

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Almadanische Querella
Autor: Daniel Krüger, hesindian.redo@web.de
Ort/Zeit: Punin, Ingerimm 1020 BF
Anknüpfung: Rohals Versprechen
Eingereicht für: Orkenspalter
Dieses Abenteuer erreichte Platz 14

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



ALMADANISCHE QUERELLA

ADDENDUM ZU ROHALS VERSPRECHEN

VON DANIEL KRÜGER

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 3 BIS 5 EINSTEIGER-HELDEN

MIT BESTEM GRUß AN ALLE BESUCHER UNSERER WEBSEITE.
GROßER DANK AN MEINE RPG-GRUPPE – MICHAELA, TANJA, CHRISTIAN
B., CHRISTIAN S. & SOSCH – DIE MICH IMMER WIEDER ERMUTIGTEN AN
DEM WETTBEWERB GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG TEILZUNEHMEN.

G&T04 – Almadanische Querella

Name des Abenteuers: Almadanische Querella

Name des Autors: Daniel Krüger

Ich gehe an den Start für: Orkenspalter.de

Name des Referenzabenteuers: Rohals Versprechen

Das Abenteuer ist für HeldInnen der Erfahrungsstufen/-grade: 4-7 (Einsteiger)

Ort und Zeit des Abenteuers: Punin, Ingerimm 1020BF

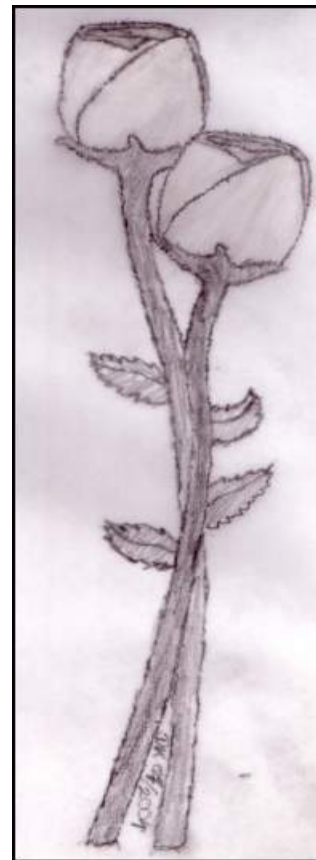
Meine Email-Adresse: Hesindian.Redo@web.de

Meine Postanschrift: Daniel Krüger, Mxxxxxxxx xx, 41751 Viersen

Ich möchte an der Sonderausschreibung teilnehmen: Ja

inhALT

Hintergrund	4
Copyright	4
Episode 1: Einleitung	6
Nachmittags in Almada	6
Stahl auf Stahl.....	7
Links & Rechts des Weges	9
Episode 2: Reichsstadt Punin.....	10
Eine zwingende Einladung.....	10
Episode 3: Intrigantes Punin.....	13
Tumult in der Nacht.....	13
Eine zweite Anheuerung.....	14
Episode 4: Intrigenspiel.....	15
Der Plan steht fest.....	15
Gram und Satisfaktion	16
Episode 5: Finis.....	18
Lohn der Mühn	18
Appendix	19
Dramatis Personae.....	19
Anderweitiges.....	20
Karten	20



hintergrund

Das Abenteuer

Gestrandet nach dem letzten Auftrag im Dreiländereck von Almada, Horasreich und Wüstenreich ergibt sich nicht viel.

Da ist doch der allaventurische Konvent der Magier genau das richtige. So befindet man sich bald auf den Yaquirstieg Richtung Hauptstadt des Königreiches Almada.

Durch idyllische Städte und Dörfer, vorbei an wohlduftenden Rebstöcken und dem plätschernden Wasser des Yaquir geht es ruhig und entspannt voran, bis man auf einen Ronda-Geweihten in Not trifft.

Nach der Hilfestellung geht es schnell voran, man hetzt die Pferde, denn er trägt eine wichtige Depesche bei sich, die nicht verloren gehen darf.

Gehetzt erreicht man schnell Punin und wird von dem Geweihten eingeladen Gast zu sein bei seiner Familia. Nach einem entspannenden Tag, geschieht in der Nacht jedoch wieder etwas, das gar schrecklich ist.

Es wurde ein wichtiges Artefakt geraubt, welches von unschätzbarem Wert zur Einhaltge-
bietung der schwarzen Horden ist.

