



KRYZZ'TE'KINNT

GESCHENKE AM EILIGEN ABEND

EINE ADVENTSÜBERRASCHUNG VON DANIEL „DETRITUS“ BUBLITZ

ÜBERRASCHUNG

Der Winter hatte die Freien Lande fest in seinem Griff, als sich der Monat Frostnacht langsam zum Ende neigte. Tiefer Schnee bedeckte das Land und grimmige Kälte griff nach dem Zelt, dass in der Einsamkeit stand und in dem eine einzelne kleine Laterne hing und gedimmt vor sich hin glimmte. Zu dieser Jahreszeit sollte niemand mehr unterwegs sein. Doch es gab gute Gründe, warum sich der junge Borland mit seinen Brüdern auf den Weg gemacht hatte. Nun lagen sie, dicht gedrängt im Zelt und schliefen tief und fest. Plötzlich schrak Borland auf. Hat da nicht jemand lauthals gekichert? Hastig griff er nach seinem Dolch und weckte seine Brüder, die murrend nach dem Grund für die Störung fragten. Erland vermutete, dass es eine der Eulen gewesen sein könnte und drehte sich wieder um, ebenso wie Farland, der sich mit dieser Erklärung zufrieden gab. Doch Borland traute dem Frieden nicht und krabbelte zum Zelteingang, öffnete diesen und spähte vorsichtig hinaus. Was er sah, verschlug ihm die Sprache. Drei Päckchen, in seltsam bunt glitzerndem Papier eingeschlagen und mit farbigen Bändern verschnürt, standen, fein säuberlich aufgereiht, vor dem Zelt und sollten ihr Leben für immer verändern...

KRYZZ'TE'KINNT

Der **Kryzz'te'Kinnt** (oder in Freiwort „Kreis der Kinder“) ist eine Kommune altruistischer Narrländer, die in Gnommewahn ein kleines, mehr am Rande gelegenes, Areal bewohnt. In diesem kleinen Viertel, mit loser, ständig wechselnder Bebauung, leben, arbeiten, forschen und experimentieren Handwerker, Künstler, Gelehrte und Zauberwirker. Die grundlegende Idee hinter dieser Kommune ist der freie Austausch von Wissen, Ideen und Material, sowie die Zusammenarbeit an Projekten und die Ausbildung von jungen Gnomen. Diesem exklusiven – wie teilweise explosiven – Ansinnen müssen sich alle unterordnen, die dieser Kommune als Lehrling oder Mitglied beitreten wollen. Derzeit sind es mehr oder weniger 100 Mitglieder, was

aber niemand zählt und erfasst, da sich die Zahl recht oft ändert. Die zentrale Anlaufstelle der Kommune ist der große Hörsaal im Zentrum. Hier tauschen sich die Mitglieder aus, präsentieren ihre Ideen oder Regeln, führen Diskussionen und Streitgespräche und feiern ihre Feste. Die Produkte, die in dieser Kommune entstehen, werden kostengünstig verkauft oder manchmal sogar kostenlos verteilt, darüber wundern sich selbst die verrücktesten unter den Narrländern.

HIERARCHIE

An unterster Stelle stehen die Lehrlinge, auch **Kinnt** genannt. Sie tragen grüne Kittel und werden anfangs nur für Hilfsarbeiten (darunter auch der Wiederaufbau von Häusern) eingesetzt. Im Laufe ihrer Lehrzeit werden ihnen immer mehr Aufgaben zu Teil. Zum Abschluss ihrer Lehrzeit müssen sie ein Gesellenstück vorlegen. Bewertet werden dabei vor allem die Arbeitsmethoden, die Optik, die Funktion und ob der Herstellungsort noch steht. Findet dies alles Gefallen bei den Meistern, dann darf sich der frisch gebackene Geselle, den braunen Kittel anziehen und wird von nun an **Knett'ru'pert** genannt. Diesen Gesellen obliegt es, die Bauarbeiten zu beaufsichtigen, die Kinnt einzuweisen und ihren Meister zu unterstützen. Nach vielen Jahren bekommt der Geselle die Möglichkeit, ebenfalls zum Meister (**Fa'ter'knett**) aufzusteigen. Dazu muss er ein Meisterstück erschaffen, das unter den gleichen, wenn auch viel strengeren, Kriterien beurteilt wird, wie das Gesellenstück. Ist er erfolgreich, dann darf er sich einen roten Kittel anziehen, ein eigenes Haus bauen und dort Kinnt und Knett ausbilden. Die ältesten Meister werden mit **Fa'ter'Kryzz'Mass** (in Freiwort etwa: Vater des Gesamtkreises) angesprochen. Die so geehrten wissen um die Geheimnisse der Kommune. Sie tragen, wie die Meister, einen roten Kittel mit Verzierungen und Futter aus weißem Schaffell

DER EILIGE ABEND

Zum Jahresende hin, etwa vier Tage vor Knalltag, gibt es einen ganz besonderen Brauch - den Eiligen Abend.

