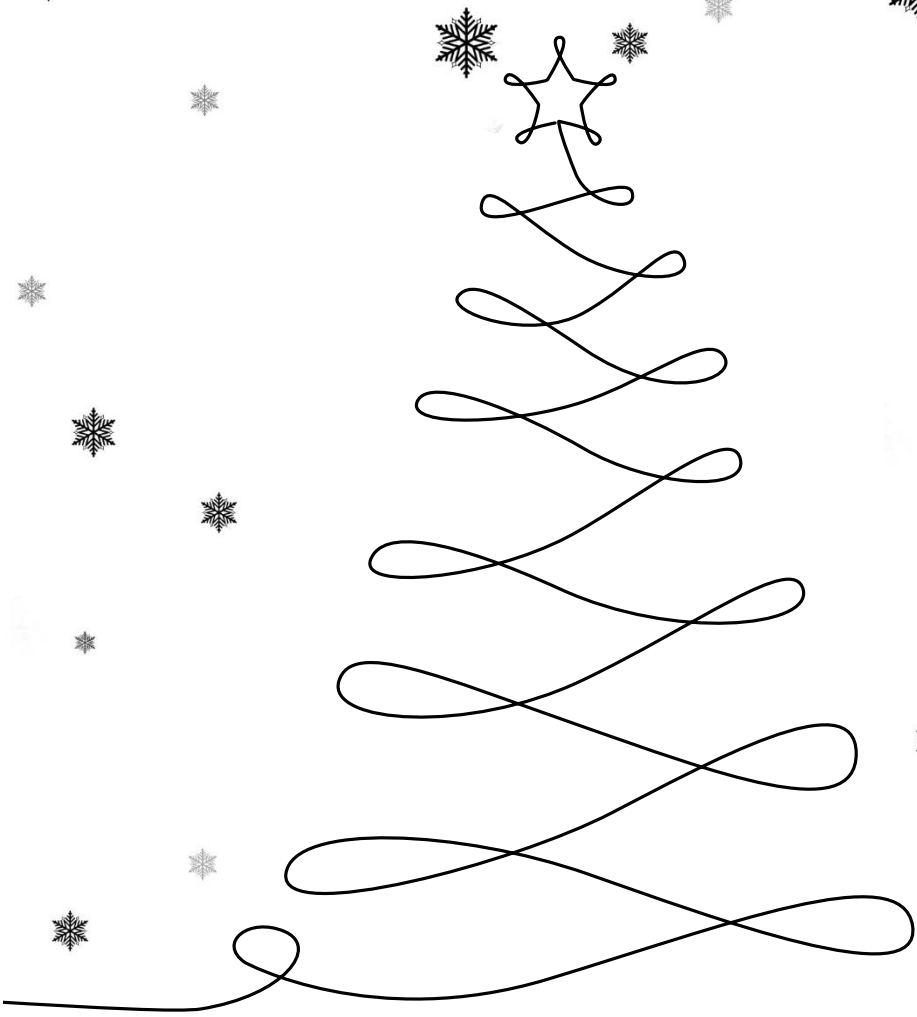
Verlies Navidad



2024

Impressum

Projektleitung und Produktion: System Matters Verlag. Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion: Sarah Jacob

Texte: Mai-Britt Ilse, Kaid Ramdani

Lektorat und Korrektorat: Kaid Ramdani, Marco Schugk

Illustrationen: S.15–17: Schauplätze: Mai-Britt Ilse; S. 21: Titelgrafik/S. 34: Burgkarte: Lutz Winter

Zusätzliche Illustrationen und Fotografien: Cover: Tannenbaumgrafik von L.V.L. Graphic/Shutterstock.com; S. 4/10: Weihnachtliche Grüße von Tanya Shulga/Shutterstock.com; S. 12–13/18–19: Girlande von Kseniia Gorova/Shutterstock.com; S. 37: bearbeitet nach NicolEttone 2013 - IMG 0440 von Nicola unter CC-BY-2.0-Lizenz (https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en)

Layoutdesign: Patrick Wittstock

Layout: Sarah Jacob

Druck: WirMachenDruck GmbH, Backnang

Jedamzik und Neugebauer GbR | Augustastr. 45 | 45888 Gelsenkirchen

Brindlewood Bay wurde von Jason Cordova und Gauntlet Publishing entwickelt und von System Matters ins Deutsche übersetzt. Diese Veröffentlichung steht in keinem Zusammenhang mit Jason Cordova oder Gauntlet Publishing.

Die Nutzung von *Brancalonia* erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Acheron Games (acheronstore.com).

Das traditionelle Baumfest is an independent production by System Matters Verlag and is not affiliated with Losing Games.
It is published under the Mausritter Third Party Licence.
Mausritter is copyright Losing Games.

Inhaltsverzeichnis

Christmas Ahoi 5
Brindlewood Bay

Top 10 Xmas-Krimis 11
Brindlewood Bay

Das traditionelle Baumfest 12
Mausritter

Panettone für den Padrone 20
Brancalonia

Lizenzen 38

Vorwort

Herzlich willkommen zur neuen Ausgabe unseres schönen Weihnachtszines!

Auch 2024 hat Kaid wieder viel Arbeit in sein weihnachtliches Herzensprojekt gesteckt. Er lädt euch dieses Jahr ein auf eine gemütliche Kreuzfahrt mit den Krimikennerinnen aus Brindlewood Bay und zu einem zwielichtigen Kuchenessen in Brancalonia, inklusive eines leckeren Rezeptes für einen echten Panettone. Der Panettone für den Padrone wurde überaus treffend von Lutz illustriert.

Unterstützt wird diese Ausgabe erneut auch von Mai-Britt, die ein behagliches Mausritterabenteuer samt Bebilderung beisteuert, bei dem es passend zur Weihnachtszeit nicht nur um Plätzchen und Geschenke, sondern auch um das Erbringen guter Taten geht.

Unser Dank gilt auch Marco, der trotz eines erhebliches Berges anderer Arbeit die Zeit fand, die Regelseite der brancalonischen Burginfiltration mit kritischem Auge zu prüfen.

Sarah layoutete fleißig unter Zuhilfenahme der von Patrick Wittstock für die letztjährige Sonderausgabe erstellten Vorlage. Und Daniel stand mit Rat und Tat zur Seite, als es wieder einmal um einen langen Lizenztext ging.

Wir alle wünschen euch allen viel Freude mit diesem Heft, eine angenehme Weihnachtszeit und einen guten Start ins neue Jahr.

Euer System-Matters-Team

Merry

CHR
IST
MAS

Brindlewood Bay: Christmas Ahoi

Ein Fall von Kaid Ramdani

Komplexität: 6

Inhaltshinweise

*Mögliche Themen je nach Interpretation der Geschehnisse und der Hinweise: Ertrinken, Suizid, psychische Krankheit, Spielsucht, Drogenmissbrauch, Tod von Partner*innen, Mord sowie Verstümmelung.*

Den Fall vorstellen

Das luxuriöse Kreuzfahrtschiff „Arethusa's Dream" mit seinen 10 Decks und einer maximalen Passagierkapazität von 500 Personen sticht wie immer zu Weihnachten mit bunten Segeln in die Karibik. Die Kabinen sind modern und elegant, viele mit Balkon und Meerblick. Eine lebhafte Bordunterhaltung, darunter Live-Musik und Themenabende, sorgt für Freude und der großzügige Poolbereich, mehrere Whirlpools und eine Sonnenterrasse laden zum Entspannen ein. Ausflüge zu traumhaften Stränden, Schnorchelplätzen und kulturellen Höhepunkten der einzelnen Inseln runden das Erlebnis ab. Die „Arethusa's Dream" gilt somit als die perfekte Kombination aus Entspannung und Abenteuer unter karibischer Sonne.

Die Krimikennerinnen haben sich eine 7-Tage-Kreuzfahrt gegönnt.

Die Fahrt ging von Florida startend über die Bahamas, die Virgins Islands und Puerto Rico. So fiel der gestrige Tag der Reise auf den Heiligabend, an dem eine rauschende Party gefeiert wurde, doch heute am Weihnachtstag trüben zwei Dinge die karibische Stimmung. Zunächst einmal wurden der Großteil der Passagiere und einige Crew-Mitglieder Opfer von verdorbenen Garnelen, denen gestern so ausgiebig gefrönt wurde, und zweitens macht die Nachricht die Runde, dass der allseits beliebte Pianist Al Brown tot an Bord (und angeblich ermordet) aufgefunden wurde. Mit Schaum vor dem Mund und schreckgeweiteten Augen war er über seinem Klavier zusammengebrochen. In zwei Tagen werdet ihr wieder im Hafen von Miami einlaufen. Schafft ihr es bis dahin, das Rätsel zu lösen?

