

NORDPOL'S NEXT TOP GANS

Nordpols Next Top Gans (ja, es ist ein kleines Wortspiel und eine Anspielung auf eine bekannte TV-Model-Casting-Show) ist ein Kurzscenario für *Savage Advent Worlds*. Obwohl im Titel „Nordpol“ vorkommt, kann es natürlich auch am Südpol spielen – oder ganz woanders. Kreativen Spielleitern werden da keine Grenzen gesetzt.

IST DER WEIHNACHTSMANN AUS DEM HAUS ...

Der Weihnachtsmann erhält einen Notruf und seine Anwesenheit wird an anderer Stelle dringend benötigt. Zu allem Übel muss er alle wichtigen Leute mitnehmen die Entscheidungen fällen könnten und Ahnung vom Betrieb haben. Alle? Nein! Natürlich gibt es da einige Weihnachtswichtel, denen der Weihnachtsmann vertraut. Oder sagen wir es so: er hat einfach keine andere Wahl.

Der Weihnachtsmann bittet die Wichtel nun auf sein Büro zu achten, in dem er sein großes goldenes Buch aufbewahrt. Es kann

sich auch um einen anderen wichtigen Gegenstand handeln, denn eigentlich geht es nur darum, dass der Weihnachtsmann – nur zu Sicherheit – eine Gänseherde zum Wachdienst einteilt und in sein Büro sperrt. Sollte sich jemand an dem goldenen Buch zu schaffen machen, würden die Gänse sofort schnattern und auf den Eindringling einhacken. Immerhin sind Gänse für ihren Wachdienst berühmt. Die ehrwürdige Graugans Akka von Gänseklein hat den Vorsitz der Herde.

... TÄNZEN DIE WICHTEL AUF DEM TISCH

Wahrscheinlich werden die Wichtel von sich aus einen neugierigen Blick ins Büro werfen wollen. Eventuell möchten sie sogar das Türschloss knacken oder ein Loch in die bunten Glasscheiben der Bürofront schneiden. Natürlich ist das Büro vom Weihnachtsmann besonders gut gesichert und jeder Versuch erhält einen Malus von -4 auf die Probe. Außerdem sind die Gänse dann ganz aufgeregt und hacken auf die Wichtel ein. Das kann ganz schön schmerzen. Davon mal abgesehen, nutzen die anderen Wichtel in der Werkstatt die Möglichkeit, um sich

gegenseitig ein wenig zu verhauen, Unsinn anzustellen und kräftig zu naschen. Die Spielerwichtel sollten da schon für Ruhe und Ordnung sorgen – oder kräftig mitmischen.

Da die Weihnachtswichtel für die Sicherheit des Büros eingeteilt sind, werden sie kurz über lang einen Blick ins Büro werfen oder der Spielleiter – also ja, damit bist genau Du gemeint – lässt sich was einfallen, um die Wichtel neugierig zu machen. Sobald ein Wichtel einen Blick ins Büro wirft, sieht er merkwürdige Dinge vor sich gehen.

DIE SCHAU BEGINNT

Die Gänse (drei Gänse je Spielerwichtel und natürlich Akka von Gänseklein) haben sichtlich ihren Spaß. Eine besonders große Gans hat am Schreibtisch des Weihnachtsmanns ein Schild mit der Aufschrift „Jury“ befestigt, darüber baumelt an der Decke ein weiteres Schild mit der Aufschrift „Nordpols Next Top Gans“. Die dicke Gans macht gerade einen Laufsteg fest, der vorne an einem großen Bratopf aus Ton endet, unter dem jemand ein Feuer entfacht hat. Weiter hinten haben sich die restlichen Gänse aufgebaut und vier besonders mollige Exemplare haben sich bis auf die Bikinizone gerupft und tragen bunte Badeanzüge. Ihre Freundinnen pinseln gerade Selbstbräuner (der aus Olivenöl

und Paprikapulver besteht) auf die gerupften Gänse, die sich schon auf ihren Auftritt freuen.

Tja, die Gänse sind zwar verdammt gute Aufpasser, aber auch verdammt dumm. Wer genauer hinsieht erkennt, dass das Federkleid der dicken Gans aus Plüsch besteht und statt einem Bürzel wackelt am Hintern ein flauschiger roter Schwanz freudig hin und her. Der Schnabel der Gans scheint auch aus Plastik zu bestehen. Jeder kluge Weihnachtswichtel wird sofort ahnen, dass hier der Fuchs die Gelegenheit nutzt, um an einige günstige Mahlzeiten zu kommen ...

