

*Alternative*

# *ALMADANISCHE QUERELLA*

*Version 3*

Original von Daniel Krüger

Abwandlung von Rothar

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER  
FÜR 3-5 EINSTEIGER HELDEN

Modifikationen:

System: Ilaris

Allgemeinere Auftragsgestaltung, Aufhebung der zeitlichen Bindung

## Inhaltsverzeichnis

Änderungsverzeichnis und Danksagung.....	3
Kurzbeschreibung.....	3
Redaktioneller Hinweis.....	4
Hintergrundgeschichte.....	4
Episode 1: Findet Jacinto.....	5
Einstieg ins Abenteuer.....	5
Hinter dem Stromteufel.....	6
Im Bardenhof.....	6
Episode 2: Eine Reise durch Almada.....	8
Links & Rechts des Weges.....	8
Dâl.....	8
Brig-Lo.....	8
Bactrim.....	9
Stahl auf Stahl.....	9
Dankbarer Diener der Löwin.....	10
Weinbergen.....	11
Jassafheim.....	11
Then.....	11
Episode 3: Reichsstadt Punin.....	11
Ankunft in Punin.....	11
Eine zwingende Einladung.....	12
Aufenthalt in Punin.....	12
Die Stadt erkunden.....	12
Ein kleiner Empfang.....	13
Festung Sommerhaus.....	13
Episode 4: Intrigantes Punin.....	14
Tumult in der Nacht.....	14
Nachschau im Sommerhaus.....	14
Tunnel in die Finsternis.....	15
Spurensuche in der Nacht.....	15
Kriegsrat der Alcortas.....	15
Episode 5: Intrigenspiel.....	16
Ein schöner Tag.....	16
Der Plan steht fest.....	17
Akt des Festes.....	17

Akt des Einbruchs .....	17
Gram und Satisfaktion.....	18
Abzug der Furlanis.....	19
Episode 6: Finis.....	19
Dank der Draconiter .....	19
Dank der Alcortas .....	19
Lohn der Mühen.....	19
Anhang A) Dramatis Personae .....	20
Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim .....	20
Rondrigo in diesem Abenteuer .....	20
Rondrigos Aussehen: .....	20
Die Familia Alcorta in aller Kürze .....	20
Familia Furlani in aller Kürze .....	21
Anhang B) Die Residencia der Alcorta.....	22
Haupthaus .....	22
Gesindehaus.....	22
Anhang C) Demütiges almadanisches Kompendium der Landessprache .....	22

## Änderungsverzeichnis und Danksagung

Der Kern der Geschichte ist im Prinzip der gleiche, wie im ursprünglichen Abenteuer von Daniel Krüger. Reisegrund und Personen wurden dem Setting entsprechend angepasst bzw. allgemeiner gestaltet. Die Grundidee des Zusammenhangs mit der Borbarad-Kampagne habe ich zu Gunsten einer vielseitigen Verwendbarkeit herausgekürzt.

Mir gefällt der Schreibstil von Daniel Krüger äußerst gut – also mein ausdrückliches Lob. Daher nehme ich großzügig Anleihen in Form von Beschreibungen und darf mich dafür in aller Form bedanken.

## Kurzbeschreibung

Die Helden erhalten den Auftrag den Erben eines verstorbenen Großhändlers in Inostal zu suchen und ihn dann nach Punin zu begleiten, wo Jacinto Optimas Castanyeda sein Erbe antreten soll.

Unterwegs helfen die Helden drei Reisenden, die von Räubern überfallen werden. Es stellt sich heraus, dass diese eine Depesche nach Punin transportieren. Zum Dank erhalten sie eine Einladung und Jacinto bekommt seinen ersten Auftrag.

Die geheime Verwahrung eines Artefakts schlägt allerdings fehl und so müssen die Helden mit detektivischem Gespür, einem Verständnis für almadische Usancen und einer Nacht- und Nebelaktion die Ehre ihres Hauses wiederherstellen.

## Redaktioneller Hinweis

Die Texte gliedern sich in ...

*Allgemeine Information, sind in kursiver Schrift verfasst. Diese Passagen sind so geschrieben, dass sie sich auch zum Vorlesen eignen.*

*Spezielle Informationen, deren Inhalt oftmals vom Eintritt von Ereignissen oder Entscheidungen der Helden abhängt. Die Kampfwerte von Gegnern stehen auch in den speziellen Informationen.*

Meisterinformation:

Diese Information soll dem Meister helfen, die Ereignisse in den größeren Rahmen einzuordnen bzw. Hinweise auf Ereignisse geben, von denen die Helden nichts wissen können, die aber vom Autor für das Verständnis der Vorgänge als notwendig erachtet werden.

Um das Abenteuer auch an erprobte oder erfahrene Heldengruppen anzupassen sind lediglich die Proben um +4 je Erfahrungsgrad (erprobt/erfahren) anzupassen. Spielleiter mit erfahrenen Gruppen sollten auch keine Probleme haben die Kampfwerte an ihre Gruppe anzupassen.

## Hintergrundgeschichte

Menno Ethal ist tot. Der Händler aus Punin ist unerwartet im Alter von 50 Jahren verstorben. Sein Kontor liegt nahe des Flusshafens. In letzter Zeit liefen die Geschäfte nicht so gut, weil Menno nach dem Tod seiner jungen Frau zu trinken begonnen hatte. Den Lohn ist er seinen Angestellten schon seit Monaten schuldig geblieben. Seine Frau ist mit ihrem Sohn bei der Geburt verstorben und so ist Menno kinderlos geblieben. Der nächste Verwandte ist der Sohn seiner Schwester Isora Castanyeda, der sich mit seiner Mutter angeblich in Inostal aufhalten soll. Kontakt gab es schon lange keinen mehr. Wenn die Händlergilde erfährt, wie es um das Handelhaus Ethal wirklich steht, wird das Kontor versteigert und die Angestellten stehen auf der Straße.

Also wenden sich die beiden verbliebenen Angestellten, der bucklige Sancho Espanda und die alte Buchhalterin Dunja sunya Azina mit einem Brief in dem sie ihre Lage schildern an einen Bekannten. Es kann dies ein Handelspartner des Kontors sein, der ein Interesse an der Fortführung der lukrativen Handelsverträge hat oder ein befreundeter Beamter in einer anderen Stadt, der die Suche in Form eines klassischen „Steckbriefes“ bekannt macht. Jedenfalls sollten die Helden in der einen oder anderen Form damit beauftragt werden Jacinto Optimas Castanyeda in Inostal zu suchen und sicher nach Punin zu bringen.

## Episode 1: Findet Jacinto

### Einstieg ins Abenteuer

*Ihr seid nun schon den zweiten Tag in Inostal. Das Quartier war teuer und die Nachtruhe nur kurz. Aber immerhin, in Punin bekommt man beim allaventurische Konvent sicherlich überhaupt kein Quartier mehr. Nun klopft ihr schon an der vierten Tür, die euch das eine Mal eine alte Frau und das andere Mal eine junge Frau und beim dritten Mal ein schmieriger Händler gewiesen hat. Diesmal war es ein Bursche mit bornländischem Akzent von vielleicht gerade Mal 8 Jahren, der für ein paar Heller gemeint hat zu wissen, wo sich Jacinto Optimas Castanyeda aufhält. Euer Magen knurrt, denn es ist lange Zeit für das Abendbrot und ihr wollt endlich euren Lohn! Inostal ist eine grobschlächtige Stadt und nicht zu vergleichen mit dem eleganten Punin. Zugegeben, die Gosse sieht überall gleich aus und euch schwant nichts Gutes, als ihr endlich an der schlichten Holztür, die etwas schief in der Mauer mit dem abbröckelnden Verputz hängt, klopft. Ihr vermeint kurz in einem Astloch der morschen Holzläden des geschlossenen Fensters eine Bewegung zu vernehmen und fühlt euch zunehmend beobachtet. Die schmale Gasse scheint sich mit Gestalten zu füllen – oder waren die vorher schon da? „Was wollt ihr?“ ist eine barsche Frauenstimme durch die Tür zu vernehmen.*

Hinter der Tür steht Isora, Jacintos Mutter mit einem langen Dolch in der Hand. Bei ihr kommen ab und zu Leute vorbei, die nach Jacinto fragen. Sie führen üblicher Weise nichts Gutes im Schilde.

