



Das Rollenspiel rund um lebendige Plüschtiere

Offene Beta – V02.2023

Fassung vom 22.02.2023

Gewidmet dem Andenken an meinen Freund André Wiesler,
ohne den das **Bäronomicon** in dieser Form nie entstanden wäre.

Inhalt

Grundlagen	3
Die Welt des Bäronomicon	4
Spielmaterial für das Bäronomicon	6
Erschaffe dein eigenes Plüschi	7
Wie bereitest du die Spielrunde vor?	13
Die Regeln des Bäronomicon	13
Regeln für Plüsch-Mamas.....	19
Alle Downloads	25
Tipps zum Ausdrucken.....	25

Grundlagen

Dies ist ein Beta-Regelwerk!

Nichts von dem, was du hier liest, ist in Stein gemeißelt. Wenn dir etwas nicht gefällt, aber auch, wenn du etwas toll findest, dann behalt es nicht für dich, sondern schreib an das [Bäronomicon](#) oder geh auf eine unserer Seiten:

- [Website](#)
- [Discord](#)
- [Twitter](#)
- [Facebook](#)
- [Instagram](#)

Außerdem bitte ich für das „Layout“ dieses Regelwerks schon mal vorsorglich um Verzeihung.

Eine vergessene Welt

Es gibt eine Welt jenseits der Normalität, eine Welt, die wir nur wahrnehmen, solange wir Kinder sind.

Wir wissen, dass unsere Plüschtiere in Wahrheit lebendig sind, dass sie auf uns aufpassen, wenn die Kreaturen der Nacht es auf uns abgesehen haben.

Doch wenn wir erst erwachsen geworden sind, reden wir uns ein, dass es das alles nie gegeben hat. Wir werden „vernünftig“ und vergessen unsere treuen Gefährten. Wir vergraben sie in Mülltüten im Keller und kümmern uns stattdessen um all das, was man uns als das reale Leben verkauft.

Doch jetzt und hier ist es an der Zeit, den Schleier des Vergessens zu zerreißen. Kehren wir zurück in diese verdrängte Welt, mit ihren angeblich eingebildeten Gefahren, die in Wahrheit allzu real waren.

Für die Kinder der Welt!

Was ist das *Bäronomicon*?

Das *Bäronomicon* ist ein Buch in der Welt der lebendigen Plüschtiere, ein Foliant des Wissens, in dem alle Geheimnisse des Plüschtier-Daseins geschildert werden, von ihrer Erschaffung bis hin zur wahren Identität des Buhmanns, ihres größten Gegners im Kampf für die Unschuld.

Das *Bäronomicon* ist aber auch der Name dieses Spiels, in dem ihr tapfere (oder auch nicht so tapfere) pelzige Helden sein könnt. Mit diesen Wesen als eurem Avatar könnt ihr Abenteuer jenseits des erwachsenen Verstandes erleben.

Ein paar wichtige Begriffe

Abenteuer

Das gespielte *Szenario* am Tisch, mit allem, was die *Plüsch-Mama* und die *Plüschis* mit ihren Spielenden dazu erfunden haben.

Nicht-Plüsch-Charakter (NPC)

Ein Charakter, der von der *Plüsch-Mama* dargestellt wird.

Plüsch-Mama

Der Name der Spielleitung; viele *Plüschis* nennen sie auch einfach nur *Mama*.

Es gibt natürlich auch *Plüsch-Papas* jeder Art.

Plüsch oder Plüsch-Charakter (PC)

Die Bezeichnung für die Charaktere der Spielenden.

Szenario

Der vorgegebene Teil eines *Abenteuers*, mit Details zu Hintergrund und Handlung, *Nicht-Plüsch-Charakteren* und Ortsbeschreibungen.

Einige Worte zu Geschlecht und Anrede

Wann immer in diesem Regelwerk ein bestimmter Begriff für eine Person benutzt wird, sind immer alle möglichen Geschlechter gemeint; es wird nur der sprachlichen Einfachheit und der besseren Lesbarkeit halber nicht erwähnt.

Die Welt der Plüschis an sich ist geschlechtsneutral.

Wir benutzen am Spieltisch das „Du“ als Anrede. Gewöhn dich also schon mal daran, dass ich dich ab sofort „kampfduze“.

Die Welt des *Bäronomicon*

Teddy X

Unter den *Plüschis* erzählt man sich von **Teddy X**, dem legendären ersten lebendigen Plüschtier, das vor mehr als 100 Jahren seine Lebenskraft eingehaucht bekam.

Von wem es diese Energie bekam, ist unter den Plüschtieren heftig umstritten. Während einige meinen, es habe sich selbst auf die Welt gebracht, damit es Plüschtiere nach seinem Bild erschaffen konnte, behaupten andere, eine von außen wirkende Macht habe dieses erste *Plüschi* erschaffen.

Und wieder andere behaupten, das sei alles Unsinn, und es habe *Plüschis* seit Anbeginn der Zeit gegeben.

Manche führen über dieses Thema akademische Diskussionen, andere haben die Frage nach dem Ursprung des Stofftier-Daseins zu ihrer Lebensgrundlage oder ihrer religiösen Überzeugung gemacht.

Es ist auf jeden Fall ein Thema, das heftig umstritten ist und zu dem jedes *Plüschi* eine Meinung hat.

Das Geheimnis liegt in der Füllung

Doch egal, wo die *Plüschis* herkommen, eins ist unstrittig: ihre Lebenskraft ruht in ihrer Füllung.

Egal, ob Holzwolle, Watte oder Kunstfaser, das Gewölle im Innern eines *Plüschis* beherbergt die Energie, die das wandernde Fellknäuel am Leben erhält.

Raubt man ihm diese Energie, wird es zu einem leeren Sack aus Polyesterfell, der sich nicht mehr bewegen kann. Verletzte Plüschtiere können etwa die Hälfte ihrer Füllung verlieren, bevor es wirklich gefährlich wird, aber wenn ein boshafter Bärchenaufschlitzer die verlorene Füllung im Raum verteilt, dann kann es auch vorher schon gefährlich werden.

Es heißt, dass einige besonders starke oder verzweifelte *Plüschis* ihre Lebenskraft auch ohne Füllung aufrechterhalten und als Wesen aus reinem Geist weiter existieren können. Dafür müssen sie ihre ganze Willenskraft aufbringen, und häufig schaffen sie dies nur, bis sie ein bestimmtes Ziel erreicht haben.

Aber vielleicht ist das auch nur ein Mythos.

Wo kommen die kleinen *Plüschis* her?

Einige *Plüschis* erwachen einfach so, wie von einem göttlichen Hauch erweckt. Doch die meisten werden von einem *Stopftier* erschaffen. Diese leben in fast allen größeren *Plüschi*-Gemeinschaften. Sie heilen verletzte *Plüschis*, indem sie diese mit neuer Füllung versehen. Sie führen auch Eheschließungen durch, indem sie die Füllungen der Partner vermischen.

Vor allem aber helfen sie willigen *Plüschis*, wenn diese ein eigenes Plüschbaby haben wollen.

In einem solchen Fall suchen die beiden Elternteile sich eine Hülle aus, die ihren Vorstellungen entspricht. Manche schneiden diese aus Stoffetzen und Fellresten auch selbst.

Das örtliche *Stopftier* untersucht die neue Hülle dann daraufhin, ob sie für ein neues Leben geeignet ist.

Wenn es zufrieden ist, beginnt es mit dem Ritual der Geburt. Dafür entnimmt es beiden Eltern Teile ihrer Füllung und vermischt sie mit neuem Gewölle zu einem noch nicht lebensfähigen Ganzen. Danach beginnen die Beteiligten unbeobachtet von anderen (schließlich möchte man in einem solch intimen Moment allein sein) die geheime Zeremonie, deren Details nur von *Stopftier* zu *Stopftier* weitergegeben werden.

Während dieses Ritus wird die nun belebte Füllung in das Innere der Hülle gestopft, und das Welf, wie man ein neugeborenes *Plüschi* nennt, erwacht zum Leben.

Jenes höhere Wesen, das wir verehren ...

In vielen Gemeinschaften gilt das *Stopftier* mit seinen besonderen Kräften als direkter Vertreter einer höheren Macht und wird von den anderen *Plüschis* verehrt. An anderen Orten hält man sie eher für gewitzte Geschäftsleute, die ihr einmaliges Wissen nutzen, um sich ein angenehmes Leben zu sichern.

Generell gilt für Plüschtiere wie für Menschen, dass ihre religiösen Ansichten sehr weit gestreut sind. So vertreten die Lichtbringer die Ansicht, es müsse einen großen göttlichen Bären im Himmel geben, der die Geschicke der irdischen *Plüschis* steuert, während die Gefallenen zwar ebenfalls an ein solches Wesen glauben, sich jedoch als vergessene Stiefkinder der Schöpfung sehen, die ihr Dasein oft genug in engen Mülltüten fristen müssen, nachdem sie von den Menschen vergessen wurden.

Mehr als genug *Plüschis* verneinen jedoch alles Göttliche und meinen, dass es eine wissenschaftliche Erklärung für *Plüschis* geben muss.

Teenager im Fellgewand

Kommen wir aber zurück zu den frisch erwachten lebendigen Stofftieren. Anders als menschliche Babys können Plüschkinder sofort aufstehen und sich bewegen, sogar sprechen (ein Ergebnis der Füllung ihrer Eltern, die sie in sich tragen).

Trotzdem wird das Welf am Anfang eher unbeholfen sein, ganz abgesehen davon, dass es bei dem Versuch, die Welt mit seinen geerbten Erinnerungen in Einklang zu bringen, sicher einiges an Unsinn anstellen wird.

Zum Glück sind Stofftiere ziemlich unempfindlich gegen stumpfe Gewalteinwirkung. Werft mal einen Plüschbären aus dem dritten Stock ... oder nein, macht es lieber nicht (das wäre gemein) ... wartet einfach, bis er selbst springt.

Er wird nach dem Aufprall vielleicht ein wenig dreckig sein, aber ansonsten wird es ihm kaum geschadet haben. So hat auch das wildeste Welf gute Chancen, wenigstens seinen ersten Geburtstag zu erleben.

„Ich bin etwas ganz Besonderes.“

Dieser erste Jahrestag seiner Existenz ist besonders wichtig, denn die Kraft, die ein Plüschtier am Leben erhält, verleiht ihm nach etwa einem Jahr noch ganz andere Fähigkeiten.

So entwickelt ein *Plüschi*, dessen Spezies besondere Eigenschaften hat, diese mit der Zeit oft auch in seiner flauschigen Form. Ein kleiner Knuddel-Bello kann möglicherweise Spuren erschnüffeln wie ein echter Hund, ein Bär entwickelt vielleicht scharfe Krallen, ein Flugsaurier kann eventuell wirklich fliegen.

Manchmal beugt sich sogar die Realität selbst dem Wunsch des überzeugten und überzeugenden Teddys, und er entwickelt Kräfte, die man sonst einem Zauberer zusprechen würde. Das beginnt bei einfachen Dingen wie einer leuchtenden Pfote, geht weiter mit der Fähigkeit, Haustieren den eigenen Willen aufzuzwingen, und endet vielleicht nicht einmal damit, dass ein *Plüschi* für einen kurzen Moment die Zeit zurückdrehen kann.

„Kann ich Ihnen etwas anbieten?“

Die besondere Energie des *Plüschis*, die in seinem Inneren wohnt, regeneriert sich von selbst, so lange die Füllung zusammen bleibt. Es muss also keine Nahrung zu sich nehmen, um zu überleben.

Auf der anderen Seite haben *Plüschis* aber mit der Zeit durchaus Gefallen am Verzehr von Nahrungsmitteln gefunden. Da sie ihre Münder bewegen können, sind sie auch in der Lage, von Keksen, Broten, Frikadellen oder Dinkelbratlingen abzubeißen. Ohne Verdauungsorgane sollten sie dies aber nur um des Geschmacks willen tun und die Bröckchen danach wieder ausspucken.

Was ein lebendiges Plüschtier jedoch durchaus kann, ist trinken. Softdrinks versickern in der Füllung in seinem Innern und entfalten dort eine ganz spezielle (zumeist positive) Wirkung. Alkohol hat hingegen zumeist eine eher negative Wirkung auf ein *Plüschi*.

Das „Abfüllen“ (also das Einflößen von Alkohol) gilt in böswilligen Kreisen als geeignete Methode, um ein *Plüschi* zu foltern oder es wenigstens der akuten Lächerlichkeit preis zu geben.

Die Aufgabe eines *Plüschis*

Plüschis sind Kreaturen des Lichts, man könnte auch sagen, Helden. Sie sind die Beschützer der Kinder dieser Welt, manchmal vielleicht nur in der Phantasie der Kleinen. Doch wenn die kleinen Fellknäuel zum Leben erwachen, verspüren die meisten von ihnen den

natürlichen Drang, die Unschuldigen zu verteidigen. Und nicht wenige können die Macht des Bösen fühlen, die Präsenz jener Kreaturen der Nacht, die unter dem Befehl des Buhmanns stehen, des Herrschers über die Finsternis. Nennt ihn, wie ihr wollt, den Teufel, den Schwarzen Mann, oder einfach das Böse. Niemand weiß, wer er ist, woher er kommt oder warum er seine düsteren Ziele verfolgt ... doch er hat es auf die Kinder dieser Welt abgesehen. Ihm folgen Goblins und Schatten, Alps und Nachtmahre, wahrscheinlich auch andere, bislang unbekannte Monstrositäten.