WAS FÜR EIN FUCHS

Die Aufgabe der Weihnachtswichtel ist es den Fuchs aufzuhalten. Der fühlt sich natürlich sicher und ist ein arroganter Klugscheißer, der anderen gerne seine Taten vorführt. Ein echter Gauner halt. Er gibt sich als Heidi Fuchs aus, eine berühmte Fernsehgans. Jeder Versuch ihn in Misskredit zu bringen endet in einer vergleichenden Verstands-Probe. Akka von Gänseklein ist halt eine dumme alte Gans und es wird den Wichteln schwer fallen, die Gänse gegen Reineke Fuchs aufzubringen. Die sicherste Möglichkeit ihn aufzuhalten ist die persönliche Konfrontation.

Um ins Büro zu kommen, müssen sich die Wichtel was einfallen lassen. Neben der gesicherten Bürofront, könnte man versuchen durchs Oberlicht oder die Klimaanlage zu kommen. Akka von Gänseklein besitzt einen Ersatzschlüssel und kann von

innen aufschließen, falls man sie dazu überredet und der Fuchs Akka lässt. Als letzte Möglichkeit bliebe noch die rohe Gewalt. Hier bieten sich Rammböcke (für leckeres Futter machen Rammböcke ja alles) und Sprengstoff an.

Natürlich ist so ein Fuchs klug und hat Rückendeckung dabei. Auf sein Kommando stürmen Boxwiesel heran (zwei pro Spielerwichtel und ein Boxwiesel für je zwei Gänse, die den Wichteln helfen), die ihrem Boss den Rücken decken. Aber bevor Reineke Fuchs zur Gewalt greift, wird er versuchen mit Köpfchen zu agieren, um sein Fell zu retten und noch die ein oder andere Gans mitzunehmen, um sie auf seinen Speiseplan zu setzen. Sollte der Fuchs erfolgreich und in Sicherheit sein, wird er seine erfolgreiche Schurkentat den Weihnachtswichteln natürlich unter die Mütze reiben.

Antagonisten

Reineke Fuchs [Wildcard]

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

Fertigkeiten Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Provozieren W6, Schießen W6, Überreden W8, Verkleiden W8, Wahrnehmung W8.

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

Besondere Merkmale

Gierig nach Federvieh Der Fuchs ist von Geflügel besessen und will es unbedingt haben.

Klug wie ein Fuchs Ignoriert Abzüge für ungeübten Einsatz von Verstand-Fertigkeiten.

Vertrauenswürdig Charisma +2.

Nicht mir mir Wahrnehmungs-Probe mit einem Abzug von -2, um Überraschungsangriffe und Gefahren zu entdecken.

Ausrüstung Korkenpistole

Boxwiesel

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

Fertigkeiten Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Mumm W6, Verkleiden W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite 8", **Parade** 7, **Robustheit** 5

Besondere Merkmale

Flinkes Wiesel 8" Bewegungsweite und W10 als Sprintwürfel.

Preisboxerwiesel Parade +1

Ausrüstung Wieselige Boxhandschuhe

Gans

Attribute Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6.

Fertigkeiten Kämpfen W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite 6", **Fliegen** 8" (Flugsprint W10), **Parade** 5, **Robustheit** 5

Besondere Merkmale

Aufmerksames Federvieh +2 Wahrnehmung.

Schnabelhieb Stä+W4

Ausrüstung Keine

Neue Ausrüstung

Korkenpistole

Reichweite 5/10/20; **Schaden** 2W6+1; **Feuerrate** 1; **Munition** 1 Korken; **Kosten** 90; **Gewicht** 4

Eine große Wumme mit einem Korke im Lauf, der an einer Kordel befestigt ist. Drückt man ab, gibt es einen lauten Knall. Das Ziel bekommt den Knallschall um die Ohren gehauen und das schmerzt ganz schön. Wer sich die Ohren zuhält, verstopft oder einen Helm trägt der erleidet nur halben Schaden. Panzerung ist gegen die Korkenpistole sinnlos. Zum Nachladen einfach nur den Korke wieder einstecken.

Wieselige Boxhandschuhe

Schaden Stä+W4; **Kosten** 50; **Gewicht** 4

Man sagt die Wieseligen Boxhandschuhe brächten den Boxwieseln Glück, deswegen würden sie als Preisboxer und Jahrmarktboxer so erfolgreich sein. Wahrscheinlich liegt es daran, dass die Boxwiesel in den Wieseligen Boxhandschuhen Hufeisen verstecken - und die bringen ja bekanntlich Glück.

Rechtliches



Savage Advent Worlds und Nordpols Next Top Gans (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). 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.