

# EXPLODIERENDE SCHOKOLADE

Wir schreiben Anfang Dezember. Scheinbar ist alles ruhig am Südpol und die Weihnachtswichtel sind fleißig am werkeln, um den Kindern in Zeiten der Wirtschaftskrise ein besonders schönes Fest zu bereiten. Doch dann geschieht ein großes Unglück in den Schweizer Bergen: Die Schokoladenfabrik der Lila-Kuh wird von fanatischen Weihnachtshassern in die Luft gesprengt. Der Weihnachtswichtel setzt nun ZIMT (Ziemlich Intelligente Meistertruppe) auf die Ermittlungen an, denn ein anonymes Bekennerrbrief droht, weltweit weitere Zulieferfabriken in die Luft zu jagen, um das Weihnachtsfest zu verhindern ...

## Die folgenden Ereignisse finden vom 1. Advent bis zum 2. Advent statt

Der verwendete Sprengstoff (Butterstangen und Sahnehaufen) der Kalorienbombe weist eindeutig die Handschrift des berühmten und berüchtigsten Verbrechers der bekannten Märchen- und Fabelwelten auf: Hannibal Lecker. Doch der sitzt im Hochsicherheitsgefängnis Albernmatz ein und verbüßt, schwer bewacht von durchgedrehten Singvögeln, seine lebenslange Haftstrafe. Der Verdacht liegt dennoch nahe, dass Hannibal Lecker mit den fanatischen Weihnachtshassern in Verbindung steht.

ZIMT muss nun Hannibal Lecker verhören und kann mit ein wenig Geschick seine Schwäche für Butter und Sahne ausnutzen. Die Weihnachtswichtel erfahren nun die unglaubliche Wahrheit, dass es sich bei Hannibal Lecker um einen verruchten Siff-Lord handelt. Bei den Siff-Lords ist es Tradition, dass es stets einen Meister und einen Schüler gibt. Somit muss die einstige Schülerin Hannibal Leckers für die Bomben verantwortlich sein: Lang'Nese!

Lang'Nese lebt zurückgezogen auf Island in ihrer Festung Kühlbox (eine große Eisfabrik). Hier schmiedet sie, bewacht von ihrem rappenden Leibwächter Vanille-Eis und dessen Girls (Icea Cream und Soft Ice), eiskalte Pläne.

Die Weihnachtswichtel müssen sich nun an schwer bewachten Fruchteiszwerge vorbeischieben, Vanille-Eis in einem Rap-Battle bezwingen und dann Lang'Nese in einem unfairen Kampf besiegen, in dem ihr eingefrorenes Herz aufgetaut wird. Lang'Nese bereut natürlich ihre schrecklichen Taten und gibt zu, dass sie für den Bombenanschlag verantwortlich war. Allerdings handelte es sich dabei um eine Auftragsarbeit, da sie selbst gar keine fanatische Weihnachtshasserin ist. Lang'Nese hat den Auftraggeber nie gesehen, kennt aber seinen Account-Namen, da die Siff-Schülerin ihre Dienste bei Ih-Pay versteigert: Apfel. Die Bezahlung erfolgte über Palpay und den Daten nach stammte das Geld von einem Obstlandkonto.

## Rap-Battle

Bevor der Rap-Battle beginnt, wird einer der Wichtel zum Rapper bestimmt, der den Battle bestreiten muss. Vanille-Eis legt jeweils einen Rap vor, der Weihnachtswichtel muss kontern. Die Sache ist am lustigsten, wenn Spielleiter und Spieler die Raps wirklich vortragen. Sobald eine Seite drei mal erfolgreich war, hat sie das Publikum auf seiner Seite. Das bedeutet: Gewinnt Vanille-Eis, helfen ihm die Fruchteiszwerge. Gewinnen die Weihnachtswichtel, halten sich die Fruchteiszwerge aus der Sache raus.

Es gibt zwei Varianten, um den Rap-Battle zu bestreiten. Vanille-Eis' Herausforderer kann den Rap mittels Proben auf Überreden für sich entscheiden. Bei einem Misserfolg erhält er die falsche Antwort und muss diese vortragen. Bei einem Erfolg erhält er beide Antworten und muss eine davon zum Vortragen auswählen. Bei einer Steigerung gibt es die richtige Antwort. Der Sieger des Rap-Battles erhält ein zusätzliches Plätzchen.

Die spaßigere Variante ist das Ausspielen der Antworten. Der oder die Spielerin des Weihnachtswichtels hat zehn oder zwanzig Sekunden Zeit, um eine passende Antwort zu ersinnen und vorzutragen. Ziel dabei ist natürlich eine der Vorlage entsprechende Antwort. Jede Antwort die der Spielleiter gelten lässt, wird mit einem Plätzchen belohnt. Das Plätzchen für den Gesamtsieg fällt natürlich weg. Das kann nur Vanille-Eis erhalten.

