und schlanker als Mario. Wie auch sein Bruder ist Luigi Autorennen gefahren und trägt eine blaue Latzhose zu seinem grünen Pullover und grüner Mütze mit einem „L“ darauf. Er ist der beste Spieler im Casino. LP:70

Handeln 13	Wissen 11	Interagieren 7
Kartenspiel 73	Zahlenkunde 60	Arrogant 33
Auto fahren 83	Handel 70	Einschüchtern 46

Gizmo: Gizmo ist ein mittelgroßer Roboter, nicht mehr Brandneu aber auch nicht alt. Ihn umgibt eine gelbe Plastik Verkleidung, statt Händen hat er Zangen Greifer und seine Augen bestehen aus blauen Elektrostreifen. Er hat 6 Beine an seinem runden Korpus, eine Bauchklappe als Inventarfach und einen kleinen Propeller am Rücken, mit dem er fliegen kann.

In seinem Bauchfach bewahrt er Schrauben, Knopfzellen, (der Anzahl der Spieler mal 2) rote Pokerchips, einen 3 Monate Abstinenzchip und eine Schleimbombe auf. Er hat ein Wunschpunschproblem und spioniert für Ken. LP: 75

Handeln 14	Wissen 12	Interagieren 4
Fliegen 74	Gossenschleue 72	Naiv 44
Verstecken 64	Wahrnehmung 67	
Trinker. 44		

Waluigi: Waluigi trägt eine schwarze Latzhose und ein lila Hemd. Seine Mütze ist ebenfalls lila und zeigt ein verkehrtes L. Sein Gesicht erinnert eher an einen Antagonisten, er sieht etwas böse drein. Er zeigt ständig seine Zähne, doch er lächelt nicht, was ihm eine aggressive Ausstrahlung verleiht. Sein Schnurrbart ist der schmalst, die Spitzen gehen seitlich am Mund nach oben. Seine Nase hat eine rosa Farbe, sie ist spitz und schlank. Das trifft auch auf sein Kinn, seine Ohren zu.

Er ist Kens ausführende Hand. Er will eigentlich gar nicht böse sein. Er möchte nur, die gleiche Anerkennung, wie Mario und Luigi. LP: zu Beginn 80

Handeln 13	Wissen 14	Interagieren 13
Nahkampf 53	Spuren lesen 49	Einschüchtern 73
Auto fahren 63	Wahrnehmung 49	Rachsucht 83
Schießen 53	Plan der Sache 84	

Spielzeugsoldaten: Die Spielzeugsoldaten sind kleine grüne Figuren, die unter Waluigis Kontrolle stehen. Ihre einzige Motivation ist es die Mission durchzuführen. Sie haben eine Schusswaffe, einen Helm und Stahlkappenschuhe dabei. LP: 50

Handeln 23	Wissen 8	Interagieren 9
Schießen 83	Analyse 86	Loyalität 19
Rennen 43		Bedrohen 89
Schlagen 58		

Schachfiguren: Die Schachfiguren, sind die Leibwächter von Fridolin. Da dies aber keine Tagesfüllende Aufgabe ist vertreiben sie sich die Zeit mit Werwolf spielen. Immer dabei haben sie Werwolfkarten und ein Schwert. LP:50

Handeln 22	Wissen 9	Interagieren 9
Schwertkampf 82	Waffenkunde 99	Werwolf spielen 99
Faustkampf 82		
Schleichen 62		
Schreien 82		

Fridolin: Fridolin ist der Teddybär vom Weihnachtsmann. Er ist sehr alt und ziemlich schnell erschöpft. Fridolin ging verloren als er zur Reparatur sollte, wegen eines Lochs an der Seite, wo jetzt immer Füllung rausguckt. Er redet nur in Rätseln, weiß alle. LP: 35

Handeln 12	Wissen 19	Interagieren 7
Schlafen 72	Gesellschaftswissen 79	Menschenkenntnis. 77
Rätsel stellen. 72	Wahrnehmung. 79	
	Weisheit. 89	

Ratte: Ist wie jedes Tier sehr friedlich und greift nur an, zur Verteidigung. Die Ratte ist jung hat graues, strubbeliges Fell, braune Knopfaugen, gefährliche Krallen und Zähne, die sie als Waffe einsetzt. LP:100

Handeln 13	Wissen 12	Interagieren 6
Nahkampf 83 (4W10 Schaden)	Wahrnehmung 82	Bedrohen 66
Stärke 73	Instinkt 82	

Itpoid: Ist ein grüner Transformer Cyberverser Vatos Robot. Er steht unter Waluigis Macht, seine einzige Motivation ist es Spielzeuge, die aus dem Tor rauskommen zu vernichten. LP:60

Handeln 18	Wissen 7	Interagieren 7
Nahkampf. 78 (3W10 Schaden)	Kriegsführung 77	Einschüchtern 77
Verteidigung. 78		
Auto fahren 78		

Teenage Mutant Ninja Turtles: Actionfiguren, in Form grüner Schildkröten. Sie bewegen sich im aufrechten Gang fort und gehören zum Widerstand.