Eröffnungsfrage: *Du warst der Grund dafür, dass keine aus eurem Kränzchen von den Garnelen gegessen hat, sodass euch das Schicksal der anderen Passagier*innen erspart geblieben ist. Wie kamst du auf den Gedanken?*

Momente

- Eine Animateurin versucht immer wieder von Neuem, die Krimikennerinnen zu einer halben Stunde Yoga/einer Runde Shuffleboard/einem Aquarellmalkurs zu überreden.
- Der Geruch von verdorbenen Garnelen zieht durch die Gänge.
- Ein unbekannter Verehrer schickt den Krimikennerinnen ein Flasche Champagner mit einem kleinen Mistelzweig an den Tisch.
- Vom riesigen im Treppenhaus stehenden Weihnachtsbaum fällt der große goldene Prunkstern krachend auf den Boden und zerspringt in tausend Scherben.
- Jemand versucht erfolglos, nachts in die Kabine einer der Krimikennerinnen zu gelangen, während sie drinnen schläft. Ein Blick in den Flur entlarvt die Person als eine betrunkene Passagierin.
- Ein aufziehender Sturm zwingt den Kapitän zum Beidrehen. Die neue Route verlängert die Reise, sodass das Schiff wohl verspätet in Miami anlegen wird.

Verdächtige

Wanda Flanagan (sie), die Sängerin

Lange schwarze Haare. Tailliertes Paillettenkleid. Dezentes florales Parfüm.

Die noch recht junge Frau hat ihr Publikum mit einer Stimme begeistert, die sowohl verletzlich als auch kraftvoll ist. Ihr Repertoire reicht von Jazzklassikern bis hin zu melancholischen Balladen, denen sie eine bittersüße Note verleiht. Al hat sie bei ihren Songs auf dem Klavier begleitet. Nach anfänglichem Misstrauen wird sie sich den Krimikennerinnen öffnen.

Zitat: *„Der Unterschied zwischen Als Musikgeschmack und meinem ist, dass ich welchen habe."*

Claude Adam (er), der Bühnenmagier

Akribisch gestylter Zwirbelbart. Aus der Mode gekommener Smoking. Kalter Blick.

Er hat eine Vorliebe für herablassende Kommentare über sein Publikum und zieht Freude daraus, Zuschauer in seine Tricks einzubeziehen, um sie blamiert zurückzulassen. Dabei sind seine Tricks, obgleich technisch beeindruckend, eher uninspiriert. Er hat seine Nummer immer vor Wanda und Als Auftritt gehabt. Nach einem kurzen Gespräch voller okkulter Anspielungen versucht er den Krimikennerinnen möglichst aus dem Weg zu gehen.

Zitat: *„Leben und Tod. Raum und Zeit. Schicksal und Zufall. Dies sind die Kräfte des Universums."*

Johanna ‚Joe' Collins (sie), die Bühnentechnikerin

Schwarze Arbeitsjacke über T-Shirt mit Schiffslogo. Versteckt ihren langen Zopf unter einem Baseballcap. Knackt mit den Fingern.

Sie bedient die Licht- und Mischpulte während der Aufführungen, ist aber auch für die Spezialeffekte verantwortlich. Sie ist sehr ruhig, scheint in ihrer eigenen Welt zu leben und schert sich wenig um die Allüren der anderen Mitarbeiter oder Passagiere. Es gibt Momente, in denen ihr Blick für den Bruchteil einer Sekunde nachdenklich wird, als würde sie von Erinnerungen eingeholt, die nur sie kennt. Sie war als Erste bei Als Leiche.

Zitat: *„Das Herz einer Frau ist ein tiefer Ozean voller Geheimnisse."*

Captain Rodney Rhinestone (er), der Kapitän

Weiße Uniform und Schiffsmütze mit goldenem Emblem. Gepflegter Schnauzbart. Extrem gerade Haltung.

Der Mittfünfziger strahlt Kompetenz und Zuversicht aus, ist aber mit dem Mord an Bord völlig überfordert. Die Geschichte mit den verdorbenen Garnelen wird ihm ohnehin viel Papierkram einbringen. Er wird den Bitten der Krimikennerinnen nachkommen, und sei es nur, um sie loszuwerden. Er hat Al angeblich niemals persönlich getroffen.

Zitat: *„Ohne Respekt geht jede Disziplin über Bord!"*

Beatrice Kipnis (sie), die Purserette

Blonde Haare zu Pferdeschwanz gebunden. Maßgeschneiderte weiße Uniform. Leichtes Lispeln.

Als Leiterin des Gastro-Services auf der Arethusa ist die Dreißigjährige nicht nur die Chefin der Stewards, sondern auch das Gesicht des Kreuzfahrtschiffes. Ihr ständiges Lächeln soll professionell wirken, ist aber eher enervierend. Der Tod von Al scheint nur ein weiteres Problem von vielen zu sein, die ihren Arbeitsalltag erschweren. Sie ist mit den Gedanken bereits bei ihrem neuen Job als Maklerin in Dubai.

Zitat: *„Eine endlose Aneinanderreihung von Events und Essenschlachten. Immer dieselben, engstirnigen Leute, dieselben geistlosen Gespräche."*

Jan Friedrich (er), der Barkeeper

Geölte Frisur. Perfekt gebügeltes Jackett mit rosa Fliege. Leichter Haschischgeruch.

Mit fließenden Bewegungen mixt er Cocktails, die nicht nur geschmacklich, sondern auch optisch ein Genuss sind, und liebt es, für jeden Gast maßgeschneiderte Drinks zu kreieren. Dabei hat der Endzwanziger nicht nur bei seinen Cocktails ein Auge fürs Detail. Manche würden ihn als redselig, wenn nicht gar schwatzhaft bezeichnen. Al war ein oft gesehener Gast an seiner Bar.

Zitat: *„Man lernt das Leben so zu nehmen, wie es gerade kommt. Weil jeder Tag zählt."*

Schauplätze

Speisesaal

In dem exquisit gestalteten Raum mit großen Fenstern, die einen spektakulären Blick auf das Meer bieten, stehen stilvoll gedeckte Tische. Das Buffet bietet eine erstklassige Auswahl an Speisen und Getränken, die keine Wünsche offenlässt, außer es gelüstet jemanden nach Garnelen. Da sich hier nur ein Bruchteil der Passagiere aufhält, wirkt der Raum seltsam einsam.

Die Szene ausmalen: *Trotz des Anscheins von Exklusivität gibt es Details, die schäbig wirken. Woran wurde gespart?*

Pooldeck

Mittelpunkt des Decks ist der glitzernde Infinity-Pool, umgeben von eleganten Liegen und Sonnenschirmen. Rund um die Poolbar sorgen Palmen für eine tropische Atmosphäre. Die Bereiche für Wassergymnastik und Yogakurse sind verwaist.

Die Szene ausmalen: *Es gab immer wieder Beschwerden wegen des Pools. Um was ging es dabei?*

Bühnenbereich

Der opulent ausgestattete Saal für die abendlichen Aufführungen kann mit Kronleuchtern und Scheinwerfern hell erleuchtet werden. Von den samtgepolsterten Sitzen im Zuschauerraum und den Logen hat man eine gute Sicht auf die Bühne. Ein kleiner Backstage-Bereich mit Garderobe und Technikbereich komplettiert die Räumlichkeiten.

Die Szene ausmalen: *Einige Requisiten sind noch zu finden. Was wurde hier gestern Abend aufgeführt?*

Kapitänskabine

Der in dezenten Blau- und Erdtönen gehaltene Raum ist großzügig geschnitten, mit einem großen Schreibtisch aus Mahagoni als Statussymbol und Herzstück des Raumes. An den Wänden hängen maritime Kunstwerke und nautische Instrumente. Eher vorborgen sind die privaten Elemente wie Schlafecke und ein privates Badezimmer.

Die Szene ausmalen: *An der Wand hängt ein Foto, das eindeutig in Brindlewood Bay aufgenommen wurde. Was zeigt es und warum bereitet es den Krimikennerinnen Unbehagen?*

Hinweise

- ☐ Ein Satz handgeschriebener Noten mit unzähligen Korrekturen
- ☐ Eine sabotierte Lichterkette
- ☐ Eine ungewöhnlich große Menge an Schlafmittel
- ☐ Ein Gespräch zwischen zwei Verdächtigen, jemand flüstert „Warum so früh?“
- ☐ Ein Versteck in einem Rettungsboot
- ☐ Ein Kabinenschlüssel ohne Nummer
- ☐ Ein Plakat mit einem bekannten Namen aber einem unbekannten Gesicht
- ☐ Gerüchte über eine Menage-a-Trois
- ☐ Ein seltsam riechendes Weihnachtsmannkostüm
- ☐ Eine verbogene Austerngabel
- ☐ Eine mit Blut geschriebene Nachricht an einer Kabinenwand
- ☐ Der Song „Last Christmas“ ertönt aus dem Dunkeln
- ☐ Eine Pfütze Meerwasser an einem ungewöhnlichen Ort
- ☐ Ein Samtsäckchen mit Goldmünzen
- ☐ Eine Liste mit „Guten Kindern“ und „Bösen Kindern“
- ☐ Ein falsch gestimmtes Klavier
- ☐ Jemand hat keine Tränen mehr übrig
- ☐ Eine handgeschriebene Weihnachtskarte mit vielen Rechtschreibfehlern
- ☐ Eine Punchbowle mit reichlich Alkohol
- ☐ Der Ruf „Mann über Bord“

