

Savage Advent Worlds

Savage Advent Worlds

Edition 2010



Advent, Advent, der Kobold rennt!

Es war einmal vor kurzer Zeit, am eiskalten Nordpol. Dort lebte der Nikolaus mit seinen treuen Gehilfen, den Nikolauskobolden. Allesamt waren sie fleißige Gesellen und bereiteten sich auf das nahe Weihnachtsfest vor. Der Nikolaus war sehr traditionsverbunden und so fertigten seine Nikolauskobolde Spielsachen aus Holz, schrieben noch mit Federkiel und Tinte, tranken Kakao mit Sahne und knufften und pufften sich freudig.

Doch eines Tages, es war der Nikolaustag, um genau zu sein, platzte der Nikolaus in die Mittagspause seiner Nikolauskobolde hinein. Er hatte eine lange Nacht hinter sich und seine Finger müffelten noch immer nach Fußschweiß.

„Wir haben einen Notfall!“ rief der dicke, gemütliche Mann aus. „Das Christkind wurde entführt!“ Santa Clause, lautete der erste Verdacht der Nikolauskobolde.

Santa lebte am Südpol und arbeitete bis in den Januar hinein. Er war ein Einzelgänger und hatte vor einigen Jahren Rudolf abgeworben. Seine Spielsachen waren aus Plastik und konnten mit Elektrizität betrieben werden. Und seine Post kam per E-Mail. Zu allem Übel wurde er von Coca Cola gesponsert. Er war Staatsfeind Nummer Eins am Nordpol. Aber es gab – noch – keine Beweise für seine Verwicklung in der Sache.

„Ihr werdet nach Neu Märchenstadt gehen und dort nach dem Christkind suchen.“, lautete die Anweisung vom Nikolaus. „Doch denkt daran, es ist eine gefährliche Welt voller Heimtücke, Gefahr lauert an jeder Ecke und man wird versuchen, euch in Versuchung zu führen.“ Hach, was freuten sich die Nikolauskobolde. Natürlich nur still und heimlich.

Marzipan, Weihnachtspunsch, Lebkuchen, Schokotaler, Spekulatius und Zimtschnaps machten sich also auf den Weg in die dunkle Ecke der Werkstatt, zur Wohnung von Knecht Ruprecht. Denn nur dort bekam man die Spielsachen, um sich in einer gefährlichen Welt behaupten zu können.

Knecht Ruprecht war ein finsterner Schattenmann. Oftmals verschwand kleine Kobolde in seiner Wohnung und wurden erst weit nach Mitternacht wiedergesehen. Über das Erlebte wollten sie nie sprechen, grinsten aber breit. Doch egal, das ist eine andere Geschichte.

Knecht Ruprecht ließ sich von Zimtschnaps gerne dazu überreden, auch die härteren Sachen auszupacken und offenbarte sein ganzen Sortiment an Gemeinheiten. Also deckten sich die tapferen Nikolauskobolde ein.

Lebkuchen nahm sich eine Lakritzepeitsche, eine mittellange Zuckerstange mit Himbeergeschmack und eine einfache Zwillie, um damit Rumpkugeln zu verschießen. Als Rüstung wählte es die gute Lebkuchenrüstung, einen Schild aus kandierten Mandeln und kleine Nikolausstiefel. Ein Säckchen mit kleinem Weihnachtsschmuck, Nüsschen und Süßigkeiten rundete die Sache ab.

Zimtschnaps ging ganz anders an die Sache heran. Natürlich schnappte es sich auch eine Zwillie, doch der Reichweite wegen griff es auch zur langen Zuckerfahnenstange mit der Flagge des Nikolaus dran. Die Flagge selbst war weiß mit einem schwarzen Plus, darunter stand „Hier“ zu lesen. Zimtschnaps rundete die Sache mit einer Bambusrohr-Silvesterraketen-Bazooka und einem halben Dutzend Raketen ab. Chinakracher und Knallerbens vervollständigten seine Bewaffnung.

Auch Zimtschnaps entschied sich für die Nikolausstiefel, zog sich aber lieber eine Kokosnussmakronenrüstung über. Auch eine Minidrehleiter durfte nicht fehlen.

Marzipan war eher anspruchslos. Neben einer Kokosnussmakronenrüstung reichte ihm eine kleine

Zuckerstange.

Spekulatius allerdings verehrte das Christkind sehr und wollte vorbereitet sein. Zuerst schnappte er sich eine Konfettikanone und Konfetti, dazu eine Christbaumspitze und Christbaumschmuck. Seinem Namen zu ehren durfte die Spekulatiusrüstung nicht fehlen. Dazu ein einfaches Mandelschild und rote Lacknikolausstiefel.

Weihnachtspunsch verlangte es nach etwas anderen Dingen – nach Weihnachtsbaumkugeln, die mit altem Punsch gefüllt waren. Dazu eine spitze Zuckerstange, eine Kokosnussmakronenrüstung und ein Mandelschild. Der künstliche Wattennikolausbart mit einfachem Gummizug machte die Sache perfekt.

Schlussendlich rüstete sich auch Schokotaler aus. Er nahm sich Zimtwurfersterne, eine Zuckerstange, Christbaumschmuck, ein Tischkatapult, eine Lebkuchenrüstung und einen Mandelschild. Dazu eine Tragegeschirr, um das Katapult im Notfall auf dem Rücken fixieren zu können.

Ein jeder bekam noch eine Flasche Lebertran zur Heilung mit und Geld: 500 Karamelltaler, 250 Schokogroschen und 125 Zuckerpfennige. Da die Kobolde mit einem schönen Gedicht und einem noch schöneren Weihnachtslied zahlten, schenkte ihnen Knecht Ruprecht auch noch Zuckergussmäntel, mit denen sie sich besser im Schnee verbergen konnten. Eine großzügige Überraschung, aber die sechs Nikolauskobolde hatten die Texte auch ein wenig verändert, was Knecht Ruprecht zu Tränen rührte. Nach einem kleinen Gerangel, konnte es endlich losgehen.

„Wie kommen wir denn nach Neu Märchenstadt?“ wollte Lebkuchen wissen.

„Die Rutsche.“, sagte der Nikolaus und zeigte auf die Rutsche?

„DIE Rutsche?“ fragte Weihnachtspunsch.

„Ja, die Rutsche.“, antwortete der Nikolaus. „Doch Vorsicht ...“ – schon war Weihnachtspunsch unterwegs, und die anderen alle hinterher.

„Juhuu!“ war das ein Fest. Über die Zauberrutsche jagten die kleinen Gesellen mitten in das Land der Märchen, Legenden und Sagen. Weihnachtspunsch natürlich zuerst. Er landete ziemlich hart, da er schneller war, als der Nikolaus sein Kommen hätte ankündigen können.

Zum Glück reagierte Haselnuss sehr schnell, der uralte Nikolauskobold, der vor Urzeiten zum Strafdienst an der auswärtigen Rutsche verdonnert worden war.

Kaum hatte er seinen Longdrink abgestellt und die Bermudas hochgezogen, schon hatte er das dicke Auffangkissen ausgefahren und die anderen fünf Nikolauskobolde weich aufgefangen.