*Je nachdem, wie die Helden nach Jacinto fragen und wie sehr sie bereit sind, Informationen auf offener Straße preis zu geben, wird eine verdeckte Beeinflussung (Überreden) -Probe EW 14 bis 20 (unerfahren/einfach bis sehr schwierig) fällig.*

#### *Bei Erfolg:*

*Die Tür wird einen Spalt geöffnet. In Schulterhöhe ist eine Sicherungskette zu sehen, sodass die Tür nicht aufgedrückt werden kann. Das Gesicht einer älteren Frau ist im Halbschatten erkennbar. Sie mustert euch kurz. Ein wenig mehr als ein Flüstern ist dann zu hören: „Was ihr nicht sagt. Trefft ihn morgen zu Mittag im Bardenhof“.*

*Der SL würfelt eine verdeckte Probe auf Wahrnehmung (Wachsamkeit) EW 18 bis 22 (unerfahren/schwierig bis unrealistisch), je nachdem, ob die Helden auf die Umgebung achten. Bei Erfolg fällt ein hagerer zerlumpter Mann auf, der neben der Tür an der Wand kauert und der sich offenbar sehr bemüht hat, alles mitzuhören. Nach dem letzten Wort ist er aufgestanden und verschwindet um die nächste Hausecke. Helden, die ihn verfolgen, muss eine Probe auf Wahrnehmung (Sinnesschärfe) EW 14 (unerfahren/einfach) gelingen, um ihn in der Menge zu entdecken. Ein paar Schritte später ist der Hausierer umstellt. Gewaltandrohung scheint ihm nichts auszumachen und ehrlicher Weise stinkt er selbst für die Gosse unerträglich und keiner will sich die Hände schmutzig machen. Er wehrt sich nicht. Nur für ein paar Heller oder ein warmes Essen verrät er, dass der schwarze Josef demjenigen eine Belohnung versprochen hat, der ihn zu Jacinto führt. Es geht wahrscheinlich – wieder einmal – um eine Ehefrau und schwarzer Josef ist sicher nur ein Deckname irgendeines gehörnten Ehemanns.*

#### *Bei Misserfolg:*

*Durch die Tür ist nach einer kurzen Pause die barsche Stimme zu vernehmen. „Nette Geschichte. Erzählt sie ihm selber um Mitternacht hinter dem Stromteufel.“*

*Neben der Tür hockt ein zerlumpter Mann, der in dem Moment laut auflacht und euch vollkommen debil angrinst. Dann geht er „Stromteufel, Stromteufel – hol doch alle der Stromteufel“, singend von dannen. Und er stinkt selbst für die Gosse noch furchtbar.*

## Hinter dem Stromteufel

*Der Mond steht voll und hell am Himmel. Die Spelunke in der schlechtesten Gegend der Docks schreit nach einem Hinterhalt. Das fahle Licht aus dem Inneren der Schenke fällt durch die dicken Scheiben gedämpft auf die Straße. Seemannslieder aus Seemannskehlen sind leise zu hören – und die Betrunkenen singen leidlich falsch. Ein kühler Wind zieht beständig dem Fluss entlang und macht die Herbstnacht unerträglich kalt. Mehrmals hattet ihr das Gefühl beobachtet zu werden, doch die kleinen Geräusche sind zu weit weg und zu undeutlich, um dem nachzugehen. Als die Finger klamm werden und ihr euch zum Gehen wendet, tritt eine schwarze Gestalt durch einen schweren Vorhang auf den rückwärtigen Balkon des Stromteufels. Ein breitkrepziger schwarzer Hut mit großer schwarzer Feder ziert den Kopf. Selbst das Gesicht ist mit einem schwarzen Tuch unkenntlich gemacht. „Ihr sucht mich – ihr habt mich gefunden“, ist die Stimme des Fremden zu vernehmen.*

*Die Helden können nunmehr ihr Anliegen vortragen und auch den Brief beim Eingang ablegen. Jacinto zeigt sich angetan und schlägt ein Treffen am nächsten Tag zu Mittag im Bardenhof vor, weil es dort nicht so einsam ist.*

## Im Bardenhof

*Die Schenke Bardenhof in Inostal besitzt eine kleine Bühne, auf der Gaukler und Musiker ihre Kunst zeigen können. Es ist Mittag – durch die offenen Fenster kommen Sonnenlicht und Herbstluft ins Innere. Der Raum ist mit Mittagsgästen gut gefüllt und der Duft von Braten und Bier liegt in der Luft, wenn auch an vielen Tischen einfacher Eintopf gegessen wird. Als ihr an der Theke beim Wirt nach Jacinto fragt, deutet er auf einen Tisch an dem ein einzelner Mann sitzt. Für Inostal untypisch, aber ganz nach Almadischer Mode trägt er einen schwarzen flachen Hut mit breiter Krempe und einer großen schwarzen Feder auf dem Kopf. Der drahtige Körper steckt in schwarzer Kleidung aus dickem Leinen mit Doppelreihen von Knöpfen. Als er den Kopf leicht anhebt, seht ihr ins Gesicht eines Senors - braungebrannt, schwarzes mittellanges gelocktes Haar, dunkle feurige Augen, Schnurr- und Kinnbart, ein Lächeln auf den Lippen. Auf der Sessellehne hängt ein Rapier mit kunstvoll verziertem Griff. Auf dem kleinen runden Tisch mit den 5 Stühlen steht eine Flasche Rotwein und 5 Gläser. Mit einer Handbewegung lädt er euch freundlich ein, Platz zu nehmen.*

*Die Helden können nun den Brief übergeben und ihr Anliegen vortragen.*

*Jacinto ist sehr interessiert. Er erkundigt sich nach Warenbestand, Immobilien, Barvermögen, Fuhrwerken oder Schiffen bevor er den Brief aufreißt. In dem Brief steht, dass außer dem Kontor nichts mehr übrig ist. Schiffe oder Fuhrwerke wurden ohnedies nie besessen und der Warenbestand beschränkt sich seit ein paar Monaten auf einige wenige Bierfässer. Das Kontor ist ein dreistöckiges Gebäude in guter Lage. Es wird gerade von Pantscho Espanda bewacht und man möge beim Betreten vorsichtig sein, da dieser sicher einige vergiftete Fallen eingerichtet hat. In dem Brief steht noch, dass Menno gute Kontakte zu den Tempeln unterhalten hat und dass das eine gute Basis für zukünftige Geschäfte ist.*

*Jacinto lehnt sich mit nachdenklicher Mine in seinem Stuhl zurück. „Eigentlich habe ich hier nicht viel zu verlieren, aber ich muss mich zuerst noch mit meiner Partnerin beraten. Wir können aber gleich zu ihr gehen. Ihr kennt meine Mutter bereits“, sagt er mit einem Lächeln.*

Sollten die Helden den Spitzel vor Isoras Haus nicht „unschädlich“ gemacht haben, so wartet „der schwarze Josef“ mit seinen Handlangern vor der Schenke.

Ihr tretet gemeinsam mit Jacinto aus dem Bardenhof auf die Straße, als eine Gruppe (Anzahl der Helden +1) mit Tüchern verummter Bewaffneter aus der Menge hervortritt. Ein riesiger Kerl trägt eine gefesselte ältere Frau – Isora wie einen Sack Kartoffeln auf der Schulter und lädt sie unsanft auf der Straße ab. Der Anführer, ein beleibter Klotz, der in groben schwarzen Stoff gekleidet ist, tritt vor und schreit: „Hab’ ich Dich Jacinto! Jetzt bekommst Du die Tracht Prügel, die Du verdienst. Und versuch nicht wieder abzuhaufen, sonst machen wir deine Alte kalt.“ Jacinto schätzt die Situation ab und wendet sich dann an die Helden: „Meine Dame und die Herren, ich muss sie leider einladen, sich in Inostal unbeliebt zu machen. Das ist Ratsherr Geppert Ulfaran. Ich kenne seine Frau etwas näher, als ihm lieb ist und er beliebt offenbar diesen Umstand öffentlich zu besprechen. In Almada würde man wohl Satisfaktion verlangen, aber hier hat er sich ein paar Schläger von den Docks versammelt und ich denke, dass ich gegen die allein nicht ankomme und als blutiges Stück Fleisch an den Docks ende. Die Drohung mit meiner Mutter meint er durchaus ernst. Da bin ich mir sicher, weil er mit seinem Nebenerwerb ein skrupelloser Schmuggler ist. Zuletzt habe ich ihn bei einem Mord beobachtet. In erster Linie wünscht er deshalb meinen Tod. Ein fairer Kampf wird das nicht. Egal wie es ausgeht, muss ich hier verschwinden und würde ich gern mit euch gehen. Was sagt ihr?“

Nehmen wir einmal an, die Helden helfen Jacinto. Die Gegner sind:

Geppert Ulfaran: INI: 4 // Zähigkeit 10 // AT 10, VT 10, Rapier 2W6+2,

WS 5/7			-2	-4	-6	-8	-10	-12
--------	--	--	----	----	----	----	-----	-----

Großer Klotz: INI: 6 // Zähigkeit 14 // AT 12, VT 12, Kriegshammer 3W6+4

WS 6/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
--------	--	--	----	----	----	----	-----	-----

Handlanger: INI: 3 // Zähigkeit 10 // AT 8, VT 8, Keule 2W6+2

WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 4/5			-2	-4	-6	-8	-10	-12

Jacinto ... INI 12, Rapier 2W6+2, AT 16, VT 14, Ausfall

WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
--------	--	--	----	----	----	----	-----	-----

Jacinto wirft zum Auftakt erfolgreich sein Netz über Geppert. Dieser hat KK 8 und versucht nun jede Runde sich zu befreien (EW 16), während er von Jacinto mit dem Rapier (2 Attacken je -4) traktiert wird. Die Helden sollten sich um den Klotz und die Handlanger kümmern.

Jacinto lässt den Ratsherren am Leben und ritzt ihm mit dem Rapier ein geschmackvolles „A“ in jede Arschbacke. Danach befreit er seine Mutter, die sich tausendmal bedankt. Sie laufen zu seinem Versteckt bzw. nach Hause, nehmen die wichtigsten Sachen mit und noch bevor die verdutzten Stadtwachen hinter der Maske zweifelsfrei ihren Ratsherrn identifiziert haben, eilen Jacinto, Isora und die Helden zu Fuß zum Stadttor hinaus.