- Hey, Yo, Du kleiner dummer Bro', was willst Du hier, da hinten ist die Tür!
  - **Richtig** Die Tür ist mir egal und dein Rap ist so banal!
  - **Falsch** In der Zeitung steht ja so viel Dung!
- Deine Schwester ist 'n Schaf, Dein Bruder ist 'n Gaul, ich hau' Dir jetzt aufs Maul!
  - **Richtig** Ich sag das Deiner Mudda, die dreht Dich durch den Kudde!
  - **Falsch** Meine Familie ist klasse, Du hast 'nen Sprung in der Tasse!
- Du hast keinen Rythmus und auch keine Moves, mit meinen coolen Texten, werd' ich Dich jetzt los!
  - **Richtig** Wie ich das so sehe, hast Du es ziemlich eilig, doch zu Deinen coolen Texten sag ich nur: Laaaaaaaaangweilig!
  - **Falsch** Move your Body, move your body, move you body - Buddy!
- Meine Stimme ist wie Zucker, meine Songs die sind der Hit, jeder Fan da draußen, wackelt gerne mit!
  - **Richtig** Süßes sonst gibt's Saures, das ist hier mein Spruch, und Dein größter Hit, der ist doch nur Shit!
  - **Falsch** Ich seh' nur Schokopudding und viel fette Sahne, vor dem vielen Zucker, ich Dich jetzt nur mahne!
- Mein finaler Rap, der haut Dich nun um, ich rappe jetzt so heiß, da macht es gleich nur Bumm!
  - **Richtig** Das ist jetzt der Knall? Dieser lahme Rap? Das hier ist Dein Fall, denn Du bist ein Depp!
  - **Falsch** Jedes laute Tönchen war ein Böhnchen!

### ***Die folgenden Ereignisse finden vom 2. Advent bis zum 3. Advent statt***

Der Weihnachtsmann lässt seine Kontakte nach Obstland spielen, um ZIMT die Einreise zu ermöglichen. Nach dem Flug mit Obstland-Air (in einer fliegenden Ananas mit der Flugbegleiterin Anna Nass) werden die Weihnachtswichtel am Flughafen von Prinzessin Orangenhaut empfangen. Königin Apfelschnitte hat leider viel zu erledigen und keine Zeit, will aber unbedingt bei der Aufklärung helfen und hat deswegen ihre jüngere Schwester Prinzessin Orangenhaut gebeten, die Gäste tatkräftig zu unterstützen.

Obstländer sehen übrigens aus wie normale Menschen, weisen aber mindestens einen fruchtigen Aspekt auf: Bananennasen, Apfelbrüste, Mandarinenohren, Melonenköpfe, Orangenbäuche und auch andere Dinge.

Da die Spur zur Obstlandbank führt, geht die Fahrt mit der Obstlimousine (eine Banane mit dem Chauffeur Ba Nane) erst einmal dorthin. Direktor Zitronenquark möchte zwar das Bankgeheimnis wahren, aber auf Bitte von Prinzessin Orangenhaut greift er auf das besagte Konto zu, um die Identität des Inhabers festzustellen. In diesem Augenblick wird die Bank vom Erdbeerschalk und seiner Bande überfallen, die mit ihren Spaßkanonen den Tresor ausräumen wollen. Allerdings ahnen die Jungs nicht, dass die Obstlandbank pleite ist. ZIMT muss die bösen Beeren dingfest machen. Nun kann in Ruhe der Kontoinhaber festgestellt werden: Es ist Königin Apfelschnitte persönlich!

Da in Obstland niemand über dem Gesetz steht, beschließt Prinzessin Orangenhaut todtraurig ihre Schwester festzunehmen. Zusammen mit ZIMT stürmt sie in den Palast und in die Gemächer von Königin Apfelschnitte. Die liegt gefesselt auf ihrem Bett und Prinzessin Orangenhaut lässt die Maske des netten Früchtchens fallen. Sie will ihre Schwester stürzen und selbst den Thron besteigen. Da kommt ihr ZIMT gerade recht. Prinzessin Orangenhaut will ihre Schwester mit einer Zauberspindel in einen ewigen Schlaf fallen lassen und die Sache den Weihnachtswichteln in die Schuhe schieben. Niemand wird den Wichteln glauben schenken und als Strafe werden sie in Fruchtssorbet eingefroren, die Prinzessin Orangenhaut dann ihren fanatischen Weihnachtshasserfreunden aus dem Kuh-Glocks-Klan schenken will. Das plaudert sie natürlich freimütig aus und die Weihnachtswichtel haben eine weitere Spur, mit der sie was anfangen können.

### ***Die folgenden Ereignisse finden vom 3. Advent bis zum 4. Advent statt***

Der Kuh-Glocks-Klan ist eine geheime Geheimorganisation, über die niemand etwas weiß. Niemand außer Eismann Abbaknalla, der berühmte Wissenschaftler aus dem Kloster Tee-Pfau. Das Kloster selbst liegt inmitten der sieben Berge und die Reise dorthin ist sehr beschwerlich. Schneestürme, Steilwände und schmale Vorsprünge machen den Weg zum Kloster gefährlich.