„Wir sind im Auftrag des Nikolaus' unterwegs, um das Christkind zu retten.“, erklärte Spekulatius Haselnuss, der mindestens vierundzwanzig Jahre alt war und gar nicht traurig ausschaute. „Es wurde zuletzt bei seiner Freundin der Zahnfee gesehen. Wo finden wir die?“

Haselnuss dachte kurz nach. „Ihr müsst einfach nur der gelben Straße folgen, dann kommt ihr in die Stadt. Fragt euch dort weiter durch.“

„Es liegt Schnee.“, merkte Zimtschnaps an. „Wir sehen keine Straße.“

„Dort sind winzige Schneeschaufeln.“, erwiderte Haselnuss einfach und kümmerte sich wieder um seinen Drink. „Und passt vor dem Wolf auf. Solange niemand eine rote Kappe trägt, sollte das aber kein Problem sein.“

Da atmeten die Nikolauskobolde aber auf, bis ihr Blick auf Spekulatius' rote Haare fielen. Ach, das wird schon gut gehen,

dachten die sechs munteren Nikolauskobolde, fingen an den Schnee im Wald zu schieben und folgten bald singend der gelben Straße.

Derweil war auch der böse Wolf unterwegs ... aber das ist eine ganz andere Geschichte, denn an jenem Tag, versaute der Wolf einfach seinen Wurf.

Neu Märchenstadt war einfach wunderbar anzuschauen: Das Stadttor war aus Lebkuchen, die Mauern aus Bonbons und die Stadtwachen trugen Rüstungen aus Gummibärchen. Dementsprechend war Zimtschnaps eifrig an der Mauer am lutschen, während sich seine Mitkobelde am Wachtor vollfutterten.

„Wirst du aufhören, genau DA zu lecken!“ schrie die Wache plötzlich panisch und schubste Weihnachtspunsch weg. „Also wirklich. Was wollt ihr überhaupt? Ihr seid doch Weihnachtskobolde? Gehört ihr zum Nikolaus oder zu Santa Clause?“

„Natürlich zum Nikolaus!“ echote es da wie aus einem vollen Mund zurück.

„Aha, gut, aber ich will keinen Ärger in der Stadt. Mir reicht es schon, dass mir die Bettler immer das Stadttor wegknabbern. Und die Fahne, die lasst ihr draußen stehen. Das mussten die anderen auch.“

Und tatsächlich, an der Stadtmauer lehnte die Flagge von Santa Clause. Die Flagge selbst war weiß mit einem schwarzen X. Über dem X stand „Dort“ zu lesen.

Während nun Zimtschnaps die Wache überredete, die Fahne mitnehmen zu dürfen, schrieb Weihnachtspunsch schnell „Santa ist doof“ auf die Flagge des Klassenfeinds. Schnell nach der Adresse der Zahnfee erkundigt, schon ging es los, in die Kukident-Gasse 8. Denn dort sollte die gute Frau wohnen.

Unterwegs kamen die Nikolauskobolde bei einer Hexenverbrennung vorbei. „Halt ein, glaubt mir, ich bin eine gute Fee!“ rief die alte, hakennasige, warzige Frau, die an den Pfahl gebunden war. „Zur Hilfe!“

Da nickten die guten Nikolauskobolde nur und Zimtschnaps rief: „Verbrennt sie!“ Und weiter ging es.

In der Kukident-Gasse 8 standen die Nikolauskobolde plötzlich vor dem Armenhaus. Hier lebte also die Zahnfee. Die Kobolde klopfen an die Türe, hätte es denn Eine gegeben, aber das konnte man sich nicht leisten. Also traten die sechs Nikolaushelferlein ein und begrüßten den Hausmeister, der ihnen sicher weiterhelfen konnte.

„Wo wohnt denn die Zahnfee?“ fragte Schokotaler.

„Einfach die Treppe hoch, falls wir uns eine leisten könnten. Wohnung 2, falls wir Nummern bezahlen könnten.“, erklärte der Hausmeister. Oh, hier lebten die Ärmsten der Armen.

Man musste also über eine Leiter nach oben klettern. Jede zweite Sprosse war bereits verpfändet und auf allen anderen Sprossen klebte das Siegel des Gerichtsvollziehers.

Oben angekommen gingen die Nikolauskobolde zu Wohnung 2 und klopfen an die Türe, falls man sich eine hätten leisten können. Also pochte Marzipan vorsichtig an den verpfändeten Rahmen. Die Nachbarn blickten neugierig auf den Flur hinaus, denn selbst Wände gab es keine.

„Wer ist denn da?“ fragte die Zahnfee mit rauchiger Stimme von drinnen.

„Die Nikolauskobolde. Wir wollen das Christkind retten.“

„Kommt herein!“ rief die Zahnfee, eine rattenscharfe Sexbombe in einem Zuckerwattenkleid, das nur ein Hauch von Nichts war. Und Sie saß lasziv auf ihrem Bett, wenn sie sich denn Eines hätte leisten können.

„Selbst wenn ich wollte könnte ich nicht!“ rief Lebkuchen bedauernd aus, verwies optisch auf seinen Mangel an Nüssen und zog sich die Hose wieder hoch, während die anderen begehrlische

Blicke auf die Zuckerwatte warfen.

„Untersteht euch, ich bin eine züchtige Fee!“ rief die Zahnfee aus und dann kam man zur Sache.

„Hast du das Christkind gesehen?“

„Ja.“

„Es ist entführt worden.“

„Ja.“

„Hast du den Entführer gesehen?“

„Ja.“

„Wer war es denn?“

„Keine Ahnung.“

Was war das bloß für eine wunderbare wörtliche Rede, die im Stil an Klassiker wie „Durch die Wüste“ herankommt. Aber zurück zur Sache.

„Ein Mann in dunklem Umhang entführte das Christkind.“, erklärte die Zahnfee hilfsbereit. „Er kam am Abend.“

„Hatte das Christkind keine Leibwächter?“ hakte Marzipan nach.

„Doch, vier Engel. Aber die sind Pazifisten.“

„Was geschah dann?“

„1 - 2 - 3 - 4 - 4 Engel rief den Entführer aus, machte 'Hahahaha' und schnappte sich das Christkind.“

„Nicht 'Hohohoho'?“

„Nein. 'Hahahaha'“, antwortete die Zahnfee leutselig.

„Verdammt, dann war es nicht Santa Clause.“, jammerte Zimtschnaps. „Das hätte so gut gepasst.“

„Oh nein, dann muss es Graf Zahl gewesen sein.“ Nun, die Indizien sprachen für sich. „Dann suchen wir eben ihn.“

Die Zahnfee erklärte noch kurz, dass sie wegen der schwindenden Zahnschmelzqualität Bankrott gegangen sei und nun Geld bräuchte. Die Nikolauskobolde spendeten für die Kinder gerne ein paar Karamelltaler – was das Problem nicht beheben sollte.

Dann mussten die Nikolauskobolde gehen, denn die Zahnfee ließ die Hüllen fallen, um zu baden, falls sie sich eine Wanne hätten leisten können.

Wieder am Stadttor angekommen, unterzog man die Wache einem gnadenlosen Verhör: „He, wo wohnen denn die Bewohner aus der Sesamstraße?“

„In der Sesamstraße.“

„Ahaaa! Moment, äh, nun, na ja, eigentlich logisch. Wohnt dort auch Graf Zahl?“

„Nein, der ist umgezogen und wohnt jetzt im alten Anwesen der sieben Zwerge, hinter den sieben Bergen.“

„Nö, ich will nicht schon wieder so weit gehen müssen.“, maulte Weihnachtspunsch sofort herum. „Nicht schon wieder.“

„Wo wohnen denn jetzt die sieben Zwerge?“ wollte Lebkuchen wissen.

„In ihrer Goldschmiede, kaum zu verfehlen, in der Schneewittchen-Gasse 1 bis 20. Ja, die Jungs haben ihr Geld gemacht.“

Also trabten die Nikolauskobolde los, um die sieben Zwerge zu besuchen. Hui, die Zwerge wohnten in einem großen Palast und verkauften Edelmetalle und Schneewittchen-Souvenirs. Die sechs Nikolauskobolde klopfen nun an der Ladentüre an und traten ein. Sofort kam ein hilfsbereiter Zwerg nach vorne geeilt, um die Kunden zu begrüßen.