Doch auch die *Plüschis* erleiden Verluste in ihrem Kampf. Wahnsinnig gewordene *Plüschis* mutieren zu Krallenbären. *Plüschis*, die von den Toten auferstehen, werden zu Zombären und Vambären, einige gar zu den verwehenden Wollschemen. Und wer sich zu weit in die Welt der magischen Kräfte hinaus wagt, der verfällt irgendwann vielleicht der Verführung des Buhmanns, um immer mehr Macht zu gewinnen.

Es ist eine gefährliche Welt da draußen, nicht nur für die Menschen.

„Was habe ich denn da?“

Die Pfoten eines lebendigen Stofftiers sind ebenso beweglich wie die Finger eines Menschen, aber egal, wie stark einer unserer pelzigen Freunde auch ist, er wird nie die Kraft und Größe eines Menschen haben. Darum stellen auch viele Objekte, die für einen Menschen ganz einfach zu handhaben sind, für ein *Plüschi* ein nicht zu bewältigendes Hindernis dar.

Jedes Objekt, das es mit sich führen will, muss so klein sein, dass ein Wesen von gerade mal 30–50cm Größe es tragen und einsetzen kann. Du als *Plüsch-Mama* entscheidest im Zweifelsfall darüber, ob ein Gegenstand *Plüschi*-gerecht ist oder nicht.

Dies gilt insbesondere für Objekte, die man in bewaffneten Konflikten einsetzen kann.

Die meisten *Plüschis* nutzen auf Entfernung selbstgebaute Armbrüste oder Zwillen. Dies liegt vor allem daran, dass normale Schusswaffen aufgrund des Rückstoßes für ein *Plüschi* unmöglich zu beherrschen sind (sie können höchstens auf einer Lafette aufgebockt abgefeuert werden).

Im Nahkampf benutzen sie Küchenmesser, Schlagstöcke oder in Holzstücke eingefasste Rasierklingen, manchmal Pfefferspray oder, wenn das nicht verfügbar ist, Deo und Sprühfarbe, die man auch mit einem Feuerzeug entzünden kann.

Es heißt, dass es spezielle Waffen gibt, die im Kampf gegen den Buhmann eingesetzt werden können, doch diese werden den Beta-*Plüschis* erst einmal nicht zur Verfügung stehen.

Die *Plüschis* und die reale Welt

Lebendige Stofftiere wissen instinktiv, dass sie ihre Existenz vor Erwachsenen geheim halten müssen, während sie sich Kindern gegenüber zu erkennen geben können.

Dies liegt vor allem daran, dass sie gegenüber den riesigen Menschen hilflos sind und befürchten müssen, dass diese schlimme Dinge mit ihnen anstellen. Zum Glück nehmen gerade Erwachsene nicht viel wahr und glauben ihren Kindern meistens nicht, wenn diese ihnen berichten, was Flopsi und Brummi gerade getan haben oder dass sie mit ihnen geredet haben.

Haustiere hingegen spüren häufig, dass an einem lebendigen Stofftier etwas Besonderes ist, wenn sie auch unterschiedlich darauf reagieren.

Hunde betrachten ein *Plüschi* oft als Konkurrenz im „Rudel“ und reagieren darauf mit aggressivem Verhalten, bis das *Plüschi* ihnen klar macht, dass man in der Rangordnung über ihnen steht ... oder bis es zerlegt wird. Katzen benehmen sich hingegen eher wie stille Beobachter, die aber genau zu wissen scheinen, was wirklich vorgeht. Und bisweilen werden sie auch zu böartigen Gegnern der *Plüschis*.

Plüschis freunden sich trotzdem mit Haustieren oder Streunern auf der Straße an, denn das Gespür der Tiere für das Böse kann eine große Hilfe sein.

Der beste Freund des *Plüschis* ist jedoch immer das Kind. Die Stofftiere kümmern sich um ihre Schutzbefohlenen, und dafür werden sie im Normalfall inniglich zurückgeliebt ... bis die Kinder irgendwann erwachsen werden und alles vergessen oder verdrängen, was sie in ihren jungen Jahren erlebt haben.

Manchmal können die *Plüschis* den gefürchteten Mülltüten im Keller entkommen und siedeln sich dann an verborgenen Orten an, wo sie sich unbeobachtet fühlen. Dort bereiten sie sich dann auf ihr nächstes Abenteuer vor, den nächsten Kampf gegen den Buhmann.

Spielmaterial für das *Bäronomicon*

- Die Regeln für das ***Bäronomicon*** basieren auf Karten, nicht auf Würfeln.
- Du brauchst zwei Kartenspiele mit jeweils 54 Karten (2–10, Bube, Dame, König, Ass in den Farben ♣♠♥♦ plus 2 🃏 Joker).
- Außerdem brauchst du zwei verschiedene Arten von Markern:
 - 🌀 *Knöpfe* (am besten wirklich Knöpfe)
 - 🩸 *Seelen-Narben* (am besten schwarze Knöpfe oder entsprechende Spielchips)

Zeitrechnung im *Bäronomicon*

Im ***Bäronomicon*** werden die folgenden Zeiteinheiten genutzt:

- Eine *Runde* ist der Zeitraum, in dem jeder Charakter eine *Probe* oder *Aktion* durchführen kann.
- Eine *Szene* ist eine Abfolge von *Runden*, in der sich ein bestimmter Teil des aktuellen *Aktes* abspielt.
Eine *Szene* kann jedoch auch einfach als ein Teil der Handlung festgelegt werden, in dem ein bestimmtes Ziel erreicht werden muss.
- Ein *Akt* besteht aus einer oder mehreren *Szenen* und beschreibt einen größeren Teil des aktuellen *Szenarios*, in dem sich ein bestimmter Teil der Handlung abspielt.
- Ein *Szenario* besteht aus 3–6 *Akten* und erzählt eine komplette Geschichte.
- Eine *Kampagne* besteht aus mehreren hintereinander gespielten *Szenarios* in einem größeren Handlungsbogen.
- Zusätzlich gibt es noch den Begriff der *Spieleitzung* (da man gemeinhin ja nicht im Stehen spielt); dies ist der Zeitraum, in dem an einem Tag ***Bäronomicon*** gespielt wird.

Diese Begriffe werden in den Regeln benutzt, um beispielsweise die Wirkungsdauer verschiedener Effekte festzulegen.

Erschaffe dein eigenes *Plüschi*

Hast du ein eigenes Plüschtier?

Der wahre Plüschtier-Fan bringt natürlich das Stofftier, das er verkörpern möchte, zur Spielsitzung mit (das freut sich schließlich auch mal, wenn es mit nach draußen darf, statt immer nur auf der Couch zu hocken und staubig zu werden).

Nette *Plüsch-Mamas* haben aber vielleicht auch den einen oder anderen PC (*Plüschi*-Charakter) zur Hand.

Nimm dir einen *Plüschi*-Bogen

Um dich in deine Version eines lebendigen Stofftiers zu verwandeln, brauchst du außerdem einen *Plüschi*-Bogen. Den entsprechenden Link findest du im Kapitel **Alle Downloads**.

Wähle Name und Spezies

Gib dir zunächst einmal selbst einen *Namen*. „Brumm der Mächtige“ oder „Harry Hasenfell“, ganz wie es dir gefällt. Wenn dir zunächst nichts einfällt, mach einfach mit den anderen Sachen weiter und kehr später hierher zurück. Lege außerdem fest, was für eine *Spezies* von Plüschtier du bist: ein Bär, eine Katze, ein Auto?

Bestimme deine *Attribute*

Dein Plüschtier hat vier *Attribute*, die den vier Farben eines Kartenspiels entsprechen:

- ♣ **Geschick**
- ♠ **Muskeln**
- ♥ **Herz**
- ♦ **Hirn**

Die Bedeutung der vier *Attribute* ist im nebenstehenden Kasten erläutert.






Verteile 10 Punkte auf diese vier *Attribute*.

Jedes *Attribut* muss einen *Wert* von mindestens 1 und höchstens 4 haben.

Dieser *Wert* entspricht später der Anzahl an Karten, die du ziehst, wenn du das *Attribut* für eine *Probe* oder *Aktion* einsetzt. Je höher dein *Wert* in einem *Attribut* ist, desto größer sind deine Chancen, in diesem Bereich erfolgreich zu sein.

Einige Konstanten

Einige Werte des *Plüschi*s vergibst du als Konstanten (was diese bedeuten, erfährst du später):

- Jedes *Plüschi* verfügt anfangs über einen *Wert* von 10 in  **Energie**.
- Ein frisch erschaffenes *Plüschi* hat keinen **Dauerhaften Schaden**.
- Ein *Plüschi* hat zu Beginn seiner Karriere:
 - 5  **Knöpfe**
 - 0  **Seelen-Narben**
 - Die  **Dosenringe** und  werden in der Beta-Version nicht genutzt und bleiben leer.

Die Bedeutung der *Attribute*

Die Grundlage aller *Proben* und *Aktionen* im *Bäronomicon* sind die vier *Attribute* des Plüschi. Jedes legt eine bestimmte Art und Weise fest, mit der du an eine Aufgabe herangehst, und beschreibt auch bestimmte Vorlieben in deinem Verhalten.

Was gibt dir die besten Chancen? Oder was entspricht am Ehesten deinem Charakter?

Wirst du versuchen, eine widerspenstige Tür mit einem Dietrich zu öffnen (♣ **Geschick**) oder dich mit aller Gewalt dagegen werfen (♠ **Muskeln**)? Wirst du einen Wachhund von deiner Harmlosigkeit überzeugen (♥ **Herz**) oder ihn doch eher austricksen (♦ **Hirn**)?

Jedes *Attribut* stellt daher eine große Bandbreite verschiedener Eigenschaften deines Plüschi dar:

- ♣ **Geschick**
Beweglichkeit, Balance, Schnelligkeit, Fingerfertigkeit
- ♠ **Muskeln**
Kraft, Ausdauer, Durchhaltevermögen, Konstitution, körperliche Widerstandskraft, körperliches Heilvermögen
- ♥ **Herz**
Ausstrahlung, Charme, übernatürliche Begabung, geistige Widerstandskraft, Mut
- ♦ **Hirn**
Klugheit, Konzentration, Wahrnehmung, Erinnerungsvermögen, geistiges Heilvermögen

Welche Knuddelkräfte hast du?

Wähle bis zu acht *Knuddelkräfte* für dein *Plüschi*.

Dabei handelt es sich um besondere Fähigkeiten, die entweder einen besonderen Aspekt seiner Persönlichkeit, eine erlernte Fähigkeit oder einen Ausdruck seiner besonderen Natur als lebendiges Stofftier darstellen.

Jede *Knuddelkraft* wird einem *Attribut* zugeordnet, das bei ihrem Einsatz benutzt wird.

Alle *Knuddelkräfte* haben anfangs einen *Wert* von 2. Das bedeutet, dass du zwei Karten zusätzlich ziehst, wenn du diese *Knuddelkraft* für eine *Aktion* einsetzt.

Wählst du eine *Knuddelkraft* zweimal, markierst du ihren Kasten 2x auf dem Bogen und kannst dann entweder...

- den *Wert* der *Knuddelkraft* auf 3 erhöhen
- eine *Knuddelkraft* mit einem *Wert* von 4 *spezialisieren* (siehe Kasten)

Du kannst keine *Knuddelkraft* mehr als zweimal wählen. Ordne jeder Zeile eine **Finsternis** zu (siehe Kasten).

Die **Finsternis** einer *Knuddelkraft* wird folgendermaßen bestimmt:

- **Hell** ■: Die *Knuddelkraft* wird normalerweise friedfertig eingesetzt.
- **Düster** ■: Die *Knuddelkraft* zieht das *Plüschi* auf die Seite des Buhmanns (dazu zählen alle kämpferischen *Knuddelkräfte*).
- **Grau** ■: Alle anderen *Knuddelkräfte*.

Reden wir über deine Schwächen!

Auch Helden haben *Schwächen*.

Das kann eine Phobie sein („Matsch? Matsch ist schrecklich!“) oder eine besondere Vorliebe, der er nicht widerstehen kann („Honig? Ich liebe Honig!“). Vielleicht kann er auch irgendetwas einfach nicht („Balancieren? Ich? Bestimmt nicht!“) oder folgt einem Verhaltenskodex („Ich bin ein edler Plüschritter; ich kämpfe nicht gegen Wehrlose!“).

An dieser Stelle ist deine Kreativität gefragt: denk dir eine *Schwäche* aus, die gut zu deinem *Plüschi* passt.

Grundsätzlich muss das *Plüschi* sich immer an die Grenzen halten, die ihm seine *Schwäche* auferlegt, und diese auch ausspielen. Jede *Schwäche* wird einem passenden *Attribut* zugeordnet.

- Wenn du die *Schwäche* im Rahmen einer *Probe* einsetzen musst, ziehst du bei dieser *Probe* eine Karte weniger.
- Wenn du die *Schwäche* im Rahmen einer *Aktion* einsetzen musst, darfst du bei dieser *Aktion* keine *Knuddelkraft* einsetzen.