## Episode 2: Eine Reise durch Almada

*Während sich Inostal und Dâl noch in der Mark Südpforte des Königreiches Almada befinden, beginnt mit Brig-Lo die Grafschaft Yaquirtal. Die Wachsamkeit gehört in der Mark zu einer der Tugenden, und so findet man gehäuft Schreine der Rondra. Der Yaquirstieg, auf dem sich die Helden bewegen wird im späten Ingerimm von vielen Pilgern gen Belhanka genutzt, wo sie der heiteren Göttin im Rahjamond huldigen wollen. So bekam die Reichstraße auch den Beinamen Weinstraße, da viele Pilger schon während ihrer Reise den Rausch der Göttin erfahren.*

### Links & Rechts des Weges

Nachstehend finden sie einige Tiere, Kreaturen, Pflanzen und Kräuter, um die Wildnis für ihre Helden etwas lebendiger gestalten zu können.

Für weitere Information zu der Landschaft siehe auch Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe, sowie Mittelländische Wälder (Yaquirisches Klima) in der Spielhilfe **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** (Allerdings müssen die Werte an die DSA4-Regeln angepasst werden).

Eine schöne Beschreibung der Landschaft, um sich diese bildlich vorzustellen findet man in der Spielhilfe **Das Königreich Almada** auf Seite 7ff.

Pfeifhasen (47), Rotpüschel (46), Riesenlöffler (47), Enten (52), Fasane (51), Streifenmäuse (86), Ratten (94), Nesselvipern (153), Wolfsratten (95)

Zypressen, Zedern, Kastanien, Wacholder, Eukalyptus, Platanen und Korkeichen. Lupine, Tsaveilchen, Fingerhüte, Alveranien, Geronsblut, Mondblumen, Praiosblumen, Sonnenröschen Bunter Mohn (40), Tarnele (57), Wirselkraut (64), Chonchinis (17), Rahjalieb (49), Shurinstrauch (90), Zwölfblatt (69), Zunderschwamm (68), Belmart (14)

Die Zahlen in Klammern hinter den Kreaturen und Pflanzen weisen jeweils auf die entsprechende Seite im **Bestiarium Aventuricum**, beziehungsweise **Herbarium Aventuricum**.

### Dâl

*Nach einem gemütlichen Ritt entlang des Yaquir gen Rahja, erreicht ihr schon zur frühen Abendstunde die Stadt Dâl. Olivenbäume säumen den Weg, während an den Hängen das Bild von den Rebstöcken geprägt wird. Staub wirbelt hinter euch auf und verliert sich in der Abendsonne. Schon recht früh erreichen die Helden Dâl (von Inostal waren es etwa 30 Meilen) und können sich in aller Ruhe ein Obdach für sich und ihre Reittiere suchen. Danach bleibt dann wohl immer noch genug Zeit sich auf dem Markplatz umzusehen und das ein oder andere Kleinod zu erwerben. Zu kaufen gibt es eine enorme Auswahl, auch fremdländische Waren, wegen dem 'Dreiländereck' Dâl zählt mit seinen gut 810 Einwohnern zu dem Zentrum des Handels der Mark Südpforte, gelegen direkt am Yaquir. Auch die militärische Bedeutsamkeit, bekommt mit der Festung Dâlblick ihren Ausdruck, denn dies ist der Ort, an dem sich die drei Reiche auf Sichtweite gegenüberstehen. Die Markverweserin Shahane al'Kasim verweilt auch oft auf Dâlblick. Die Stadt wird so dominiert von Händlern, Kaufleuten und Fuhrwerkunternehmen.*

### Brig-Lo

*Die Amhallassih-Kuppen am anderen Ufer des Yaquir werfen schon lange Schatten. Vorbei geht es am historischen Schlachtfeld, auf dem einst Götter wandelten. Leichte Nebelschleier scheinen sich hier auch nicht vom fröhlichen Wetter vertreiben zu lassen. Immer wieder sieht man kniende und betende Pilger, die so ihre Demut zeigen. Bei Ankunft in dem 365 Einwohner zählenden Städtchen haben die Helden gut 45 Meilen hinter sich gebracht. Hier mündet die Brigella in den Yaquir und zeichnet die Grenze zwischen der Mark Südpforte und der Grafschaft Yaquirtal, wobei Brig-Lo zur*

Grafschaft zählt. Bedeutung gewinnt der Ort vor allem durch seine Funktion als Walstatt, tobt hier doch einst eine Dämonenschlacht und betreten hier Götter den Boden Deres. So wird das Stadtbild von Tabernen, Herbergen geprägt, die von Pilgern übersät sind, sowie von Händlern, die 'echt antike' Kleinodien vom Schlachtfeld anbieten.

Weitere Infos und Beschreibungen zu Brig-Lo finden sich in dem Abenteuerband Das Grabmal von Brig-Lo und in der Spielhilfe **Das Königreich Almada, Seite 51.**

### Bactrim

Ein idyllisches kleines Städtchen erblickt ihr in den finalen Strahlen des Götterfürsten für den heutigen Tage. Grau hebt sich die Silhouette der Stadt vor dem Schwarz des Waldes im Hintergrund. Im gemütlichen Tempo, ohne sich zu verausgaben erreichen die Helden Bactrim, ein Städtchen, dass gerade mal 450 Einwohner zählt. Von Brig-Lo bis Bactrim misst die Strecke etwa 45 Meilen.

### Stahl auf Stahl

Der Praioswagen hat seinen Zenith überschritten und ihr habt vor kurzem euer Ruhelager abgebrochen. Langsam reitet ihr wieder den Yaquirstieg Richtung Punin. Der Bärenforst entfernt sich immer weiter von der Reichsstraße und wenn man den Aussagen des Wirtes eurer letzten Herberge Glauben schenken kann, habt ihr schon bald Weinbergen erreicht. Vor euch liegt ein kleiner Hain und immer lauter wird ein heller Ton, der sich unregelmäßig wiederholt. Unverkennbar handelt es sich bei dem Lärm um das Klingen von Stahl auf Stahl und einige Schritt weiter erkennt ihr auch die Ursache. Ein ganzer Haufen Frauen und Männer bekämpfen sich, man kann insgesamt ca. ein Duzend zählen. Beim zweiten Blick schon fällt den rund 50 Schritt entfernten Helden auf, dass es wohl eher 11 gegen einen heißt. Dieser eine ist ein großer Blondschoopf, der das Ornat der Leuin trägt, welches ihn eindeutig als Rondrageweihten ausweist. Die anderen Gestalten sind in unscheinbare Gewandungen gehüllt und kämpfen mit Säbeln gegen den Geweihten. 6 der Angreifer bedrängt den Reisenden im Nahkampf. Eine weitere Gruppe bereitet Armbrüste vor. Auch wenn der Pilger sich anmutig und heroisch zur Wehr setzt und sein Zweihandschwert reiche Ernte hält, ist ein nahes Ende, aufgrund der schierem Übermacht und mit dem Einsetzen der Armbruster abzusehen.

Nun dürfte wohl so jeder Held darauf kommen dem Geweihten zu helfen, was Rondra wohlwollend zur Kenntnis nimmt. Auch wenn der Gegner in der Überzahl bleibt, so ist er doch unerfahren. Gefährlich sind dem Kämpfer nur die Armbrustschützen. Werden diese von den Helden angegriffen, wird der Feind nach wenigen Kampfrunden versuchen in den nahegelegenen Hain zu flüchten und dort die auf einer Lichtung wartenden Pferde zu nehmen.

Richten sie es als Meister ein, dass die Helden die Angreifer bis zu den Pferden verfolgen. Sollte die Gruppe ohne Reittiere unterwegs sein, sollte mindestens für je 2 Helden ein Pferd zurückbleiben.

*Die Werte des Rondra-Geweihten Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim:*

*Rondrigo ... INI 14, Rondrakamm 2W6+4, RW 2, AT 15, VT 15, INI 14, Klingentanz + Offensiver Kampfstil (2 AT +0, VT -4)*

WS 5/7

		-2	-4	-6	-8	-10	-12
--	--	----	----	----	----	-----	-----

*Räuber ... INI 4, Säbel 2W6+3, RW 1, AT 8, VT 8*

WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12

Armbruster ... INI 4, Leichte Armbrust 3W6+1, RW 32, LZ 4, AT 8 / Patzer bei 1 und 2 trifft Verbündete.

WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12
WS 5/6			-2	-4	-6	-8	-10	-12

Mit Gefangenen sollten sich die Helden nicht rumschlagen müssen. Falls es doch dazu kommen sollte, sterben diese eher, bevor sie etwas verraten. Wirklich etwas wissen tun sie sowieso nicht.