„Was darf es denn sein?“ fragte er beflissen. „Gold, Platin, Silber? Vielleicht ein Schneewittchen-Gold-T-Shirt?“

„Nein, wir haben ein paar Fragen zu eurem alten Haus hinter den sieben Bergen.“, erklärte Schokotaler.

„WER IST DENN DA?“ rief von hinten ein unbekannter Zwerg.

„EIN PAAR NIKOLAUSKOBOLDE!“

„WOLLEN DIE ETWAS KAUFEN?“

„NEIN!“
„DANN SCHMEISS SIE RAUS!“
„Äh, wir wollten euch nur ein paar Fragen stellen“, meinte Lebkuchen schnell.
„Ach so.“, sagte der Ladenhüterzweig da. „SIE WOLLEN UNS ETWAS STELLEN?“
„IST DAS KOSTENLOS?“
„Ist das kostenlos?“ hakte der Zwerg nach.
„Äh, ja, klar. Fragen kostet nichts.“
„JA!“
„DANN NEHMEN WIR ES!“
„Also, wir nehmen eure Fragen.“
Puh, da waren die kleinen Helferlein aber erleichtert. „Habt ihr das Haus an Graf Zahl verkauft?“
„Ja. Ein netter Vampir. Hatte aber einen Tick.“
„Wie viel habt ihr dafür verlangt?“
„999.999.999 Karamelltaler. Ein Schnäppchen.“, begeisterte sich der Ladenhüter.
„Das muss aber lange gedauert haben.“, sagte Zimtschnaps und kratzte sich am Hintern.
„Nun, die Verhandlungen waren ja schnell abgeschlossen. Aber es dauert drei Monate, bis der Graf gezahlt hatte. Zwischendurch hatte er sich auch verzählt und er wollte alles unbedingt in bar zahlen.“
Spekulatius dachte über Weihnachtspunschs Problem nach. „Hm, wie kommt man denn zu dem Haus? Und vor allem schnell genug?“
„Nun, man geht durch den Siebenmorgenwald und dann über die Sieben Berge. Das dauert sieben Monate. Oder man benutzt die Hintertüre in unserem Laden.“ – Was auch sonst ...
Also benutzten die Nikolauskobolde die Hintertüre und standen dann auf dem Hinterhof. Dort wiederum stand eine dicke, alte, rostige Eisenlok, daran ein schlanker Farbiger mit weißem Kraushaar, Sonnenbrille und Latzhose gelehnt.
„Das ist sicherlich Lukas der Lokomotivführer und seine gute Emma.“, erklärte der sachkundige Zimtschnaps.
„Häh?“ fragte die anderen Nikolauskobolde.
„Guckt ihr denn kein Fernsehen?“ fragte Zimtschnaps erstaunt und war sich sofort seines Fehlers bewusst. „Ups.“
„Du hast einen Fernseher?“ riefen die anderen fünf Nikolauskobolde erschrocken aus. „Der ist verboten. Das steht doch dann im goldenen Buch vom Nikolaus.“
Verdammt, dachte Zimtschnaps, die haben ja recht. Wie soll ich das Buch bloß fälschen, wenn ich unterwegs bin? Egal. „Äh, ich habe nur davon gehört. Ich weiß gar nicht was ein Fernseher ist.“
„Puh, gut so.“, sagte Spekulatius erleichtert. „Außerdem ist das sicherlich Molly. Ups.“
Nun wurde sich kurz prügelnd beraten, ob Lokomotiven gebaut oder geboren wurden. Man einigte sich einvernehmlich auf geboren.
„Guten Tag, kannst du uns zum Haus der sieben Zwerge hinter den sieben Bergen fahren?“ fragte Marzipan.
Jim Knopf nickte. „Klar, kein Problem. Besteigt die gute alte Molly und wir fahren sofort los.“
„Was ist denn mit Emma und Lukas passiert?“ fragte Marzipan, während es sich die anderen auf dem ganzen Koks gemütlich machten.
„Äh, nun, das war ein Unfall. Ich habe die Weiche zu spät gesehen und plötzlich waren die beiden auf dem Abstellgleis. Da kann ich nichts für.“, erklärte Jim Knopf und nahm seinen weißen Spazierstock auf.
„Du bist ja blind. Wie ist dass passiert?“ wollte Spekulatius wissen.
„Nun, es ist schon lange her, zu meiner Zeit als Jazzmusiker.

Ich war kurz vor einem Tunnel, sah rechts die Zahnfee und bekam Stielaugen.“

„Oh, ja, das kann passieren.“

Nun ging es also los. Tut Tut! Da! Weihnachtspunsch war erleichtert, weil er nicht laufen musste.

Da standen sie nun vor dem Haus der Sieben Zwerge. Zuerst umrundeten sie kleine Hütte, um nach auffälligen Dingen zu gucken. Hm, doch da gab es nichts Auffälliges. Also gingen die sechs Nikolauskobolde zum Souvenirshop, der neben dem Haus stand. Unterwegs betrachteten sie die neunundneunzig Hecken, die in Zahlen geschnitten waren. Und betrachteten die siebenundsiebzig Frösche, die jemand am Zahlenteich auf eine Latte genagelt hatte.

Im Shop stand ein Zwerg und begrüßte seine Kundschaft traurig. Immerhin, es waren seine ersten Kunden in diesem Jahr. Deswegen versuchte er zu grinsen, was ihm nicht gelang.

Die kleinen Leuten machten sich miteinander bekannt. Die Nikolauskobolde erfuhren also, dass sie es mit dem achten der sieben Zwerge zu schaffen hatten: Zwerg Nase I. Er hatte die Bergbaugesellschaft verlassen, bevor Schneewittchen auftauchte und den sieben Zwergen zum Aufstieg, einer Nacktbar und einer Bandkarriere verhalf.

Zwerg Nase der I erzählte von seinem tollen Leben. „Und dann sagte ich, nein, was willst du denn im Orient. Schick doch Zwerg Nase II. Ich denke, das war die richtige Entscheidung. Zugegeben, als ich diesen Tänzer in Pulp Fiction spielen sollte, war ich kurz davor die Rolle anzunehmen. Aber ich hatte auch dieses verlockende Angebot als Warzenausdrücker im Haifischbecken, was mich irgendwie mehr reizte.

Auf Grund dieser beruflichen Erfahrung rief mich dann so ein Cameron an und meinte, ob ich nicht Lust hätte so einen Mann auf dem Bug eines Schiffes zu spielen. Klang gut, aber das Schiff geht ja unter, also lehnte ich dankend ab. Und jetzt arbeite ich hier.“

„Aha. He, verkaufst du mir das Schneewittchenkostüm da hinten?“ fragte Weihnachtspunsch und zückte seine Geldbörse.

„Klar, kein Problem.“ Bei einer monatlichen Pacht von einhundert Karamelltalern, insgesamt einem einzigen Kunden und zehn Karamelltalern Einnahmen innerhalb der ersten zwölf Monate kann sich jeder ausrechnen, wie die Zukunft von Zwerg Nase I aussah – deprimierend.

Weihnachtspunsch zog sich also vor dem Shop um, legte etwas Rouge und Glitzer auf und zwinkerte den Zwergen an. „Ich bin Schneewittchen.“

Die Zeit schien stillzustehen, der Schnee gefror, auch der Schall weigerte sich eine Bewegung zu machen – da ertönten irgendwo zwei Klappergeräusche, die entstehen, wenn Würfel in einem Würfelbecher kullern. Keine Ahnung, was das mit dieser Geschichte zu schaffen hat, aber danach lief die Zeit wieder normal.