Spezialisierungen

Wenn du eine vorhandene *Knuddelkraft* *spezialisierst*, bedeutet dies, dass du ihren Wirkungskreis deutlich einschränkst, aber dafür einen *Wert* von 4 in der *Spezialisierung* erhältst.

Dabei darfst du sogar das zugrundeliegende *Attribut* ändern, wenn du möchtest.

Mögliche *Spezialisierungen* wären beispielsweise ein Fachgebiet, auf dem du dich besonders gut auskennst, die Beschränkung auf eine bestimmte Waffe oder Folgekenntnisse (als *Meisterschütze* beherrscht du vielleicht auch *Waffenkunde*).

Die *Plüsch-Mama* hat das letzte Wort bei unpassenden *Spezialisierungen*, sollte dies aber nur in Ausnahmefällen ausüben.

Hast du bei dieser *Probe* oder *Aktion* trotzdem Erfolg, so erhältst du sofort einen ☸ *Knopf*.

Wenn du möchtest, kannst du deinem *Plüschi* auch eine zweite *Schwäche* geben.

Dadurch kannst du zwar mehr ☸ *Knöpfe* bekommen, erhältst aber auch öfter einen Abzug.

Du brauchst Ausrüstung

Du beginnst dein *Plüschi*-Dasein mit vier Gegenständen:

- Einer **kann** eine *Nahkampf*-Waffe sein.
- Einer **kann** eine *Fernkampf*-Waffe sein.
- Einer **kann** zur *Abwehr* dienen.
- Diese Gegenstände werden entsprechend gekennzeichnet.
- Mindestens zwei **müssen** Gegenstände sein, die nicht im Kampf einsetzbar sind.
- Mindestens zwei **müssen** zu einer deiner *Knuddelkräfte* passen; diese *Knuddelkraft* wird in der jeweiligen Zeile eingetragen.
- Der *Fokus* wird in den Beta-Regeln nicht betrachtet.

Gegenstände haben anfangs immer einen *Wert* von 1. Das bedeutet, dass du eine Karte mehr erhältst, wenn du den *Gegenstand* für eine *Aktion* einsetzt.

Knuddelkräfte und Schwächen

Du findest ab Seite 10 Vorschläge für typische *Knuddelkräfte*, *Schwächen* und *Gegenstände*.

Du darfst und sollst dir aber auch eigene überlegen, die besonders gut zu deinem *Plüschi* passen.

Beispiel: Plüsch-Erschaffung

Bärthold ist ein Plüsch-Teddy, der vielleicht schon bessere Zeiten gesehen hat, aber so ist das nun mal, wenn man sich der Wissenschaft verschrieben hat.

Er trägt immer seinen mit unaussprechlichen Substanzen verkrustetem Laborkittel, der ihm auch als Rüstung dient. Als *Plüsch* des Geistes möchte er sich aus direkten Konfrontationen lieber heraushalten, ist aber auch in der Lage, sich zur Wehr zu setzen, wenn es darauf ankommt.

Du wählst seine *Attribute*:

- ♣ **Geschick**..... 3
- ♠ **Muskeln**..... 1
- ♥ **Herz**..... 2
- ♦ **Hirn**..... 4

Du trägst die Konstanten ein:

- Dauerhafte Schäden -
- ⚡ **Energie** 10
- ⚙ **Knöpfe** 5
- ☯ **Seelen-Narben** 0

Du entscheidest dich für deine acht *Knuddelkräfte* (in alphabetischer Reihenfolge dargestellt; Wert 2, solange keine andere Angabe erfolgt):

- *Bücherwurm* (♦ **Hirn**, **Finsternis** □, 2× (s. *Spezialisierung Schnellleser*))
- *Hüpft wie ein Flummi* (♣ **Geschick**, **Finsternis** □)
- *Klauen* (♠ **Muskeln**, **Finsternis** ■)
- *Meisterschütze* (♣ **Geschick**, **Finsternis** ■)
- *Schnellleser* (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■, *Spezialisiert Bücherwurm*, Wert 4)
- *Süß und knuddelig* (♥ **Herz**, **Finsternis** □)
- *Wissenschaftler* (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■, 2×, Wert 3)

Als *Schwächen* für Bärthold wählst du:

- *Dicke Pfoten* (♣ **Geschick**)
- „Wie war das noch?“ (♦ **Hirn**)

Bärthold trägt die folgenden Gegenstände bei sich (alle haben den Wert 1):

- Feuerzeug
- Verkrusteter Laborkittel (Markierung bei *Abwehr*)
- Lesebrille (*Knuddelkraft: Bücherwurm*)
- Zwillie (*Knuddelkraft: Meisterschütze*, Markierung bei *Fernkampf*)

Bärtholds ausgefüllten *Plüsch*-Bogen findest du unter [Alle Downloads](#).

Regeln für Knuddelkräfte

Eine *Knuddelkraft* ist ein Aspekt der Persönlichkeit deines *Plüschis*, eine erlernte Fähigkeit oder eine andere Besonderheit deines *Plüschis*.

Sie werden immer einem *Attribut* und einer **Finsternis** zugeordnet.

Sie haben anfangs immer den Wert 2.

Die folgenden Beispiele sollen dir helfen, die richtigen *Knuddelkräfte* für dein Plüschtier zu finden.

Es handelt sich dabei jedoch nur um Vorschläge. Das Beste ist immer, wenn du dir für DEIN Plüschtier dessen ganz persönliche *Knuddelkräfte* überlegst.

Arten von Knuddelkräften

Knuddelkräfte unterteilen sich in verschiedene Einzelbereiche (in alphabetischer Reihenfolge):

- *Erlernte Fähigkeiten*
- *Plüsch-Knuddelkräfte*
- *Spezialisierungen*
- *Spezies-Knuddelkräfte*
- *Überirdische Knuddelkräfte*
- *Beispiele für Spezialisierungen*

Erlernte Fähigkeiten

Die folgenden Fähigkeiten hast du entweder irgendwo erlernt oder dir selbst beigebracht.

Beispiele für Erlernte Fähigkeiten

Akrobat (♣ **Geschick**, **Finsternis** □): Du bist ein besonders gewandtes *Plüsch* und kannst *Salti* schlagen, aus großen Höhen herabspringen usw.

Bücherwurm (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■): Du hast viel gelesen und weißt so manches, außerdem kennst du dich mit Büchern und Bibliotheken aus.

Charmeur (♥ **Herz**, **Finsternis** ■): Du bist der geborene Verführer und wickelst jedes *Plüsch* um die Pfote.

Gedächtniskünstler (♦ **Hirn**, **Finsternis** □): Du erinnerst dich an alles, was du mal gesehen oder gelesen hast.

Fummler (♣ **Geschick**, **Finsternis** □): Du bist fingerfertig und kannst deine flinken Pfoten geschickt einsetzen.

Haudrauf (♠ **Muskeln**, **Finsternis** ■): Im Nahkampf bekommst du zwei Karten extra.

Klettermaxe (♣ **Geschick**, **Finsternis** □): Wenn du irgendwo hinauf oder hinunter klettern möchtest, bekommst du zwei Karten extra.

Meisterschütze (♣ **Geschick**, **Finsternis** ■): Beim Einsatz von Fernwaffen bekommst du zwei Karten extra.

Menschologe (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■): Du kannst Menschen und ihre Reaktionen besonders gut einschätzen.

Muskelbär (♠ **Muskeln**, **Finsternis** □): Du bist zu enormen Kraftanstrengungen fähig.

Outdoor-Plüsch (♦ **Hirn**, **Finsternis** □): Du bist ein naturaffines *Plüsch* und kennst dich außerhalb geschlossener Häuser aus.

Plüschologe (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■): Du kannst *Plüsch* und ihre Reaktionen besonders gut einschätzen.

Superheld (♥ **Herz**, **Finsternis** □): Du hast keine Furcht, wenn es ins Getümmel geht ... na ja, fast keine ...

Wissenschaftler (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■): Du kannst klug daherreden, kennst dich aber auch mit Laboren aus und kannst bisweilen fatale Experimente durchführen.

Plüsch-Knuddelkräfte

Schau dir dein Plüschtier an! Was hat es wohl für besondere Fähigkeiten, die einfach daraus resultieren, dass es ein Plüschtier ist, oder aus der Art, wie es genäht oder fabriziert wurde. Das sind *Plüsch-Knuddelkräfte*!

Beispiele für Plüsch-Knuddelkräfte

Augenaufschlag (♥ **Herz**, **Finsternis** ■): Dein Gegenüber (*Plüsch*, Tier oder Mensch) kann dir bei einem gewonnenen *Konflikt* gegen ♦ **Hirn** nicht widerstehen. Es bleibt dir solange wohlgesonnen, wie du nicht offen gegen seine Interessen handelst.

Fluffig (♠ **Muskeln**, **Finsternis** □): Wenn du von einem stumpfen Gegenstand getroffen wirst oder aus großer Höhe abstürzt, bekommst du zwei Karten extra.

Hüpft wie ein Flummi (♣ **Geschick**, **Finsternis** □): Du kannst mit einer gelungenen *Aktion* weite Sprünge machen, indem du deinen prall gefüllten Körper wie ein Trampolin nutzt.

Geheimfach (♣ **Geschick**, **Finsternis** □): Du kannst kleine Objekte in deinem Körper verstecken. Das Ergebnis der *Aktion* legt fest, wie gut dir dies gelingt.

Leuchtendes Herz (♥ **Herz**, **Finsternis** □): Du hast eine eingebaute Lampe, die dir mehr Mut gibt (und ein Licht im Dunkeln).

Loses Knopfauge (♦ **Hirn**, **Finsternis** ■): Du kannst ein Auge aus dem Kopf nehmen und kannst trotzdem bis zum Ende des aktuellen *Aktes* damit immer noch sehen.

Standhaftigkeit (♠ **Muskeln**, **Finsternis** ■): Dein *Plüsch* ist so unnachgiebig, dass es seinem pelzigen Körper besondere Anstrengungen abverlangen kann, ohne zu ermüden.

Süß und knuddelig (♥ **Herz**, **Finsternis** □): Du bist ein ganz besonders liebenswertes Plüschtier und kommst bei Kindern hervorragend an.

Spezies-Knuddelkräfte

Du kannst die Fähigkeiten deines realen Vorbilds auch als lebendiges Plüschtier erlangen.

Wenn die *Spezies*, der du nachgebildet bist, etwas kann, kannst du es vielleicht auch. Diese *Spezies* kann auch Raumschiff, Auto oder etwas anderes sein.

Die unten stehenden *Knuddelkräfte* sind nur beispielhaft; wenn du der *Plüsch-Mama* glaubhaft versichern kannst, dass du **Hopsen** kannst, obwohl du weder Hase noch Kaninchen bist, dann ist das so.

Beispiele für Spezies-Knuddelkräfte

Brummbär (♥ **Herz**, Finsternis ■): Als Bär kannst du dein Brummen als Waffe einsetzen, um einen Gegner zu vertreiben.

Feuerodem (♣ **Geschick**, Finsternis ■): Wenn du das Glück hast, ein Drache zu sein, kannst du vielleicht auch Feuer spucken?

Fliegen (♣ **Geschick**, Finsternis □): Wenn du ein Vogel oder Flug-Dinosaurier bist, kannst du möglicherweise fliegen.

Hopsen (♠ **Muskeln**, Finsternis □): Hasen und Kaninchen können mit dieser *Knuddelkraft* sehr hoch oder sehr weit springen.

Horchen (♦ **Hirn**, Finsternis □): Plüschis mit großen Ohren können besonders gut hören.

Ionenantrieb (♣ **Geschick**, Finsternis □): Wenn du ein Raumschiff-*Plüsch* bist, hast du einen Antrieb, um zu fliegen, ansonsten kannst du nur über den Boden robben.

Klauen (♠ **Muskeln**, Finsternis ■): Bären oder Raubkatzen haben Plastik-Klallen, die sie wie eine Waffe im Nahkampf einsetzen können.

Löwenmut (♥ **Herz**, Finsternis □): Löwen bekommen zwei Extra-Karten, wenn sie prüfen müssen, ob sie sich in eine Situation hineintrauen.

Laserstrahl (♣ **Geschick**, Finsternis ■): Roboter, Raumschiffe, Fahrzeuge ... sie alle können Lichter haben, die man auch als Laser benutzen kann. Laser können Licht erzeugen oder gebündelt als Waffe eingesetzt werden (dann ist die **Finsternis** ■).

Nachtsicht (♦ **Hirn**, Finsternis □): Katzen, Vampire oder *Plüschis* mit großen Augen können vielleicht auch bei völliger Dunkelheit sehen.

Schnüffelnase (♦ **Hirn**, Finsternis □): Hunde können alles erschnüffeln oder einer Spur folgen.

Stampfen (♠ **Muskeln**, Finsternis ■): Elefanten oder Nashörner können ihre natürliche Wucht als Angriff einsetzen.

Überirdische Knuddelkräfte

Manche *Plüschis* haben eine besondere Affinität zur Welt des Übernatürlichen, ohne dass sie wirklich Magier sind.