Im Kloster angekommen können die Weihnachtswichtel bei Eismann Abbaknalla vorsprechen und erfahren, dass es sich bei dem Kuh-Glocks-Klan um eine Gruppe militanter Kühe handelt, die Holzschuhe und Kuhglocken tragen. Sie haben ihr Ausbildungslager an einem versteckten Ort denn niemand kennt und sind ihrem Anführer, Rinderbaron Stiernacken, treu ergeben. Um ins Hauptquartier des Kuh-Glocks-Klans zu gelangen, müssen sich die Weihnachtswichtel von der berühmten Kuh-Revuetänzerin Briketts von Hammerhart einschleusen lassen, einer alten Freundin von Stiernacken.

Briketts von Hammerhart trifft die Nikolauskobolde in Neu Rindstein in der Kneipe "Zum schwarzen Ochsenauge". Sie will sich vom Kuh-Glocks-Klan lossagen und ZIMT helfen. Leider sind auch einige Bullen in der Kneipe und feiern kräftig. Sie stören das geheime Treffen mit ihrer guten Laune und die Weihnachtswichtel müssen aufpassen, dass sie nicht auffallen.

ZIMT wird von Briketts von Hammerhart zum Versteck des Kuh-Glocks-Klans gebracht und muss sich dort Rinderbaron Stiernacken stellen. Tatsächlich stecken die Rindviecher hinter den Anschlägen. Sie machen Weihnachten dafür verantwortlich, dass viele Kühe regelrecht ausgebeutet werden, damit aus deren Milch die ganzen Schokoladen hergestellt werden kann. Mit dieser Ausbeutung will der Kuh-Glocks-Klan endgültig Schluss machen.

Es sieht nach einem Erfolg für die Weihnachtswichtel aus, doch da entdecken die kleinen Kerle die Information, dass bereits ein weiterer Anschlag in Auftrag gegeben wurde. ZIMT muss los, um das Verbrechen zu verhindern.

### ***Die folgenden Ereignisse finden vom 4. Advent bis zum Heiligen Abend statt***

Bei der Attentäterin handelt es sich um die mysteriöse Telefonitis. Niemand hat sie gesehen, Niemand weiß wo sie steckt und Niemand hat eine Ahnung was ihr nächstes Ziel ist. Glücklicherweise wissen die Weihnachtswichtel, wo Niemand wohnt und machen sich sofort auf die Reise ins Niemandsland.

Tatsächlich ist Niemand dort Diktator und empfängt ZIMT. Telefonitis hatte vor Jahren dafür gesorgt, dass die Telefonrechnung von Niemand so hoch war, dass er beinahe sein Land verkaufen musste, um seinen protzigen Lebensstil aufrechtzuerhalten. Nur zu gerne liefert Niemand nun Telefonitis ans Küchenmesser.

Telefonitis hat einen einfachen und sehr effektiven Plan, um für den Kuh-Glocks-Klan den finalen Sieg zu erzielen. Sie hat sich als Goldie Goldstimmchen verkleidet und an einer Castingshow teilgenommen. Mit Hilfe von Fiesen Tricks hat Telefonitis das Finale erreicht und wird dort "Kuh for You" singen, einen beliebten Hit für Rindviecher. Telefonitis plant mit Hilfe des Buttermilch-Verstärkers dermaßen schräg zu singen, dass die Milch der zuguckenden Kühe dauerhaft sauer wird.

ZIMT muss nun los ins Fernsehstudio, gegen Fiese Tricks antreten und Telefonitis aufhalten. Natürlich hat der Sender etwas dagegen und auch der Starmoderator - Tüta Versohlen - wird den Weihnachtswichteln nicht helfen wollen. Doch ohne Schokolade kein Weihnachten und so läuft alles auf ein grandioses Finale vor laufender Kamera hinaus ...

## Charakterwerte

### Hannibal Lecker [Wildcard]

Hannibal Lecker ist ein berühmter Siff-Lord. Er fühlt sich anderen überlegen, hat aber eine Schwäche für Butter und Sahne.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Macht der Siff W12, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Überreden W8.

**Bewegungsweite** 5", **Parade** 6, **Robustheit** 7, **Charisma** -2, **Machtpunkte** 20

#### Besondere Merkmale

*Versifft* Hannibal Lecker ist ein Siff-Lord. Er hält keine Ordnung, wäscht sich selten und lässt seine Umgebungen verlottern. Dadurch bekommt er Charisma -2.

*Gesucht (schwer)* Hannibal Lecker ist ein gesuchter Verbrecher und versucht stets wieder auszubüxen.

*Verdammt dick* Hannibal Lecker ist durch seinen Konsum an Fett und Butter verdammt dick. +1 Robustheit, -1 Bewegungsweite, W4 als Sprint-Würfel.