„Schneewittchen!“ rief der Zwerg erfreut aus. „Du! Hier! Endlich! Freut mich, dich zu sehen.“

„Ja, ich habe Urlaub und dachte mir, schaut du mal bei deinem alten Freund Zwerg Nase I vorbei.“, erklärte Weihnachtspunsch-Schneewittchen fröhlich. „Und was machst du hier so?“

„Ich arbeite für Graf Zahl und verkaufe Souvenirs.“

„Hast du denn eine Lizenz dafür?“

„Äh, uh, ich glaube – nein.“, erwiderte Zwerg Nase I ganz bekümmert.

„Macht ja nichts.“

Zimtschnaps hatte da plötzlich einen grandiosen Einfall: „He, Zwerg Nase I, kannst uns vielleicht eine Karte der Miene geben? Ich meine, du warst ja mal einer der sieben, acht, nein, sieben, nein, doch, acht, egal, Zwerge.“

„Klar, kein Problem.“, sagte Zwerg Nase I und zeichnete schnell eine Krickel-Krackel-Karte mit einem großen X in der Mitte.

Lebkuchen sah sich das X genau an. „Was ist denn das für ein X?“

„Da ist die Folterkammer von Graf Zahl. Ich musste sie eigenhändig erbauen.“

„Aha!“ riefen die Nikolauskolbolde einstimmig aus. Bevor sie jedoch losgingen, gestand Weihnachtspunsch Zwerg Nase I, dass er gar nicht Schneewittchen war und verkaufte das Kostüm zum doppelten Preis zurück. Aber Zwerg Nase I nahm es den Nikolauskobolden gar nicht krumm. Also stürmten sie nun los und standen vor der Türe zum Haus der Sieben Zwerge.

„Und jetzt?“ fragte Weihnachtspunsch, während Zimtschnaps seine Bambusrohr-Silvesterraketen-Bazooka auspackte.

Marzipan drückte erst mal auf die Klingel und die machte. „Ding Dong – 1 – 1 Klingelzeichen!“

„Oh“ Da waren die kleinen Gesellen aber kurz baff, bevor sie sich darum prügeln, wer als nächstes klingeln durfte. Schokotaler holte schlussendlich den Rekord mit 2547 mal klingen. Aber, o weh, wie sollten sie bloß ins Haus gelangen? Da hatte Speklatius die rettende Idee: Er drückte die Klinke hinunter und machte die Türe einfach auf. Na ja, so kann man es auch machen, allerdings hätte sich der Erzähler, alleine der Dramatik wegen, eine explosivere Lösung gewünscht. Aber, man kann nicht alles haben.

Schwupps, waren die Nikolauskolbolde also im Haus und sahen sich all die kleinen Möbel an. Nun, für die Nikolauskolbolde waren die Möbel genau in der richtigen Größe. Und dann fanden sie es, dass legendäre Bett von Schneewittchen, in dem die züchtige Prinzessin – umsorgt von den treuen sieben Zwergen, auf ihren Prinz Charmant gewartet hatte, während die böse Stiefmutter stets versuchte, das arme Schneewittchen zu töten. Doch die Geschichte hatte ja ein glückliches Ende genommen und Schneewittchen war nun Königin und das Böse besiegt.

Allerdings fiel den Nikolauskobolden auf, das Schneewittchens Bett merkwürdig aussah. Es war groß, rund und mit schwarz-roter Satinbettwäsche bezogen. Es gab an den Rändern kleine Pfosten, an denen plüschüberzogene Handschellen baumelten. Über dem Bett war ein großer Spiegel angebracht, der scheinbar jedes kleine Detail ganz deutlich zeigte.

„Aha, eine Prinzenfalle!“ schlussfolgerte Speklatius grimmig, während die anderen Nikolauskolbolde mit Schneewittchens Unterwäsche spielten, die Lebkuchen unter einer Lederpeitsche gefunden hatte. Ein kleiner Lederbeutel – der mit einem Gummiball und vielen Reisverschlüssen versehen war – hatte es ihm besonders angetan. „Guckt mal, ich bin das Schneewittchen!“ rief er aus und purzelte die Treppe hinunter. Er hatte das Ding wohl falsch aufgesetzt.

„Egal, lasst uns weitergehen.“, sagte Marzipan. „Wir haben eine wichtige Mission zu erfüllen.“

Also stapften die lustigen Freunde nach unten, um dort in die ehemalige Miene zu gelangen. Schokotaler entdeckte dabei den alten Schreibtisch von Schneewittchen und eine geheime Schublade, in der sich merkwürdige Dokumente befanden:

Der Lieferschein eines falschen Zauberspiegels, die Rechnung über einen zu kleinen Gürtel, die Verpackung eines Goldkamms und ein Flächen mit Arsen. Dazu ein alter Zeitungsausschnitt, in dem von Prinz Charmant als reichster Junggeselle der Märchenwelt die Rede ist. Dazu noch ein Brief, mit ausgeschnittenen Zeitungsbuchstaben: "Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast! gez. Ein anonym Jäger". Und obenauf der herzerreißende Brief von Schneewittchens Stiefmutter Königin Aschenbrödel, die derzeit noch ihre Zwangsarbeit im

Rotkäppchen-Knast ableistet und um Gnade bittet - vor allem, da der Prinz mit der eisernen Maske langsam immer zudringlicher wird.

Die Nikolauskolbolde machten ein finstres Gesicht. Sollten sie etwa ein großes Geheimnis entdeckt haben? Oder hatten sie einfach nur Hunger? Jedenfalls stapften sie Süßigkeiten kauend weiter.

Die Karte stellte kein Problem dar, wohl aber die Falltüre, die in jedem ordentlichen Gewölbe zu finden ist. Allerdings sind Nikolauskolbolde daran gewöhnt stets irgendwo hinunterzufallen und konnten so problemlos zur Seite springen. Alsbald hörten sie auch schon Graf Zahls finstere Stimme: „Eins – Zwei – Drei – Vier – Fünf – Sechs – Sieben – Sieben Peitschenhiebe sollst du kriegen.“

Da stürmten die Nikolauskolbolde die Folterkammer. Wie sollten sie bloß diesen süßen Plüschvampir besiegen, der gerade das Christkind auspeitschte? „ Ein Hieb! Zwei Hiebe! Drei Hiebe! Vier Hiebe ...“

Da hatte Zimtschnaps einen Einfall, den er vorher ausprobieren wollte. „Zwei!“ rief er schnell aus, als das Christkind beim Schreien eine kleine Pause machte.

„Zwei Hiebe! Argh! Noch mal von vorne. Ein Hieb! Zwei Hiebe!“

Natürlich, das konnte auch nur ein Zufall sein. Und die Nikolauskolbolde wollten auf Nummer sicher gehen. Also wartete Lebkuchen auf den richtigen Augenblick.

„Fünf Hiebe! Sechs Hiebe!“

„Drei!“

„Drei Hiebe! Argh! Noch mal von vorne. Ein Hieb! Zwei Hiebe!“ rief Graf Zahl aus und ließ seine neunschwänzige Peitsche peitschend peitschen.

Nun, die Nikolauskolbolde wussten, wie sie ihm beikommen konnten. Während sich also Marzipan und Lebkuchen bereit machten, erkaufte ihnen Speklatius noch ein wenig Zeit und rief „Vier!“, als Graf Zahl gerade zum letzten Hieb ausholen wollte. Das Christkind hatte bereits ein irres Funkeln in seinem Blick.