Abgrund-Hinweise

- ☐ Eine Gruppe dunkler Schatten schwimmt entlang des Schiffs. Dass es keine Delphine sind, erkennt man an den glühenden Augen.
- ☐ Plötzlich müssen die Krimi-Kennerinnen erkennen, dass sie die einzigen sind, die sich noch an Bord befinden. Nach einer qualvollen Stunde tauchen alle verschwundenen Personen plötzlich wieder auf und fragen, wo die Damen denn gewesen sind?
- ☐ Aus einem Geschenkpaket kommt ein Geruch von verfaultem Fleisch. Öffnet man es, hört man ein tiefes Lachen, das wie „Ho Ho Ho“ klingt, doch das Paket ist leer.
- ☐ Ein altertümliches Segelschiff ist auf Kollisionskurs mit dem Kreuzfahrtschiff. Kurz vor dem Aufprall dreht es ab und man erkennt die skelettöse Crew, die grinsend hinüberwinkt.
- ☐ Die Punch-Bowle am Buffet ist mit kochendem Blut gefüllt, das langsam überläuft.
- ☐ In der Entfernung scheint sich eine Insel aus der Tiefe des Meeres zu erheben. Kurz darauf schlägt eine gewaltige Welle gegen das Schiff und lässt es erbeben.

Merry

CHRISTMAS

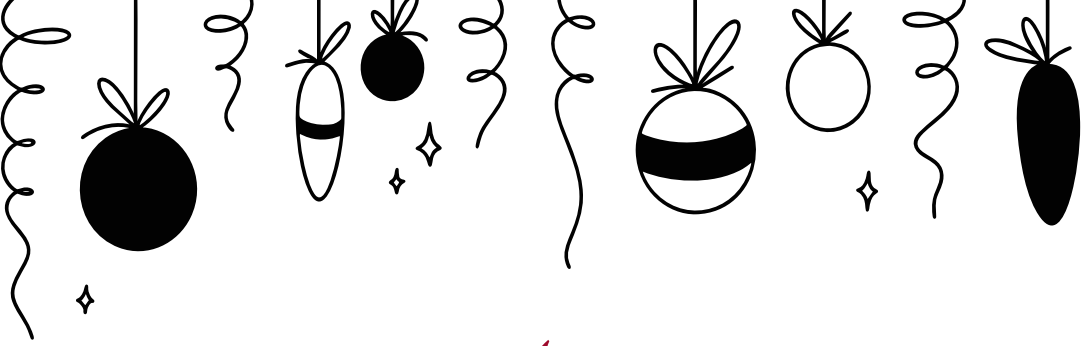
Robin Mastersons Top 5 Weihnachtskrimis

- Slashing Around The Christmas Tree
- All I Want For Christmas Is A Murderess
- Now Be Killed For Christmas
- The Twelve Kills Of Christmas
- Amandas Last Christmas

Top Ten der besten Weihnachtskrimis

Neben den Weihnachtsromanen, die in schöner Regelmäßigkeit von Robin Masterson herausgebracht werden, kennen die Krimikennerinnen bestimmt jene zehn „Cozy Crimes“, die rund um die Weihnachtszeit spielen:

- Sir Arthur Conan Doyle: Der blaue Karfunkel (Kurzgeschichte, 1892)
- Agatha Christie: Ein diplomatischer Zwischenfall (Kurzgeschichte, 1960)
- Dorothy L. Sayers: Das Perlenhalsband (Kurzgeschichte, 1933)
- Dashiell Hammett: Der dünne Mann (Roman, 1934)
- P. D. James: Die zwölf Weihnachtsindizien (Kurzgeschichte, 1996)
- Ellery Queen: Die Puppe des Dauphin (Kurzgeschichte, 1948)
- Ngaio Marsh: Tod im Äther (Kurzgeschichte, 1936)
- G. K. Chesterton: Die fliegenden Sterne (Kurzgeschichte, 1911)
- Rex Stout: Die Weihnachtsfeier (Kurzgeschichte, 1957)
- Nicholas Blake: Das Geheimnis des Schneemanns (Roman, 1954)



Das traditionelle Baumfest

Kompatibel mit Mausritter

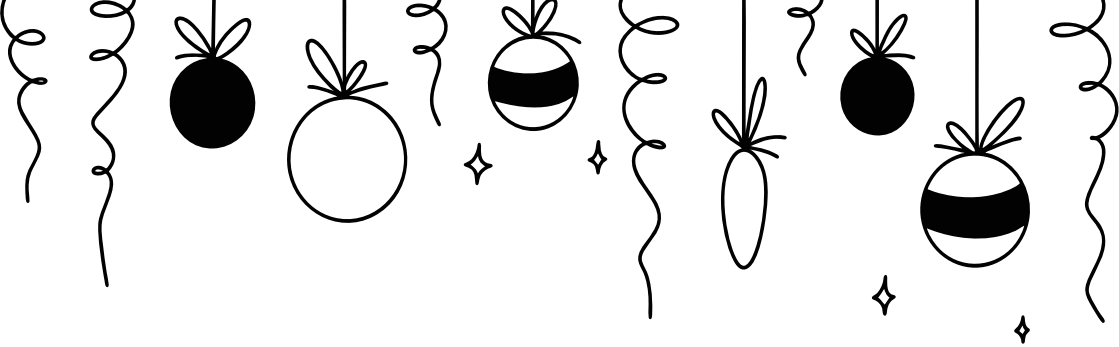
Ein Mausritter-Szenario von Mai-Britt Ilse

Opa lebt schon lange alleine mit seinem Hund in einem kleinen Haus. Die Familie kommt regelmäßig vorbei, zum Glück nicht allzu oft. Zum Weihnachtsfest haben sie schon alles vorbereitet, der Baum ist aufgestellt, alle staubigen Kartons hervorgekramt und Geschenke wurden gekauft. Opa muss nur noch den Baum schmücken, die Krippe aufstellen und die Geschenke verpacken. In etwa drei Stunden werden die Besucher kommen.

Die Mausbevölkerung der kleinen Siedlung Wandingen lebt seit einigen Jahren symbiotisch zusammen mit Opa in seinem Häuschen. Opa lässt seinen Teller mit reichlich Resten immer auf seinem kleinen Telefontischchen stehen und sorgt dafür, dass niemand das kleine Loch in der Wand neben seinem Sessel entdeckt. Die Mäuse hinterlassen keine Spuren im Haus und helfen Opa, seinen Teller zu leeren. Alle Beteiligten sind glücklich über diese friedliche Koexistenz.

Die Ältesten erzählen, dass vor einigen Generationen von Nicht-Opa-Zweibeinern ein riesiger Nadelbaum im Wohnzimmer aufgestellt wurde. Aus dem Keller wurden allerlei Kisten dazugestellt. Immer wenn die Wandinger Mäuse zu diesem Baumfest Opa unterstützten, gab es im Anschluss auf wundersame Weise ein riesiges Festessen, von dem sogar Vorräte für den Rest des Winters angelegt werden konnten.

Da Opa nicht mehr sehr gut sieht, er am liebsten zusammen mit seinem Hund ein ausgiebiges Nickerchen hält und Kämpfe nicht zu erwarten sind, geht hier von herabfallenden Weihnachtskugeln eine deutlich größere Gefahr aus.



Traditionen

- Der ganze Glitzerkram soll an den Baum gehängt werden. Die Schneeflocke kommt auf die Spitze. (Min.: 6 Mäuse, eine Stunde, STK)
- Die Holzfiguren sollen in die Holzhütte. (Min.: 4 Mäuse, eine Stunde, WIL)
- Die Plastikgegenstände aus dem Tütengebirge sollen in Papier eingewickelt unter den Baum. (Min.: 6 Mäuse, eine Stunde, GES)

Bemerkung: Jede Tradition erfordert Zeit und Mühe. Lass die Spieler beschreiben, was ihre Mäuse tun. Dann lass die Maus mit dem höchsten Attributswert für das erforderliche Attribut eine Probe machen. Sind es weniger als das Minimum an Mäusen, würfele mit Nachteil. Sind mindestens doppelt so viele Mäuse dabei oder wird die Umgebung geschickt genutzt, würfle mit Vorteil oder halbiere die benötigte Zeit.

Abenteuereinstiege

Was hat die Mäuse nach Wandingen verschlagen?

W4	Einstiege
1	Ihr seid in Wandingen zu Besuch bei Verwandten.
2	Ihr seid hungrig und bibbernd vor Kälte auf der Suche nach Hilfe auf Wandingen gestoßen.
3	Da war eine große schwarze Katze, in etwa von der Größe eines Bären. Ein taktisches Rückzugsmanöver hat euch nach Wandingen geführt.
4	Ihr seid einem leuchtenden Stern gefolgt. Es war eine lange Reise.