### Dankbarer Diener der Löwin

*Nachdem der Kampf gewonnen ist, sackt der Rondra-Geweihte auf die Knie und spricht ein kurzes Gebet um Rondra für diesen Kampf zu danken. Dann erhebt er sich trotz einiger Verletzungen wieder und stellt sich den Helden als seine Gnaden Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim vor.*

*Nun haben die Helden Gelegenheit, sich vorzustellen und um die Wunden zu kümmern.*

*Nachdem die Wunden geleckert worden sind, pfeift der Geweihte und aus dem Hain trabt seine Elenviner Vollblutstute, Sahari.*

*Bevor er sein Pferd besteigt hält Rondrigo noch kurz inne und dreht sich dann wieder zu den Helden um. Er spricht langsam und anfangs etwas unsicher: „Nun könnten sich unsere Wege wieder trennen doch möchte ich euch Helden bitten, mich auf meiner wichtigen Mission für die Kirche der Rondra nach Punin zu begleiten. Es soll euer Schaden nicht sein. Ich habe dort Verwandtschaft, wo ihr auch Obdach finden könnt, denn immerhin dürften die Herbergen überfüllt sein, wegen des bevorstehenden Basiliskenfestes.“*

*Das Handelshaus Ethal kennt Rondrigo nur dem Namen nach.*

*Da die Pferde gerade die Besitzer gewechselt haben und auch sonst durch den Kampf verstört sind, sind Reiten-Proben PW18 (unerfahren/schwierig) erforderlich. Bei Misslingen macht das Pferd immer wieder Schwierigkeiten und muss manchmal auch am Zügel geführt werden, was die Reise verlangsamt.*

Rondrigo vertraut den Helden insoweit, dass er ihnen folgendes von seiner Mission anvertraut: Er hat wichtige Nachrichten, die umgehend nach Punin und dort die Empfänger erreichen müssen. Er denkt, dass die Schergen die ihn überfallen haben, im Auftrag der Novadis stehen. Sie sind die einzigen, die sich für die Nachrichten wohl interessieren könnten. Sicher ist sich Rondrigo zwar nicht, jedoch ist dies die plausibelste Erklärung, warum ein Geweihter der Zwölfe angegriffen wird. Wegen der Wichtigkeit der Nachrichten bittet Rondrigo die Helden nun ihn zu begleiten. An offizieller Stelle für Geleitschutz bitten will er nicht. Sein Stolz wäre dadurch verletzt, was er jedoch nicht erwähnt.

Jacinto will die Bitte Rondrigos nicht abschlagen, da man sich ja den gleichen Weg teilt und außerdem hofft er auf die Unterstützung der Geweihten in der fremden Stadt. Sollte einer der Helden das leidige Thema der Bezahlung ansprechen so wird Rondrigo etwas enttäuscht reagieren. Er kann zwar kein Geld der Kirche versprechen, aber seine Familie wird schon eine kleine Entschädigung bereitstellen für die Mühen.

## Weinbergen

Wieder einmal sticht das Einerlei ins Auge, das von den Hügeln ausgeht, die mit Reben in Reih und Glied bepflanzt sind. Unterbrochen wird diese Tristess jedoch von einem gewaltigen pittoresken Gebäude, welches auf einem Weinberg thront, zu dessen Füßen sich eine Stadt ausbreitet. Auf dem Hügel thront der malerische Rahjatempel, welcher die 'Yaquirtaler Madatraube' wohl besonders fruchtig werden lässt. Zu Füßen des Tempels liegt Weinbergen mit seinen rund 780 Einwohnern. Zwar herrscht hier nominell ein 'halscher Jungbaron', doch den meisten Einfluss hat hier unbestritten die Familia Rebenthal. Von Bactrim bis Weinbergen zählt man gerade mal um die 20 Meilen. In Weinbergen drängt Rondrigo darauf, schnellstmöglich in Borons Armen die Nachtruhe anzutreten, um am morgigen Tage in aller Frühe, noch vor den ersten Praiosstrahlen die Strecke bis Jassafheim anzutreten. Er hofft damit eventuelle Verfolger abzuschütteln.

## Jassafheim

Praios' Wagen ist schon seit langer Zeit hinter dem Horizont verschwunden und noch immer schindet ihr eure Pferde. Gen Rahja könnt ihr euer Ziel ausmachen: Jassafheim! Nach dem Gewaltritt, von gut 75 Meilen, werden sich die Helden wohl über jedes Bett freuen. Die Stadt zählt um die 960 Einwohner, und erlangt Bedeutung vor allem als größter Pferdemarkt Almadas. Sie liegt in der Ebene der tausend Pferde, wo sich etliche Gestüte befinden. Ebenfalls in der Nähe ist die Kaiserpfalz Cumrat.

## Then

Ihr werft mit eueren Pferden schon sehr lange Schatten als ihr in die Stadt Then reitet. Schon bald wird Phexens Mantel mit all seinen funkelnden Sternen über euch sein und über eure Träume wachen. Bei Ankunft in der Stadt haben die Helden etwa 55 Meilen zurückgelegt. Then zählt rund 550 Einwohner und besitzt kleine Tempel der Travia, des Phex und des Efferd. Als Unterkunft stehen dem Reisenden zwei Herbergen zur Verfügung. Der Ort dient auch als Grenzübergang mittels einer Fähre. Bis Punin sind es von hier aus gerade mal so um die 20 Meilen.

Einige weitere Informationen zu Then finden sich in dem Abenteuerband Pforte des Grauens.

## Episode 3: Reichsstadt Punin

### Ankunft in Punin

Im Lichte des Tages erblickt ihr vor euch die Provinzhauptstadt Punin. Malerisch gelegen am Yaquir. Noch bevor ihr eine Stadtmauer erreicht, befindet ihr euch schon mitten in Punin. Jedoch nicht in der prachtvollen und berühmten Gegend. Stattdessen säumen einfachste Baracken und Zelte die Reichsstraße. Wahrlich nicht die lichte Stadt, doch war es nicht Kaiser Hal der einst schrieb: „Wo Licht ist, ist auch Schatten.“ Recht bald habt ihr das Armenviertel hinter euch gelassen und umreitet die Stadt entlang der Stadtmauer, bis ihr schließlich im nördlichen Punin angekommen seid. Hier stehen gerahmt von zierendem und schützendem Mauerwerk die Domizile und Besitzungen der betuchteren Bürger.

Die Helden haben Punin erreicht, die Hauptstadt des Königreiches Almada und eine der größten Städte Aventuriens mit 20.000 Einwohnern. Neben einem der wichtigsten Handelszentren des Reiches, erlangt Punin auch Bedeutung durch die Akademie der Hohen Magie, sowie zwei Haupttempel – Boron und Tsa. Auch kulturell ist die Stadt etwas Besonderes, bietet sie doch etlichen Rassen und Kulturen eine Heimstatt.

Eine viel ausführlichere Beschreibung Punins, inklusive detaillierter Ortsbeschreibungen finden sie in der Spielhilfe **Das Königreich Almada, ab Seite 37ff.**

## Eine zwingende Einladung

*Vorbei an einer saftigen Wiese, die zum Yaquir hin abfällt an eurer Rechten und den Mauern der Villen zu eurer Linken reitet ihr die Straße entlang, bis Rondrigo durch das Tor eines der Anwesen reitet. Der weiße Kies des Weges zum Hauptgebäude knirscht unter den Hufen. Die Villa ist ein mit Pilastern geschmückter dreistöckiger Prachtbau. Während bis einen Schritt über den Boden schöne Natursteine den Saum des Hauses betonen, sind darüber die Wände fugenlos verputzt und im unschuldigen weiß getüncht. Große Fenster mit runder Spitze, bringen viel Licht ins Haus. Der Eingang zu der Villa liegt erhöht am Ende einer breiten und sanften Treppe. Rondrigo steigt von seinem Ross herab und übergibt die Zügel den Stallmägden und Stallknechten. Danach wendet ihr euch zur Treppe. Das Portal der Villa wird geöffnet und eine Frau tritt in einem raschelnden und rauschenden weiten Kleid hervor. Ihr hebt euren Blick und könnt das Antlitz erkennen, welches von langen schwarzen gelockten Haaren gerahmt wird. Freudig strahlend fällt der Blick der schönen Frau, die wohl schon 50 Sommer gesehen hat auf den Rondrageweihten. „Rondrigo.“ „Mutter!“*

*Rahjania, die Mutter Rondrigos empfängt ihren Sohn und die Helden. Wenn eine Gruppenprobe auf Gebräuche/Südaventurien EW 12 (unerfahren/einfach) gelingt, dürfen sich die Helden selbst vorstellen. Sonst übernimmt Rondrigo die Erklärung, wer seine Begleiter sind und wie sie ihm halfen. Seine Mutter stellt er als Rahjania Alcorta, Gemahlin von Flavio und meine geliebte Mutter vor.*

*Nach der Erzählung von den Heldentaten steht für Rahjania fest: „Ihr Helden seid Gäste der Familia Alcorta und da gibt es keine Widerrede. In der Stadt dürfte wegen dem Basilikenfest sowieso keine Schlafstätte mehr zu finden sein.“ Isora und Rahjania reichen sich die Hand und wechseln einige freundliche Worte der Dankbarkeit und Gastfreundschaft. Ihr bemerkt, dass sich Isora in vornehmer Gesellschaft auszukennen scheint.*

*Kurzerhand werden die Helden und Isora im ersten Stock einquartiert, wo sie sich frisch machen können. Am Abend wird ihnen und Rondrigo ein kleiner Empfang gegeben. Bis dahin entschuldigt sich der Rondrageweihete, denn seine wichtige Botschaft, für die er hauptsächlich nach Punin reiste, muss endlich die Empfänger erreichen.*

Näheres zur Familia Alcorta, sowie der Residencia eben jener Familia findet sich im Anhang.