- Leonardo (Blaues Bandana): Kämpft mit zwei Katana-Schwertern und ist der Anführer der vier Turtles.
- Donatello (Violettes Bandana): Kämpft mit dem Bō und ist der intelligenteste unter seinen Brüdern.
- Raphael (Rotes Bandana): Kämpft mit zwei Sai und ist nie um einen Spruch verlegen.
- Michelangelo (Oranges Bandana): Kämpft mit zwei Nunchaku

LP:75

Handeln 17	Wissen 14	Interagieren 9
Nahkampf 77	Landeskunde 54	Treu 59
Rennen 67	Spuren lesen 64	Mickey: Unterhaltung 49
Klettern 57	Wahrnehmung 64	Raph: Aggressiv 49
Verstecken 37	Donnie: Erfinden 49	Leo: Anführer 49

Barbie: Barbies Aussehen hat sich durch die Entführung verändert.

Barbie wohnt eigentlich im Malibu Dreamhouse in der Canddycanelane, bis sie hinter Kens Geheimnis kam. Ken sie entführt und nach draußen durch das Portal geworfen und Itpoid stationieren lassen, damit Barbie nicht mehr rein kann, aber auch niemand zu ihr, um die Wahrheit zu erfahren. Deswegen schloss sie sich dem Widerstand an, um Ken zu stürzen. LP:75

Handeln 16	Wissen 10	Interagieren 14
Shoppen 70	Wahrnehmung. 50	Echauffieren 64
Stylen 70	Gesellschaftswissen. 70	Betören. 74
Yoga 55		Einschüchtern. 44

Spiegelcharakter: Hier wird sich einfacher ein Charakter der Spieler ausgesucht und von diesem alle Eigenschaften gespiegelt. Das einzige was vorhanden sein sollte im Gegensatz zum Spielercharakter ist, dass dieser Charakter einen Anführer verkörpert. Das sollte auch bei den Eigenschaften in der Tabelle ergänzt werden. LP: 75

Annika: Annika ist ein Wichtelkind, sie möchte später in der Postzentrale arbeiten. Sie hat blondes lockiges Haar, blaue Augen und eine weiße Mütze auf dem Kopf. Annika trägt einen dunkelroten Mantel, weißen gestrickten Schal, weiße Handschuhe, eine schwarze Hose und schwarze Stiefel. LP:150

Handeln 12	Wissen 16	Interagieren 10
Verstecken. 72	Landeskunde. 56	Naiv. 60
Schleichen. 72	Sprachen. 76	Unterhalten. 60
	Wahrnehmung. 76	

Berwin und Tjark: Die beiden Lagerwichtel sind eigentlich zwei freundliche Zeitgenossen. Allerdings sind sie kurz vor Weihnachten sehr überarbeitet, da sie die einzigen sind, die im Lager arbeiten. Die beiden haben schon lange die Magie der Spielzeuge vergessen. Beide haben weiße lange Bärte und sehen fast identisch aus. Das einzige was sie voneinander unterscheidet ist, dass Berwin lange Haare und Tjark eine Glatze hat. LP:150

Handeln 7	Wissen 7	Interagieren 9
Organisieren 72	Lagerwissen 77	Prinzipientreue 69
		Echauffieren 44

Weihnachtsmann: Der Weihnachtsmann ist ein netter alter Mann mit einem weißem Bart. Niemand weiß wie er das Dorf gegründet hat oder seit wann er der Weihnachtsmann ist. Ihn selber braucht man nicht danach zu fragen, er lächelt nur und schweigt. Vielleicht kann er sich auch gar nicht mehr daran erinnern. Da er schon so alt ist hat er sich viel Hilfe geholt. Dadurch kann er auch unbesorgt ein Nickerchen vor dem Kamin machen. Nur an Heiligabend nimmt er nochmal all seine Kraft zusammen und fliegt um die ganze Welt. Er behauptet auch, dass er am liebsten angelt. Wenn er frei hat schleicht er sich zum Bootshaus, worüber sich alle wundern ist allerdings, dass er nie eine Angel mitnimmt und noch nie einen Fisch gefangen hat. LP:150