Begegnungen

W4	Begegnungen
1	2W4 Mäuse wollen gerne mithelfen und suchen eine Aufgabe
2	2W4 Mäuse wollen nicht mehr mithelfen und suchen eine Ausrede
3	Ortsvorsteher Kluffmauser sucht weitere Schnapspralinen
4	Revolutionsmaus Carrey Greuss sucht Anhänger

Ortsvorsteher Kluffmauser

Der alte Mäuserich hat etwas zu viel von den Schnapspralinen probiert.

6 TP, STÄ 9, GES 7, WIL 9

Will Traditionen wahren

Carrey Greuss

Die charismatische Maus glaubt nicht an das versprochene Festessen und verlangt einen Umbruch.

5 TP, STÄ 8, GES 9, WIL 12

Will die Baumfesttradition brechen

Orte

1. Die kleine Siedlung Wandingen

Wuseliges Treiben, erschöpftes Schniefen und Husten.

Wandingen ist von der Außenwand und vom Wohnzimmer aus betretbar. Eine große Grippewelle hat das Örtchen nahezu lahmgelegt. Die Wandinger Bevölkerung ist krank oder damit beschäftigt, die Kranken zu pflegen. Ortsvorsteher Kluffmauser versucht die Traditionen durchzuführen und Helfer zu organisieren, aber die Last ist für eine einzelne Maus zu groß. Er bittet euch darum, die Traditionen für Wandingen durchzuführen. Eine Helfertruppe von 6 unerfahrenen Jungmäusen wird euch dafür an die Seite gestellt.

2. Opas Sessel und Telefontischchen

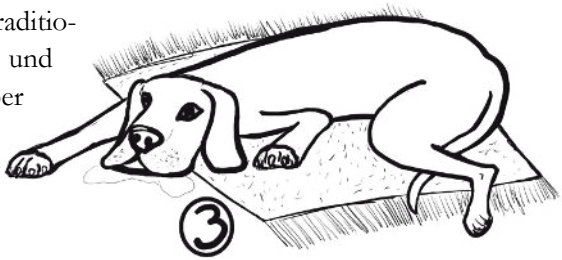
Keksgeruch, regelmäßiges Atmen mit leisen Schnarchunterbrechungen.

Opa sitzt schlafend in seinem Sessel aus tanngrünem Plüsch. Auf dem kleinen Telefontischchen neben ihm leuchtet eine kleine Messinglampe mit beigefarbenem Schirm. Neben dem schwarz lackiertem Schnurtelefon steht ein Teller mit verschiedenen Keksen und Pralinen. Eine Schnapspraline ist angeknabbert und riecht beißend nach Alkohol. In einem der Kekse ist ein Zauber eingebacken.

3. Herr Schlabbers Platz

Auf einer haarig-weichen, karierten Decke zu Opas Füßen liegt ein großer grauschwarzer Hund.

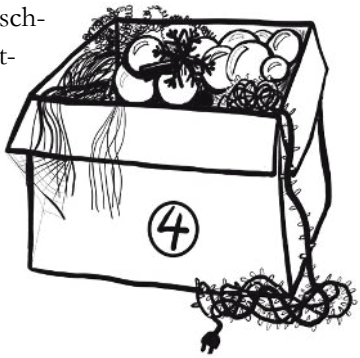
Herr Schlabber verbreitet Wärme und riecht leicht nach Hund und Hundeshampoo. Unter der großen Schnauze befindet sich eine glitschige Sabberpfütze. Der gemütliche Herr Schlabber ist sehr müde und hält seine Augen gerne geschlossen. Der große Doggen-Mischling ist uralt und war schon immer da. Er kann sich gut an die Traditionen der letzten Baumfeste erinnern und hilft gerne mit Details aus, kann aber jederzeit wieder einschlafen.



4. Muffige Kisten mit Glitzerkram

Feuchte Kartons verströmen einen leicht modrigen Geruch.

Rote Glassphären schimmern darin im Licht der Tischlampe. Auf goldenen Sternen aus Stroh thront eine glitzernde Schneeflocke aus Glas. All dies umschlungen von langen metallisch glänzenden Plastikfäden, güldenem gelockten Draht und einem großen Knäuel Kabel an dem kleine Glaskügelchen befestigt sind. Eine einzelne kleine goldene Glocke liegt am Boden der Kiste.



5. Das Tütengebirge

Buntes Plastik in leuchtenden Farben. Intensiver Plastikgeruch.

In einer der Papiertüten befindet sich gefaltetes glattes Papier mit verschiedenen Mustern. Daneben eine Spule mit Schleifenband. Eine weitere Tüte beinhaltet ein aufziehbares Spielzeugauto. Dreht man den kleinen Steckschlüssel ein paar Mal, flitzt das kleine Gefährt durch den ganzen Raum. In weiteren Tüten sind Plastik-Miniatur-Zweibeiner, eine große Plastikkugel und ein Papierbündel mit vielen regelmäßigen schwarzen Linien.

6. Immergrüner Festbaum

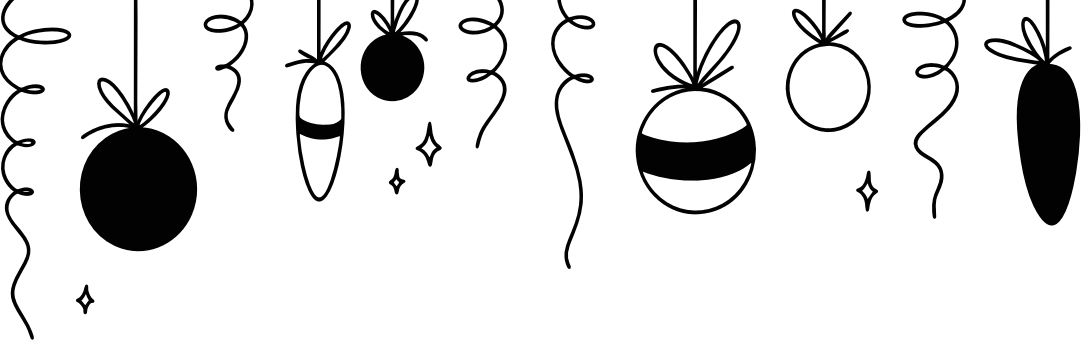
Der harzige Geruch von frischem Nadelholz.

Da steht ein Nadelbaum im Wohnzimmer, der fast bis zur Decke reicht. Für gewöhnlich stehen Bäume nicht hier, sondern draußen vor dem Haus. Die Äste sind mit einem Abstand von 2 Maushöhen buschig um den harzigen Stamm verteilt. Am Stamm hat sich eine golden schimmernde Kugel aus Harz gebildet.

7. Morsches Holzhaus

Der Geruch von Kiefernholz.

Eine kleine alte Holzhütte steht neben dem Tannenbaum. In einer Schachtel daneben befinden sich Holzfiguren. Verschiedene Zweibeiner und Tiere sind in Mausgröße dargestellt, Mäuse selbst wurden vergessen. In der Krippe unter der kleinen Zweibein-Figur befindet sich ein Zauber.

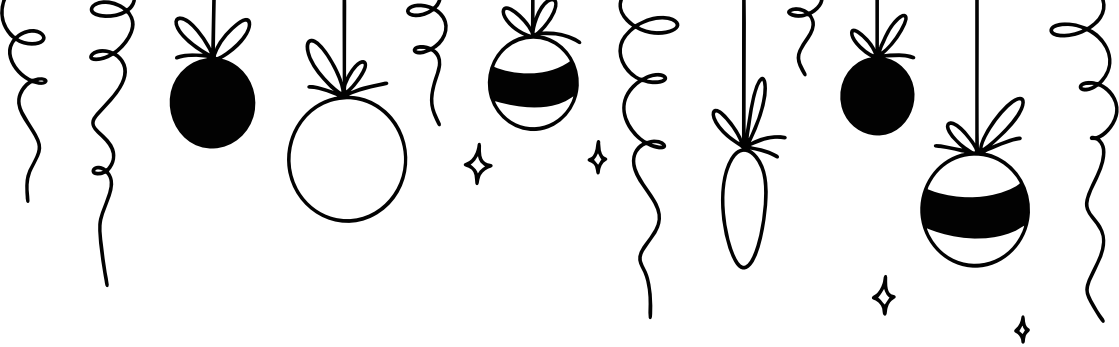


Ihr Störerlein kommet!