*Die Helden haben nun Zeit sich frisch zu machen und einzuquartieren. Für jeden Helden wird eine Garnitur besserer Kleidung bereitgestellt. Jacinto drängt darauf einen Abstecher in „sein“ Kontor zu machen.*

## Aufenthalt in Punin

Am Nachmittag, in der Nacht und nächsten Tag gibt es keine besonderen Vorkommnisse, so dass die Helden Zeit haben ihren Studien nachzugehen, die Klingen zu schärfen, das Kontor zu besuchen oder sich das monumentale Punin anzusehen.

Die Stadt erkunden

*Natürlich bietet eine so große und fortschrittliche Stadt wie Punin ihren ganz besonderen Reiz auf die Helden aus. So werden sie wohl die ein oder andere Taverne, die Bibliotheca der Academia besuchen wollen, oder einfach in den Gassen sich das Treiben der gesellschaftlichen Schichten ansehen.*

Da es unvorhersehbar ist, welche „Attraktionen“ sich die Helden zu Gemüte führen wollen, sei ihnen die Spielhilfe **Das Königreich Almada** ans Herz gelegt, in der Punin eine ausführlichere Betrachtung erfährt. Auch würde wohl der Versuch, Punin zu beschreiben, den Rahmen dieses Abenteuers sprengen.

## Ein kleiner Empfang

*Es ist früher Abend, als ihr die Treppe hinabsteigt und das Personal euch in den Speisesaal komplimentiert. In dem üppig ausgestatteten Saal befinden sich schon viele Menschen. Auch Rondrigo und Rahjania sind darunter und begrüßen euch glücklich. Euch wird die gesamte Familia Alcorta vorgestellt mit Ausnahme des Großvaters Joselito, der mit den Worten „Er fühlt sich nicht wohl“ entschuldigt wird. Des Weiteren werdet ihr mit einigen Patriziern, niederen Adligen und Geweihten in der kleinen Gesellschaft bekannt gemacht. Besonders hervor sticht auch eine junge Adlige, die auf den Namen Gylvana dy Barazza hört. Die Gesellschaft scheint sich stets um sie zu sammeln, was ihr den einen oder anderen vernichtenden Blick von Rahjania einträgt. Ohne die Helden zählt man knappe zwei Dutzend Seelen.*

*Jacinto ist für die gehobene Gesellschaft noch nicht wirklich fit. Er trinkt zu viel Wein und erzählt sehr ausführlich von seinem Kontor und von seinen hochtrabenden Plänen für die Zukunft. Ein paar Mal hätte er um ein Haar von seinem wahren Leben in Inostal erzählt, aber davor hat ihn Isora bewahrt. Für die Umstehenden ist klar, dass das eine Nummer zu klein ist für diese Gesellschaft, aber die echte Meinung wird hinter einer Fassade aus Freundlichkeiten versteckt. Nur Rahjania scheint den Erzählungen echte Aufmerksamkeit zu schenken.*

Dieser Empfang ist für Meister und Spieler die richtige Atmosphäre um die gesellschaftlichen Talente unter Beweis zu stellen. Besonders geschickte Helden können um die Gunst der frechen Elea werben, was aber angesichts des gesellschaftlichen Ranges eine sehr schwierige (Adel, EW 20) bis spektakuläre (Unterschicht, EW 26) Aufgabe sein sollte. Heldinnen könnten bei ihrem Bruder Valpo leichter Erfolg haben (EW 14 bis 18, einfach bis schwierig)

## Festung Sommerhaus

*Am Nachmittag des Tages nach dem Empfang ist eine Veränderung auf dem Anwesen erkennbar. Um das Sommerhaus tummeln sich grün gewandete Krieger, welche sich letztlich in dem Gebäude verschanzen. Da die Alcortas sich auf Heimlichkeit nicht wirklich verstehen, werden von verschiedenen Personen auf Nachfrage unterschiedliche Antworten gegeben.*

*Diener: „Weiß ich nicht. Mir wurde nichts gesagt. Eingekauft wurde nichts.“*

*Stallbursche: „7 Pferde habe ich jetzt zu versorgen. Sie sind kurz nach Mittag angekommen und scheinen Kirchenleute der Hesinde zu sein.“*

*Dienstmagd: „Ich musste 3 weitere Betten am Boden herrichten. Und die Typen sind furchtbar nervös.“*

*Rahjania: „Gäste des Draconiter-Ordens, die auf Grund des Konvents keine Unterkunft mehr bekommen haben.“*

Der unscheinbare Bau im Nordwesten des ummauerten Grundstückes liegt trügerisch ruhig da. Auffallend sind vor allem die 2 Draconiter, die um das Häuschen herum patrouillieren. Grund ist, hier wird ein möglicher Weise sehr mächtiges Artefakt auf seinem Weg nach Drakonia zwischengelagert. Es handelt sich um eine Kopie eines der magischen Kelche. Ein Drache hat sich einen schlechten Scherz mit den Menschen erlaubt und ihn in einem Gewölbe im Ambossgebirge hinterlegt. Da der Gegenstand mit Magie erschaffen wurde, könnte es sich nach Ansicht einiger Gelehrter um einen echten Kelch handeln. So suchen die Geweihten den Rat der Magier auf Drakonia, weil sie sich nicht sicher sind, mit was sie es zu tun haben. Auf das unscheinbare Anwesen der Alcorta wurde ausgewichen, da man hofft das Artefakt im Verborgenen zu transportieren, während ein schwer bewachter Transporter eine Replik transportiert, um den Schein zu wahren. Insgesamt befinden sich hier ein halbes Dutzend Draconiter unter der Führung des 35jährigen Hesindigo y Serano.

## Episode 4: Intrigantes Punin

### Tumult in der Nacht

*Der Held mit dem höchsten Gefahreninstinkt (bzw. der höchsten IN) liegt diese Nacht noch lange wach und bekommt das Folgende mit:*

*Eine stille und lauwarmer Nacht hat sich über die Hauptstadt des Königreiches Almada gelegt. In der Ferne hört man das Schreien eines Uhus, oder war es doch näher als gedacht. Auch wenn sich die Nacht ihrem Zenit nähert liegst Du noch mit offenen Augen da und starrst auf das weiße Mondlicht, das gegen die Wand fällt. Jäh schreckst Du auf, als laute Schreie und Gekirre von Metall in deine Kammer durch das Fenster schallen.*

*Tatsächlich hört man aus Richtung Sommerhaus diese Schreie und den Lärm.*

Dies stammt von den Draconitern, die das Artefakt bewachten und im Schlaf betäubt werden sollten. Dies ging jedoch zur Hälfte schief, insofern dass man jetzt zwar laut ist, die Eindringlinge aber mit Erfolg das Artefakt an sich gebracht haben.

### Nachschau im Sommerhaus

*Vor dem Sommerhaus liegt ein in einer grünen Robe mit Schlangensymbolen gekleideter Mann, der aus mehreren Wunden blutet und kaum mehr bei Bewusstsein ist. Seine Waffe, ein verziertes Rapier, liegt neben ihm.*

*Regeltechnisch hat der Hauptmann bisher 6 Wunden erlitten und blutet weiter. Mit einer Probe auf Heilkunde Wunden EW 16 kann die Blutung binnen 6 Initiativphasen gestoppt werden. Darum sollten sich die Helden als erstes kümmern, wenn sie zum Sommerhaus kommen. Andernfalls verblutet der Mann binnen 36 weiterer Initiativphasen (ca. 3 Minuten).*

Das Sommerhaus ist ein schlichtes einstöckiges Gebäude, das 4 Räume bietet, inklusive einer kleinen eigenen Küche mit einem kleinen Vorratskeller. Die Räume sind ein schmaler Flur, eine Küche, ein Aufenthaltsraum und ein Schlafgemach. Es hat nur einen einzigen Ausgang.

*Das Bild, das sich euch im Sommerhaus zeigt, ist verwirrend. 4 Männer liegen im Aufenthaltsraum regungslos auf ihren Matten. Der grünen Kleidung und den Schlangensymbolen nach handelt es sich um Draconiter. Ein Wächter schläft über seiner Waffe zusammengesunken im Esszimmer.*

*Alle Regungslosen atmen noch. Sie schlafen nur und sind nur durch heftiges Schütteln zu wecken. Mit einem schnellen Blick ist ein gelbliches Pulver bei den Köpfen der Schlafenden zu erkennen. Beim Verletzten ist das Pulver auf der Kleidung zu entdecken. Die Wache hat einen kleinen Pfeil aus einem Blasrohr im Hals stecken.*

Es handelt sich um einen Angriff mit Schlafpulver. Beim Verletzten Hauptmann, Hesidiano y Serano ging das Pulver daneben. So ist er erwacht und hat sich zur Wehr gesetzt. Wenn er gerettet wird, ist er beim nächtlichen Kriegsrat zugegen. Sonst kommt sein Stellvertreter.

Auch wenn die Helden kurz vor Erreichen des Sommerhauses noch Geräusche vernommen haben, ist nun niemand feindlich gesinntes zu erblicken und auch fliehende Gestalten waren nicht zu erkennen. Grund dafür ist, dass die Bösewichte durch einen geheimen Tunnel im Vorratskeller Zutritt fanden und durch diesen auch wieder ihren Rückweg antraten. Selbst die Familia Alcorta kennt diesen Geheimgang nicht. Die Alcortas selbst sind nicht so schnell wie die Helden und treffen erst nach der Durchsuchung des Sommerhauses hier ein.