Die Fa'ter'knett müssen einen zufällig ausgewählten Teil ihrer Werkstücke (ob fertig oder nicht) hergeben und ordentlich verpacken - dafür wurde eine aufwändige Verpackungsverordnung ausgeknobelt, die sich aber nicht durchsetzen konnte (Teile hängen am Donnerbalken, der Rest ist verbrannt, verschollen oder stützt den Tisch im Hörsaal). Einzig der Paragraph mit der Forderung eine Betriebsanleitung beizulegen wird befolgt, was aber nicht immer hilfreich ist. Die Knett'ru'pert beladen mit den Paketen fliegende Schlitten, vor denen je ein Automat in Form eines Rentieres mit rot blinkender Nase gespannt ist. Dann werden diese Gespanne mit ihren Lenkern von den Fa'Ter'Kryzz'Mass willkürlich an verschiedenen Stellen Caeras teleportiert und müssen von dort so schnell wie möglich wieder nach Gnommewahn reisen. Die Pakete sollten dabei willkürlich und unabhängig von Stand und Lebensort an Menschen, Zwerge, Elfen oder sonstige intelligente Wesen verteilt werden. Es ist eine Ehrensache unter den Knett, dass die Pakete nicht einfach irgendwo abgeladen werden dürfen. Außerdem wird gemunkelt, dass die Fa'ter'Kryzz'Mass die Teilnehmer magisch überwachen. Wer als erster vor dem Knalltag zurück ist, darf im darauffolgenden Jahr seine Meisterprüfung ablegen und bekommt dafür jede erdenkliche Unterstützung. Das mag einer der Gründe für die Beliebtheit des Wettbewerbs sein und für die Tatsache, dass die Beschenkten eher ein irres Kichern statt eines freundlichen „Ho Ho Ho“ vernehmen.

In anderen Teilen Caeras konnte sich dieser Feiertag nicht durchsetzen. Das mag zum einen daran liegen, dass nicht alle Bewohner Caeras beschenkt werden und die, die das Glück oder Pech ereilte, sich nicht sicher sind, ob sie nun Glück oder eher Pech haben. Den Kryzz'Te'Kinnt ist das aber herzlich egal.

ACHTUNG GESCHENKE!

Die nachfolgende Auswahl an Geschenken spiegelt nur grob das wahre Ausmaß der Wohltaten der Kryzz'Ve'Kinnt wieder.

Ein paar Wildlederstiefel

Diese sehr bequemen Wildlederstiefel vermitteln das Gefühl, sich so leichtfüßig wie ein Reh durch die Landschaft zu bewegen (Laufen+2, Heimlichkeit +1). Dummerweise hat sich bei der Herstellung ein kleiner Fehler eingeschlichen: der Träger ist auch so scheu wie ein Reh. Sobald er ein Wesen sieht, das größer ist als er selbst, wirkt der Zauber „Kleiner Terror“ mit Zaubern 20 auf ihn. Der Schuhmacher grübelt immer noch, ob es am Leder oder am ängstlichen Gesellen - der sie zusammennähte - lag, weshalb diese Stiefel so sind, wie sie sind.

W20/4 Aufziehmäuse

Diese kleinen aus Metall gefertigten Mäuse sind zu Dutzenden für Versuchszwecke hergestellt worden. Allerdings von sehr unterschiedlicher Qualität und für verschiedene Anforderungen. Einige enthalten starke miniaturisierte Dynamos, andere sind sehr empfindlich gebaut und platzen bei der geringsten Erschütterung und die restlichen enthalten zum Teil gefährliche Zauber. Allerdings haben die Hersteller vergessen, sie entsprechend zu kennzeichnen, denn sie sehen alle gleich aus. Sie lassen sich kinderleicht mit dem Schlüssel im Rücken aufziehen und rollen dann W20/2 Meter in gerader Richtung. Was dann passiert ermittelt man mit Hilfe der folgenden Tabelle.