W6	Hindernisse beim Schmücken des Baums
1	Revolutionsmaus Carrey Greuss versucht die Helfermäuse zu einem Streik zu überreden
2	Ein Essen-auf-Rädern-Zweibeiner klingelt, kommt ins Zimmer und reagiert entsetzt auf nicht versteckte Mäuse
3	Revolutionsmaus Carrey Greuss und 1W6 ihrer Helfer verstecken die kleinen Holzfiguren
4	Ortsvorsteher Kluffmauser torkelt betrunken vom Baum und muss gerettet werden. Dabei wird ein Teil der Arbeit in Mitleidenschaft gezogen
5	Revolutionsmaus Carrey Greuss zerbeißt das Kabel, Funken sprühen und der Baum beginnt zu kokeln
6	Eine schwarze Katze schleicht sich durch ein geöffnetes Fenster ein und will mit dem Kabelknäuel spielen

Schätze

W6	Schatz
1	Ein zufälliger Zauber
2	Schnapspraline, beliebt als Bestechung oder Geschenk (20 Kerne)
3	Schleifenband, ausgerollt so lang wie der Raum und sehr robust (30 Kerne)
4	Kugel aus Harz, klebrig und durchscheinend (30 Kerne)
5	Kleine goldene Glocke, stimmungsvoll festlicher Klang (20 Kerne)
6	Aufziehbares Spielzeugauto, mit Katzengeschwindigkeit (100 Kerne)



Zauber

W4	Zauber	Effekt	Aufladen
1	Springmaus	Du kannst fünf Maus hoch springen.	Mit Kaugummi in hohe Höhen kleben und warten, bis er herunterfällt.
2	Starkmaus	Du bist stark wie ein Bärenjunges.	Für drei Tage einen Turm aus fünf Steinen darüber stapeln.
3	Schnellmaus	Du bewegst dich schnell wie ein Jagdhund.	Mit einer Mischung aus Schneckenschleim und Katzenspeichel marinieren.
4	Charismaus	Selbst deine schlechtesten Argumente sind überzeugend.	In Zucker wälzen und karamellisieren.

Abschluss

Wie viele Traditionen konnten gewahrt werden?

- 0–1: Abschied von Opa und Herr Schlabber. Opas Familie denkt, dass er nicht mehr weiter alleine leben kann. Das Wunder des Festessens fällt aus.
- 2: Opa sieht erschöpft und glücklich aus, als die Gäste wieder gehen.
- 3: Opa sieht glücklich aus, als die Gäste wieder gehen. Er stellt ab jetzt jede Woche eine extra Packung Kekse auf sein Telefontischchen.

Panettone für den Padrone

in memoriam rainer brandt (1936–2024)

ein auftrag in alazien für knappenrekruten (stufe 1)

Einführung für die Knappen

Die Weihnachtszeit rückt näher und in den Bäuchen und Geldbeuteln der Kompanie herrscht gähnende Leere. Wie gut, dass euer Anführer gehört hat, dass der Bäcker aus dem nahegelegenen Dorf richtig sauer auf den Lehnsherren, Graf Benedetto Elmettino, ist. Der reiche Geldsack hat für den Winter nicht nur seine Vorratskammern gut aufgefüllt, sondern auch Teile der Abgaben seiner Untertanen in Gold eingetauscht. Und seine Burg ist gut bewacht. Doch bald gibt es eine Idee, wie man den Zorn des Bäckers und die nahende Weihnachtsmesse auf des Grafen Burg ausnutzen kann.

Hintergrund für den Condottiero

Die Knappen haben die Chance in die Burg des Grafen Elmettino einzudringen. Zu Weihnachten wird traditionell einen riesigen Panettone für die Feier des Grafen gebacken. Einige Knappen könnten sich in dem ausgehöhlten Kuchen verstecken, um ihren Kameraden zu geeigneter Zeit von innen die Tore zu öffnen. Während der Mitternachtsmesse sind alle Bewohner der Burg in der Kapelle versammelt, das wäre die Gelegenheit, weitere Gauner einzulassen oder das bis dahin zusammengeklaubte Diebesgut aus der Burg zu schaffen. Doch zunächst gilt es den Bäcker Carlo zu überreden. Was dann im Inneren der Burg passieren wird, liegt in den Händen der Knappen, die auf ein kleines Weihnachtswunder hoffen können.

1W6	Gerüchte
1	Der Graf trägt den Schlüssel zu seiner Goldtruhe an einer Kette um den Hals. *(wahr)*
2	Die Gräfin Aurelia ist hübsch, hat allerdings Haare auf den Zähnen. *(wahr)*
3	Aurelia hat den alten Grafen noch nie an sich rangelassen. *(wahr)*
4	Die Bestie des Grafen kommt direkt aus der Hölle. *(falsch)*
5	Wer am Weihnachtsabend die Statue des Heiligen Niccolò streichelt, wird reich beschenkt werden. *(wahr)*
6	In der Weihnachtsnacht können alle Tiere in der Burg sprechen. *(falsch)*

Szene 1: „Ja, steh ich denn im Wald und Rübezahl beisst mir ins Beinkleid?“

Die erste Hürde ist ein Treffen mit Carlo zu arrangieren, um ihn für die Idee zu begeistern. Carlo ist am besten in seiner Bäckerei oder in der daran anliegenden Taverne „Il zanzara allegro“ (dt. „Die heitere Mücke“) anzutreffen. Schnell wird klar, dass er sehr sauer ist, und zwar darüber, dass Graf Elmettino wie in jedem Jahr ein Panettone von Carlo erwünscht. Und natürlich wieder, ohne dafür zu bezahlen. Nur größer als im letzten Jahr solle sie sein. Es ist also ein Leichtes, Carlo zu überzeugen, dass sie „für ihn“ in die Burg des Grafen einsteigen werden, um ihn „seinen Lohn“ aus den Reichtümern des Grafen zu bringen und den Alten insgesamt dumm da stehen zu lassen.

Carlo wird sich zu dem Zeitpunkt des Raubes wie jedes Jahr unter Zeugen betrinken und im Nachhinein einfach nicht verstehen, wie die Kerle in den Panettone gekommen sind. Seinen Teil der Beute sollen die Knappen bei seiner Tante Enrica im Nachbardorf abgeben, die Carlo nach gegebener Zeit aufsuchen wird. Dann bekommen sie auch ihr Pfand zurück, ein Mitglied der Kompanie, der in der Zeit Carlo beim Backen helfen wird.

Wenn man ihm blöd kommt, oder etwa versucht, ihn zu bedrohen, kommt es natürlich zu einer amtlichen Schlägerei in der Kneipe oder besser noch in der Backstube, bei der schnell auch Carlos Nachbarn vor Ort sind. Carlo hat danach immer noch ein offenes Ohr für das Vorhaben der Knappen, nur müssen sie nun auch den Schaden vor Ort bezahlen.

Szene 2: „Tritt ein und bring den Dings mit rein!“

Am späten Nachmittag des 24. Dezembers werden die ausgewählten Knappen in dem Panettone auf Carlos Eselskarren in die Burg gefahren. Im Prinzip ist es ein in den Kuchen eingebackenes größeres Fass, in das enggedrängt drei bis vier mittelgroße Knappen Platz haben. Hier bietet sich eine gute Gelegenheit für den Condottiero seine Spieler zu überzeugen, Rüstung oder größere Waffen besser in ihrer Räuberhöhle zu lassen. Oder gar bis auf die Unterkleidung ausgezogen und mit Gänsefett eingerieben in die Tonne zu steigen. Es ist wirklich eng.

Die erste Hürde ist die Wache am Tor, die einen Blick auf das Meisterstück werfen möchte. Carlo wird natürlich versuchen, ihm auf die Finger zu hauen, wenn er den Kuchen betatschen will. Doch als auch Hauptmann Raniero dazukommt, wird der Kuchen kurz enthüllt. Ein guter Moment für den Condottiero, die Knappen zur absoluten Stille zu gemahnen und kurz nachzufragen, wann sie eigentlich zum letzten Mal Bohnen gegessen haben (Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12, gegebenenfalls mit Nachteil). Doch selbst wenn dieser misslingt, wird der Hauptmann durch das Auftauchen der Gräfin abgelenkt werden. Ein kurzes Wortgefecht zwischen dem schmachtenden Raniero und der launische Aurelia, die Carlo auffordert, endlich den Kuchen abzuladen, kann den Knappen schon einen ersten Eindruck geben, wie diese zueinander stehen (s. Kasten „Raniero und Aurelia“).

Im Inneren angekommen werden sie von mehreren Dienern auf einer Trage vom Karren gehievt und ins Innere der Burg getragen. Haben sie ein kleines Loch in Kiste und Teig gemacht, können sie sehen, wie sie vom Burghof durch die Wohnkammern in den Bergfried getragen werden. Hier werden die Vorräte der Burg aufbewahrt, sodass bald in unregelmäßigen Abständen Dienerschaft, Wachen und andere Burgbewohner auftauchen, um Sachen für die Weihnachtsfeier zu holen. Die Knappen sollten also besser warten bis Ruhe eingekehrt ist, bevor sie sich aus dem Panettone befreien.

Irgendwann geht die Sonne unter, eine Stunde später läutet das Glöcklein über dem Tor zur Kapelle zur Weihnachtsmesse, die etwa zwei Stunden dauern wird, dann beginnt klassischerweise das weihnachtliche Festmahl. Die Burgbewohner sind hungrig, denn die letzten Essen waren nicht nur fleischlos, sondern sogar sehr karg. Irgendwann innerhalb der nächsten darauffolgenden Minuten wird also der Panettone auf den Tisch gebracht. Das alles wissen die Knappen, also ist zu hoffen, dass sie sich bis dahin aus dem Kuchen befreit haben.