Jetzt wartete die Nikolauskolbolde den richtigen Augenblick ab. Gerade als Graf Zahl den letzten Peitschenhieb ausgeteilt hatte und sich lachend seinen neuen Feinden entgegenstellen wollte, leerten die Nikolauskolbolde ihre Säckchen mit Nüsschen, die nun vor Graf Zahls Füße rollten. Nun, da hatte er was zu zählen und das Christkind wurde schnell befreit.

„Wir sind hier um dich zu retten.“, kommentierte Marzipan die Rettungsaktion, während Speklatius noch Lametta vor Graf Zahls Füße kippte und Zimtschnaps den Plüschvampir beim Zählen weiterhin verwirrte. Nun zählte jede Sekunde: Eine Sekunde, zwei Sekunden, drei Sekunden – Verzeihung, aber eine so spannende Situation reißt nun einmal mit.

Egal. Auf jeden Fall flüchteten die Nikolauskolbolde nach oben. Da fiel Lebkuchen ein, dass sie im Auftrag der sieben Zwerge noch ein goldenes Amulett in Herzform beim Grafen abliefern sollten. Ein Umstand, der bisher leider keine Erwähnung fand, aber keineswegs einen Flüchtigkeitsfehler darstellt, sondern ein Resultat allgemeiner Vergesslichkeit beim Genuss von zu viel Glühwein und Apfelpunsch ist.

Nun brachten die Nikolauskolbolde schnell das Herz in die Kammer zurück, wo der Graf gerade kurz vor Vollendung seiner Arbeit war. Er hatte schnell gezählt, denn immerhin galt es das Christkind zurückzuholen.

Erneut störten ihn die munteren Gesellen beim Zählen und mit einem lauten „Aaah!“ explodierte der Graf in 7957623 Konfettistückchen. Nun, da beschloss Lebkuchen, das goldene Herzchen einfach zu behalten.

Die Nikolauskolbolde verließen also die Mine der Zwerge und verabschiedeten sich von Zwerg Nase I. Dieser vertraute ihnen

noch ein Päckchen an, das im Namen von Graf Zahl an ein Postfach geliefert werden sollte. Natürlich versprachen die Nikolauskobolde, sich darum zu kümmern.

„Einsteigen! Nächster Halt Neu Märchenstadt!“ rief Jim Knopf aus und es ging los. Munter eine Insel mit zwei Bergen besingend, verfuhr er sich natürlich und es bedurfte der Hilfe der Nikolauskobolde. Das Wissen wie sie ihm halfen, versank leider ebenfalls im Apfelpunsch.

Kaum zurück in der Stadt, bedankten sich die Nikolauskobolde bei Jim und Molly. Auch das Christkind war froh, endlich wieder frei zu sein. Es bedankte sich ebenfalls herzlich und machte sich auf den Weg in die Stadt, während Marzipan mit Jim Knopf fachsimpelte.

„Nun“, meinte Marzipan, während er der stolzen Molly auf den Kessel klopfte, „schon mal an einen ICE gedacht?“

Während sich Molly also wütend dagegen wehrte aufs Abstellgleis zu kommen, gingen die Nikolauskobolde in die Stadt zurück, um das Paket abzuliefern. Vorher guckten sie aber nach, was darin lag. Es war ein einfacher Kricketschläger. Allerdings nicht so ein englisches Ding, das einem Paddel ähnelte, sondern ein Ding, das einem Hammer ähnelte.

„Die Herzkönigin steckt hinter dem Schlamassel.“, schlussfolgerte Zimtschnaps. „Garantiert. Wir haben ein Herz und einen Kricketschläger. Los, lasst uns rausbekommen, wem das Postfach gehört.“

Allerdings hatte der Postbeamte keine Lust, eine Adresse herauszurücken oder irgendwie sonst behilflich zu sein. Er war eh ein mürrischer Kerl, der über seine Zahnschmerzen jammerte. Hier war Marzipans nächste große Sekunde, denn er liebte technische Dinge.

„Nun, guter Mann, du brauchst eine Zahnbürste.“, erklärte Marzipan hilfsbereit.

„Eine was?“

„Eine Zahnbürste. Die kann man leicht selber basteln. Du nimmst ein Stück Schweinehaut mit Borste, steckst einen kleinen Stock daran und rubbelst dir damit über die Zähne.“

„Das hilft?“

„Klar.“

„Passt mal kurz auf die Post auf!“ rief der Postbeamte aus und rannte los. Das war die Gelegenheit für die Nikolauskobolde. Flugs packten sie das Paket ins Postfach und warteten. Es dauerte auch nicht lange und das Paket verschwand. Schnell sah Spekulator nach, konnte aber nur einen breiten Grinsenmund entdecken. Es war also die Grinsekatz! Und damit vielleicht die Herzkönigin! Aber eigentlich war es auch egal, es gab wichtigere Dinge zu erledigen. Immerhin waren die Nikolauskobolde ja in der großen Stadt, in der es viel zu sehen gab.

Da kam auch schon der Postbeamte zurück. „Es hat etwas gedauert. Der Schweinehirte wollte keines seiner Tiere schlachten, da er sie braucht, um eine Prinzessin zu heiraten. Also habe ich mir ein Ferkel geben lassen und muss sagen, es klappt wunderbar. Ich muss noch nicht mal selber rubbeln.“

Marzipan blickte skeptisch auf die ausgebeulte Tasche des Postbeamten, aus der ein wackelndes Stöckchen ragte und aus dem es panisch quiekte. „Du hast doch nicht etwas – ach, ich will es gar nicht wissen.“

Nein, denn nun gab es wichtigere Dinge zu erledigen. Die Nikolauskobolde suchten sich den nächstgelegenen Saloon, vor dem ein Colaautomat stand. Hier war also der Klassenfeind. Aber erst einmal zogen die Nikolauskobolde eine Getränkedose nach der anderen aus dem Automaten, aber der ging nicht leer. Also zertrümmerten sie ihn.

Das rief wiederum die Santa Clause Koblode auf den Plan, die mit ihren Hightechwaffen und einer vierfachen Überlegenheit ausgestattet waren.

„Was macht ihr in unserem Revier?“ fragte ihr Anführer und ließ einen ferngesteuerten Spielzeugpanzer vorfahren, während Zimtschnaps seine Bambusrohr-Silvesterraketen-Bazooka auspackte, ein Teelicht auf die Spitze seines Spitzhutes setzte und diesen dann nach hinten drehte, um die Waffe schnell abfeuern zu können.

Betont lässig schritt nun Weihnachtspunsch nach vorne und packte eine seiner Weihnachtskugeln aus. „Das!“ stieß er arrogant hervor und ließ die Kugel auf den Panzer fallen. Der ausströmende Geruch war schier erbärmlich. Doch während sich der Santa Clause Kobold zusammenschloss, musste sich Weihnachtspunsch übergeben.

Bevor die Situation eskalierte, vibrierten plötzlich die Zaubermüsschen in Lebkuchens Hose. Der Nikolaus rief seine Koblode zu sich zurück. „Wir kommen wieder!“ stießen die Nikolauskobolde betont lässig hervor und rannten dann zum Postamt.

„Schnell wir brauchen einen großen Karton.“, sagte Schokotaler und schon kletterten die freundlichen Freunde hinein, nach dem sie den Karton ordentlich frankiert hatten.

„Wo geht es denn hin?“ fragte der Postbeamte und begann zu schreiben. „An Santa Clause am Südpol?“

„Nein!“ echote es einstimmig aus dem Karton. „An den Nikolaus am Nordpol!“

„Ach so, Verzeihung.“

Kaum war die Adresse geschrieben, sorgte der Weihnachtzauber dafür, dass das Paket augenblicklich zugestellt wurde. Der Nikolauskobold, der ansonsten mit offenen Armen die Wunschzettel auffing, war sehr überrascht und überraschend platt.