W20	WIRKUNG
1-10	Maus bleibt stehen
11-13	Maus platzt (Schlagen 10)
14-16	Lichtblitz (Blenden mit Zaubern 20)
17-19	Blitz bei Berührung (Zaubern 20)
20	Explodiert (Feuerball – Zaubern 20)

Die Sonnenbrille

Diese mit dunklen Gläsern versehene Brille aus Bernstein (Wert etwa 20 GM) sollte eigentlich mal beim Entdecken von Magie helfen. Beim Versuch den Zauber Magie entdecken einzubinden verdunkelten sich die Gläser so stark, dass man fast gar nichts mehr sieht (-8 auf alle Handlungen bei denen man Sehen können sollte). Hey, aber sie sieht cool aus und verleiht einen Bonus von +2 auf Flirten. Und sie schützt vor dem Zauber Blenden. Da kann man schon mal über die zu

erwartenden blauen Flecke hinwegsehen, oder?

Eine Holzpuppe

Diese fein geschnitzte Holzpuppe zeigt die Gestalt eines freundlich lächelnden Gnoms. Mund, Augen und Arme können über kleine Hebel bewegt werden, die man hinter einer Platte im Rücken findet. Wird die Puppe mitgeführt, so verleiht sie dem Besitzer Charmant I und Schlitzohr I. Allerdings neigt der Besitzer nun zum Tourette-Syndrom. Bei jeder Feilscherei und bei jeder Flirtereie wird mit PW 5 ermittelt, ob er sein Gegenüber nicht plötzlich beleidigt. Immerhin bringt ihm diese Macke +2 auf Darbietung, wenn er sich als Bauchredner versucht.

Holzstäbchen

Dieser einfache, 15 Zentimeter lange Stab besteht aus dem Holz einer unbekanntem Baumart. Sämtliche Versuche ihn zu verzaubern sind gescheitert, weil dieses Holz Magie beeinflusst, in dem es sie ins Gegenteil verkehrt. Das betrifft jeden Zauber, der im Umkreis von drei Metern gezaubert wird. Eigentlich sollte er vernichtet werden, weil er sämtliche Experimente im betreffenden Labor beeinflusst hat. Doch das wurde immer wieder vergessen.

Ein Besen

In diesen etwas gebraucht aussehende Besen sind die Zauber Fliegen und Spurt eingebettet. Um ihn zu aktivieren (Proben auf Zaubern sind nicht erforderlich) muss der Besitzer 5W20 Meter in gerader Linie über eine ebene Fläche rennen und dann aufspringen. Die Wirkungsdauer entspricht den gelaufenen Metern in Kampfrunden. Misslingt das Aufspringen, dann fliegt der Besen 5W20 Meter in gerader Richtung und muss danach erneut aktiviert werden. Dieser Besen hat schon mehrere Reparaturversuche hinter sich. Leider konnte der Fehler dabei nicht behoben werden, nur minimiert. Vor den Reparaturversuchen waren die Anlaufwege so weit, dass es sich teilweise einfach nicht lohnte aufzuspringen, weil man schon am Ziel war. So wurde er notgedrungen zum Ausfegen der Werkstatt missbraucht. Den Job erledigte er fast wie im Flug.

Ein paar Schuhe

Diese fein gearbeiteten Schuhe aus schwarzem glänzendem Leder haben Metallplättchen auf den Sohlen und jeder vernünftige Mensch würde davon ausgehen, dass man damit unmöglich Schleichen kann. Doch man kann (Heimlichkeit +1)! Außer wenn Musik gespielt wird, dann wirkt der Zauber Tanz

(Zaubern 20) und man steppt sich die Seele aus dem Leib. Diese Schuhe stellten auch seinen Schöpfer vor große Rätsel, bis er sie endlich loswerden konnte.

Eine Flaschen Waffennöl

Dieses Waffennöl wird auf Stich und Hieb Waffen aufgetragen und erhöht die Chance auf einen Immersieg auf 1-2. Das Problem bei dem Öl ist, dass es nur schwer wieder zu entfernen ist und überall haften bleibt, auch an Griff und Händen. Folglich steigt die Patzerchance auf 19-20.

Ein Schwert mit Feuergravur

In dieses Kurzsword ist der Zauber Flammenklinge eingebettet. Bei Aktivierung (Zaubernprobe) steht das ganze Schwert inklusive Griff in Flammen und verursacht pro Kampfrunde einen Punkt nicht abwehrbaren Schaden. Ansonsten gelten die normalen Werte, wie bei einem normalen Kurzsword mit Flammenklinge.