RANIERO UND AURELIA „KÜSS MICH!“ – „IS’ RECHT!“

Hier bietet sich die Gelegenheit, den Spielern ein nicht ganz klassisches Liebespaar zu präsentieren. Wenn beide in einem Raum sind, liegt eine erotische Spannung in der Luft, die von versteckten Blicken und zweideutigen Anspielungen knistert. Aurelia hat dabei Raniero um den Finger gewickelt. Viele in der Burg glauben, dass Raniero dem Grafen Hörner aufgesetzt hat, aber auch ihn hat Aurelia immer schön auf Abstand gehalten. Sollte also Aurelia in Gefahr sein, wird Raniero alles tun, um ihre Sicherheit zu gewährleisten. Umgekehrt ist dies nicht so. Sie ist allerdings nicht so herzlos, ihn einfach in den Tod zu schicken.

Szene 3: „Wie man sich bettet, so schallt es heraus.“

Vom Bergfried ausgehend können die Knappen ihren Raubzug beginnen. Dabei ist davon auszugehen, dass sie das tun, während die Burgbewohner bei der Messe sind. Mögliche lukrative Ziele sind:

DER BERGFRIED: Hier sind die Vorräte der Burg gelagert. Pragmatisch angelegte Knappen finden hier luftgetrocknete Schinken und Salamis, wagenradgroße Käselaibe, Töpfe mit Honig und in Essig eingelegtem Gemüse, Weinfässer, Flaschen mit Grappa und Kräuterlikören. Alles nicht leicht zu transportieren, aber in Summe können die Knappen so das Lager ihrer Räuberhöhle üppig für den Winter auffüllen (und die Stufe ihrer Kantine in diesem Jahr um +1 erhöhen) oder es für 2W20 GM verkaufen.

DAS TORHAUS: Hier kann der große Holzbalken, der allabendlich von den Wachen horizontal über das Tor gelegt wird, mit einiger Muskelkraft entfernt werden, um mögliche Mitstreiter einzulassen. Zunächst muss man aber ungesehen über den Burghof kommen (Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15). Normalerweise haben zwei Wachen einen guten Blick von ihrem Lager auf den Hof, während der Messe sind aber alle in der Kapelle. Um den Holzbalken aus den Seitenwänden des Torrahmens zu wuchten, benötigt es mindestens zwei Personen und einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20, mit Nachteil, wenn es nur zwei Personen versuchen, mit Vorteil, sobald es vier sind. Dies kann auch sehr interessant werden, wenn die Schar schließlich fliehen will, denn dies scheint der einzige mögliche Weg aus der Burg. Alternativ ist es möglich, sich über die 5 Meter hohen Mauern abzuseilen, jedoch könnte man dann nur wenig Beute mitnehmen. Und hätte ein geeignet langes Seil mitbringen müssen.

DER AUDIENZSAAL: Die Tische sind aufgestellt und gedeckt, aber das Essen wird noch in der Küche der Großen Halle (4) warmgehalten. Die Wandbehänge sind also das Kostbarste, was man vor Ort findet. Das Geschirr auf den Tischen ist leichter zu transportieren, aber bis auf das der Herrschaften sind alle anderen aus einfachem Holz. Den Thron mitzunehmen wäre die größte Schmähung für den Grafen, aber der Transport ist nicht einfach und auf dem Markt würde man ihn höchstens als Brennholz verkaufen können.

DIE WOHNKAMMERN: Die Räume von Graf und Gräfin sind prunkvoll mit Teppichen und Wandbehängen ausgestattet. Keiner der Gegenstände hier ist schäbig. Man kann wertvoll aussehende Kleinteile wie Zierkrüge, Spitzendeckchen, Marmorbüsten oder silberne Kerzenhalter (und vielleicht sogar ein hübsches Erinnerungsstück) im Wert von 2W6 GM zusammenklauben.

Im Raum des Grafen hängt zudem eine funktionstüchtige Armbrust an der Wand, auch ein Köcher mit Bolzen lässt sich nicht weit davon finden. Unter dem Bett ist eine stabile Holzkiste im Boden eingelassen, die von metallenen Riegeln gesichert ist. Ein kompliziertes Schloss (Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) gegen SG 20) hängt davor, dessen Schlüssel an einer Kette am Hals des Grafen baumelt. In der Kiste befinden sich 500 GM, 5 Armbrustbolzen + 1, einen fein austarierten Dolch + 1 mit Silberverzierungen und ein Rosenkranz der Schwarzen Marya (Halskette der Gebetsperlen (Wundersamer Gegenstand): SRD 5.1 DE, S. 241). Versucht man mit Gewalt die Kiste zu zerstören, was extrem laut ist und Zeugen anlocken kann (s. Tabelle „Na sieh' mal, wer da kömmt."), so verhindern die eng aneinanderlegenden Riegel, dass man einfach zwischen den Holztrümmern an die Beute herankommt.

Im Raum der Gräfin findet sich abseits von edler Kleidung und etwas Geschmeide auch eine Reisetruhe mit der gräflichen Mitgift in Form von hübschen Kleidern und Seidenbettwäsche. Schaut man genauer, findet sich unter einem doppelten Boden solide Reisekleidung, ein elegantes Silberstilett, 15 GM und gefälschte Reisedokumente.

„FRIEDLICH WIE'N VULKAN!"

Während des Raubzugs treffen die Knappen völlig überraschend auf die Gräfin. Sie selbst scheint überhaupt nicht ärgerlich oder im geringsten Sinne ängstlich zu sein. Für sie bietet der Überfall die lang erhoffte Gelegenheit zu fliehen. Sehr selbstbewusst schlägt sie ihnen vor, den Schlüssel für die Goldtruhe unter dem Bett ihres Mannes zu besorgen. Im Gegenzug will sie die Hälfte der Goldmünzen, die sich darin befinden, und dass die Knappen auf ihrer Flucht unweit der Burg ein Stück von ihrem Kleid „verlieren". Es soll nämlich der Eindruck entstehen, die Knappen hätten sie geraubt. Dann hätte sie Zeit ein Schiff Richtung Vortigana zu erwischen, bevor der Graf sich möglicherweise auf ihre Fährte setzt. Falls die Knappen den Plan ausschlagen, würde Aurelia einfach sehr laut nach Hilfe schreien. Falls sie annehmen, verschwindet sie für etwa eine halbe Stunde und kehrt dann mit dem Schlüssel wieder. Halten sich alle an die jeweiligen Abmachungen, könnte das Ganze geschmeidig ausgehen, außer der gute Raniero trifft auf der Suche nach der Gräfin plötzlich ebenfalls auf die Knappen.

Szene 4: „Erheben wir unsere Gläschens' – zur Freud und Kurzweil uns'res Bläschens."

Die beste Zeit für den Raubzug ist wohl der Moment, nachdem der Dorfpfarrer mit seinem Esel in der Burg angekommen ist, und die Glocke vor der Kapelle die Bewohner ins Innere ruft. Mehr oder minder andächtig lauschend, werden diese die nächsten beiden Stunden auf den harten Bänken sitzen bleiben und sich auf das Festessen freuen. Natürlich kann es sein, dass der oder die eine oder andere doch noch die Kapelle verlässt und die Burg durchschreitet. Dann wird es Zeit für die Tabelle „Na sieh' mal, wer da kömmt". (Nur falls einer der Knappen auf die Idee kommt: Da sich das Tor der Kapelle ins Innere öffnet, ist es schwierig, die Burgbewohner dort einzuschließen.)

Kurz vor dem Festessen besteht vielleicht noch die Gelegenheit, an den Schlüssel des Grafen Schatztruhe zu kommen. Während der Großteil der Leute sich nach der Messe über den Burghof Richtung Audienzsaal oder, da sie mit dem Auftragen der Speisen beschäftigt sind, erstmal zur Großen Halle begeben, kehrt der Graf kurz in seiner Kemenate ein, um sich nochmals umzuziehen. Im Gewühl der Feier sind auch später im Audienzsaal ein oder zwei einigermaßen gut verkleidete Knappen nur schwer auszumachen. Vor allem, wenn zu vorgerückter Stunde der Alkohol in Strömen fließt. Einzig Piccolino könnte ein unbekannter Körpergeruch verdächtig in die Nase steigen.

Mal sehen, wie wagemutig die Knappen so sind:

1W6	„Na sieh' mal, wer da kömmt."
1	Köchin
2	Bedienstete (1W4)
3	Wache
4	Wachen (1W3)
5	Raniero
6	Raniero mit 1W4 Wachen
7+	Raniero mit 1W4 Wachen und Piccolino

Bemerkung: Zunächst sollte man alle 10 Minuten, die in der Spielwelt vergehen mit einem 1W6 würfeln, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einer 1 würfele auf der Tabelle, wer es ist. Sollte, die Person im Laufe der Zeit nicht in die Kapelle zurückkehren, erhöht sich einerseits die Wahrscheinlichkeit für eine weitere Begegnung beim nächsten Wurf jeweils um 1, da dann jemand nach ihr sucht, andererseits wird mit +1 auf der Tabelle gewürfelt.