Wenn du eine dieser *Knuddelkräfte* wählst, mach in der Spalte **Anstr.** auf deinem Plüschibogen ein Kreuz, da der Einsatz einer *überirdischen Knuddelkraft* immer eine *Anstrengung* erfordert (siehe **Regeln für eine Anstrengung**).

Beispiele für überirdische Knuddelkräfte

Beschützer (♠ **Muskeln**, Finsternis ■): Du erlangst besondere Kräfte, wenn dein Schutzbefohler oder ein enger Verbündeter in Gefahr ist.

Finsteres Gespür (♦ **Herz**, Finsternis □): Du fühlst, wenn die Schergen des Buhmanns, des größten Feindes der Kinder dieser Welt, in deine Nähe kommen.

Gefahrensinn (♦ **Hirn**, Finsternis □): Du spürst, wenn ein Schutzbefohler oder enger Verbündeter in Gefahr ist.

Hypnotischer Blick (♥ **Herz**, Finsternis ■): Du kannst dein Gegenüber durch einen *Konflikt* gegen ♦ **Hirn** in eine Trance versetzen, so dass es dich als Freund betrachtet.

Plüschpuk (♥ **Herz**, Finsternis □): Dein Geist verlässt deinen Körper. Du bist unsichtbar, unhörbar und kannst feste Materie durchdringen. Für jeden *Erfolg* bei einer *Aktion* mit ♥ gegen 3 kannst du diesen Zustand eine Runde lang aufrechterhalten.

Tiersprache (♦ **Hirn**, Finsternis □): Du kannst dich mit Tieren unterhalten, wenn dir eine *Aktion* ♦ gegen 3 gelingt.

Beispiele für Spezialisierungen

Du hast einen Teil deiner *Knuddelkräfte* schon festgelegt, aber manchmal gibt es Teilbereiche, in denen du besonders gut bist: die *Spezialisierungen*.

Trage unter *Spezialisiert*... die *Knuddelkraft* ein, die du mit *Wert 4* spezialisierst.

Beispiele für Spezialisierungen

Fachgebiet (♦ **Hirn**, Finsternis ■, *Spezialisiert Wissenschaftler* oder *Bücherwurm*): Du kennst dich mit einem bestimmten Bereich besonders gut aus (Chemie, Geschichte, Explosivstoffe).

Hochsprung (♠ **Muskeln** oder ♣ **Geschick**, Finsternis □, *Spezialisiert Hopsen* oder *Hüpft wie ein Flummi*): Hasen und Kaninchen können mit dieser *Knuddelkraft* noch deutlich höher springen.

Lieblingswaffe (♣ **Geschick** oder ♠ **Muskeln**, Finsternis ■, *Spezialisiert Meisterschütze* oder *Haudrauf*): Du hast eine bevorzugte Waffe, mit der du besonders gut kämpfen kannst. Gib sie als Name der *Spezialisierung* an.

Silberzunge (♥ Herz, Finsternis ■, *Spezialisiert Charmeur*): Du kannst besonders gut lügen, um jemanden zu beeinflussen.

Tarzan-Teddy (♣ Geschick, Finsternis ■, *Spezialisiert Outdoor-Teddy*): Du bist ein Meister im Klettern, ob nun auf Bäume oder Möbel.

Waffenkunde (♦ Hirn, Finsternis ■, *Spezialisiert Meisterschütze*): Du kennst dich mit Waffen aus, kannst sie unterscheiden und möglicherweise auch reparieren.

Warpantrieb (♣ Geschick, Finsternis □, *Spezialisiert Ionen-Antrieb*): Du kannst dich besonders schnell oder geschickt bewegen.

Weitsprung (♠ Muskeln oder ♣ Geschick, Finsternis □, *Spezialisiert Hopsen oder Hüpf wie ein Flummi*): Hasen und Kaninchen können mit dieser *Knuddelkraft* noch deutlich weiter springen.

Regeln für Schwächen

Eine *Schwäche* bedeutet, dass du etwas gar nicht oder zumindest nicht besonders gut kannst. Manchmal zwingt eine Schwäche dich zu einer *Probe* oder *Aktion*, wenn etwas Bestimmtes passiert.

Eine *Schwäche* wird immer einem *Attribut* zugeordnet.

Du kannst eine der folgenden *Schwächen* für dein Plüschtier nutzen. Am besten ist aber auch hier wieder, wenn du deinem Stofftier in die kleinen Knopfaugen blickst und dich fragst, was wohl seine *Schwächen* sind.

Beispiele für Schwächen

Ausgepumpt (♠ Muskeln): Deine Konstitution oder dein Widerstandsvermögen ist nicht das Beste. Wenn du etwas machen möchtest, was mit der Leistungsfähigkeit deines Körpers zusammenhängt, wird dir dies selten gelingen.

Angstphase (♥ Herz): Du traust dich nur selten in gefährliche Situationen hinein. Du musst möglicherweise eine *Probe* ablegen, wenn es dir ans Polyesterfell gehen könnte.

Dicke Pfoten (♣ Geschick): Deine Fingerfertigkeit ist nicht die Beste. Wenn du etwas machen möchtest, was mit der Geschicklichkeit deiner Pfoten zusammenhängt, wird dir dies selten gelingen.

Durstig (♦ Hirn): Wenn du etwas zu trinken siehst, verlangt dir die *Plüsch-Mama* vielleicht eine *Probe* ab, damit du dich nicht darauf stürzt.

Ehrenkodex (♦ Hirn): Du hältst dich an einen besonderen Kodex, der dir aber auch mal im Weg stehen dürfte.

Hungrig (♦ Hirn): Wenn du etwas zu essen oder trinken siehst, verlangt dir die *Plüsch-Mama* vielleicht eine *Probe* ab, damit du dich nicht darauf stürzt.

Müde (♠ Muskeln oder ♦ Hirn): Du bist häufig schläfrig. Wenn du eine von der *Plüsch-Mama* verlangte *Probe* nicht schaffst, schläfst du ein, wenn du es nicht sollst (♠ Muskeln), oder dir entgeht vielleicht etwas (♦ Hirn).

Schlechter Schütze (♣ Geschick): Du kannst keine *Knuddelkraft* für Fernkampf-Angriffe einsetzen.

Schlechter Kämpfer (♠ Muskeln): Du kannst keine *Knuddelkraft* für Nahkampf-Angriffe einsetzen.

Schwächling (♠ Muskeln): Du bist nicht besonders stark. Wenn du etwas machen möchtest, was mit deiner Körperkraft zusammenhängt, wird dir dies selten gelingen.

Tollpatsch (♣ Geschick): Deine Gewandtheit ist nicht die Beste. Wenn du etwas machen möchtest, bei dem es auf körperliches Geschick ankommt, wird dir dies selten gelingen.

Ungehobelt (♥ Herz): Du benimmst dich öfter daneben. Wenn du etwas machen möchtest, bei dem es auf Charisma oder Charme ankommt, wird dir dies selten gelingen.

Wie war das noch? (♦ Hirn): Du hast gelegentlich Probleme, dich an etwas zu erinnern.







Regeln für Gegenstände

Plüschis können eigentlich jeden Gegenstand benutzen. Sie können anfangs nur vier und maximal acht Gegenstände dauerhaft bei sich tragen.

Beispiele für Gegenstände

- Akkuschauber
- Dosenrüstung (*Abwehr*)
- Feuerzeug
- Fliegenklatsche (*Nahkampf*)
- Kleidung jeder Art
- Kochtopfdeckel (*Abwehr*)
- Küchenmesser (*Nahkampf*)
- Lesebrille
- Schmuckstücke
- Taschenlampe
- Thermobecher
- Wasserpistole (*Fernkampf*)
- Wolldecke
- Zwillie (*Fernkampf*)

Wie bereitest du die Spielrunde vor?

- Du bereitest als *Plüsch-Mama* den *Plüschi-Stapel* vor, indem du die beiden Kartenspiele mischst.
- Du legst drei Karten offen in die Mitte des Tisches. Diese Karten nennen wir die *Reserve*.
- Du deckst eine Karte als Beginn des Ablagestapels auf.
- Du legst den Rest des *Plüschi-Stapels* vor den Spielenden ab.
- Jede Person am Tisch zieht so viele Karten, wie die *Anzahl Handkarten* ihrer aktuellen  **Energie** anzeigt. Dies ist ihre *Hand*.
- Du legst die  **Knöpfe** und die  **Seelen-Narben** in die Mitte des Tisches.
- Die Spielenden nehmen sich so viele  **Knöpfe** und  **Seelen-Narben**, wie die entsprechenden Werte auf dem *Plüschi*-Bogen es angeben.
- Du nimmst dir zwei  **Seelen-Narben** für jeden *Plüschi* in deiner Spielrunde.

Die Regeln des *Bäronomicon*

Wichtige Grundregeln

Die Regel der Regeln

Du spielst ohne Regeln und erzählst, was du als *Plüschi* tust. Erst, wenn die Spielenden oder die *Plüsch-Mama* eine Situation durch die Regeln klären lassen möchten, kommt es zu einer *Probe* oder zu einer *Aktion*.

Die Regel der Gnade

Egal, wie viele Abzüge du durch ungünstige Umstände erleidest, du erhältst immer wenigstens eine Karte.

Die Regel der Eins

Sobald du nur eine Karte erhältst, stammt diese immer vom verdeckten *Plüschi-Stapel*, nie aus der *Reserve*!

Der Ablagestapel

Geht der *Plüschi-Stapel* zur Neige, wird der Ablagestapel sofort gemischt und als neuer *Plüschi-Stapel* benutzt. Die oberste Karte wird sofort wieder aufgedeckt als Beginn des neuen Ablagestapels.





Was sind *Proben* und *Aktionen*?

- Du führst eine *Probe* durch, um schnell und einfach herauszufinden, ob etwas gelingt.
- Du führst eine *Aktion* durch, um festzustellen, wie gut einem *Plüschi* etwas gelingt. Außerdem gibst du ihm so die Möglichkeit, seine *Knuddelkräfte* einzusetzen.

Regeln für *Proben*

Wann führst du eine *Probe* durch?

Eine *Probe* basiert darauf, den *Wert* eines *Attributs* einzusetzen, um zu prüfen, ob etwas gelingt, zum Beispiel:

- das Öffnen eines Schlosses (*Probe* auf  **Geschick**)
- das Anheben eines schweren Gegenstands (*Probe* auf  **Muskeln**)
- die Prüfung, ob das *Plüschi* den Mut hat, etwas Bestimmtes zu tun (*Probe* auf  **Herz**)
- der Versuch, sich wieder an etwas zu erinnern (*Probe* auf  **Hirn**)

Ein *Plüschi* kann sich jederzeit entschließen, statt einer *Probe* eine *Aktion* durchzuführen, wenn es sich davon mehr verspricht.

Auch die *Plüsch-Mama* kann entscheiden, dass eine *Probe* allein nicht ausreichend ist und stattdessen eine *Aktion* verlangen.

Wie wird eine *Probe* im Szenario beschrieben?

In einem *Szenario* wird eine *Probe* folgendermaßen beschrieben:

Probe auf ///

Wie führst du eine *Probe* durch?





- Bestimme das *Attribut*, das du einsetzen willst.
- Zieh so viele Karten vom *Plüschi-Stapel*, wie der *Wert* deines *Attributs* beträgt.
- Wenn eine deiner *Schwächen* einen Einfluss auf die *Probe* hat, ziehe eine Karte weniger.
- Entspricht eine dieser Karten der Farbe deines *Attributs*, war die *Probe* erfolgreich.

Die Anzahl der gezogenen Karten kann noch beeinflusst werden (siehe **So beeinflusst du eine *Probe* oder *Aktion***).

Regeln für *Aktionen*

Wann führst du eine *Aktion* durch?

Du führst eine *Aktion* durch, wenn das *Plüschi* seine *Knuddelkräfte* und einen Gegenstand einsetzen kann, um eine bestimmte Handlung durchzuführen, zum Beispiel:

- das Klettern über die Wohnzimmer-Schränke (*Aktion* mit  **Geschick**)
- der Versuch, einen fliehenden Gegner einzuholen (*Aktion* mit  **Muskeln**)
- der Versuch, ein süßes *Plüschi* zu einem gemeinsamen Abendessen zu überreden (*Aktion* mit  **Herz**)
- das Entziffern einer komplexen okkulten Formel (*Aktion* mit  **Hirn**)

Wie wird eine *Aktion* im Szenario beschrieben?

In einem *Szenario* wird eine *Aktion* folgendermaßen beschrieben:

Aktion mit ♣/♠/♥/♦ gegen [Schwierigkeit]

So legst du die Schwierigkeit einer *Aktion* fest

Eine *Aktion* wird immer gegen eine *Schwierigkeit* durchgeführt. Diese kann den Spielenden bekannt oder unbekannt sein.

Die *Schwierigkeit* einer *Aktion* wird über verschiedene Stufen festgelegt:

- Leichte *Aktion* 3
- Normale *Aktion* 5
- Schwere *Aktion* 8
- Extreme *Aktion* 12
- Legendäre *Aktion* 17

Natürlich steht es der *Plüsch-Mama* frei, diese Werte zu variieren oder abzuändern.