*Schutz der Siff* Siff-Lords können übernatürlichen Angriffen

durch Magie besonders gut widerstehen. Panzerung +2 gegen Magie, +2 auf Widerstands-Würfe gegen Magie.

*Macht der Siff* Siff-Lords können die Macht der Siff einsetzen.

*Reflexe der Siff* +2 auf Erholungsproben.

*Einen Siff haut gar nix um* Ignoriere 2 Punkte Wundabzüge.

*Dreck der Siff (Macht "Barriere")* Der Siff-Lord erschafft eine Mauer aus Dreck und Siff.

*Einfluss der Siff (Macht "Eigenschaft schwächen")* Der Siff-Lord schwächt seine Feinde mit seinem übernatürlichen Siff.

*Versiffter Körper (Macht "Panzerung")* Ein Schicht aus Dreck und Siff legt sich um den Siff-Lord.

*Mit Siff haut es besser hin (Macht "Waffe verbessern")* Siff-Lords sind Meister des Nahkampfes und ihre angestammte Waffe ist das Siff-Schwert.

*Siff-Schwert bilden (Macht "Siff-Schwert bilden")* Jeder Siff-Lord ist in der Lage ein Siff-Schwert aus Dreck und Siff zu erschaffen und damit seine Feinde in die Knie zu zwingen.

### Durchgedrehte Singvögel

Die durchgedrehten, menschengroßen Singvögel aus dem Hochsicherheitsgefängnis Albernmatz sind dafür berühmt ein Auge auf die schlimmsten Verbrecher zu haben, die dort eingesperrt sind. Da sie logischen Argumenten gegenüber unaufgeschlossen sind und ihrer eigenen verdrehten Logik folgen, sind sie Drohungen, Beschimpfungen und Bestechungen gegenüber unempfindlich.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 4"/12" Fliegen, **Parade** 5, **Robustheit** 5

#### Besondere Merkmale

*Fliegen* Durchgedrehte Singvögel sind exzellente Flieger, aber mies zu Fuß. Am Boden reduzieren sie ihre Bewegungsweite auf 4" und benutzen zum Sprinten W4. In der Luft beträgt die Bewegungsweite 12" und die durchgedrehten Singvögel haben zum Sprinten einen W12.

*Durchgedreht* Durchgedrehte Singvögel bekommen +2 auf Proben, um Beeinflussen zu widerstehen.

*Krallen* W6+Stärke

*Flugangriff* Greifen durchgedrehte Singvögel aus der Luft an, erhalten sie einen Bonus von +2 auf den Nahkampf.

*Keine Hände* Durchgedrehte Singvögel haben keine Hände. Sobald sie eine Probe ablegen bei der Hände von Bedeutung sind, erleiden sie einen Malus von -2.

*Ausrüstung* Keine

### Lang'Nese [Wildcard]

Lange'Nese ist die Schülerin des berühmten Siff-Lords Hannibal Lecker. Eigentlich wollte sie Tierärztin werden, doch durch ihren Hang zur Unordnung konnte sie der Siff-Lord verderben.

**Attribute** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Macht der Siff W10, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Überreden W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 6, **Robustheit** 6, **Charisma** -2, **Machtpunkte** 15

#### Besondere Merkmale

*Versifft* Lang'Nese ist eine Siff-Schülerin. Sie hält keine Ordnung, wäscht sich selten und lässt ihre Umgebung verlottern. Dadurch bekommt sie Charisma -2.

*Gesucht (leicht)* Lange'Nese ist eine gesuchte Verbrecherin, doch noch kennt niemand ihre wahre Identität.

Schutz der Siff Siff-Lords können übernatürlichen Angriffen durch Magie besonders gut widerstehen. Panzerung +2 gegen Magie, +2 auf Widerstands-Würfe gegen Magie.

*Macht der Siff* Siff-Schülerinnen können die Macht der Siff einsetzen.

*Reflexe der Siff* +2 auf Erholungsproben.

*Einen Siff haut nix um* Lange'Nese ignoriert 1 Punkt Wundabzüge.

*Einfluss der Siff (Macht "Eigenschaft schwächen")* Der Siff-Schülerin schwächt ihre Feinde mit ihrem übernatürlichen Siff.

*Versiffter Körper (Macht "Panzerung")* Ein Schicht aus Dreck und Siff legt sich um die Siff-Schülerin.

*Siff-Schwert bilden (Macht "Siff-Schwert bilden")* Jede Siff-Schülerin ist in der Lage ein Siff-Schwert aus Dreck und Siff zu erschaffen und damit ihre Feinde in die Knie zu zwingen.