Ausklang: „Wiedersehen, aber es eilt nicht!"

Wie bei jedem Weihnachtsfest ist nicht vorhersehbar, wie friedlich es verlaufen wird. Gelingt es den Knappen, die Schätze der Burg ungesehen in ihr Versteck zu bringen, oder werden sie mit Fußtritten aus der Burg gejagt? Sind sie beladen mit Gold oder wagenradgroßen Käselaiben? Ruft ihnen Graf Benedetto Verwünschungen oder Hohngelächter hinterher? Wird zu ihren Missetaten (ungerechtfertigt) die Entführung einer Adeligen hinzugefügt? Finden Aurelia und Raniero doch noch zueinander? Oder schließt sich Aurelia gar der Kompanie an? Und bekommt Piccolino doch noch ein Leckerli oder beißt er sich im Hinterteil eines Knappen fest?

Carlo, der Bäcker

„Hat dir eigentlich schon mal einer mit einem Vorschlaghammer einen Scheitel gezogen?“

CARLO, DER BÄCKER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR 19 (+4) **GE** 11 (+0) **KON** 16 (+3)
INT 11 (+0) **WE** 11 (+0) **CHA** 15 (+2)

Rettungswürfe Str +7, Kon +6

Fertigkeiten Einschüchtern +8

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Mundart

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Brutal. Eine Nahkampfwaffe in seiner Hand erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel

Tapferkeit. Carlo ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Verängstigt im Vorteil.

Unverwüstlich. Carlo ist bei Rettungswürfen gegen den Zustand Vergiftet im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Carlo führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Geballte Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +2 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 20 (4W8) Wuchtschaden.

Graf Benedetto Elmettino

„Dem fällt schon der Staub aus der Kapuze!“

Ein ältlicher eitler Adeliger, dessen bleiche Haut und gebeugter Körper ihm ein beinahe gespenstisches Erscheinungsbild verleiht. Kalte, durchdringende Augen spiegeln das Misstrauen und die Verachtung gegenüber seiner Umwelt wider. Sein schütteres graues Haar ist stets zurückgegellt, und er trägt teure, aber altmodische Gewänder.

Seine Untertanen fürchten ihn, denn sein Zorn kann schnell entbrennen. Gern gibt er sich als wohlwollender Herrscher, doch hinter dieser Fassade verbirgt sich ein eitler Mensch, der keinen Platz für Mitgefühl hat. Der Einzige, der ihm uneingeschränkt und immer treu dient, ist sein riesiger Mastiff Piccolino, der stets auf der Lauer ist, um einen Rest von Zuwendung und einen Happen Fleisch zu erhaschen.

GRAF BENEDETTO ELMETTINO

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)

Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)

Bewegungsrate 6 m (alt)

STR 15 (+2) **GE** 15 (+2) **KON** 15 (+2)
INT 10 (+0) **WE** 12 (+1) **CHA** 9 (−1)

Rettungswürfe Str +4, Kon +4

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Mundart, Makaronisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Graf einem Gegner, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich diese in einem Umkreis von 1,5 m eines Verbündeten des Grafen befindet und dieser nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Graf führt zwei Angriffe mit seinem Langschwert aus.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 5, ein Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Hiebschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 100/400, ein Ziel. Treffer: 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Gräfin Aurelia Elmettino

„Die hat statt Haaren auf den Zähnen Stacheldraht."

Ihr kastanienbraunes Haar trägt sie zu einem kunstvollen, mit bunten Bändern geschmückten Zopf geflochten. Sie ist gefürchtet für ihren scharfen Verstand und ihre Fähigkeit, andere im Streit an die Wand zu reden. Selten nur zeigt sich ihre sanfte Seite hinter der scharfen Zunge. Sie ist gegen ihren Willen von ihrer Familie mit dem Grafen verkuppelt worden und träumt von Freiheit und Abenteuer.

GRÄFIN AURELIA ELMETTINO

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 13 (Korsett)
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	11 (+0)	**GE**	12 (+1)	**KON**	11 (+0)
INT	14 (+2)	**WE**	12 (+1)	**CHA**	16 (+3)

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +7, Überzeugen +9
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Mundart, Makaronisch
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Hinterhältiger Angriff (1-mal pro Zug). Die Gräfin verursacht zusätzlich 7 (2W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und beim Angriffswurf im Vorteil ist, oder wenn das Ziel sich im Abstand von bis zu 1,5 m von einem Verbündeten der Gräfin befindet, der nicht kampfunfähig ist, und die Gräfin beim Angriffswurf nicht im Nachteil ist.

AKTIONEN

Stilett. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W8+1) Stichschaden.

REAKTIONEN

Parieren. Die Gräfin erhöht ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der treffen würde, um 2. Dazu muss sie den Angreifer sehen können und eine Nahkampfwaffe führen.

Piccolino, des Grafen Mastiff

„Nicht knurren, das macht der Hund!“

PICCOLINO, DES GRAFEN MASTIFF

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 50 (10W8 + 10)
Bewegungsrate 12 m

ST 15 (+2) **GE** 15 (+2) **KO** 17 (+3)
IN 2 (−4) **WE** 12 (+1) **CH** 10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Anspringen. Wenn Piccolino sich mindestens sechs Meter weit direkt auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im selben Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 bestehen, oder es wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann Piccolino als Bonusaktion einen Bissangriff gegen es ausführen.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Piccolino ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Geruchssinn basieren, im Vorteil.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff +5 Reichweite 1,5 m, 7 (1W10 + 2) Stichschaden

Zwei Klauen. Nahkampf-Waffenangriff +5 Reichweite 1,5 m, 5 (1W6 + 2) Hiebschaden

Raniero Il Fuoco, Hauptmann der Wache

„Jetzt gibt’s vor die Sabberrinne!“

Der groß gewachsene Kerl mit markantem Gesicht und einer scharfen Kinnlinie ist eine äußerst imposante Erscheinung. Sein breiter Brustkorb und die stets auf Hochglanz polierte Rüstung, die er zur Schau trägt, sind nicht nur ein Zeichen seines Rangs, sondern auch seines übersteigerten Selbstwertgefühls. Sein Blick ist durchdringend und voller Selbstgefälligkeit. Wenn er auf Posten steht, presst er oft einen Daumen an das breite Schwert, das an seiner Seite hängt. Sein grell glänzender Brustpanzer ist kunstvoll verziert, und die Kette an seinem Gürtel klirrt bei jeder Bewegung. Er weiß, dass er in der Hierarchie der Burg eine wichtige Rolle spielt, auch wenn das hauptsächlich darin besteht, den Zugang zu den Wällen zu kontrollieren und das Volk mit einem überbordenden Maß an Herablassung zu behandeln. Alle fürchten ihn wegen seiner beißenden Kommentare, die selbst die tapfersten unter ihnen zum Erbleichen oder Erröten bringen.

RANIERO IL FUOCO, HAUPTMANN DER WACHE

Raniero besitzt die Werte einer Obersten Wache (GRW S. 185) mit den folgenden Modifikationen:

CHA und **KON** 16 (+3)

Trefferpunkte 42

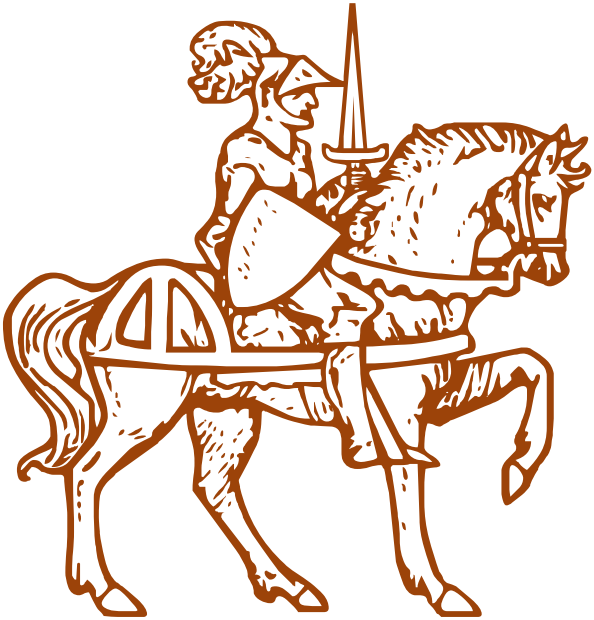
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

ZUSÄTZLICHE AKTION

Große Klappe. Wenn ein Gegner einen Angriff auf Raniero ausführen will, kannst er als Reaktion einen Angriff (Charisma) in Form unflätiger Beleidigungen ausführen. Wenn dieser erfolgreich ist, bleibt der Gegner, falls er seinen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 versemmelt, verdattert stehen und greift ihn diese Runde nicht an.