„Wir sind wieder da!“ schallte der Ruf durch die Werkstatt und der Nikolaus begrüßte seine Koblode freudig.

„Ihr habt es geschafft.“, sagte er stolz. „Ich habe gerade mit dem Christkind gesprochen. Als Lohn erhaltet ihr einen Schokoorden.“

Außerdem beschlossen die Nikolauskobolde, sich zukünftig ZIMT. zu nennen: Ziemlich Intelligente Meister Truppe – nur für den Fall, dass ihre Fähigkeiten irgendwann noch einmal gebraucht werden sollten.

Kaum hatten sie diesen Entschluss gefällt, stürmte der Nikolaus herein: „Wir haben einen Notfall!“ rief der dicke, gemütliche Mann aus. „Das Christkind wurde entführt!“

„Wie blöd muss man denn sein?“ stieß Marzipan seufzend aus und schnappte sich seine Ausrüstung.

„Doch diesmal ist es noch schlimmer. Ich habe gerade über den roten Telegraphen mit Santa Clause gesprochen. Auch Rudolf ist spurlos verschwunden!“ ...

Regeln

Weihnachtswichtel

Weihnachtswichtel sind die fleißigen Helfer am Nordpol und am Südpol. Niemand weiß woher sie kamen (irgendwie waren sie schon immer da) und niemand weiß wohin sie gehen (falls sie denn mal weggehen). Man nennt sie auch Kobolde, Elfen, Santas kleine Helferlein, Nikolaus' Kindle, Ärger am laufenden Band oder auch „Hau ab!“. Ja, zugegeben, sie sind nervig, laut, prügeln sich gerne und naschen was das Zeug hält. Aber sie sind treue Seelen (und vor allem unheimlich unschuldig naiv), die ihr letztes Hemd für das Weihnachtsfest und glückliche Kinderaugen geben würden – beim letzten Kakao würde es schon wieder eine heftige Debatte geben. Weihnachtswichtel kommen in der Arktis (Nordpol, da wo die Eisbären leben) und in der Antarktis (Südpol, da wo die Pinguine leben) vor.

Am Nordpol ist Santa Clause daheim. Er und seine Elfen sind moderne Gesellen, die mittels modernste EDV das Weihnachtsfest am Laufen halten. Sie hegen eine gesunde Fehde mit dem Nikolaus am Südpol. Santa Clause ist dafür berühmt, dass er die ganze Verteilerarbeit an Weihnachten alleine regelt – natürlich in Zusammenarbeit mit Rudolph, dem berühmten Rentier.

Der Nikolaus und seine Kobolde setzen dagegen auf Tradition und Handarbeit. Modernes Zeug ist bei ihnen verpönt und sie arbeiten dem Christkind zu – bei dem wiederum die ganze Verteilerarbeit hängen bleibt. Außerdem ist Knecht Ruprecht beim Nikolaus angestellt, ein finsterer Geselle, der die dunkle Seite der Polarnacht bevorzugt.

Aua!

Weihnachtswichtel kennen keine Wunden. Die heißen bei denen einfach nur „Aua!“.

Gäh!

Weihnachtswichtel kennen auch keine Erschöpfung. Das heißt bei denen nämlich „Gäh!“.

Krüm!

Weihnachtswichtel erhalten ein zusätzliches Plätzchen pro Spielsitzung. Das Plätzchen ist kumulativ zu den Talenten *Glück* und *Großes Glück*.

Klein

Weihnachtswichtel sind ziemlich klein. Daher erleiden sie einen Abzug von 1 auf ihre Robustheit.

Das klappt schon

Wichtel sind unheimlich optimistische Wesen. Sie beginnen mit 1W6 Willenskraft, statt nur mit einem W4.

O weh!

Weihnachtswichtel haben automatisch die Nachteile *Große Klappe* und *Heldenhaft*.

Puh, wie gut!

Weihnachtswichtel haben automatisch die Talente *Reparaturgenie* und *Flink*.

Ich komme vom Nordpol

Weihnachtswichtel vom Nordpol haben automatisch *Zwei linke Hände* bei allen elektronischen Geräten. Außerdem können sie Kakao einsetzen, um sich übernatürlich zu stärken.

Ich komme vom Südpol

Weihnachtswichtel vom Südpol haben automatisch *Zwei linke Hände* bei allen mechanischen Sachen. Außerdem können sie Limonade einsetzen, um sich übernatürlich zu stärken.

Plätzchen

In „Savage Advent Worlds“ gibt es gar keine Bennies, denn Bennies sind Plätzchen. Sie funktionieren genau so wie Bennies – mit einem gewaltigen Unterschied. Setzt man ein Plätzchen ein, muss man es augenblicklich essen!

Plätzchen sind die besten Freunde eines Weihnachtswichtels. Jeder Wildcard-Weihnachtswichtel bekommt zu Beginn jedes Kampfes ein Plätzchen. Das steigert keinesfalls den permanenten Plätzchenvorrat, lässt den Weihnachtswichteln aber die Sicherheit bei jedem Kampf wenigstens ein Plätzchen zur Verfügung zu haben.

Durch diese Regelung können Weihnachtswichtel am Ende der Sitzung etliche Plätzchen übrige haben. Für sie fällt die Optionalregel Bennies in Erfahrungspunkte umzutauschen weg, da sie sowieso keine Bennies haben.

Warnung: Spieler sollten kleine Plätzchen bevorzugen. Diese sind schneller gegessen und die Erstickungsgefahr ist geringer. Große Plätzchen oder gar schmackhafte Lebkuchen neigen beim Lachen zum verkanten im Hals. Heißer Kakao oder Glühwein sind untauglich zum Runterspülen der Plätzchen. Vor der Spielsitzung sollte man auf ein Essen verzichten, nach der Spielsitzung Zähne putzen oder ein Zahnreinerkaugummi benutzen (das Kaugummi kauen und keinesfalls auf die Zahnbürste kleben).

Böse Taten

Weihnachtswichtel sind gute Wichtel und geben sich auch stets so. Sobald sie eine böse Tat begehen oder sich mit einem miesen Schurken verbünden, verlieren sie augenblicklich ein Plätzchen. Dieser Plätzchenverlust gilt bis zum Ende der Spielsitzung. Werden dadurch die Plätzchen eines Weihnachtswichtels aufgebraucht, kann er bis zum Ende der Spielsitzung keine neuen Plätzchen mehr erhalten - egal aus was für einer Quelle.

Falls ein Weihnachtswichtel nur schwer beurteilen kann ob eine Tat böse ist, sollte er sich einfach fragen, ob der Weihnachtsmann diese Tat begehen würde. Lautet die Antwort "Nein", dann ist es eine böse Tat.

Heldenhaftes Draufhauen

Weihnachtswichtel hauchen nie ihr Leben aus. Sie erhalten *Aua!*, verlieren aber keine Körperteile oder sonstige Dinge. Siehe auch: *Friede, Freude, Eierkuchen*.

Schergen Schaden

Wildcards mähen haufenweise Schergen nieder ohne eine Pause zu machen, bekommen aber selten selber eins auf die Mütze. Deswegen werden in "Savage Advent Worlds" die Schergen schwächer gemacht, in dem sie Asse nur einmal explodieren lassen können.

Schaden wegstecken

Sobald ein Wildcard-Charakter beim *Schaden wegstecken* sämtlichen Schaden eines Angriffs wegsteckt, erhält er augenblicklich ein Plätzchen.

Nicht tödlich

Sämtlicher Schaden den ein Wildcard-Charakter erhält ist nicht tödlich. Helden gehen zwar *Außer Gefecht*, können aber nicht sterben. Siehe auch: *Friede, Freude, Eierkuchen*.