Bestimme deinen *Aktionswert*

Du bestimmst deinen *Aktionswert* nach dem folgenden Muster:

- Der *Wert* eines *Attributs* ist die Grundlage des *Aktionswerts*.
- Wenn du eine zu diesem *Attribut* und zur *Aktion* passende *Knuddelkraft* hast, kannst du ihren *Wert* zum *Aktionswert* hinzuaddieren.
- Wenn eine deiner *Schwächen* einen Einfluss auf die *Aktion* hat, darfst du keine *Knuddelkraft* einsetzen.
- Wenn du einen zur *Aktion* passenden Gegenstand hast, kannst du seinen *Wert* zum *Aktionswert* hinzuaddieren.

Die Summe aller *Werte* ist dein *Aktionswert* und bestimmt die Anzahl der Karten, die du maximal ausspielen kannst.

Zieh Karten entsprechend deines *Aktionswerts*

Zieh offen so viele Karten vom *Plüschi-Stapel*, wie dein *Aktionswert* beträgt.

Du darfst auch die oberste Karte des Ablagestapels oder eine Karte aus der *Reserve* in der Mitte des Tisches nehmen.

Nimm alle gezogenen Karten auf die Hand.

Die Anzahl der gezogenen Karten kann noch beeinflusst werden (siehe **So beeinflusst du eine *Probe* oder *Aktion***).

Spiel eine *Kombination* aus

Du spielst eine *Kombination* von maximal so vielen Karten aus deiner Hand, wie du gerade erhalten hast.

Diese müssen der Farbe des eingesetzten *Attributs* entsprechen (♣/♠/♥/♦) oder ein 🃏 *Joker* sein.

Bestimme das Ergebnis deiner *Aktion*

Das Ziel einer *Aktion* ist es, eine *Schwierigkeit* mit den erzielten *Erfolgen* zu erreichen oder zu übertreffen.

Im Gegensatz zu einer *Probe* zählt bei einer *Aktion* jedoch nicht nur, ob sie gelingt, sondern auch, wie gut oder wie schlecht.

Wieviel ist eine *Kombination* wert?

Der *Wert* einer *Kombination* richtet sich nach den enthaltenen Karten:

- Karten von Ass bis 10 geben 1 *Erfolg*.
- Bild-Karten (Bube, Dame, König) geben 2 *Erfolge*.
- **Zusätzlich** gibt eine *Straße* aufeinander folgender Karten weitere *Erfolge*, nämlich der Anzahl der zusammenhängenden Karten entsprechend (z. B. 3 *Erfolge* für 3/4/5).
Ein Ass kann dabei als 1 oder Ass gelten, jedoch nicht als beides (König, Ass, 2 ist also eine *Straße* der Länge 2).
- **Zusätzlich** erhältst du 2 *Erfolge*, wenn du zwei gleiche Karten ausspielst (z. B. 2 × ♣ As).
- Ein 🃏 *Joker* gibt immer nur 1 *Erfolg*.
Er verlängert eine bestehende *Straße*, zählt aber nicht als eine von zwei gleichen Karten.


Die Summe der *Erfolge* wird mit der *Schwierigkeit* der *Aktion* verglichen.

So wertest du das Ergebnis einer *Aktion* aus

Die Anzahl der *Erfolge* bestimmt im Vergleich mit der *Schwierigkeit* das Ergebnis der *Aktion*:

- 0 *Erfolge* bedeuten ein *Desaster*; es ist einfach nichts gelungen, und das *Plüschi* kann keinerlei Vorteil aus seiner *Aktion* ziehen. Ein solches Ergebnis ist normalerweise mit einer gehörigen *Blamage* oder einem heftigen Verlust an 🌪 **Energie** verbunden.
- 1 oder 2 *Erfolge* bedeuten einen *Misserfolg*, der höchstens auf eine zukünftige *Aktion* einen *Bonus* ermöglicht (siehe **Bonus und Malus**); du weißt jetzt immerhin, wie man es nicht macht!
Ein *Misserfolg* sollte zumindest dem Ego des *Plüschis* ein paar Dellen zufügen, es kann aber durchaus auch 🌪 **Energie** verlieren.
- Bei 3 oder mehr *Erfolgen*, jedoch weniger als der eigentlichen *Schwierigkeit*, ist die *Aktion* grundsätzlich gelungen, aber für jeden *Erfolg*, der zum Erreichen der eigentlichen Schwierigkeit fehlt, erleidest du ein *Minus* (siehe **Plus oder Minus**).

Du kannst dich jederzeit entscheiden, die *Aktion* freiwillig gar nicht zu schaffen, ohne weitere Folgen durch ein *Minus*.

- Entspricht die *Schwierigkeit* genau der Anzahl deiner *Erfolge*, hast du die *Aktion* zwar geschafft, ansonsten passiert jedoch nichts.
- Übertriffst du die *Schwierigkeit*, so bekommst du für jeden zusätzlichen *Erfolg* ein *Plus* (siehe *Plus oder Minus*).
- In *Konflikten* entsprechen *Plus* und *Minus* meistens einem Verlust an  *Energie* für eine der beiden Seiten.

Spiel nach Belieben Karten nach


Du kannst weitere Karten von deiner Hand einsetzen, um deine bereits ausgespielte *Kombination* aufzuwerten (dies geht auch im direkten *Konflikt* mit einem Gegner).

Du kannst außerdem die unter *So beeinflusst du eine Probe oder Aktion* beschriebenen Möglichkeiten nachträglich einsetzen.


Beachte aber, dass du nicht mehr Karten ausspielen kannst, als du insgesamt erhalten hast (inklusive aller nachträglich erhaltenen Karten).

Beende die Aktion

Die wichtigste Regel lautet:

Nach der *Aktion* musst du mindestens noch so viele Karten auf der Hand halten, wie deine  *Energie vor* der *Aktion* angezeigt hat.

Alle eingesetzten Karten legst du am Ende der *Aktion* auf den Ablagestapel.

Danach wählst du aus den verbleibenden Karten so viele Handkarten aus, wie deine *aktuelle*  *Energie* anzeigt.

Alle überzähligen Karten legst du auf den Ablagestapel.


Beachte dabei, dass die oberste Karte auf dem Ablagestapel wieder aufgenommen werden kann.

Ersetze außerdem eventuell gezogene Karten aus der *Reserve* mit neuen Karten vom *Plüschi-Stapel*.

Plus oder Minus

Wie bereits erwähnt, geht es beim *Bäronomicon* nicht nur darum, ob eine *Aktion* gelingt oder nicht, sondern auch, wie gut oder schlecht.

Die meisten *Aktionen* werden daher mit einem positiven Ergebnis enden, jedoch bisweilen nur mit Komplikationen, weil etwas dabei schiefgelaufen ist.

Erreichst du weniger *Erfolge* als nötig, erhältst du für jeden fehlenden *Erfolg* ein *Minus*. Zum Beispiel könntest du zu lange gebraucht haben oder zu Boden gegangen sein. Vielleicht ist auch etwas zu Bruch gegangen, oder du verlierst einen Punkt  *Energie* für jedes *Minus*.

Die eigentliche *Aktion* ist gelungen, doch bei zu vielen negativen Konsequenzen kannst du das Ergebnis jederzeit als *Misserfolg* werten.

Erreichst du hingegen mehr *Erfolge* als nötig, erhältst du für jeden zusätzlichen *Erfolg* ein *Plus*, also eine Verbesserung deines Ergebnisses. Vielleicht warst du schneller oder sahst einfach cooler dabei aus, möglicherweise hast du auch zusätzliche Erkenntnisse gewonnen.

Sollten euch (dir und der *Plüsch-Mama*) keine Ideen für ein *Plus* mehr einfallen, könnt ihr verbleibende auch einfach verfallen lassen.

Du entscheidest immer zusammen mit der *Plüsch-Mama* darüber, welche Ereignisse ein *Minus* oder ein *Plus* auslösen. Du sollst dabei auch eigene Ideen einbringen, möglicherweise auch Wünsche an die *Plüsch-Mama* äußern. Denk immer daran, dass die Ergebnisse spannende neue Erzählmöglichkeiten für das Abenteuer bieten sollen.

So beeinflusst du eine Probe oder Aktion


Grundregel für die Beeinflussung


Du erhältst nie einen zusätzlichen *Erfolg* für eine *Aktion*, sondern immer nur zusätzliche Karten.

Gleichermaßen kann die *Plüsch-Mama* dir keine *Erfolge* nehmen, sondern immer nur dafür sorgen, dass du weniger Karten erhältst.

Regeln für eine Anstrengung

Du kannst dich jederzeit *anstrengen* (für eine überirdische *Knuddelkraft* musst du dich sogar *anstrengen*).



Durch eine *Anstrengung* verlierst du einen Punkt  *Energie*, erhältst dafür aber bei einer *Probe* oder *Aktion* zwei zusätzliche Karten.

Du kannst dich mehrfach *anstrengen*, solange du auch danach noch im grünen Bereich deiner  *Energie* bist.

Bonus und Malus

Die *Plüsch-Mama* kann dir aufgrund vorangegangener *Aktionen* oder anderer Handlungen einen *Bonus* oder *Malus* von 1 oder 2 Karten verteilen, die du bei der nächsten *Aktion* zusätzlich erhältst.

Regeln für Knopf-Effekte

Du kannst  *Knöpfe* oder  *Seelen-Narben* einsetzen (siehe die Kästen auf der folgenden Seite), um dein Ergebnis zu verbessern.

Dies kann jederzeit geschehen, auch nach dem Ziehen der Karten für eine *Probe* oder *Aktion*.

Diese Möglichkeit bezeichnen wir als *Knopf-Effekte*.

⊗ *Seelen-Narben* können wie ⊗ *Knöpfe* eingesetzt werden. Danach erhältst du sie jedoch zurück und zusätzlich eine weitere ⊗ *Seelen-Narbe*.

Du erhältst außerdem eine ⊗ *Seelen-Narbe*

- für den Einsatz einer **düsteren Knuddelkraft** (außer, du begehst damit eine Heldentat)
- für jede böse Tat

In diesen Fällen erhält auch die *Plüsch-Mama* eine ⊗ *Seelen-Narbe*.

Hast du irgendwann 8 ⊗ *Seelen-Narben*, wirst du zu einem NPC unter der Kontrolle der *Plüsch-Mama*.

Bei einer *Probe* kannst du ...

- für 1 ⊗ *Knopf*
 - zwei weitere Karten vom *Plüsch-Stapel* ziehen
- für 2 ⊗ *Knöpfe*
 - eine Karte aus der *Reserve* erhalten
 - die oberste Karte vom Ablagestapel erhalten

Bei einer *Aktion* kannst du ...

- für 1 ⊗ *Knopf*
 - zwei weitere Karten vom *Plüsch-Stapel* ziehen
- für 2 ⊗ *Knöpfe*
 - eine zusätzliche Karte aus der *Reserve* ziehen
 - die oberste Karte vom Ablagestapel erhalten
 - bei einer *Aktion* mit ♣ oder ♠ stattdessen ♣ und ♠ nutzen
 - bei einer *Aktion* mit ♥ oder ♦ stattdessen ♥ und ♦ nutzen
 - alle Karten neu ziehen
- für 3 ⊗ *Knöpfe*
 - bei einer *Aktion* mit ♣ oder ♠ stattdessen ♥ oder ♦ nutzen
 - bei einer *Aktion* mit ♥ oder ♦ stattdessen ♣ oder ♠ nutzen
- für 4 ⊗ *Knöpfe*
 - bei einer *Aktion* mit ♣ oder ♠ stattdessen ♥ und ♦ nutzen
 - bei einer *Aktion* mit ♥ oder ♦ stattdessen ♣ und ♠ nutzen

Wenn du einen *Knopf-Effekt* einsetzt, musst du erzählerisch begründen, wie dieser funktioniert.

Einen Bogen mit einer Beschreibung der *Knopf-Effekte* findest du unter **Alle Downloads**.

Mit ⊗ *Knöpfen* kann man einen Plüsch auch dauerhaft verbessern (dies ist kein Teil der Beta-Regeln).

Entscheide dich also, ob du lieber einmal cool sein oder einen dauerhaften Vorteil haben möchtest.

Regeln für Konflikte

Was ist ein Konflikt?

- Ein *Konflikt* findet über mehrere *Runden* statt.
- Normalerweise geht es darum, die 🌟 **Energie** eines *Plüsch*- oder Nicht-*Plüsch*-Charakters auf 0 zu reduzieren.
- Dabei sind PCs oder NPCs bei 🌟 **Energie** 0 nicht tot, sondern können nur in der aktuellen *Szene* nicht mehr agieren.
- Ein *Konflikt* ist dabei nicht immer gewalttätig, sondern vielleicht auch ein Rap-Battle, ein Tanz-Wettbewerb oder eine politische Debatte.
- Wichtig ist nur, dass beide Parteien sich über die Art des *Konflikts* einig sind; wenn erstmal die Pfoten sprechen, kann man den Konflikt nicht mehr auf Blümchen-Weitwerfen reduzieren.


Was passiert in einer Runde?