Offenbar wird dies als Gästehaus im Sommer verwendet. Bei der Suche im Haus stoßen die Helden in der Küche auf den Abgang in den Vorratskeller. Über eine gut erkennbare Falltür und eine Holzleiter gelangt man in ein dunkles Loch.

## Tunnel in die Finsternis

*Der Staub hat sich fingerdick in dem Vorratskeller ausgebreitet das Licht deiner Fackel fällt stumpf auf Kisten, leere Säcke, sowie wird glitzernd zurückgeworfen von Flaschen in einem hüfthohen Weinregal.*

*Der Staub auf dem Boden ist so aufgewirbelt, dass man zwar erkennt, dass jemand hier durchging, aber kein woher und wohin. Dagegen auffallend sind die fast staubfreien Glasflaschen edlen Weines in einem Regal an der Nordwand. In der Tat befindet sich hinter dem Regal ein kleiner Durchgang zu einem geheimen Tunnel. Man muss lediglich das Regal etwas vorziehen.*

*Der Tunnel hat durchschnittlich eine Höhe von 9 Spann und etwa 4 Spann in der Breite. Abzweigungen gibt es so gut wie keine und wenn doch, so enden diese nach wenigen Schritten vor einer Wand. Nach einiger Zeit endet auch der Haupttunnel und durch ein Loch in der Decke fällt mattes Mondlicht herein.*

*Der Ausgang ist von außen durch Baum- und vor allem Strauchwerk verdeckt, so dass man ihn von oben nicht findet, wenn man nicht explizit danach sucht.*

Auf dem Stadtplan gesehen, dürfte der Ausgang im Planquadrat C8 liegen, genauer gesagt beim nördlichsten Baum. Ursprünglich wurde der Tunnel als geheimer Weg für ein romantisches Treffen mit einer Geliebten angelegt, jedoch geriet der Tunnel in Vergessenheit.

## Spurensuche in der Nacht

*Außerhalb des Tunnels führt eine Spurensuche Wahrnehmung (Sinnesschärfe) EW 16 (unerfahren/anspruchsvoll) zu folgendem Ergebnis:*

*Im matten Mondschein und mit geübtem Blick kann man im Gras frische Spuren erkennen. Diese Spuren führen zu einem nahen Anwesen, durch dessen Fensterläden schwaches Licht in die Nacht scheint. Die Spuren enden vor der Hintertür der Residencia, die wohl nicht ganz so betuchten Bürgern gehören mag wie den Alcortas. Spätestens jetzt stößt Rondrigo zu den Helden, orientiert sich kurz und weist auf das nahe Haus und sagt „Die Furlanis, so etwas hätte ich ihnen nicht zugetraut.“*

Er wird die Helden wohl erst einmal davon abhalten können, das Haus zu stürmen. Man hat ja nicht gerade niederschmetternde Beweise. In Punin kann man nicht einfach so in fremde Häuser stürmen, auch wenn man denkt, dass sich dort Verbrecher aufhalten. Außerdem hat die Familia Alcorta ein ganz besonderes Verhältnis zu der Familia, die dort wohnt, wie Rondrigo den Helden auch erklären wird, wenn sie in der eigenen Residencia wieder weilen. Der Zugang wird im Sommerhaus ordentlich verbarrikadiert.

## Kriegsrat der Alcortas

*Als sich die nächtliche Aufregung etwas gelegt hat und die Bediensteten wieder zu Bett gegangen sind, findet sich Familie Alcorta mit den Helden beim Schein einer einzelnen Kerze im großen Saal ein. Auch ein Vertreter der Draconiter ist dabei. Aldea erzählt: Seit den Zeiten als dieser Zweig der Familia Alcorta sich von Arbasim her in Punin niederließ herrscht eine Querella, genauerer Grund war ein missglückter Comercio. Seit jenem Tage zog der Gvatter Frost schon etliche Male ins Land und der Zwist wurde zur höchsten Nuance vorangetrieben - der Blutfehde. Nun ist man in Almada und hier wird die Etikette gewahrt, so dass man nicht einfach den Kontrahenten meuchelt, sondern ihm peu á peu Nadelstiche versetzt, die ihn stracheln lassen und irgendwann zu Boden werfen - auch gesellschaftlich gesehen. Nun ist in den letzten Jahren den Furlanis jedoch Phexens Glück nicht so hold gewesen, wie den Alcortas. Dies sieht man schon an der Residencia, die bei weitem nicht so prachtvoll ist und die einfachsten Bediensteten schlafen bei ihnen unter dem gleichen Dach, wie die hohen Herrschaften. Mit diesem Diebstahl ist ihnen jedoch ein Geniestreich sondergleichen gelungen, denn die Familia Alcorta wird in der Gunst der Kirche sinken, während die Familia Furlani als Retter des*

*Kleinods dasteht, welches auf unserem Anwesen verwahrt wurde. Die Furlanis werden in der Gunst der Kirche aufsteigen und wir werden arg absinken. Was sich die Familia Furlani da angeeignet hat ist ihnen wohl noch nicht zur Gänze bewusst aber sie sind mit dem Angriff auf Kirchendiener ein wirklich hohes Risiko eingegangen. Der Draconiter stimmt dem letzten Satz heftig nickend zu.*

*Er war für die Bewachung verantwortlich und wurde mit Schlafmittel übertölpelt. Wenn möglich würde er diese Episode gern nicht bei seinen Vorgesetzten zur Sprache bringen. Hesindigo kann auch Auskunft geben, was geraubt wurde.*

*Die 7 magischen Kelche sind unschätzbar wertvolle Artefakte. Mit allen 7 kann Siebenstreich wieder geschmiedet und der schwärzeste der Schwarzen kann/konnte in die Schranken gewiesen werden. Das Artefakt könnte einer der magischen Kelche sein. Die Familia Alcorta bürgt mit ihrer Ehre und so muss der Kelch wiederbeschafft werden. Doch einfach so ein Haus stürmen ist nicht der Stil einer hohen Familia und auch nicht üblich, selbst in einer Querella.*

*Nachdem die Lage genau besprochen ist, unterbreitet Rondrigos Großmutter Aldea – das 'heimliche' Oberhaupt der Familia – euch ein Angebot: „Ihr möget euch doch die nächsten Tage noch als Gäste wie gehabt verstehen und man werde in der Zeit einen Plan schmieden, um das Artefakt zurückzubekommen, bevor die Furlanis verstehen, was sie da erbeutet haben und die Hesinde-Kirche von dem Diebstahl Wind bekommt. Wenn der Kelch wieder in eigenen Händen ist, kann man die Draconiter auf ihrer Pilgerreise weiterziehen lassen. Wie diese Planung nun genau aussieht, wird euch zu gegebener Zeit noch mitgeteilt, sobald der Plan steht. Euch soll eine angemessene Rolle zu Teil werden. Strikte Geheimhaltung ist obligatorisch.“*

*Über eine angemessene Bezahlung darf verhandelt werden. Grundlohn bei Erfolg: 10 Dukaten pro Helden. Durch erfolgreiches Feilschen - Beeinflussung, (Überreden) gegen Aldea (PW28, III) kann der Lohn noch um 20% gehoben werden. Die zukünftigen Verbindungen zum Haus Alcorta hängen vom Erfolg dieses Auftrages ab und Aldea macht deutlich, dass sie Mittel und Wege kennt, Jacinto zu Erfolg oder Misserfolg zu verhelfen.*

*Dieses Gespräch dauert noch bis in die Morgenstunden, so dass wohl ein jeder beim ersten Hahnenschrei müde in die Federn sinkt.*

## Episode 5: Intrigenspiel

### Ein schöner Tag

*Sanft scheinen die Sonnenstrahlen durch das Fenster in dein Gesicht und lieblosen Dich mit ihrer Wärme. Du erhebst Dich und dein Blick fällt auf die Fensterbank, wo sich gerade ein Tsafalter niederlässt und seine ganze Farbenpracht Dir präsentiert. Alles in allem ein idyllischer später Morgen, an dem ihr erwacht, wäre da nicht die gestrige Nacht. Fast alle Familienmitglieder sind damit beschäftigt Pläne zu skizzieren, wie man die Schande tilgen kann und dies in Abgeschiedenheit. So bleibt euch Zeit eine der bedeutendsten Städte Aventuriens zu besichtigen und ein kulturelles Programm erster Güte sich zu Gemüte zu führen. Na gut die obligatorische Kneipentour tut's auch. Allemal ist in der Stadt viel los, denn das Basiliskenfest geht ja mehr als einen Tag, und so kann man über dem Markt schlendern, mit seinen reichhaltigen Angeboten, die örtlichen Speisen und Tränke genießen, seine Aufmerksamkeit den Gauklern und Schaustellern widmen oder einfach nur ausspannen.*

Improvisieren sie ein bisschen und gönnen sie den Spielern einen aufregenden Tag in Punin.
--

## Der Plan steht fest

*Ein Tag verging, seit jener Nacht in der das Artefakt gestohlen wurde. Am Morgen des heutigen Tages versammelt sich die Familia inklusive Helden um die Rückeroberung zu planen und die Schande zu sühnen. Rondrigo hatte vor der Versammlung einen heftigen Streit mit Aldea und ist nun nicht mehr zu gegen. Aldea erläutert den Plan. Man wolle ein Fest geben, bei dem alle Familienmitglieder anwesend sein werden und dito lädt man alle Furlanis ein, so dass deren Residencia nahezu unbewacht ist. Wohl wird der ein oder andere Bedienstete der Furlanis im Hause weilen. Dies ist aber der beste Zeitpunkt um mit Phexens Hilfe das Artefakt wieder zu erlangen, ohne dass man den klassischen Sturmangriff ausführt. Dieser nächtliche Einstieg in die Residencia der Furlanis fällt natürlich auf die Helden zu, da ja alle Mitglieder beider Familien auf dem Fest sein müssen, damit man keinen Verdacht schöpft. Schlussendlich wolle man den Furlanis dann den (einst) gestohlenen Kelch präsentieren und sie so Mithilfe der Aussagen der Helden, woher dieser Kelch stammt überführen vor versammelten Gästen. Den Regeln der Querella folgend müssen die Widersacher ihre misslungene Intrige zugeben.*

*Dieser schlichte Vorschlag kann natürlich von den Helden kommentiert und vervollkommnet werden.*

Lassen sie den Spielern genug Spielraum ihre Strategie zu planen, denn sie wissen am besten welcher Held sich für welche Aktionen am besten eignet.