Zielvorrichtung für Bögen

Dieser Sammlung aus kleinen Gewichten, Stangen, Rollzügen liegt eine Anleitung bei. In ihr wird sehr genau ausgeführt, wie man diese am Bogen befestigen muss, um eine erhöhte Immersiegchance (1-2) zu erhalten. Leider ist die Anleitung in gnomischer Sprache verfasst und diese Zielvorrichtung sehr Fehleranfällig, so dass auch die Patzerchance erhöht (19-20) ist. Voll installiert dürfte diese Zielvorrichtung sicher für einigen Gesprächsstoff sorgen.

Ein leerer Geldbeutel

Der unscheinbare Geldbeutel aus braunem Wildleder ist leer. Jede Münze, die man hinein tut verschwindet augenblicklich (Hier wirkt eine Variante des Zaubers Teleport). Der Zweck dieses Beutels liegt aber nicht in der Aufbewahrung von Geld, sondern im Auffinden desselben und erkennen wertvoller Gegenstände (Beute schätzen +11). Je näher man einem Schatz kommt, desto mehr fängt er an spürbar zu zittern. Bekommt der Träger den Schatz zu Gesicht, muss er einfach zugreifen. Anscheinend ist nicht jedes Mitglied der Kryzz'Ve'Kinnt so selbstlos, wie gefordert.

Das perfekte Rasierzeug

Das perfekte Rasierzeug besteht aus einem Seifentigel, einem Rasierpinsel und einem superscharfen Rasiermesser (wie Dolch, nur mit WB+1). Das ganze ist in einer feinen Ledertasche untergebracht. Damit gelingt wirklich jede Rasur. Ja, jede! Nicht nur am eigenen Kinn. Sobald der Besitzer ein unrasiertes Gesicht sieht, wird der Zauber Gehorche aktiv (Zaubern 20)

und es juckt ihn in den Fingern, das Rasierzeug zu zücken und den jeweiligen zu rasieren.

Goldene Schneeflocken

In einem zugekorkten und mit Wachs versiegelten Reagenzglaschen befinden sich lauter winzige Schneeflocken aus Gold (Materialwert 200 GM, Sammler in Sturmklippe oder Vestrach mögen ein Vielfaches bieten). Nur mit Hilfe einer sehr starken Lupe kann man erkennen, wie detailliert und Maßstabsgerecht diese goldenen Schneekristalle dem Original nachgebildet sind. Möglicherweise sind es die Schneeflocken aus der Schneekugel (siehe unten).

Das Duftstäbchen

Dieser zehn Zentimeter lange Stab, hat eine abgerundete Seite. Wenn man mit dieser abgerundeten Seite unter der Achselhöhle reibt, dann wird der Zauber „Duftnote“ ausgelöst (Zauberprobe) und der Benutzer verströmt einen leichten Rosenduft (+2 auf Feilschen und Flirten). Bei einem Patzer vergisst man nicht den Zauber, sondern stinkt den ganzen Tag wie eine Jauchegrube, was beim Feilschen und Flirten eher hinderlich ist (-6 auf die entsprechenden Proben).

Die Blockflöte

In diese Blockflöte wurde der Zauber „Kleiner Terror“ eingebettet, der aktiviert (Zauberprobe) wird, wenn man darauf typische Winterlieder, wie z.B. „Schneeflöckchen“, „Oh Tannenbaum“ oder ähnliches spielt. Hat der Flötenspieler sich selbst nicht die Ohren verstopft, wird er ebenso Ziel des Zaubers, wie die anderen. Leider fehlt dieser wichtige Hinweis in der Anleitung. Es ist nicht ganz ersichtlich, warum in solch einer Gemeinschaft so eine Flöte erdacht werden konnte. Vielleicht diente sie als Rausschmeißer, wenn die Feiern zu lang wurden. Aber vielleicht gibt es dafür auch andere Gründe.

Die Schneekugel

Die Schneekugel von ca. 10 cm Durchmesser ist wirklich hübsch anzusehen. Im Inneren befindet sich eine kleine verschneite Stadt und man hat den Eindruck, als wären die Fenster erleuchtet. Nur Schneeflocken findet man darin keine. Wer die Kugel trotzdem schüttelt erlebt seinen ganz persönlichen Blizzard (auch im Hochsommer), der W20 KR andauert und in einem Radius von 10m um die Schneekugel tobt, die Kleidung durchnässt, Pflanzen zerstört, kleinere Bäume und alle darin befindlichen Personen umwirft, wenn ihnen nicht eine Probe auf KÖR+ST gelingt. Vielleicht kann

man den Fehler beheben, wenn man die Goldenen Schneeflocken (siehe oben) hinzufügt.