- Du darfst in einer Runde eine *Aktion* durchführen.
- *Proben* sind bei *Konflikten* sehr selten, aber grundsätzlich möglich.
- Der PC mit dem höchsten *Wert* im *Attribut* (♣ **Geschick** für physische, ♥ **Herz** für soziale Konflikte) handelt zuerst, danach die anderen in absteigender Reihenfolge dieses *Attributs*.
- Du kannst freiwillig später handeln.
- NPCs handeln normalerweise nach allen PCs.
- In einer Runde hast du auch nach deiner *Aktion* noch die Möglichkeit einer *Reaktion*.
- Wenn alle beteiligten Charaktere gehandelt haben, endet die Runde.

Wie funktioniert eine Reaktion?




- Hast du in einer Runde bereits eine *Aktion* durchgeführt und sollst dies erneut tun, so kannst du nur eine *Reaktion* durchführen.
- Dies gilt auch, wenn du deine *Aktion* für einen späteren Zeitpunkt aufsparen möchtest.
- Eine *Reaktion* ist eine *Aktion*, die **nur** das zugrundeliegende *Attribut* benutzt (ohne eine *Knuddelkraft*).
- Du kannst einen passenden *Gegenstand* einsetzen.
- Du kannst maximal so viele *Erfolge* erzielen, wie der *Wert* deines *Attributs* beträgt.

Wie funktioniert ein Konflikt?


- Im *Konflikt* gegen einen NPC führst du *Aktionen* gegen eine *Schwierigkeit* durch, die von der *Plüsch-Mama* festgelegt wird.
- Im *Konflikt* gegen ein anderes *Plüschi* führt ihr beide konkurrierende *Aktionen* aus und versucht die größere Anzahl an *Erfolgen* zu erzielen.
- Anschließend wird das Ergebnis ausgewertet, und der unterlegene Teilnehmer des Konflikts verliert  **Energie**.

Arten von Konflikten



Wie funktioniert ein Sozialer Konflikt?

- Ein *Sozialer Konflikt* ist jede Art von *Konflikt*, der nicht in Gewalt ausartet.
- Es können alle passenden *Attribute*, *Knuddelkräfte* und Gegenstände genutzt werden (zum Beispiel  *Herz*, die *Knuddelkraft Charmeur* und eine rote Rose für das Flirten über ein romantisches Dinner hinweg oder  *Muskeln*, die *Knuddelkraft Muskelbär* und deine Tätowierung „Mutti“ für einen Wettbewerb im Armdrücken).
- **Wichtig!** Wenn du einen einmal begonnenen *Sozialen Konflikt* in einen Kampf ausarten lässt, so erhält dein Gegner seine komplette  **Energie** wieder zurück, du hingegen nicht!
Das ist unfair? Hey, wer hat denn angefangen?

Wie funktioniert ein Nahkampf?



- Ein Nahkampf ist ein gewalttätiger *Konflikt*, der auf kurze Entfernung ausgetragen wird.
- Das benutzte *Attribut* ist normalerweise  **Muskeln** (beim Einsatz einer *Knuddelkraft* kann es auch ein anderes *Attribut* sein).
- Du kannst wie bei jeder *Aktion* eine passende *Knuddelkraft* einsetzen, außer, wenn eine *Schwäche* dies verhindert.
- Du kannst zusätzlich einen Gegenstand einsetzen, der bei *Nahkampf* oder *Abwehr* ein Kreuz hat.

Wie funktioniert ein Fernkampf?


- Ein Fernkampf ist ein gewalttätiger *Konflikt*, der über eine größere Entfernung ausgetragen wird.
- Als Angreifer im Fernkampf kannst du selbst keine  **Energie** verlieren.
- Als Angreifer musst du einen Gegenstand einsetzen, der bei *Fernkampf* ein Kreuz hat.
- Alternativ kannst du auch eine *Knuddelkraft* einsetzen, die auf Entfernung wirkt.
- Das zugrundeliegende *Attribut* ist normalerweise  **Geschick** (bei Einsatz einer *Knuddelkraft* kann es auch ein anderes *Attribut* sein).

- Du kannst wie bei jeder *Aktion* eine passende *Knuddelkraft* einsetzen, außer, wenn eine *Schwäche* dies verhindert.




Wie verteidigst du dich?

- Wenn du im *Fernkampf* angegriffen wirst, kannst du dich verteidigen, ebenso, wenn du im *Nahkampf* nicht selbst angreifst.
- Im sozialen *Konflikt* gibt es keine *Verteidigung*.
- Du kannst dich mit einer *Aktion* oder *Reaktion* verteidigen.
- Du kannst bei einer *Verteidigung* deinem Gegner keine  **Energie** rauben.
- Um dich zu verteidigen, nutzt du das *Attribut*  **Geschick**.
- Du kannst wie bei jeder *Aktion* eine passende *Knuddelkraft* einsetzen, außer, wenn eine *Schwäche* dies verhindert.
- Du kannst außerdem einen Gegenstand einsetzen, der bei *Abwehr* ein Kreuz hat.





Wie wird das Ergebnis des Konflikts bestimmt?

- In einem *Konflikt* kommt es wie bei jeder *Aktion* zu *Plus* oder *Minus*.
- Ist dies nicht der Fall, war diese Runde des *Konflikts* ereignislos.
- Ansonsten verliert die unterlegene Konfliktpartei für jedes eigene *Minus* einen Punkt  **Energie**.
- Alternativ kannst du ein *Minus* auch in einen Nachteil für die unterlegene Konfliktpartei umwandeln, wie bei jeder normalen *Aktion*. (z. B. verliert der Gegner die Waffe oder geht zu Boden).

Wozu führt der Verlust von **Energie**?

- Immer wenn du  **Energie** verlierst, reduziert sich eventuell die Anzahl deiner Handkarten (beachte bitte den entsprechenden Eintrag auf deinem *Plüschi*-Bogen).
- Solange du im grünen Bereich der  **Energie** bist, bleibst du schön flauschig (und somit leicht zu heilen bzw. zu reparieren).
- Bist du jedoch im roten Bereich der  **Energie** angekommen, so zeigen sich die Spuren des Verschleißes überdeutlich.
 - Du kannst keine *Sofortheilung* nutzen, solange du im roten Bereich bist (siehe **So heilt dein Plüschi wieder**).
 - Außerdem erleidest du einen **Dauerhaften Schaden** als Zeichen der Verletzung (z. B. eine kahle Stelle oder einen Brandfleck), der immer wieder auftaucht, egal, wie du auch versuchst, ihn zu beheben.





Was passiert bei Energie 0?

- Sinkt deine  Energie auf 0 oder darunter, so bist du für den Rest der *Szene* ausgeschaltet.
- Du kannst keine weiteren *Proben* oder *Aktionen* mehr durchführen.
- Entscheidest du dich dafür, trotz  Energie 0 wieder ins Geschehen einzugreifen, so bezeichnen wir das als *Todeswunsch*. Deine  Energie steigt auf 4. Sobald sie aber wieder auf 0 sinkt, bevor du wenigstens einmal im grünen Bereich deiner  Energie warst, ist dein *Plüschi* vollständig verschlissen und verliert seine Lebenskraft augenblicklich.






So heilt dein *Plüschi* wieder

Es gibt zwei Möglichkeiten, dein *Plüschi* zu heilen, ohne auf fremde Hilfe angewiesen zu sein.





Spontanheilung

- Wenn du bei einer *Aktion* einen  Joker zusätzlich ausspielst, kannst du dadurch sofort zwei verlorene Punkte  Energie zurückbekommen.
- Dieser  Joker zählt dann jedoch nicht als *Erfolg* oder Teil einer *Straße*.
- Du kannst mit einer *Spontanheilung* nicht in den grünen Bereich deiner  Energie zurückkehren, wenn du bereits im roten Bereich bist.
- Du kannst auf eine mögliche *Spontanheilung* verzichten.

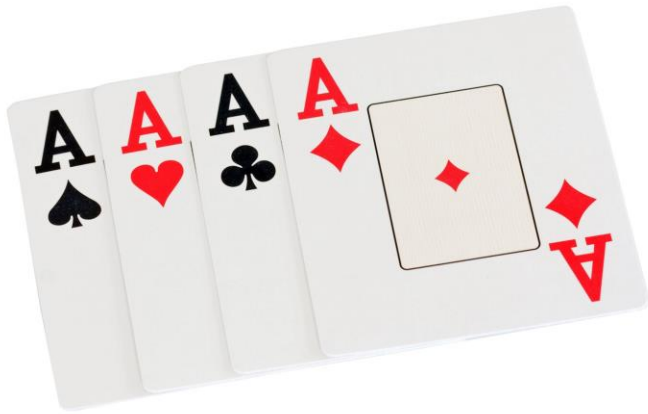
Normale Heilung

- Am Ende eines *Aktes* heilt dein *Plüschi* automatisch.
- Befindet dein *Plüschi* sich noch im grünen Bereich seiner  Energie, so heilt es den Wert von  **Muskeln** an  Energie.
- Befindet dein *Plüschi* sich im roten Bereich seiner  Energie, so heilt es nur einen Punkt  Energie.
- In dem Moment, in dem dein *Plüschi* in den grünen Bereich zurückkehrt, musst du dich spätestens entscheiden, welchen **Dauerhaften Schaden** es dadurch hinnimmt.

Reparaturen

- Du kannst immer versuchen, ein anderes beschädigtes *Plüschi* zu heilen. Die *Schwierigkeit* der *Aktion* ist dabei die Menge seiner verlorenen  Energie.
- Du kannst jedes *Attribut* und jede *Knuddelkraft* sowie jeden *Gegenstand* einsetzen, die für eine Heilung sinnvoll erscheinen.
- Erreichst du die angegebene Schwierigkeit, erlebt das *Plüschi* sofort eine *Normale Heilung* (siehe oben).
- Für jedes *Plus* heilst du einen weiteren Punkt  Energie (wenn das *Plüschi* im roten Bereich seiner  Energie ist, kannst du es bis maximal zum Wert 5 heilen).
- Für jedes *Minus* verliert das *Plüschi* allerdings einen Punkt  Energie, statt geheilt zu werden.

Regeln für *Plüsch-Mamas*



Du spielst anders als die *Plüschis*!

In den meisten Regelwerken hat die Spielleitung zwar eine besondere Rolle am Tisch, doch sie spielt nach den gleichen Regeln wie die anderen Spielenden.

Beim **Bäronomicon** ist das anders, denn die *Plüsch-Mama* hat gänzlich eigene Regeln, nach denen sie agiert.

Dieses kurze Kapitel beschreibt, was du als *Plüsch-Mama* zu beachten hast.

Führe keine *Proben* oder *Aktionen* durch!

Alle *Proben* und *Aktionen* im **Bäronomicon** werden von den Spielenden abgelegt.

Deine Hauptaufgabe besteht darin, die Personen am Tisch dabei zu unterstützen, die richtige Menge an Karten vom *Plüsch-Stapel* und aus der *Reserve* zu ziehen.

Das Spiel funktioniert in zwei verschiedenen Richtungen:

- Die Spielenden sagen dir, was sie vorhaben, und du legst fest, wie dieses Vorhaben in den Regeln umzusetzen ist.
- Manchmal gibst du aber auch vor, welche *Proben* oder *Aktionen* die Spielenden durchführen sollen (oft festgelegt durch das Szenario oder die Besonderheiten eines NPC).

Bestimme die Regeln mit den Spielenden!

Eine *Probe* oder eine *Aktion* beginnt immer mit der Auswahl des zugrundeliegenden *Attributs*. Die Spielenden können somit starken Einfluss auf die Lösung des Problems nehmen (eher mit **♦ Hirn** oder **♠ Muskeln**?).

Daraus leitet ihr gemeinsam ab, welche *Knuddelkraft* und welcher Gegenstand eingesetzt werden können.

Solltest du als *Plüsch-Mama* nicht sicher sein, ob eine von den Spielenden vorgeschlagene *Aktion* für die Situation geeignet ist, entscheide im Zweifel für die Spielenden.

Lass dir aber immer erklären, warum gerade diese *Aktion* das anstehende Problem lösen soll (auch das charmanteste *Plüsch* mit noch so viel **♥ Herz** kann keine Tür umgarnen, so dass sie von selbst aufgeht).

Fordere deine *Plüschis* heraus!

Ein Abenteuer im **Bäronomicon** soll Action bieten, immer neue Herausforderungen, keine Langeweile.

Nichts wäre schlimmer, als wenn es immer nur ums Kämpfen oder um einige wenige *Attribute* oder *Knuddelkräfte* geht.

Ein *Plüsch* sollte viele Talente haben und diese auch einsetzen können. Merk dir also möglichst, welche Fähigkeiten die *Plüschis* an deinem Tisch haben, und fordere diese immer wieder aufs Neue heraus.

Mach es spannend!

Auch wenn ein *Plüsch* nicht gerade der absolute Meister in einem bestimmten Bereich ist (**♠ Muskeln** 4, *Lieblingswaffe* (*Knüppel*) 4, *Knüppel* 1 ergibt einen *Aktionswert* von 9), so sollte es doch oft eine Chance haben, seine *Aktionen* erfolgreich zu bestehen.

Zu leicht sollte man es ihm jedoch auch nicht machen, denn ein hart erfochtener Sieg ist immer süßer als ein einfach in den Schoß gefallener Erfolg.

Passe die Werte der NPCs an die *Plüschis* an, so dass zwei Welfen einen einfacheren Gegner vorfinden als vier gestandene spezielle Spezial-Agenten mit spezieller Spezial-Ausrüstung.