*Wenn alles besprochen ist, wird eiligst an den Vorbereitungen gearbeitet, und drei weitere hohe Familien – sowie besonders auch die Furlanis - werden geladen.*

*Die Helden können selbstverständlich bei den Buffetvorbereitungen den Mägden zur Hand gehen oder auch sich frei beschäftigen.*

## Akt des Festes

*Das Licht des Praios' erhellt immer noch das Dererund. Der Speisesaal der Residencia ist kaum noch wiederzuerkennen. Die schwere Tafel wurde entfernt und auf einem kleinen Podium in einer Ecke spielen eine Trovera und eine Trovere. Gut gefüllt ist der Saal von hohen herrschaftlichen Damen und Herren, die sich an den Speisen und Tränken laben. Die gesamte Familia Alcorta, sowie die Familia Furlani sind anwesend und zusätzlich noch drei weitere Häuser. Dazu kommt noch je Familia eine Handvoll Leibdiener. Auch wenn die Alcortas und Furlanis in einer Querella stecken, kann man keine Höflichkeit vermissen. Die almadanische Fehde ist halt vornehmlich und zeichnet sich durch geschicktes Taktieren aus, als durch rohe Gewalt. So fällt hier und da eine schnippische Bemerkung. Das Fest verläuft ruhig und erheiternd, während sich die Praiosscheibe dem Horizont nähert und somit die Stunde für phexisches Handeln näher rückt.*

*Wenn alle Furlanis eingetroffen sind, gibt ein Diener den Helden das Zeichen zum Aufbruch.*

## Akt des Einbruchs

*Die Residenz der Furlanis ist ein zweistöckiges Gebäude mit Portikus dessen Kapitelle kunstvoll ausgearbeitet sind. Im nächtlichen Madaschein hebt sich das Weiß der getünchten Wände kontrastreich von der dunklen Umgebung ab. Im Erdgeschoß brennt Licht und zwar in den Schlafkammern der Bediensteten, der Küche, sowie im Speisesaal. Das komplette Obergeschoß ist unbeleuchtet.*

*An Einstiegspunkten in das Haus gibt es natürlich in erster Linie die verschiedenen Fenster und Türen, die allesamt verschlossen sind, wobei die Türen jedoch mit Dietrichen - Verschlagenheit (Schlösser Knacken) EW 18 (unerfahren/schwierig) geöffnet werden könnten. Einzig sinnvoll jedoch wäre das Hauptportal, da sich dahinter auch die Treppe ins Obergeschoß befindet. Für einen geübten Kletterer*

dürfte es auch ein leichtes sein, sich am reich verzierten Mauerwerk in die Höhe zu schwingen  
 Athletik (Klettern) EW 16 (unerfahren/anspruchsvoll) und über eine Balustrade und die dazugehörige  
 Türe mit Verschlagenheit (Schlösser Knacken) EW 14 (unerfahren/einfach) direkt Eingang ins  
 Obergeschoß zu finden. Im Schlafzimmer der Oberhäupter der Familia Furlani (Noiona und Gualdo)  
 befindet sich der gesuchte Kelch in einem der unscheinbaren Schränke in einer schlicht verschlossenen  
 Schublade, die notfalls mit einem kleinen Hebel geöffnet werden könnte.

Spielen sie ein bisschen mit den Helden, dass plötzlich ein Bediensteter austritt, während die Helden  
 die Wand erklimmen, oder dass sich eine Tür öffnet, während man selbst versucht sie zu 'öffnen'. Im  
 Erdgeschoß sind wohl auch vermehrt Schleichen-Proben auf Heimlichkeit (Untertauchen) EW 14  
 (unerfahren/einfach) vonnöten. Sollten die Helden von einem Diener erwischt werden, so kann ein  
 gezielter K.O. Schlag alles retten. Getötet werden sollte jedoch niemand. Machen sie die Aufgabe  
 schwierig aber nicht unmöglich. Es gibt schließlich genug Varianten den Kelch wieder zu erlangen.

### Gram und Satisfaktion

*Wenn die Helden das Artefakt wiederbeschafft haben und der Familia Alcorta überreicht haben,  
 kommt der große Auftritt der edlen Dame Aldea, der sich vor allem gegen Alrico Furlani wendet.*

*„Geschätzter Alrico, es ist mir eine große Freude und Genugtuung folgendes bekannt zu geben. Aber  
 bitte, komm doch an meine Seite, es betrifft vor allem Dich.“ Mit Klatschen in die Hände und leicht  
 erhöhter Stimme verschafft sich die edle Dame Gehör bei versammelter Gesellschaft. Deren Interesse  
 liegt voll und ganz bei Aldea Alcorta, als diese wieder das Wort anhebt: „Es ist gerade einmal 2  
 Nächte her, da ergab es sich, dass auf dem Grunde und Boden unserer Residencia ein gar  
 abscheuliches und häretisches Verbrechen verübt wurde. Opfer waren keine Mitglieder der Familia  
 Alcorta, nein gar schlimmer, es waren ehrenwerte Diener der allwissenden Göttin unserer Mutter  
 Hesinde. Und warum? Nur um ein Kleinod der Hesindekirche zur entwenden. Nein, die Gründe waren  
 niederträchtiger, denn man wollte die Familia Alcorta bloßstellen und in Misskredit bringen – nicht  
 wahr Alrico Furlani!!! Es war nämlich eure Familia, wie diese ehrenwerten Herrschaften bezeugen  
 können, denn sie haben das gestohlene Kleinod zurückgebracht, so dass unsere Familia rein dasteht.  
 Erkläret euch!*

*Vor lauter Gram und der Schande zieht nun der 39jährige Alrico Furlani seinen weißen  
 Samthandschuh aus und wirft ihn mit der Aufforderung ihn aufzuheben und ihm so Satisfaktion zu  
 gewähren geradewegs dem wehrhaftesten Helden vor die Füße.*

*Mit einer Probe auf Gebräuche (Südaventurien) EW 14 (unerfahren/einfach) ist zu erkennen:  
 Er gesteht so indirekt die Schuld ein und nimmt den gesamten Ehrverlust seiner Familia auf seine  
 Schultern. Der Handschuh sollte vom betroffenen Helden aufgenommen werden, da sonst sein  
 Ansehen auf null sinkt.*

Gönnen sie ihrem erfahrensten Fechter in der Gruppe einen spannenden finalen Kampf mit Finten  
 und anderen Manövern, mit Sprüngen auf Tische (vorteilhafte Position), etc. Der Fechter kann  
 natürlich auch Jacinto sein. Doch letztendlich sollte wohl Alrico unterliegen oder sein Ende finden. Er  
 wird auch bei mehr als 4 Wunden versuchen weiterzukämpfen. Durch die spezielle Situation ist  
 seine Zähigkeit verdoppelt. Tod würde er die Schande mit ins Grab nehmen, aber er kann das Duell  
 auch überleben.

*Die Werte Alricos: Degen 2W6+1, RW 1, AT 12, VT 12, RS 0, WS 5, INI 10, Konflikt, Ausfall,  
 Zähigkeit: 28*

*Man trägt auf Festen keine schwere Rüstung in Punin.*

WS 5/5 

		-2	-4	-6	-8	-10	-12
--	--	----	----	----	----	-----	-----

Regeln zu Kampfunfähigkeit und Tod auf Seite 31f.