Weitere Personen

Weiterhin gibt es auf der Burg noch 10 weitere Wachen namens Alessio, Ciro, Fulvio, Ippolito, Leandro, Ottavio, Rocco, Silvano, Vittore und Zeno, die die Werte einer Wache (GRW S. 185) besitzen. Die anderen Burgbewohner, von denen es etwa drei Dutzend gibt, haben jeweils die Werte von Gemeinen.



Plan der Burg

1. **Burghof** Er ist von hohen, steinernen Mauern umgeben, über Leitern kann man deren Zinnen erreichen. Der Zugang erfolgt durch ein Torhaus, hinter dem sich ein Wehrgang nach oben schlängelt. An der Stelle, an der dieser sich verbreitert, führt eine Treppe in den Audienzsaal (7), hier findet sich auch ein Unterstand für die drei Pferde des Grafen. Am südlichen Rand wurde ein Gemüsegarten angelegt, der die Küche der Burg versorgt. Vor der Kapelle (2) befindet sich der Brunnen der Burg. Durch eine weitere massive Holztür im Norden geht es in die Hauptburg (3, 4, 5, 6).
2. **Kapelle** Bänke oder einfache Holzbänke stehen in diesem nüchternen steinernen Gotteshaus für die Gläubigen bereit, während die Wände mit Heiligendarstellungen geschmückt sind. Über dem Altar thron die Statue des Heiligen Niccolò, der mit strengem Blick über den Ort wacht. Es gibt hier außerdem eine kleine Sakristei, in der die kirchlichen Gewänder und Geräte aufbewahrt werden. Räume für einen Priester sucht man vergeblich.
3. **Lager der Wache** Der Raum verfügt über einfache, robuste Möbel. An den Wänden hängen Schilde, Schwerter, Bögen und andere Waffen, bereit für den Einsatz. In einer Ecke sind einfach Lager aus Stroh, damit die Wächter während ihrer Ruhezeiten etwas schlafen können. Irgendwo ist immer eine Flasche Schnaps versteckt. Raniero hat sich eine Kammer unterhalb der Treppe eingerichtet.
4. **Große Halle** Der ehemalige Rittersaal ist nun der Wohnraum der Bediensteten, die sich ihre einfachen Lager mit den Tieren teilen. Ein großer Kamin, der auch als Kochstelle dient, dominiert ein Ende der Halle.
5. **Wohnkammern** Eine breite Treppe führt zu den privaten Rückzugsorte für Graf und Gräfin, die prunkvoll gestaltet sind, mit Teppichen, Wandbehängen, großen Fenstern und einem Kamin. Tische, Stühle und Truhen sind aus massivem, dunklem Holz gefertigt. Die großen Betten mit Baldachinen sind mit dicken Matratzen aus Wolle und feinen Tüchern ausgestattet. Ein unauffälliger kleiner Gang führt in den Audienzsaal (7).
6. **Bergfried** Der hohe, massive Hauptturm der Burg diente einst als Rückzugsort in Zeiten von Belagerungen, nun finden sich hier im unteren Bereich Lagerräume für Nahrung. Eine steile Wendeltreppe führt in den oberen Teil, wo einige leerstehende Räume liegen. Kleine Fenster bieten von hier eine gute Aussicht auf die Umgebung.

7. **Audienzsaal** In diesem Raum aus massiven Steinmauern mit hoher gewölbter Decke empfängt der Graf seine Untertanen auf einem Thron sitzend und hält Gericht. Hier finden auch die seltenen Feiern statt. Der Thron am Nordende ist kunstvoll geschnitzt und mit edlen Stoffen verziert, während Besucher in respektvoller Distanz warten dürfen. Große bleiverglaste Fenster sorgen für Tageslicht, ansonsten wird der Raum mit Fackeln erhellt. Ein schweres, fast immer verriegeltes Tor hält gewöhnlich den Pöbel ab, ein hinter Wandteppichen verborgener Gang in der Ostwand verbindet den Saal mit den Wohnkammern (5).

DIE WEGE UNSERES HERRN SIND UNTERGRÜNDIG!

Die Statue des Heiligen Niccolò, dem Schutzpatron der Alten und der Kinder, beinhaltet einen kleinen Mechanismus, der ausgelöst wird, wenn man ihm gleichzeitig am Kopf und Bauch streichelt. Dann öffnet sich eine kleine Klappe am Hintern des Heiligen und ein Lederbeutelchen mit drei antiken Goldmünzen und einem verschrumpelten Daumen fällt heraus.

6
5
4
7
3
2
1

Plan der Burg

1 Burghof
2 Kapelle
3 Lager der Wache
4 Große Halle
5 Wohnkammern
6 Bergfried
7 Audienzsaal

Panettone

Der Panettone ist ein traditioneller italienischer Weihnachtskuchen. Der Legende nach wurde er im 15. Jahrhundert in Mailand von einem jungen Adligen namens Ughetto Atellani erfunden. Dieser hatte sich in Adalgisa, die Tochter eines Bäckers, verliebt haben und um ihr zu imponieren, gab er sich als Küchenjunge aus und backte einen Kuchen mit wirklich allen Zutaten, die er in der Bäckerei finden konnte. Der Kuchen war so köstlich (und so zart und süß wie die Bäckerstochter), dass er großen Anklang fand und seitdem immer wieder zu Weihnachten gebacken wurde.

Der Panettone wird aus Hefeteig hergestellt und mit Rosinen, kandierten Früchten und Schokolade verfeinert. Der Teig wird über einen längeren Zeitraum gehen gelassen, um eine besonders lockere und luftige Konsistenz zu erhalten, und traditionellerweise in einer hohen zylindrischen Form gebacken.

Das klassische Panettone Rezept

Zutaten:

500 g Mehl
100 g Zucker
10 g Salz
25 g frische Hefe
250 ml warme Milch
100 g Butter (geschmolzen)
4 Eier
100 g kandierte Früchte
100 g Rosinen
1TL Vanilleextrakt
Zitronen- und Orangenschale (gerieben)
Puderzucker zum Bestäuben

Zubereitung:

1. Hefe in warmer Milch auflösen.
2. Mehl, Zucker und Salz in einer Schüssel vermengen. Eine Mulde formen und Hefe-Milch-Mischung, Eier, geschmolzene Butter, Vanille, und die Zesten hinzufügen.
3. Gut kneten, bis ein glatter Teig entsteht. Abdecken und 1–2 Stunden gehen lassen.
4. Früchte und Rosinen unter den Teig kneten.
5. Teig in eine gefettete panettoneförmige Form geben. Nochmal 1 Stunde ruhen lassen.
6. Bei 180 °C 40–50 Minuten backen, bis goldbraun.
7. Abkühlen lassen, mit Puderzucker bestäuben und servieren.

Panettone für den Padrone *for* Brancalonia *uses several terms and names that are Copyright 2000–2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art ist Product Identity. Everything else is open game content.*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Kontent. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the Konditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Kontent: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of MeChanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Koncordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Kontent as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. ***Definitions:*** *(a)"Kontributors" means the copyright and/or trademark owners who have Kontributed Open Game Kontent; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including Into other computer Sprachen), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherWeie distribute; (d)"Open Game Kontent" means the game meChanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such Kontent does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional Kontent clearly identified as Open Game Kontent by the Kontributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures Characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, Koncepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of Characters, spells, enChantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Kontent; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Kontributor to identify itself or its products or the associated products Kontributed to the Open Game License by the Kontributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherWeie create Derivative Material of Open Game Kontent. (h) "You"*
2. ***The License:*** *This License applies to any Open Game Kontent that Kontains a notice indicating that the Open Game Kontent may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Kontent that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Konditions may be applied to any Open Game Kontent distributed using this License.*

3. ***Offer and Acceptance:*** *By Using the Open Game Kontent You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. ***Grant and Konsideration:*** *In Konsideration for agreeing to use this License, the Kontributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Kontent.*

5. ***Representation of Authority to Kontribute:*** *If You are Kontributing original material as Open Game Kontent, You represent that Your Kontributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights Konveyed by this License.*

6. ***Notice of License Copyright:*** *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Kontent You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Kontent you Distribute.*

7. ***Use of Product Identity:*** *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as eEPressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in Konjunction with a work Kontaining Open Game Kontent except as eEPressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Kontent does not Konstitute a Herausforderungsgrad to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Kontent shall retain all rights, title and Interest in and to that Product Identity.*

8. ***Identification: I****f you distribute Open Game Kontent You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Kontent.*

9. ***Updating the License:*** *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Kontent originally distributed under any version of this License.*

10. ***Copy of this License:*** *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Kontent You Distribute.*

11. ***Use of Kontributor Credits:*** *You may not market or advertise the Open Game Kontent using the name of any Kontributor unless You have written permission from the Kontributor to do so.*

12. ***Inability to Comply:*** *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Kontent due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

13. ***Termination:*** *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Brancalonia, Copyright 2020–2024 Acheron Games.