### Vanille-Eis [Wildcard]

Vanille-Eis ist ein besonders cooler Typ, der eine schokobraune Ledermontur trägt und immer mit seinem Getthoblasten unterwegs ist. Er hat Style, er kennt wahnsinnige Moves und besitzt den richtigen Groove - seine Fans lieben ihn und Vanille-Eis weiß wie man mit ihnen umzuspringen hat. Außerdem ist er stets in Begleitung von Ice-Cream und Soft-Ice.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Überreden W8, Umhören W8.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 5, **Robustheit** 7(1), **Charisma** +2

#### Besondere Merkmale

*Mein Style ist so toll, ich bin wundervoll!* Charisma +2.

*Selbst gegen Überzahl, bin ich der Mann aus Stahl!* Robustheit +1.

*Dieser Sound ist laut, weil er dich umhaut!* Vanille-Eis kann seinen Getthoblasten als Schusswaffe einsetzen.

*Ich hab' den Groove, folgt meinem Move!* +1 auf Erholungsproben für Truppen im Umkreis von 5".

*Dieser Move war gut, au wie weh das tut!* +1 Nahkampfschaden für Truppen im Umkreis von 5".

*Groovet alle mit, dann wird das ein Hit!* +1 Robustheit für Truppen im Umkreis von 5".

*Ihr habt den Style, ihr seid ja so geil!* +1 auf Willenskraftwürfe für alle Truppen im Umkreis von 5".

**Ausrüstung** Vanille-Eis' Getthoblasten (12/24/48; 1-3W6; Feuerrate 1; Schuss 20; PB 2), Ledermontur

### Ice-Cream

Ice-Cream ist die blonde Tussi von Vanilla-Eis und seine Leibwächterin. Sie wurde in eiskalten Nahkampftechniken ausgebildet und beherrscht die geheime Kampfkunst Lang-Zu.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 7(8), **Robustheit** 7

#### Besondere Merkmale

*Lang-Zu* +2 auf Geschicklichkeits-Tricks, +1 Parade falls ohne Belastungs-Abzüge.

*Nahkampftussi* Parade +1.

*Schluck, Du Luder!* Robustheit +1.

#### Ausrüstung

Flutschfruchteisfinger (Stä+W4, Nahkampfreichweite +1, Parade +1), Fruchteiszwillen (3/6/12; Stä+W4; Feuerrate 1; Mindeststärke W6; Gefrierbrand)

### Soft-Ice

Soft-Ice ist die brünette Tussi von Vanilla-Eis und seine Leibwächterin. Sie wurde in eiskalten Fernkampftechniken ausgebildet und ist eine exzellente Schafschützin.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W10, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 5, **Robustheit** 6

#### Besondere Merkmale

*Bück Dich!* -1 auf Trefferwürfe gegnerischer Fernkampfangriffe.

*Exzellente Schafschützin* Soft-Ice gilt als zielend (wie Zielen-Manöver mit Schießen +2), solange ein Schaf in ihrer Nähe ist (5" Umkreis). Nur bei Waffen mit Feuerrate 1 anwendbar.

*Fernkampftussi* Wenn Soft-Ice einen Joker ausgeteilt bekommt, wird der Schaden von Fernkampfangriffen verdoppelt (inklusive des +2 Schadensbonus vom Joker).

#### Ausrüstung

Flutschfruchteisfinger (Stä+W4, Nahkampfreichweite +1, Parade +1), Fruchteiszwillen (3/6/12; Stä+W4; Feuerrate 1; Mindeststärke W6; Gefrierbrand), Mini-Schaf Wolly

### Fruchteiszwerge

Fruchteiszwerge lieben Eiseskälte und Fruchtsorbet. Kein Wunder, dass etwas kurz geratenen Kerle beides miteinander verbanden und seit Generationen im Fruchteisgeschäft tätig sind. Leider sind sie auch ihre besten Kunden.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 5", **Parade** 5, **Robustheit** 7(1)

#### Besondere Merkmale

*Langsam* Fruchteiszwerge haben eine Bewegungsweite von 5".

*Fruchteispanzer* Fruchteiszwerge sind steter Fruchteiseskälte ausgesetzt. Bibber! Dadurch sind ihre Körper stets von einer dicken Schicht buntem Fruchteis umgeben, die sie wie ein Panzer vor Angriffen schützt.

*Schwäche (Wärme)* Sobald die Umgebungstemperatur über dem Gefrierpunkt liegt, fühlen sich Fruchteiszwerge unwohl und beginnen zu tauen. Ihr Fruchteispanzer verliert seine Wirkung und die Flutschfruchteisfinger zerfallen. Außerdem schmilzt auch die Munition der Fruchteiszwillen.

#### Ausrüstung

Flutschfruchteisfinger (Stä+W4, Nahkampfreichweite +1, Parade +1), Fruchteiszwillen (3/6/12; Stä+W4; Feuerrate 1; Mindeststärke W6; Gefrierbrand)

### Prinzessin Orangenhaut [Wildcard]

Die pummelige Prinzessin Orangenhaut hatte in ihrem Leben viel Pech und fiel andauernd auf die Nase - und das wörtlich. Dazu ihr Hang zu süßem Obst, am liebsten mit viel süßer Sahne, ordentlich gezuckert und ein paar Kugeln Sahneeis zum Garnieren.