## Abzug der Furlanis

*Mehr wie ein Dieb zur Hintertür verlassen die Furlanis die Festivitäten, ohne sich noch pompös zu verabschieden. Der Körper Alricos wird mit einfachen Linnen bedeckt und von Dienern der Familia ohne große Ehrbezeugungen hinausgebracht und abtransportiert.*

*Die Helden können noch den Abend in die Nacht übergehen lassen und bei einem Gläschen Bosparanjer oder Almadaner Liebtraube ihren Fechthelden feiern lassen. Die Nacht verläuft ruhig und geruhsam, wird jedoch am nächsten Tag etwas ruppig unterbrochen, da hoher Besuch angekommen ist.*

## Episode 6: Finis

### Dank der Draconiter

*Lautes Hufgetrappel von einem halben Dutzend Pferden lässt euch aus euren Schlaf erwachen und den schweren Kopf heben. Praios zieht noch nicht allzu lang seine Bahnen. Vor dem Hause der Alcortas ist eine schwere Kutsche, die mit grün-gelben Vorhängen verhangen ist vorgefahren. Begleitet wird sie von 6 berittenen Draconitern.*

*Ein lokaler Vorsteher der Drakoniter (Präzeptor) ist vorgefahren und tritt in die Residencia ein. Empfangen wird er schnellstmöglich von allen Mitgliedern der Familia, die sich gerade mal 'etwas überwerfen' um seine Exzellenz nicht warten zu lassen. Joselito Alcorta berichtet seiner Exzellenz auf Nachfrage dann jedes Detail der vergangenen Tage. Am Ende der Zusammenfassung wird der Kelch überreicht und der Präzeptor dankt der Familie Alcorta für die gewissenhafte Erfüllung der Aufgabe. Gemeinsam mit Hesindigo und seinen Draconitern macht sich der Zug auf den Weg, nunmehr jede Heimlichkeit bei Seite lassend.*

### Dank der Alcortas

*Die Alcortas werden den Namen der Helden nicht so schnell vergessen und dem Handelshaus Castanyeda in Zukunft sicher gern auf die eine oder andere Art behilflich sein. Halfen sie doch eine Schande von der Familia abzuwenden. Doch vom Dank allein lebt ein Abenteurer nun mal nicht und die Alcortas wissen das auch. Jedem Helden wird der versprochene Lohn überreicht.*

### Lohn der Mühen

*Das kurze Vergnügen in Almada und vor allem Punin sich umzusehen sollte jedem Helden pauschal mit 20-40 AP je Nachmittag vergolten werden.*

## Anhang A) Dramatis Personae

### Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim

Als jüngster Spross seiner Eltern, ward recht bald klar, dass der junge Rondrigo die Geweihten-Laufbahn einschlagen wird. Den großgewachsenen Blondschoopf faszinierten schon immer die Caballeros auf ihren stolzen Rössern. So folgte er dem Ruf der Göttin – wie es genau dazu kam würde hier zu weit ausholen – und begab sich in die Obhut der Priester des Rondra-Tempels zu Donnerbach. Dort lehrte man ihm nicht nur die hohe Kunst des Kampfes, sondern auch darin die Übersicht zu behalten. So ist er ein besonnener Mensch geworden, der ihm anvertraute Schützlinge in Sicherheit wissen will. Auch wenn er recht ernst ist und für jede schwere Beleidigung Satisfaktion fordern würde, hat er doch auch ein wenig Sinn für Humor behalten, ebenso wie das umgarnen der holden Weiblichkeit. Komplimente spricht er selten, aber an passender Stelle aus, was sie umso gewichtiger macht. Kurzum ein Anführer einer Gruppe, der aber den Kontakt zur Basis hält, bzw. der Kumpel, den man sich als Chef wünscht.

### Rondrigo in diesem Abenteuer

Rondrigo ist einst als Bote der Kirche eingesetzt worden um eine Nachricht nach Arivor zu bringen. Dies behagte ihm gar nicht, wollte er doch der Bedrohung in Tobrien mit seiner Klinge persönlich Einhalt gebieten. Sein Los erleichtert hat ihm, dass ihn Falkwyn und Cordovan begleiten wollten. Nun ist er schon wieder als Bote unterwegs, nur diesmal in die andere Richtung. Er soll in Punin ein paar Glücksrittern – die auch die Gezeichneten genannt werden – eine wichtige Nachricht überbringen und dann weiter gen Perricum reisen, wo es wahrscheinlicher ist, dass er mit gegen die finsternen Schergen des Dämonenmeisters vorgehen kann. Auch freut er sich über einen Besuch seiner Familia, die in Punin ihre Heimstatt hat.

### Rondrigos Aussehen:

Rondrigo ist etwa 95 Finger groß, bei kräftiger Statur. Sein blondes Haar trägt er an den Seiten kurzgeschoren und das Gesichtshaar rasiert er ganz. Tiefblaue Augen prangen neben einer schiefen Nase, die einst gebrochen war. Er wurde im Rahja 3 Hal (996 BF) geboren.

### Die Familia Alcorta in aller Kürze

Die ältesten Mitglieder der Familia Alcorta in Punin zählen schon über 70 Winter. Nichts desto trotz ist die gute alte Aldea das Oberhaupt der Familia, die die Fäden in der Hand hält und selbst ihren Gemahl Joselito geschickt zu lenken versteht. Mittlerweile verlässt Joselito nicht mehr so häufig sein Ruhelager, die Knochen schmerzen im doch sehr. Neben den eben erwähnten Großeltern wohnen auch Rondrigos Eltern in dem Haus, Rahjania (eine wahrlich noch immer berauschte Frau um die 50 und die Numero 2 im Hause Alcorta) und Flavio. Während Rondrigos Mutter ihren Namen zurecht trägt, ist ihr Gatte ein offenerherziger und gemüthlicher Mensch, der schon ein wenig Leibesfülle sein Eigen nennt. Auch Naivität besitzt er und so verdankt er es seiner klugen Frau, dass sich sein Ansehen und Vermögen vermehrt hat. An Geschwistern von Rondrigo wohnen hier noch Elea, eine kleine rothaarige freche Frau von Mitte 20, die lieber Hosen als Röcke trägt. Dieser Umstand macht sie aber nicht zwingend unsympathisch Ganz im Gegensatz zu Ismeralda, die mit ihren fast 30 Götterläufen stets auf ihr Äußeres achtet und auf Etikette bedacht ist. Auch wenn sie eine Liaison mit einem Grafen hat (so behauptet sie), ist sie der Minne nicht abgeneigt. Denn hinter der Schale steckt auch nur ein Herz, welches sich nach dem romantischen Recken sehnt, der das Bollwerk der Liebe erklimmt und das Banner der Vertrautheit und Zärtlichkeit hisst. Einen Bruder, der ein Jahr älter ist als er, besitzt Rondrigo auch. Valpo wurde er genannt und leider ist der beliebte Junggeselle alles andere als eine Erscheinung der Tugend, sondern vielmehr der Lasterhaftigkeit. Seine Freizeit

verbringt der Blondschoopf gerne beim Wetten oder in verruchten Lokalen. Trotzdem ist er der Liebling seiner Mutter, die ihn schon fast blind liebt, wie es nur eine gute Mutter tun kann.



### Familia Furlani in aller Kürze

Ebenso wie in der Familia Alcorta ist das verhüllte Oberhaupt die älteste Frau, Noiona, die ihren Mann Gualdo mehr hasst denn liebt, da er ja die Familia immer mehr gesellschaftlich nach unten zog. Dies verbirgt sie aber öffentlich und steht ihrem Mann loyal zur Seite, wenn es um die Familia geht. Enkel haben die beiden reichlich, wenn auch nur 4 in Punin leben, mit dem dazugehörigen Elternpaar Vibora und Alrico. Die Enkel sind – mit absteigendem Alter – die hinterhältige Rankana, die kalte schöne Rahjineza, der lasterhafte Tolak und die unschuldig naive Luciana. Allesamt von Rahja angehaucht, sind sie gefährliche Liebschaften, wenn man sich auf sie einlässt, leben sie doch getreu dem geheimen Familienmotto: „Wer uns hilft ist willkommen, wer uns geholfen hat ist schon vergessen.“



## Anhang B) Die Residencia der Alcorta

Die Villa der Familia Alcorta reicht 3 Stockwerke gen Himmel und ist von einem schönen Park umgeben, der wiederum von einer Mauer vor Blicken und ungewollten betreten geschützt wird. Hinter dem Haupthaus befindet sich das Gesindehaus, welches auch den Stall beinhaltet. Hinter einen Teich befindet sich noch ein kleines Sommerhäuschen, welches auch als Gästehaus dienen kann. Das gesamte Anwesen ist gepflegt und üppig gestaltet. Auf dem Stadtplan von Punin befindet sich die Villa im Planquadrat C9, das obere Anwesen (Selbstverständlich können sie als Meister auch eine andere Örtlichkeit wählen, falls sie dieses Haus schon anderweitig verwendet haben).

### Haupthaus

Das Erdgeschoß dient dem Wohnen, Empfangen und dem allgemeinen gesellschaftlichem Leben der Familia Alcorta. Hier findet man eine Bibliothek, Spielzimmer, Speisesaal, Konferenzstube, Arbeitsstube, Kaminzimmer, Badezimmer, Küche und noch diverse andere Räumlichkeiten. Die Küche ist über eine kleine Treppe mit dem Kellergewölbe verbunden, welches als Vorrats- und Weinkeller Verwendung findet. Im großzügigen Flur führt eine Treppe in die oberen Stockwerke, wobei das Erste Gästen vorbehalten ist und das Zweite ausschließlich der Familia als Schlafstatt dient.

### Gesindehaus

Der Großteil des Erdgeschosses des Gesindehauses wird von den Stallungen beansprucht, in der die Pferde und Kutschen untergestellt sind. Das Ober- und Dachgeschoß werden vom Personal und den Bediensteten der Familia als Schlafstätten genutzt. Ebenso aber auch als Arbeits- und Wohnräume. Insgesamt sind hier 16 Angestellte untergebracht.

## Anhang C) Demütiges almadanisches Kompendium der Landessprache

Caballero	Ritter, Cavalliere
Comercio	Handel
Familia	Familie
Querella	Streit, Streitigkeit, Fehde
Residencia	Residenz, Anwesen
Taberne	Taverne
Trovere	Barde, Spielmann