Handeln 15	Wissen 21	Interagieren 15
Angeln 65	Sprachen 91	Einfühlsam. 65
Schlafen 65	Wahrnehmung. 91	Beruhigen. 65
Schenken 65	Gesellschaftswissen. 91	Menschenkenntnis. 65

Charakter erstellen

1. Wie fängt man an?

Hier solltest du dich fragen, welche Art von Charakter du spielen willst. Hier kannst du dich an Stereotypen orientieren. (Badboy, Mädchen von nebenan, Nerd, Femme Fatale, Tomboy, Hipster...)

Diesen Charakter formst du jetzt so, dass er dir gefällt. Je detaillierter du deinen Charakter formst, desto einfacher ist es ihn zu spielen. Wenn du noch nie ein Pen and Paper gespielt hast, gibt es 2 Arten von Charakteren die für Anfänger empfohlen werden zu spielen.

1. Jemand der dir sehr ähnlich ist.
2. Das komplette Gegenteil von dir.

2. Fähigkeiten

Jetzt kommt der wichtigste Teil. Was soll dein Charakter können? Egal für welche mentalen und physischen Eigenschaften du dich entscheidest, sie machen deinen Charakter aus. Um eine bessere Vorstellung zu haben, welche Eigenschaften dein Charakter braucht kannst du durch ein paar Fragen gut herausfinden.

Wie intelligent ist deine Figur?

Welche Eigenheiten hat deine Figur?

Ist deine Figur eher Anführer oder Mitläufer?

Ist deine Figur Intro oder Extrovertiert?

Was macht deine Figur glücklich/wütend/ängstlich?

Wo liegen die Grenzen/Fehler/Talente deiner Figur?

Ist deine Figur vielleicht von irgendetwas besessen?

Was ist das Ziel oder die Motivation deiner Figur?

Natürlich ist der erste Impuls, seiner Figur gute Eigenschaften zu geben, die ihn in sozialen oder physischen Handlungen gut performen lassen. Aber niemand von uns ist perfekt. Das sollte auch dein Charakter nicht sein, denn es macht ihn Eindimensional.

Ich hab ein paar negative Eigenschaften aufgelistet, um dich zu inspirieren: Analphabet, Angst, Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Unheimlich, Verwöhnt, Vorurteile, Prinzipientreue, Lustmolch, Nervös, Autoritätsglaube, Geiz, Jähzorn, Echauffieren, Kleptomanie, Naiv, Rachsucht, Spielsucht, Trinker, Verschwenderisch, Sprachfehler, physische Einschränkung...

Zu Interagieren gehören die Fähigkeiten, die genutzt werden für soziale Interaktionen mit Charakteren oder NPCs. Hier ein paar Beispiele: Feilschen, Lügen, Menschenkenntnis, Manipulieren, Betören, Beeindrucken, Unterhalten, Einschüchtern, Begeistern, Beruhigen...

Zu Wissen gehören die Fähigkeiten, die von Bildung und Intelligenz abhängen. Aber auch von gemachten Erfahrungen. Hier ein paar Beispiele: Spuren lesen, Medizin, Mathematik, Landeskunde, Literatur, Sprachen, Wahrnehmung, Gesellschaftswissen...

Zu Handeln gehören aktive, physische Fähigkeiten. Diese können sich auf das Aussehen auswirken oder das Besitzen einer Waffe verlangen. Hier ein paar Beispiele: Klettern, Rennen, Schlagen, Schießen, Schneiden, Kochen, Verstecken...

3. Allgemein

Die allgemeinen Daten sind die, die wir in jedem Steckbrief finden; Name, Geschlecht, Alter, etc. Hier kannst du ruhig so kreativ sein, wie du willst. Hat deine Figur vielleicht einen Spitznamen oder eigentlich ein anderes Alter, als er an andere kommuniziert. Bedenke aber, dass sich das Alter auf die physischen Fähigkeiten auswirkt. Wenn du deiner Figur eine Tätigkeit gibst, übt sich diese auch auf die Fähigkeiten aus.

4. Aussehen & Inventar

Diese beiden Punkte haben auch etwas mit dem Charakter zutun. Sie sind der für alle sichtbare Teil des Charakters.