**Attribute** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W10.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W8, Mumm W8, Schießen W8, Schlösser knacken W6, Überreden W8, Umhören W8.

**Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 5, Charisma -2**

#### Besondere Merkmale

*Orangenhaut (Leicht)* -2 Charisma; sie kann angeblich nichts dafür, aber es sieht trotzdem doof aus.

**Phobie (Leicht)** -2 auf Proben, wenn Süßstoff in der Nähe ist.

*Du schuldest mir einen Gefallen* Kann mit einem Überreden-Wurf auf mächtige Freunde zurückreifen.

*Diebin* +2 auf Klettern, Schlösser knacken, Heimlichkeit und auf Würfe, um Fallen zu entschärfen.

*Gnadenlos gehässig* Darf Bennies auch bei Schadens-Würfen ausgeben.

*Volles Obst!* Abzug für Vollautomatisches Feuer entfällt.

**Ausrüstung** Obstspucker (24/48/96; 2W8+1; Feuerrate 3; Schuss 100; Himbeereisnebel), Zauberspindel

### Obstler

Obstler sind das königliche Wachpersonal im Obstland. Sie sorgen für Recht und Ordnung, beschützen die königliche Familie und verträdeln ihren Tag - immerhin geschieht selten böses im Obstland. Deswegen lassen es die Obstler auch gemütlich angehen und neigen zu einem gelegentlichen Schnaps.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 5**

#### Besondere Merkmale

Keine

#### Ausrüstung

Mangoschlegel (Stä+W4), Pfirsichkernknarre (6/12/24; 2W6; Feuerrate 1; 5 Schuss), Flasche mit Obstschnaps

### Erdbeerschalk [Wildcard]

Der Kopf des Erdbeerschalks ist eine riesige Erdbeere, doch leider hat die Vorderseite zu wenig Sonne gesehen und ist blassweiß. Zusammen mit seinen grünen Zottelhaaren und dem stetigen grinsenden Erdbeermund, wirkt der Erdbeerschalk wie ein hässlicher Zirkusclown.

**Attribute** Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Mumm W6, Schießen W10, Schlösser knacken W6, Überreden W8.

**Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 5**

#### Besondere Merkmale

*Ich bin der Boss!* Truppen im Umkreis von 5" erhalten Robustheit +1.

*Kluge Beere* Der Erdbeerschalk handelt im Kampf mit der besseren von zwei Aktionskarten.

*Kennt ihr den schon ...?* Der Erdbeerschalk ist für seine Witze berühmt und berüchtigt. Mit einer vergleichenden Überreden-Probe gegen die Willenskraft seiner Zuhörer kann er für Lacher sorgen. Bei einer gelungenen Probe sinkt die Parade der Betroffenen um -2. Bei einer Steigerung sind die Betroffenen zusätzlich angeschlagen.

**Ausrüstung** Lachgasknarre (7/14/28; 2W6; Feuerrate 1; 7 Schuss; Lachanfall), Kokosnussschlegel (Stä+W6)

### Erdbeerschalks Bande

Die Mitglieder von Erdbeerschalks Bande haben Erdbeerköpfe und tragen ein schwarzes Erdbeerschalk-Fan-T-Shirt.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 5**

#### Besondere Merkmale

Keine

#### Ausrüstung

Kokosnussschlegel (Stä+W6), Pfirsichkernknarre (6/12/24; 2W6; Feuerrate 1; 5 Schuss)

### **Militante Kuh**

Eine aufrecht gehende Kuh mit dicken Eutern.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W4.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Mumm W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 5, **Robustheit** 7

#### **Besondere Merkmale**

**Hufe** W6+W8

*Kuh-Fu* Militante Kühe wurden in der Kampfkunst des Kuh-Fu ausgebildet. Sie verursachen doppelten Nahkampfschaden, wenn der Kuh im Kampf ein Joker ausgeteilt wird.

*Milchschuss* +2 auf Geschicklichkeitstricks, falls die Kuh im Nahkampf in der Lage ist Milch aus ihrem Euter ins Gesicht des Gegners zu spritzen.

**Ausrüstung** Keine

### **Rinderbaron Stiernacken [Wildcard]**

Eine aufrecht gehender Stier mit dicken Eiern!

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W6, Kämpfen W10, Mumm W8, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 7, **Robustheit** 8

#### **Besondere Merkmale**

**Hufe** W6+W10

*Kuh-Fu* Rinderbaron Stiernacken wurde in der Kampfkunst des Kuh-Fu ausgebildet. Er verursacht doppelten Nahkampfschaden, wenn er im Kampf einen Joker ausgeteilt bekommt.

*Dicke Eier* Wirft Aktionskarten von 5 oder niedriger ab und zieht neu.