Schnelle Erholung

Zu Beginn jedes neuen Aktes heilen Wildcard-Charakter automatisch ein *Aua!*. Ein *Außer Gefecht* gesetzter Weihnachtswichtel würde den nächsten Akt also nur mit zwei *Aua!* beginnen.

Verletzungen

Verletzungen sind stets nur zeitweise und nie dauerhaft, sogar bei einem Misserfolg oder kritischem Fehlschlag.

Friede, Freude, Eierkuchen

In „Savage Advent Worlds“ wird der Tod einer Figur nicht bis ins Detail dargestellt. Das liegt vor allem daran, dass niemand stirbt. Sobald jemand *Außer Gefecht* geht bereut er seine böse Taten, zieht sich weinend zurück oder verschwindet, um woanders aufzutauchen.

Weihnachtswichtel lösen sich in einem feinen Schokostreuselregen, Kakaonebel oder Limonadenregen auf und landen schnurstracks am Südpol oder Nordpol in der Poststelle. Sobald sie oder ein anderer Wichtel dafür ein Plätzchen aufwenden, sind sie wieder im Spiel. Ansonsten erkennt der Weihnachtsmann, dass dieser Weihnachtswichtel ungeeignet für die Härten der Außenwelt ist und ein anderer Weihnachtswichtel muss an seine Stelle treten.

Zuckerschub

Durch den Genuss von weihnachtlichem Kakao oder weihnachtlicher Limonade (siehe Ausrüstung), erhalten Weihnachtswichtel einen Zuckerschub. Sobald der Zuckerschub ausgelöst wird, erhält ein Weihnachtswichtel einen Bonus von +2 auf alle seine Eigenschaftsproben. Um die Dauer der Wirkung in Spielrunden zu bestimmen, wird mit dem Konstitutionswürfel des Weihnachtswichtels gewürfelt. Das ist keine Konstitutions-Probe! Nach Ablauf dieser Zeit ist der Wichtel sozusagen auf Entzug und es dauert eine Stunde, bis der Weihnachtswichtel eine Stufe des Zuckerschubs abbaut. In dieser Zeit erleidet er auf alle Eigenschaftsproben den für die Stufe angegebenen Malus. Insgesamt gibt es vier Stufen: *Zuckerfrei* (also nüchtern), *Süß* (-1), *Gezuckert* (-2) und *Zuckerschock* (-4). Ist ein Wichtel im Zuckerschock, erzielt er mit weihnachtlichem Kakao und

weihnachtlicher Limonade übrigens keine Wirkung mehr. Ein Wichtel kann auch keine Stufe überspringen oder den Prozess beschleunigen.

Vermögen

Die Währung in *Savage Advent Worlds* sind die Karamelltaler. Diese Währung wird von allen Wichteln und Märchenfiguren akzeptiert. Außerdem schmecken die Taler verdammt lecker.

Kontakte

Man kennt es aus verschiedenen Geschichten, dass Weihnachtswichtel überall auf der Welt jemanden kennen. Immerhin sind die Weihnachtswichtel die Helfer vom Weihnachtsmann und retten oft das Weihnachtsfest. Da trifft man schon mal den Ein oder Anderen. Ähnlich wie das Talent *Beziehungen* haben die Weihnachtswichtel in "Savage Advent Worlds"-Szenarien Kontakte.

Kontakte sind einzigartige Persönlichkeiten, die sich an einem festen Punkt auf der Welt befinden. Weihnachtswichtel die Verbündete mit mehr Möglichkeiten möchten, die man überall auf der Welt antreffen kann, sollten trotz Kontakten das Talent *Beziehungen* wählen.

Limit: Einmal pro Spielsitzung kann genau ein Weihnachtswichtel einen Kontakt erschaffen. Pro Rang ist nur ein Kontakt erlaubt. Der Weihnachtswichtel, der zuerst auf die Zustimmung seiner Mitspieler stößt, kann für seinen Weihnachtswichtel einen Kontakt erschaffen. Er muss dem Kontakt einen Namen geben und erklären können, woher er ihn kennt und warum sich der Kontakt in dieser Gegend befindet. Der Spielleiter hat das letzte Wort und kann einige Fakten ändern, um den Kontakt auf das Abenteuer anzupassen.

Hilfestellungen: Die einzigartigen Kontakte sind nicht so gut wie das Talent *Beziehungen*. Kontakte können üblicherweise nur kleine Gegenstände (einige Tafeln Schokolade, etwas Backwerkzeug oder ein kleines Auto) oder Hilfen (Informationen, Süßwarenversorgung) zur Verfügung stellen. Sie stellen auf keinen Fall eine Armee an Schergen zur Verfügung - das Spiel dreht sich noch immer um die Weihnachtswichtel. Und wie immer hat der Spielleiter das letzte Wort.

Zusammengefasst unterstützen Kontakte die Weihnachtswichtel mit ein wenig Ausrüstung und Informationen und helfen ihnen, falls sie sich festgefahren haben.

Endlos Munition und Machtpunkte

Am Ende jeder Szene ist sämtliche Munition und jeder Machtpunkt wieder aufgefüllt.

Arkane Hintergründe

Weihnachtswichtel können nur Weihnachtszauberei oder Naturzauberei einsetzen.

Neue Talente

Macht (Weihnachtszauberei)

Voraussetzung: Weihnachtswichtel
Kann Weihnachtszauber einsetzen.

Macht (Naturzauberei)

Voraussetzung: Weihnachtswichtel
Kann Naturzauber einsetzen.

Zuckerfreund

Voraussetzung: Weihnachtswichtel, Novize
Weihnachtswichtel werden durch Kakao/Limonade gestärkt. Ein Weihnachtswichtel der ein Zuckerfreund ist bekommt einen Bonus von +1 auf den Einsatz von Weihnachts-Kakao und Weihnachts-Limonade .

Süß wie Zucker

Voraussetzung: Weihnachtswichtel, Novize
Der Weihnachtswichtel ist ein unschuldiges kleines Kerlchen und sieht sooo süß und unschuldig aus, so dass nur die wenigsten Schurken es wagen Hand anzulegen. Jeder der den Weihnachtswichtel im Nahkampf angreift, erhält auf seinen Angriffswurf eine Modifikation von -1.

Arkane Hintergründe

Weihnachtszauberei

Bei der Weihnachtszauberei bittet der Weihnachtswichtel die Geister der Weihnacht um Hilfe. Und falls es klappt, greifen der Geist der vergangenen Weihnacht, der gegenwärtigen Weihnacht oder der zukünftigen Weihnacht ins Geschehen ein.

Arkane Fertigkeit Weihnachtszauberei (Verstand)

Anfängliche Macht-Punkte 10

Anfängliche Mächte 3

Geister der Weihnacht Wenn ein Weihnachtswichtel mit seinem Weihnachtszaubereiwürfel eine 1 erzielt, egal was der Wildcard-Würfel zeigt, verstehen die Geister der Weihnacht etwas falsch. Der Spielleiter würfelt 1W6. Bei einer geraden Zahl greift der Geist der vergangenen Weihnacht ein und die Macht wurde in der Vergangenheit gewirkt. Bei einer ungeraden Zahl greift der Geist der zukünftigen Weihnacht ein und die Macht wird in der Zukunft gewirkt. Mit 1W10 wird nun ermittelt, wie viele Runden in der Vergangenheit oder in der Zukunft die Macht gewirkt wurde.