Das Aussehen kann die soziale Herkunft und das Selbstbild zeigen. Wie gepflegt ist dein Charakter? Hat er neue oder alte Sachen? Hat er überhaupt was an? (Kann sich negativ auswirken im Kampf oder bei sozialen Interaktionen) Welche Frisur hat dein Charakter? Es wirkt sich darauf aus, wie andere Mitspieler oder NPCs deinen Charakter wahrnehmen. Dazu gehört auch die Haltung, Gestik und Gang.

Das Inventar besteht aus Dingen die der Charakter bei sich hat, ausgenommen die Kleidung die er trägt. Im Abenteuer kann der Charakter Dinge finden, kaufen, stehlen. Hier geht es aber um Dinge die dein Charakter in seinem Alltag braucht oder die er aus irgendeinem anderen Grund bei sich hat z.B. ein Foto seines verstorbenen Kindes oder eine Waffe.

Welche physischen Dinge sind deinem Charakter wichtig? Was ist sein wertvollster Besitz? Hat dein Charakter eine Eigenschaft, die den Besitz eines Gegenstandes nötig macht? (Bei Eitelkeit, kann das ein Spiegel sein) Du solltest darauf achten, wenn dein Inventar größer wird brauchst du in irgendeiner Form eine zusätzliche Tasche.

Charakterbogen

Allgemein

Name:	
Baujahr/Alter:	Lebenspunkte: 100
Geschlecht:	
Spielzeugart (Modell):	
Motivation:	
Tätigkeit:	
Aussehen:	

Fähigkeiten (min.5)

Handeln	GBP:	Wissen	GBP:	Interagieren	GBP:

Inventar

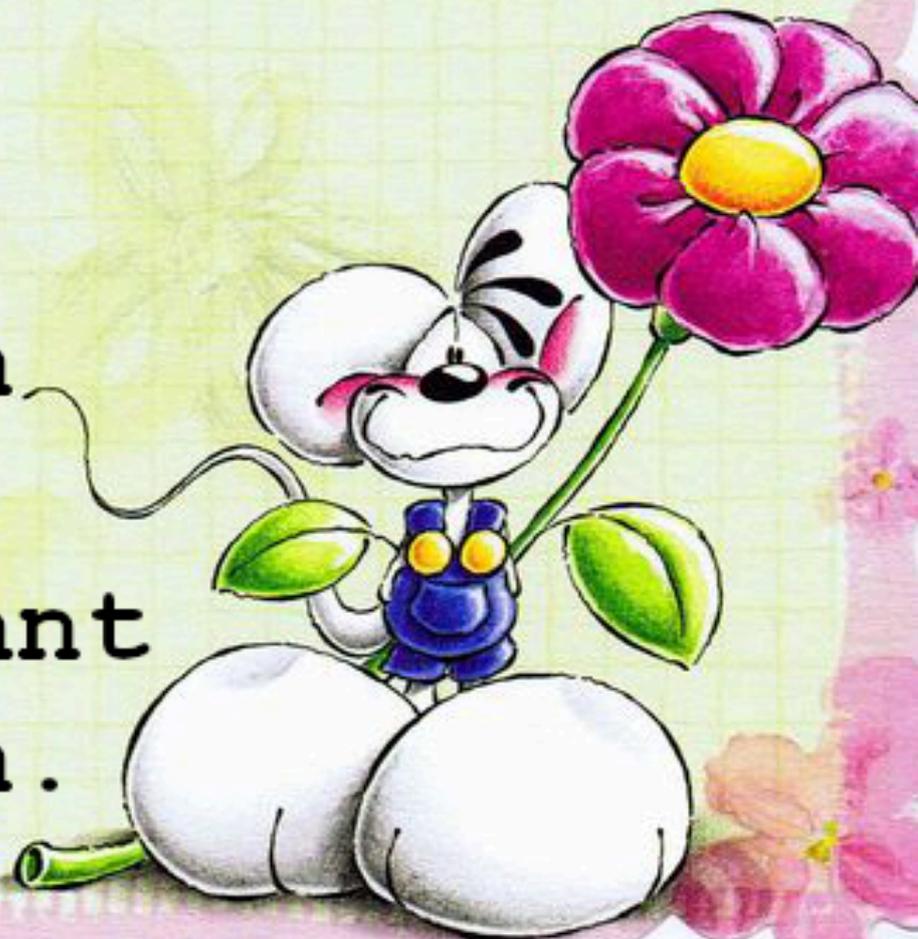
Diddl

Die Zukunft
unserer Welt ist
in Gefahr.

Komm am Freitag 19
Uhr ins
Knusperhäuschen.

Deine
Kontaktperson hat
den gleichen Chip.

Deine
Mühen
werden
gut
entlohnt
werden.



© Gahr