*Ich sehe rot (Schwäche)* Rinderbaron Stiernacken greift immer den Gegner an, der die meisten roten Sachen trägt. Beinhalten Tricks gegen den Rinderbaron die Farbe rot, erhält der tricksende Charakter +2 auf seinen Wurf.

**Ausrüstung** Kuhfladenwerfer (5/10/20; 2W6; Feuerrate 1; 1 Schuss; Stinkt erbärmlich)

### **Briketts von Hammerhart [Wildcard]**

Eine aufrecht gehende Kuh mit prallen Eutern und rotgeschminktem Kussmaul!

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Wahrnehmung W6, Überreden W6

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 5(6), **Robustheit** 6, **Charisma** +2

#### **Besondere Merkmale**

**Hufe** W6+W6

*Tanzkuh* +2 auf Geschicklichkeits-Tricks, +1 Parade falls ohne Belastungs-Abzüge - die Auftritte in Tanz-Revues machen sich bezahlt.

*Pralle Euter* Die prallen Euter von Briketts von Hammerhart sind echt geil! Charisma +2.

**Ausrüstung** Keine

### **Bullen**

Aufrecht gehende Bullen.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W6, Kämpfen W10, Mumm W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6.

**Bewegungsweite** 6", **Parade** 7, **Robustheit** 7

#### **Besondere Merkmale**

**Hufe** W6+W10

*Stampede* Bewegen sich Bullen vor ihrem Nahkampfangriff 6 Zoll oder mehr, machen sie W8+W12 Schaden.

*Ich sehe rot (Schwäche)* Bullen greifen immer den Gegner an, der die meisten roten Sachen trägt. Beinhalten Tricks gegen Bullen die Farbe rot, erhält der tricksende Charakter +2 auf seinen Wurf.

**Ausrüstung** Kuhfladenwerfer (5/10/20; 2W6; Feuerrate 1; 1 Schuss; Stinkt erbärmlich)

### Telefonitis [Wildcard]

Eine verdammt niedliche Wichtelin mit blonden Zöpfen und im Dirndl.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8.

**Fertigkeiten** Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Überreden W6.

**Bewegungsweite 8", Parade 5, Robustheit 4**

#### Besondere Merkmale

*Flink* +2 Bewegungsweite, Sprint-Würfel W10 statt W6.

*Klein* Weihnachtswichtel sind ziemlich klein. Daher erleidet Telefonitis einen Abzug von 1 auf ihre Robustheit.

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

*Süß wie Zucker* Jeder der Telefonitis im Nahkampf angreift, erhält auf seinen Angriffswurf eine Modifikation von -1.

*Labertasche* Telefonitis erhält +2 auf Einschüchtern, Provozieren und Überreden

*Telefonzwang (Schwäche)* Sobald Telefonitis ein Telefon sieht kribbelt es in ihren Ohren und sie würde am liebsten lostelefonieren. Sie erleidet durch die Ablenkung -2 auf alle Proben.

**Ausrüstung** Mikrofon (Stä+W6), Knarre (6/12/24; 2W6; Feuerrate 1; 5 Schuss)

### Fiese Tricks [Wildcard]

Eine verdammt clever aussehender Wichtel in Lederhose.

**Attribute** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8.

**Fertigkeiten** Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W6, Mumm W6, Provozieren W6, Schießen W6, Schlösser knacken W6, Wahrnehmung W6, Überreden W6.

**Bewegungsweite 8", Parade 5, Robustheit 4**

#### Besondere Merkmale

*Flink* +2 Bewegungsweite, Sprint-Würfel W10 statt W6.

*Klein* Weihnachtswichtel sind ziemlich klein. Daher erleidet Fiese Tricks einen Abzug von 1 auf ihre Robustheit.

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

*Cleveres Kerlchen* Fiese Tricks handelt im Kampf mit der besseren von zwei Aktionskarten.

*Schurkischer Schurke* +2 auf Klettern, Schlösser knacken, Heimlichkeit und auf Würfe, um Fallen zu entschärfen.

*Fieser Trick* Doppelter Nahkampfschaden, wenn Fiese Tricks im Kampf einen Joker ausgeteilt bekommt.

**Ausrüstung** Knarre (6/12/24; 2W6; Feuerrate 1; 5 Schuss)

### Tüta Versohlen [Wildcard]

Blonder Pop-Titan und Starmoderator.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W4, Provozieren W10, Wahrnehmung W6, Überreden W8.

**Bewegungsweite 6", Parade 4, Robustheit 5**

#### Besondere Merkmale

*Gigantisches Ego (Schwäche)* Wendet man Tricks gegen Tüta Versohlen an in denen man ihm schmeichelt, bekommt man einen Bonus von +2 auf den Wurf.

*Gemeine Sprüche* Tüta Versohlen erhält auf Provozierenwürfe +2.

*Dummheit ist ansteckend* Erzielt Tüta Versohlen bei einem Verstandstrick eine Steigerung, sinkt der Verstand des Opfers einmalig und dauerhaft um einen Würfel. Eine Therapie, Abendschule oder wirklich gute Musik können den Schaden heilen.