Liste der Mächte *Ablenken, Angst, Bannen, Barriere, Beschleunigen, Fesseln, Fliegen, Heilung, Heilungsritual, Licht, Panzerung, Schnelligkeit, Telekinese, Teleport.*

Naturzauberei

Bei der Naturzauberei befindet sich der Weihnachtswichtel im Einklang mit der Natur und alle Tiere sind ihm zugetan.

Arkane Fertigkeit Naturzauberei (Wille)

Anfängliche Macht-Punkte 10

Anfängliche Mächte 2

Freund der Natur Ein Weihnachtswichtel der Naturzauberei anwendet, erhält für eine Woche einen Malus von -2 auf Naturzauberei, falls er versehentlich Tier Schaden zufügt. Fügt er einem Tier absichtlich Schaden zu, verliert er für eine Woche die Fähigkeit zum Naturzaubern. Tötet er ein Tier, verliert er gar vollständig seine Fähigkeit zur Naturzauberei. Anhänger der Naturzauberei sind übrigens Vegetarier.

Liste der Mächte *Beschwören, Eigenschaft stärken, Element Manipulieren, Gestaltwandel, Graben, Schutz vor Naturgewalten, Sprache verstehen, Tierfreund, Verschleiern.*

Ausrüstung

Lakritzpeitsche

Siehe *Bullenpeitsche* im Grundregelwerk.

Zuckerstange, kurz

Siehe *Kurzschwert* im Grundregelwerk.

Zuckerstange, lang

Siehe *Langschwert* im Grundregelwerk.

Zwille

Reichweite 3/6/12; **Stä+W4**; **Feuerrate** 1; **Mindeststärke** W6; **Kosten** 200; **Gewicht** 5



Rumkugeln

Kosten Doppelter Preis der üblichen Munition

Rumkugeln eignen sich hervorragend als Munition für Schleudern und Zwillen. Da sie mehr Bumms haben, machen sie auch mehr Schaden und erhöhen den entsprechenden Schadenswürfel um 1.

Weihnachtsschmuck

Kosten 50 Karamelltaler pro Beutel

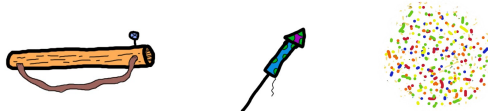
Funktionieren auf dem Boden wie Krähenfüße. Um ein Gebiet mit Krähenfüßen zu passieren, muss eine Geschicklichkeitsprobe bestanden werden (-2 bei Sprinten). Misslingt sie, werden Bewegungsweite und Sprintwürfel halbiert. Gepanzerte Fußbekleidung ignoriert den Weihnachtsschmuck.

Zuckerfahnenstange

Siehe *Pike* im Grundregelwerk.

Bambusrohr-Silvesterraketen-Bazooka

Siehe *Bazooka* im Grundregelwerk.



Konfettikanone

Siehe *Bazooka* im Grundregelwerk, aber ohne PB. Der Schaden geht nicht gegen die Robustheit des Opfers, sondern gegen den vergleichenden Verstand. Bei einem Erfolg ist das Ziel für 1 Runde geblendet, bei einer Steigerung zusätzlich angeschlagen.

Christbaumspitze

Siehe *Zweihandschwert* im Grundregelwerk.

Weihnachtsbaumkugeln mit altem Punsch

Reichweite 3/6/12; **Schaden** 3W6; **Feuerrate** -; **Kosten** 75; **Gewicht** 1, Mittlere Schablone

Die Kugeln enthalten ekligen alten Weihnachtspunch. Der Schaden verursacht *Gähnen!* statt *Aua!*.

Zimtwurfsterne

Reichweite 3/6/12; **Schaden** Stä; **Feuerrate** 1; **Kosten** 10; **Gewicht** 1

Tischkatapult mit Tragegeschirr

Reichweite 12/24/48; **Kosten** 50

Damit können die *Weihnachtsbaumkugeln mit altem Punsch* weiter geschleudert werden.

Wackelschwert aus Gummi

Schaden Stä+W4+2; **Gewicht** 1; **Kosten** 200

Wabliges, vibrierendes Keulending mit Batteriebetrieb. Meist fleischfarben mit rotem Einschaltknopf.



Brizzelsauger

Saugkraft 2W6+1; **Gewicht ohne vollen Beutel** 5; **Akku** 5 Sauger; **Kosten** 500

Der Brizzelsauger ist transportabler Staubsauger den Wichtel auf dem Rücken tragen, mit dem neben Dreck auch Schergen, Bösewichter und Siff aufgesaugt werden können. Man führt mit dem Sauger einen normalen Nahkampfangriff aus. Getroffene und durch den Brizzelsauger angeschlagene Gegner sind vorne am Saugrohr festgesaugt. Jeder weitere Nahkampfangriff mit dem Brizzelsauger wird mit einem Bonus von +2 ausgeführt. Um sich von einem Brizzelsauger zu lösen, muss das Opfer eine Stärke-Probe machen. Wird ein Gegner durch einen Brizzelsauger ausgeschaltet, saugt es der Sauger in den Saugerbeutel und verschließt den Saugerbeutel augenblicklich mit einem Saugerbeutelclip. Der Gegner ist gefangen.

Der Akku des Brizzelsaugers reicht für 5 Saugangriffe. Es können maximal menschengroße Wesen eingesaugt werden. Sobald ein Wesen eingesaugt wurde das größer als der Träger des Brizzelsaugers ist, muss der Träger des Brizzelsaugers eine Stärke-Probe machen oder er fällt nach hinten um. Außerdem klebt auf jedem Brizzelsauger ein Warnhinweis: „Die Strahlen nicht überkreuzen!“ Was bedeutet weiß aber niemand.

Lebkuchenrüstung

Siehe *Lederrüstung* im Grundregelwerk.

Kokosnussmakronenrüstung

Siehe *Kettenhemd* im Grundregelwerk.

Spekulatiusrüstung

Siehe *Platten-Kürass* im Grundregelwerk.

Einfacher Mandelschild

Siehe *Kleiner Schild* im Grundregelwerk.

Schild aus kandierten Mandeln

Siehe *Mittlerer Schild* im Grundregelwerk.

Kleine Nikolausstiefel

Panzerung +1; **Gewicht** 2; **Kosten** 25; schützt Beine

Kleine Rote Lacknikolausstiefel

Panzerung +2; **Gewicht** 3; **Kosten** 40; schützt Beine

Zuckergussmäntel

Kosten 200 Karamelltaler

+2 auf Heimlichkeit in weißer Umgebung wie Schnee oder Sahne.

Künstliche Wattenikolausbart mit einfachem Gummizug

Kosten 100 Karamelltaler

Physikalisch eine Unmöglichkeit, verleiht der künstliche Nikolausbart mit einfachem Gummizug einen Bonus von +2 auf Verkleiden.

Weihnachts-Kakao/-Limonade

Kosten 150 Karamelltaler pro Flasche (reicht für zwei Anwendungen)

Bei den Getränken handelt es sich um eine Spezialmischung der Weihnachtswichtel. Dieses Zeug enthält mehr Zucker und weihnachtlichen Geschmack, als in eine Tasse oder Flasche überhaupt hineingeht. Wie die Wichtel das machen weiß niemand – aber sie machen es. Der Genuss einer Tasse Weihnachtskakao oder einer Dose Weihnachtslimonade löst bei einem Weihnachtswichtel einen Zuckerschub aus.

Lebertran zur Heilung

Kosten 100 Karamelltaler

Igitt! Willenskraftprobe zum Trinken, um 1 Wunde augenblicklich zu heilen. Bei Steigerung heilen 2 Wunden. Mehr als eine Flasche am Tag kann aber keiner trinken!

Rechtliches



Savage Advent Worlds (cc) 2009/2010 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag (www.prometheusgames.de). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von Savage Worlds sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.