Der Brummkreisel

Der Brummkreisel zeigt das Motiv einer verschneiten Landschaft mit einer Jagdgesellschaft, die einem davon hastenden Hirsch nachstellt. Wird der Kreisel in Schwung gebracht, setzen sich alle Figuren in Bewegung und man sieht, wie es weiter geht. Man muss einfach diesem Brummkreisel weiter zuschauen, denn es wirkt der Zauber Halt (Zaubern 20, VE 6) auf die Betrachter. Schaut der Besitzer beim aktivieren nicht weg, bleibt auch er stehen. Vermutlich sorgen diese Brummkreisel für Ruhe im gnomischen Familienleben.

Der Strickpullover

Dieser Strickpullover ist ein Kuriosum besonderer Art, denn er scheint nur einen Primaten mit langen Armen und kurzen Oberkörper zu passen. Dabei sollte dieser Primat besser Farbenblind sein, weil die Farbgebung in manchen Bereichen gegen den guten Geschmack verstößt. Zahlreiche Pastelltöne mit einigen Neon-grünen Flecken beleidigen das Auge des Betrachters und geben -4 auf jegliche Probe, die soziale Kontakte betreffen. Apropos Betrachter – vielleicht kann man einen Augenball mit so einem Pullover in den Selbstmord treiben. Zumindest für Verwirrung dürfte er sorgen. Feldversuche sind noch nicht unternommen worden. Aber er hält mollig warm. Auch bei -30°C.

Die Kette der Unsichtbarkeit

Das scheinbar leere Paket enthält eine unsichtbare Kette, von der wohl nur der Schöpfer weiß, wie sie wirklich aussieht. Bei erfolgreichem Suchen findet man sie und kann zumindest ihre feingliedrige Machart ertasten. Mit einer erfolgreichen Probe auf Bemerken kann man zusätzlich noch erkennen, dass ein Medaillon in Form eines Auges daran hängt. Wird die Kette über den Kopf gezogen, so wird der Träger unsichtbar (Zauber Unsichtbarkeit). Das nervige ist nur, dass man sie ständig wieder suchen muss, denn der Verschluss öffnet sich von allein, wenn der Träger jemanden angreift, zaubert oder Schaden erleidet.

Der Ohrring

Dieser goldene Ring mit eingravierten Ohren verstärken das Gehör (Wahrnehmung +1 und +2 beim Bemerken von Geräuschen). Es wird ausdrücklich davor gewarnt, sie mehrere Tage hintereinander zu tragen, da sonst die Gefahr besteht Taub zu werden (Ab dem dritten Tag wird ein PW 6 fällig, der sich um +2 pro zusätzlichen Tag erhöht. Gelingt er, erhält

man dauerhaft -4 auf alle Bemerken Proben, die das Hören erfordern). Noch ausdrücklicher (mit vielen Ausrufezeichen und Unterstreichungen) wird davor gewarnt, diese Ohrringe einem eifersüchtigen, streitlustigen Ehepartner zu schenken.

GESCHENKETABELLE	
W20	
1	Wildlederstiefel
2	W20/4 Aufziehmäuse
3	Sonnenbrille
4	Holzpuppe
5	Holzstäbchen
6	Besen
7	Ein paar Schuhe
8	Eine Flasche Waffenöl
9	Schwert mit Feuergravur
10	Zielvorrichtung für Bögen
11	Ein leerer Geldbeutel
12	Das perfekte Rasierzeug
13	Goldene Schneeflocken
14	Das Duftstäbchen
15	Die Blockflöte
16	Die Schneekugel
17	Der Brummkreisel
18	Der Strickpullover
19	Die Kette der Unsichtbarkeit
20	Der Ohrring

Schneekugel und Goldener Schnee

Falls die beiden zufällig zusammen finden sollten, dann mildert der Schnee die Wirkung der Schneekugel dahingehend ab, dass es beim Schütteln sowohl innen als auch außen einfach nur schneit. Und das recht lang – nämlich einen ganzen Tag lang. Das hat natürlich immer noch Folgen für die Natur im entsprechenden Wirkungsradius, allerdings nicht mehr ganz so katastrophale.

**FRÖHE WEIHNACHTEN
UND GUTES SLAYEN!**