*Alles hört auf mein Kommando!* +1 auf Willenskraft-Würfe für alle Truppen im Umkreis von 5'.

**Ausrüstung** Keine

### Ausgeschiedene Castingshowteilnehmer, Bühnenarbeiter

Keiner von beiden kann wirklich singen.

**Attribute** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6.

**Fertigkeiten** Kämpfen W6, Reparieren W6 oder Überreden W6.

**Bewegungsweite 6", Parade 5, Robustheit 5**

#### Besondere Merkmale

Keine

**Ausrüstung** Mikrofon (Stä+W6) oder Schraubschlüssel (Stä+W6)

## ***Besondere Ausrüstung***

### **Vanille-Eis' Gettoblaster**

**Spielwerte** 12/24/48; 1-3W6; Feuerrate 1; Schuss 20; PB 2

Der Gettoblaster von Vanille-Eis kann mit dem richtigen Talent als Waffe eingesetzt werden. Das Ding ist verdammt laut und verursacht Schaden durch Schallwellen. Der Schaden nimmt - ähnlich einer Schrotflinte - mit wachsender Entfernung stetig ab. Da Rüstung keinen großen Effekt auf die Waffe hat, gilt der Gettoblaster als Panzerbrechend. Die Batterien halten für 20 Schuss, dann müssen sie ausgetauscht werden. Man kann den Gettoblaster auch an die Steckdose anschließen und im Dauerbetrieb laufen lassen.

### **Flutschfruchteisfinger**

**Spielwerte** Stä+W4, Nahkampfreichweite +1, Parade +1

Ein Flutschfruchteisfinger ist eine große Fruchtseishand mit ausgestrecktem langem Zeigefinger, die auf einem stabilen Eisstiel steckt. Manchmal ist sie auch mit Sahne oder einem Keks garniert. Mit dem Flutschfruchteisfinger kann man kräftig pieksen - sogar auf Distanz.

### **Fruchteiszwille**

**Spielwerte** 3/6/12; Stä+W4; Feuerrate 1; Mindeststärke W6; Gefrierbrand

Die Fruchteiszwille ist eine einfache Schleuder, die aus Eisstielen gebaut wird. Mit ihr kann man Fruchteiskugel verschießen. Erzielt man beim Schaden mit der Fruchteiszwille eine Steigerung, erleidet das Opfer zusätzlich noch Gefrierbrand: Seine Bewegungsweite verringert sich für die nächsten Aktion um 1" und Sprinten auf W4.

### **Obstspucker**

**Spielwerte** 24/48/96; 2W8+1; Feuerrate 3; Schuss 100; Himbeereisnebel

Der Obstspucker ist eine der modernsten Waffen des Obstlandes und verschießt mit unglaublicher Geschwindigkeit gefrorene Himbeeren. Dabei sieht das Ding aus wie ein kleiner Gartenschlauch mit Rucksack dran. Trifft der Schütze mit einer Steigerung hat er zusätzlich so viele Himbeeren verschossen und extrem gut getroffen, dass die Früchtchen beim Aufprall zerstäuben und einen feinen Nebel bilden, der die Sicht des Getroffenen behindert. Er bekommt in seinem nächsten Zug -1 im Fernkampf.

### **Zauberspindel**

**Spielwerte** Stä+W4, Ewiger Schlaf

Verursacht die Zauberspindel eine Wunde, fällt das Opfer in einen ewigen Schlaf süßer Träume. Wird das schlafende Opfer von einem Prinzen geküsst (oder einer Prinzessin mit Schnurrbart), erwacht es sofort, ist aber *Angeschlagen*.

### **Lachgasknarre**

**Spielwerte** 7/14/28; 2W6; Feuerrate 1; 7 Schuss; Lachanfall

Die Lachgasknarre ist eine lustige Waffe, die mit Lachgaspatronen geladen wird. Erzielt der Schütze beim Treffer eine Steigerung und das Ziel ist ungeschützt, atmet es eine Ladung Lachgas ein und muss eine Runde lang Lachen. Dadurch erleidet das Opfer für diesen Zeitraum einen Malus von -2 auf alle Eigenschaftsproben.

### **Kuhfladenwerfer**

**Spielwerte** 5/10/20; 2W6; Feuerrate 1; 1 Schuss; Stinkt erbärmlich

Trifft der Schütze mit einer Steigerung ist das Opfer automatisch angeschlagen, falls es keinen Geruchsschutz besitzt.

## ***Neue Mächte***

### **Siff-Schwert bilden**

**Rang:** Fortgeschrittener

**Macht-Punkte:** 3

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** 1 (1/Minute)

Jeder Siff-Lord ist in der Lage ein Siff-Schwert aus Dreck und Siff zu erschaffen und damit seine Feinde in die Knie zu zwingen.



## Rechtliches



*Savage Advent Worlds* (cc) 2009 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](http://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.