Die Spielweise der Leute am Tisch hat zudem einen großen Einfluss auf die Anzahl der erzielten *Erfolge*. Wenn diese immer wieder zehn *Erfolge* oder mehr erzielen, auch bei eigentlich schwierigen *Aktionen*, stell dich darauf ein und erhöhe die Werte der NPCs entsprechend.

Sei kreativ!

Wenn ein *Plüsch* etwas vorhat, was eigentlich nicht klappen kann, lass es zu, aber sorg auch dafür, dass die *Aktion* schwieriger wird.

- Das *Plüsch* muss einen zusätzlichen *Erfolg* mit **♠ Muskeln** erzielen, um festzustellen, ob das *Plüsch* stark genug ist, eine zehn Meter hohe Mauer in zehn Sekunden hochzuklettern.
- Verlange einen zusätzlichen *Erfolg* mit **♣ Geschick**, wenn sich das Stofftier an einem Stromkabel quer durch den Raum schwingen will, um sich im wahrsten Sinne des Wortes im *Nahkampf* auf einen Gegner zu stürzen.
- Das *Plüsch* braucht einen zusätzlichen *Erfolg* mit **♥ Herz**, um mutig genug zu sein, den Bernhardiner des Hauses ohne eine Waffe anzugreifen.
- Fordere einen zusätzlichen *Erfolg* mit **♦ Hirn**, wenn das Stofftier mit einem Seil und **♣ Geschick** einen Türschlüssel umdrehen will.

Mach es lustig!

Das **Bäronomicon** ist ein humoristisches Rollenspiel, das auch davon lebt, dass du dich über die *Plüschis* und ihre Welt lustig machst

Du darfst jedes Buch und jedes Comic, jeden beliebigen Film und jede beliebige Serie durch den Kakao ziehen, du darfst Namen verballhornen, Geschichten parodieren, albern sein, einfach alles machen, was ihr mögt, du und die Leute an deinem Spieltisch.

Mach es gruselig!

Das **Bäronomicon** ist aber auch ein Horror-Rollenspiel. Präsentiere deinen Spielenden schaurige Erlebnisse und überraschende Handlungselemente. Diese werden im Kontrast zum Humor noch viel besser rüberkommen.

Nutze die vorhandenen *Besonderheiten*!


Sowohl Szenarios als auch NPCs haben *Besonderheiten*.


- Bei Szenarios handelt es sich dabei um Festlegungen, welche *Proben* oder *Aktionen* bestimmte Orte und Situationen auslösen.
- Bei einem NSC legen die *Besonderheiten* fest, wie dieser in einem Konflikt agiert bzw. welche *Proben* oder *Aktionen* dies auf Seiten der *Plüschis* auslöst.




Jede *Besonderheit* beschreibt die jeweiligen *Proben* oder *Aktionen* oder gibt zumindest Ansätze für die *Plüsch-Mama*, diese auszuarbeiten.



Bereite dich auf das Szenario vor, indem du dir diese *Besonderheiten* ansiehst, um sie im Rahmen des Abenteuers möglichst gewinnbringend einzusetzen. Es geht dabei vor allem darum, sie im Spiel für interessante Situationen und Verwicklungen zu benutzen.

Du hast *Seelen-Narben*, setze sie ein!

Als *Plüsch-Mama* hast du von Anfang an einige  *Seelen-Narben*, die du im Spielverlauf nutzen kannst, um deine NPCs zu unterstützen.

Einige NPCs geben dir zusätzliche  *Knöpfe*, die du solange einsetzen kannst, wie der Konflikt mit diesem NPC andauert. Danach musst du sie wieder in den zentralen Vorrat zurücklegen.

Du kannst deine  *Seelen-Narben* oder  *Knöpfe* gleichermaßen einsetzen, um die *Plüschis* zu fordern. Anders als die PCs verlierst du eingesetzte  *Seelen-Narben* und musst sie wieder in den zentralen Vorrat zurücklegen.

Solange du  *Seelen-Narben* oder  *Knöpfe* vor dir hast, nutze sie, um deinen *Plüschis* das Abenteuererleben ein bisschen zu erschweren.

Wie sieht ein *Nicht-Plüsch-Charakter* aus?

Ein *Nicht-Plüsch-Charakter* ähnelt auf den ersten Blick einem *Plüsch*, doch seine Werte sind anders zu verstehen. Diese Werte sind:

- *Stufe*
- *Art*
- *Anzahl*
- *Aussehen*
- *Auftreten*
- *Runden-Erfolge*
- *Konfliktwerte*
-  *Energie*
-  *Knöpfe*
- *Besonderheiten*

Stufe

Die *Stufe* eines NPC bestimmt die Schwierigkeit, ihn zu besiegen. Außerdem legt sie fest, wie viele Karten die *Plüsch-Mama* vor einem *Konflikt* mit dem NPC zur freien Verfügung erhält.

Die *Stufen* sind:

- *Scherge* 0 Karten
- *Gegner* 2 Karten
- *Boss-Gegner* 5 Karten

Art

Dieser Wert legt fest, um was für eine Kreatur es sich handelt und soll vor allem eine Hilfestellung für die *Plüsch-Mama* sein.

In den Beta-Regeln gibt es die folgenden *Arten*:

- Haustier
- *Plüsch*
- Mensch
- Unsagbare Kreatur

Anzahl

Nur NPCs der *Stufe Scherge* treten normalerweise mehr als einmal auf, von daher gibt dieser Wert an, wie viele *Scherge* den *Plüschis* entgegen treten.

In seltenen Fällen gibt es mehr als einen gleichen *Gegner*. *Boss-Gegner* sind immer einzelne Charaktere.

Aussehen

Hier wird nur die äußerliche Form des NPCs beschrieben.

Auftreten

Das Auftreten eines NPCs beschreibt nicht nur, wie dieser sich nach außen gibt, sondern auch seine Motivation und eventuelle besondere Verhaltensweisen.

Runden-Erfolge

Dieser Wert repräsentiert die Anzahl an *Erfolgen*, die der NPC in einer *Runde* erzielen kann. Diese kann der NPC beliebig auf die *Konfliktwerte* verteilen, wenn sie von den *Aktionen* der *Plüschis* angespielt werden, allerdings nur bis zur jeweiligen Höhe des *Konfliktwertes*.

Sind die *Erfolge* für eine Runde verbraucht, so können nur noch die *Reaktionswerte* eingesetzt werden (dies kann auch freiwillig geschehen).

Konfliktwerte

Ein NPC verfügt über vier *Konfliktwerte*:

- ♣ **Geschick**
- ♠ **Muskeln**
- ♥ **Herz**
- ♦ **Hirn**

Der *Wert* gibt an, wie viele *Erfolge* der NPC bei einer gegen ihn gerichteten *Aktion* der *Plüschis* maximal einsetzen kann.

In geschweiften Klammern befindet sich dahinter der *Reaktionswert*, die festgelegte Anzahl der *Erfolge* bei einer *Reaktion*.

Beispiel:

Eine Katze hat 20 *Runden-Erfolge* und *Konfliktwert* ♠ **Muskeln** 8 {3}.

- Sie kann 20 *Erfolge* in einer Runde einsetzen.
- Bei einer *Aktion* mit ♠ **Muskeln** kann sie maximal 8 *Erfolge* nutzen, bis die 20 erreicht ist (also beispielsweise bei drei angreifenden *Plüschis* im Nahkampf 8, 7 und 5).
- Wenn ihre 20 *Erfolge* verbraucht sind, kann die Hauskatze auf eine *Aktion* mit ♠ **Muskeln** noch mit 3 *Erfolgen* reagieren.

⚡ Energie

Ein NPC hat genau wie ein *Plüschi* ⚡ **Energie**. Wird diese auf 0 reduziert, ist der NPC besiegt.

Erlebt ein NPC das Ende eines *Akts*, heilt er seinen *Konfliktwert* ♠ **Muskeln** an ⚡ **Energie**.

⚙ Knöpfe

In Abhängigkeit von der *Stufe* des NPCs erhält die *Plüsch-Mama* vor einem *Konflikt* mit dem NPC einige ⚙ **Knöpfe** zur freien Verfügung:

- *Scherge* 0 ⚙ **Knöpfe**
- *Gegner* 2 ⚙ **Knöpfe**
- *Boss-Gegner* 5 ⚙ **Knöpfe**

Besonderheiten

Außergewöhnliche Eigenschaften oder Fähigkeiten.

Beispielhafte NPCs

In der Folge findest du einige NPCs, die du für eigene Szenarios benutzen kannst.

Sie sollen auch als Beispiel für die Entwicklung eigener NPCs dienen.



Scherge – Zombär

Art..... Unsagbare Kreatur

Anzahl.....5

Aussehen:

Halb verfallene Plüschtiere, die der düsteren Macht des Buhmanns anheimgefallen sind und zu halb lebenden, halb toten Wesen wurden, denen man ihren Zustand ansehen kann.

Verhalten:

Zombären wollen nur *Plüschis* zerfetzen und ihnen die Lebenskraft aussaugen.

Runden-Erfolge5

Konfliktwerte:

♣ **Geschick**.....3 {1}

♠ **Muskeln**5 {2}

♥ **Herz**.....1 {0}

♦ **Hirn**.....3 {1}

⚡ **Energie**.....5

⚙ **Knöpfe**.....0

Besonderheiten

- *Kraftraub*: ⚡ **Energie**, die ein Zombär geraubt hat, kann er einmalig zur Erhöhung eines *Konfliktwertes* oder seiner ⚡ **Energie** verwenden.
- *Zombiss*: *Plüschis*, die von einem Zombär auf ⚡ **Energie** 0 gebracht werden, verwandeln sich innerhalb weniger Tage ebenfalls in Zombären.



Gegner – Wollschemen

Art..... Unsagbare Kreatur

Anzahl.....1

Aussehen:

Geisterhafte Erscheinung in Form eines ehemaligen Plüschtiers.

Verhalten:

Wollschemen haben normalerweise ein Ziel, das sie erreichen wollen, um endlich Frieden zu finden. Ihr Verhalten hängt davon ab, was dieses Ziel ist.

Runden-Erfolge10

Konfliktwerte:

♣ **Geschick**.....5 {0}

♠ **Muskeln**0 {0}

♥ **Herz**.....5 {2}

♦ **Hirn**.....5 {2}

⚡ **Energie**.....10

⊗ **Knöpfe**.....2

Besonderheiten

- *Eisiger Hauch:* Wenn sie ein lebendes Wesen durchdringen, rauben sie diesem ihren **Konfliktwert** in ♣ **Geschick** an ⚡ **Energie** , wenn es nicht mit ♣ **Geschick** ausweicht.
- *Geisterhaft:* Kein physischer Gegenstand kann sie verletzen. Sie können jedes physische Hindernis durchdringen.
- *Misstrauisch:* Wollschemen müssen erst in einem *Sozialen Konflikt* besiegt werden, bevor sie mit Sterblichen sprechen.

Boss-Gegner – Katze

Art..... Haustier

Anzahl.....1

Aussehen:

Gewaltige, krallenbewehrte Monstren (zumindest für *Plüschis*) mit hinterlistigem Blick, der anscheinend alles durchschaut.

Verhalten:

Sie schleichen durch die Wohnung und benehmen sich so, als gehöre sie ihnen. Manchmal sind sie aber auch nett und hilfsbereit.

Runden-Erfolge20

Konfliktwerte:

♣ **Geschick**.....8 {3}

♠ **Muskeln**5 {2}

♥ **Herz**.....5 {2}

♦ **Hirn**.....5 {2}

⚡ **Energie**.....20

⊗ **Knöpfe**.....5

Besonderheiten

- *Flucht:* Eine Katze kann einmalig ihren **Konfliktwert** in ♣ **Geschick** verdoppeln, wenn sie aus einem Konflikt fliehen will.
- *Nachtsicht:* Katzen können auch bei totaler Dunkelheit noch sehen und erleiden keine Abzüge.
- *Sprung:* Eine Katze kann senkrecht so hoch springen, wie ihr **Konfliktwert** in ♣ **Geschick** × 20cm beträgt.
- *Überraschungsangriff:* Eine Katze kann in einen Nahkampf starten, indem sie zwischen die Gegner springt und jeden Gegner in Reichweite einmalig mit voller Kraft angreift (7 Erfolge), auch wenn dies die *Runden-Erfolge* überschreitet.
- *Unbeugsam:* Eine Katze kann immer eine Karte zusätzlich ziehen, wenn jemand versucht, sie von etwas zu überzeugen, was sie nicht will.

Besondere Regeln für 🌀 Seelen-Narben

Als *Plüsch-Mama* nutzt du 🌀 *Seelen-Narben* und eventuell auch 🌀 *Knöpfe*, mit denen du deine NPCs unterstützen kannst.

Wie viele 🌀 *Seelen-Narben* bekommst du?

Am Anfang des Abenteuers bekommst du als *Plüsch-Mama* für jedes *Plüschi*, das an der Spielsitzung teilnimmt, zwei 🌀 *Seelen-Narben*.

Wann bekommst du weitere 🌀 *Seelen-Narben*?

Du erhältst eine zusätzliche 🌀 *Seelen-Narbe*, wenn:

- ein *Plüschi* eine 🌀 *Seelen-Narbe* einsetzt
- ein *Plüschi* eine **düstere** *Knuddelkraft* einsetzt (außer, er begeht damit eine Heldentat)
- ein *Plüschi* eine böse Tat begeht

Wie setzt du 🌀 *Seelen-Narben* ein?

Du kannst durch Einsatz von 🌀 *Seelen-Narben* verschiedene Effekte auslösen:

- für 1 🌀 *Seelen-Narbe*
 - Du erhältst eine Karte vom *Plüschi-Stapel*.
- für 2 🌀 *Seelen-Narben*
 - Du neutralisierst die Wirkung eines 🌀 *Knopfes* oder einer 🌀 *Seelen-Narbe*, die von den Spielenden eingesetzt wurden.
- für 3 🌀 *Seelen-Narben*
 - Du erhältst eine Karte aus der *Reserve*.
 - Du erhältst die aktuell oberste Karte vom Ablagestapel.
 - Du ziehst alle deine Karten neu.
- für 4 🌀 *Seelen-Narben*
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♣️ oder ♠️ stattdessen ♣️ und ♠️.
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♥️ oder ♦️ stattdessen ♥️ und ♦️.
- für 5 🌀 *Seelen-Narben*
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♣️ oder ♠️ stattdessen ♥️ oder ♦️.
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♥️ oder ♦️ stattdessen ♣️ oder ♠️.
- für 6 🌀 *Seelen-Narben*
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♣️ oder ♠️ stattdessen ♥️ und ♦️.
 - Du nutzt bei einer *Aktion* mit ♥️ oder ♦️ stattdessen ♣️ und ♠️.

Wie bekommst du 🌀 *Knöpfe*?

Wenn du Gegner und Boss-Gegner einsetzt, bekommst du 🌀 *Knöpfe*, die du wie 🌀 *Seelen-Narben* einsetzen kannst. Du verlierst nicht eingesetzte 🌀 *Knöpfe* wieder, wenn der NPC besiegt wurde.

Wie bekommst du Karten?

Wenn du Gegner und Boss-Gegner ins Spiel bringst oder Knopf-Effekte einsetzt, bekommst du Karten vom *Plüschi-Stapel*, die du als weitere Erfolge einsetzen kannst, wenn die Farbe (♣️, ♠️, ♥️ oder ♦️) passt.

Am Ende eines Konflikts werden diese Karten wieder abgelegt.

Wie läuft ein Konflikt mit einem NPC ab?

- Bestimme als Erstes die *Initiativ-Reihenfolge* der *Plüschis*.
- Die *Plüschis* handeln immer zuerst, außer es gibt eine *Besonderheit* deiner NPCs, die etwas anderes aussagt.
- Du reagierst mit deinen NPCs auf die *Aktionen* der *Plüschis*.
- Wenn du eine *Reaktion* einsetzt, erzeugst du automatisch Erfolge in der Höhe des *Reaktionswertes*; diese werden nicht von den *Runden-Erfolgen* des NPC abgezogen.
- Mit einer *Aktion* kann der NPC zunächst maximal so viele *Erfolge* erzielen, wie der *Konfliktwert* des NPCs beträgt. Diese ziehst du von den *Runden-Erfolgen* des NPC ab.
- Du kannst außerdem zusätzliche *Erfolge* erzielen, die den *Konfliktwert* temporär erhöhen:
 - Wenn du Karten auf der Hand hast, kannst du diese für einen beliebigen NPC einsetzen, um bei passender Farbe (♣️, ♠️, ♥️ oder ♦️) zusätzliche *Erfolge* zu generieren
 - Wenn du 🌀 *Seelen-Narben* oder 🌀 *Knöpfe* einsetzt, kannst du weitere Erfolge durch zusätzliche Karten oder andere Effekte erzeugen.
 - Diese zusätzlichen Erfolge werden nicht von den *Runden-Erfolgen* abgezogen.
- Wenn alle *Plüschis* gehandelt haben, können verbleibende NPCs noch handeln, wenn ihre *Besonderheiten* dies zulassen.
- Wenn am Ende der *Runde* der *Konflikt* noch nicht entschieden ist, startet eine neue *Runde*.
- Am Ende eines *Konflikts* legst du alle noch vorhandenen Karten und 🌀 *Knöpfe* ab.
- Verbleibende 🌀 *Seelen-Narben* behältst du.

Schicksalsfrage

- Wenn du wissen willst, ob ein *Plüschi* Glück hat oder nicht, lass die Spielerin des PCs drei Karten vom *Plüschi-Stapel* ziehen.
- Wenn sie wenigstens einmal ♥️ **Herz** zieht, hatte das *Plüschi* Glück.

Zeitfrage

- Wenn du sicher bist, dass etwas passiert, nur nicht wann, lass die Spielenden nach jeder Runde der *Plüschis* eine Karte ziehen.
- Sobald sie eine bestimmte Farbe (♣, ♠, ♥ oder ♦) ziehen, tritt das Ereignis ein.
- Wenn du es den *Plüschis* leichter machen willst, tritt das Ereignis erst nach zwei Karten ein.

Beispiel

- Eine Horde Zombären will eine Tür einrennen.
- Die Spielenden ziehen immer, nachdem alle *Plüschis* eine *Probe* oder *Aktion* durchgeführt oder etwas anderes getan haben, eine Karte.
- Sobald du ♠ **Muskeln** ziehst, bricht die Tür aus den Angeln.
- Handelt es sich um eine besonders dicke Tür, musst du zweimal ♠ **Muskeln** ziehen.

Sonderformen von Aktionen

Es gibt einige Sonderformen von *Aktionen*, welche die *Plüsch-Mama* nutzen kann, um den *Plüschis* das Heldendasein einfacher, schwieriger oder einfach interessanter zu gestalten.

Gemeinsame Aktionen

Bei einer *Gemeinsamen Aktion* arbeiten mehrere *Plüschis* zusammen (zum Beispiel, um etwas zu heben).

In einem *Szenario* wird eine *Gemeinsame Aktion* folgendermaßen dargestellt:

Aktion (Anzahl) mit ♣/♠/♥/♦ gegen [Schwierigkeit]

Dazu ermitteln die Spielenden einen gemeinsamen *Aktionswert* aller beteiligten *Plüschis*:

- Höchstes *Attribut*
- Höchste *Knuddelkraft*
- je ein Gegenstand pro *Plüsch*
- +2 für jedes weitere *Plüsch* bis zur maximalen *Anzahl* (siehe Wert in Klammern)
- *Schwächen* werden ignoriert

Die Spielenden können nach Belieben Karten aus ihrer Hand und aus den gezogenen Karten einsetzen.

Sie dürfen jedoch weiterhin nicht mehr Karten spielen, als der gemeinsame *Aktionswert* beträgt.

Eventuelle *Plus* oder *Minus* (siehe **Plus oder Minus**) werden gleichmäßig zwischen allen beteiligten *Plüschis* aufgeteilt, beginnend mit dem *Plüsch* mit dem höchsten *Attribut*.

Komplexe Aktionen

Manche *Aktionen* benötigen einen gewissen Grad an Erfolg, damit sie überhaupt gelingen; diese werden als *Komplexe Aktionen* bezeichnet.

Dabei gibt es zwei *Schwierigkeiten*: eine höhere, die man erreichen muss, um kein *Minus* zu bekommen, und eine niedrigere, die man erreichen muss, damit die *Aktion* überhaupt gelingt.

In einem *Szenario* wird eine *Komplexe Aktion* folgendermaßen dargestellt:

Aktion mit ♣/♠/♥/♦ gegen [Schwierigk.][Schwierigk.]

Zum Beispiel wäre das Kurzschießen eines Autos eine *Aktion* mit ♦ **Hirn** gegen 8(5): will man den Wagen anschließend normal fahren, muss man dafür eine *Schwierigkeit* 8 überwinden, aber unter einer *Schwierigkeit* 5 springt der Motor nicht einmal an.

Normalerweise beträgt der Unterschied zwischen den beiden *Schwierigkeiten* eine *Stufe*. Startet eine *Komplexe Aktion* also bei einer *Normalen Schwierigkeit*, entspricht der höhere Wert einer *Schweren Schwierigkeit*.

Langfristige Aktionen

Bei manchen *Aktionen* spielt weniger die Zeit eine Rolle als die Menge an *Erfolgen*, die man benötigt, um sie abzuschließen. Dabei sammelt man mit mehreren *Aktionen* über einen längeren Zeitraum *Erfolge*, gegen eine *Schwierigkeit*, bis man das vorgegebene *Ziel* erreicht. In einem *Szenario* wird eine *Langfristige Aktion* folgendermaßen dargestellt:

Aktion mit ♣/♠/♥/♦ gegen [Schwierigkeit]/[Ziel]

Um zum Beispiel ein okkultes Traktat aus dem Lateinischen zu übersetzen, führst du eine *Aktion* mit ♦ gegen 5/40 durch.

Normalerweise gibt es dabei Zwischenstufen, bei denen du bereits Teile des Ergebnisses bekannt gibst, doch die wirklich wichtigen Erkenntnisse sollten immer erst am Ende des Prozesses stehen.

Ein *Plüsch* kann eine solche Aufgabe allein angehen oder sich eventuell auch nach den Regeln einer *Gemeinsamen Aktion* mit anderen *Plüschis* zusammentun.

Alle Downloads

- [Regelwerk](#)
- [Regelwerk \(Kurzform\)](#)
- [Plüschibogen \(ausfüllbar\)](#)
- [Plüschibogen \(leer\)](#)
- [Plüschibogen Bärthold, der Beispielbär](#)
- [Karten mit Erläuterung der Knopf-Effekte](#)
- [PENG](#)
- [Szenario *Hotel Bärnomicon*](#)
- [Szenario-Vorlage in verschiedenen Formaten](#)
- [Feedback-Bogen \(ausfüllbar\)](#)
- [Feedback-Bogen \(leer\)](#)
- [Komplett-Download als zip-Datei](#)

Bärnomicon

Das Rollenspiel rund um lebendige Plüschtiere

Copyright © Ralf Sandfuchs 2023

Bärnomicon-Titelbild von Bianca „Bibi“ Hecher
<https://hecher-illustration.com>

Ich danke allen Testspielern, Ideenlieferanten und Gesprächspartnern für die Unterstützung bei der Erstellung dieses Regelwerks.

Ein besonderer Dank geht an Frank Werschke, der die erste Fassung des Regelwerks freundlicherweise lektoriert hat.

Und last, but not least geht ein ganz spezieller Dank an [System Matters](#), weil sie die Hoffnung auch nach vielen Jahren nicht aufgegeben haben.

Das Bärnomicon ist zu finden unter:

- [Discord](#)
- [Twitter](#)
- [Facebook](#)
- [Instagram](#)
- Oder sende eine [Mail an das Bärnomicon](#).

Das Bärnomicon ist meinem Freund André Wiesler gewidmet.

Tipps zum Ausdrucken

- Das Regelwerk enthält die kompletten Beta-Regeln.
 - Die Seiten 1–18 sind für die Spielenden gedacht und können ihnen ausgehändigt werden.
 - Die Seiten 10–12 sind besonders relevant für die Erschaffung von *Plüschis* und sollten am besten mehr als einmal zur Verfügung stehen, wenn vor Ort gespielt wird.
 - Die Seiten 19–24 enthalten die Regeln für die *Plüsch-Mama*.
 - Die Seite 25 ist zum Spielen irrelevant.
- Die Kurzform des Regelwerks stellt eine Kurz-Referenz während des Spiels zur Verfügung.
 - Die Seiten 1–3 sind für die Spielenden gedacht und können ihnen ausgehändigt werden.
 - Die Seite 4 enthält die Regeln für die *Plüsch-Mama*.
- Der ausfüllbare Plüsch-Bogen kann am Computer komplett bearbeitet und dann bei Bedarf ausgedruckt werden.
- Der leere Plüsch-Bogen kann ausgedruckt und mitgenommen werden, um vor Ort ausgefüllt zu werden.
- Die Karten mit den Knopf-Effekten sollten für das Spielen vor Ort auf dickerem Papier ausgedruckt, laminiert und anschließend entlang der Linien auf Seite 1 geschnitten werden.

Wer möchte, kann die Ecken der Karten mit einem Eckenabrunder abknipsen, um sie besser handhabbar zu machen.
- Der Hintergrundartikel PENG gibt ein wenig mehr Einblick in die Welt der Plüschis.
- Das Szenario *Hotel Bärnomicon* kann als Einstieg für neue Plüsch-Fans genutzt werden.
- Für eigene Szenarios gibt es entsprechende Vorlagen.
- Der ausfüllbare Feedback-Bogen kann am Computer komplett bearbeitet und dann bei Bedarf ausgedruckt werden.
- Der leere Feedback-Bogen kann ausgedruckt und mitgenommen werden, zum Ausfüllen vor Ort.
- Die Szenario-Vorlagen liegen in verschiedenen Formaten vor, um mit möglichst vielen Anwendungen bearbeitet werden zu können:
 - **.docx**
 - **.odt**
 - **.rtf**
 - **.pdf** (zur Ansicht)
 - Link für Google-Doc