Sollte es den Helden gelingen dieses wiederzuerlangen, so darf ihnen wohl der Dank der Hesindekirche, in deren Obhut das Artefakt lag, sowie der Familia Alcorta, bei denen sie Gast sind, sicher sein.

Mögliche Helden

Grundsätzlich ist erst einmal keine Heldentypus ausgeschlossen, wobei man jedoch bedenken sollte, welche Schwierigkeiten ein Achaz verursachen würde. Ein Elf dagegen wäre durchaus spielbar, sind Elfen doch in Almada und auch Punin nicht gerade 'Mangelware'.

Es sollte jedoch mindestens ein Zwölfgötter-Gläubiger dabei sein, sowie eine Schurkennatur mit der Profession Einbrecher am besten. Ein Kämpfer, am besten Fechter, würde sicherlich Spielfördernd wirken.

Allgemein ist dieses Abenteuer nicht die größte Herausforderung – wohl auch nicht die kleinste und so empfehlen sich Helden des

Erfahrungsgrades Einsteiger (Stufe 4-7). Auch sollte man Pferde besitzen, da die Reise nach Punin sonst wohl anders gestaltet werden muß.

Aufgabe des Meisters

Neben wie immer viel Improvisation, denn kein Held tut das, was in einem Abenteuerplot steht, gehört wohl auch Kenntnis der Helden-
gruppe.

Sofern die Spieler an der Borbarad-Kampagne teilnahmen, sollten sie deren 'Alt-Helden' immer mal wieder auftauchen lassen und deren Größe und Ausstrahlung betonen. Helden und vor allem Spieler lieben das.

Ansonsten hoffe ich, daß der Spaß beim Lesen und Spielen nicht zu kurz kommt.

Weitere Texte

An weiterführender Literatur seien in erster Linie natürlich die Kenntnis der Regelwerke der 4. Edition genannt.

Des weiteren verbindet sich der Handlungsstrang des Abenteuers immer mal wieder mit den Geschehnissen aus dem Abenteuerband **Rohals Versprechen**, aus der *Borbarad-Kampagne*, weswegen ein zeitlich nahes spielen, sowie die Kenntnis von Rohals Versprechen wohl unverzichtbar sein sollte.

Zum Schluß kann man nur wärmstens **Das Königreich Almada** empfehlen um tiefer in das Flair und die Schönheit dieses Landes eintauchen zu können.

Copyright

Das vorliegende Abenteuer wurde speziell für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb „Gänsekiel & Tastenschlag '04“ geschrieben, deren Veranstalter namentlich sind:

Windfeders Wolkenturm,

Der Orkenspalter,

dsa4.de,

Das Aventurium &

Alveran.org

Dieses Abenteuer ging ins Rennen für die Seite Orkenspalter.de.

Dies ist *kein* offizielles Abenteuer der Firma *Fantasy-Productions*. Weitergabe und Kopien jeglicher Art sind erlaubt und sogar erwünscht unter Angabe der Quelle und der Autoren.

Falls ich aus welchen Gründen auch immer gegen irgendein *Copyright* verstoßen haben sollte, bitte ich um Rückmeldung, ich bin sicher, daß wir dies dann auch ohne irgendwelche Komplikationen direkt klären können. Danke.

© 2003 Daniel Krüger
(hesindian.redo@web.de)

Weitere **Abenteuer** und sonstiges **Material** von uns zu **DSA** findet ihr auf unserer Homepage, erreichbar über den Link: www.jadrafurt.de.vu

Aventurien und **Das Schwarze Auge** sind eingetragene Warenzeichen der Firma **Fantasy-Productions GmbH, Erkrath**. (<http://www.fanpro.com/>), denen ich auch hiermit, insbesondere deren Autoren für **DSA**, Respekt zollen will.

EPISODE 1: Einleitung

Nachmittags in Almada

Angenehm kühl ist es unter dem hölzernen Rebendach und der Blick kann weit über den Yaquir schweifen.

Der Standort der weißverputzten Herberge, die euch Obdach bietet ist wahrlich unübertroffen. Etwas außerhalb gelegen von Inostal auf einer Anhöhe errichtet, kann man viele Meilen weit sehen.

Nicht die einzigen Gäste seid ihr in der Taberne, die Alonsos heißt, benannt nach ihren Inhaber. Dieser stapft gerade mit einem Tablett voll schönster Gläser und einem Krug Wein zu eurem Tisch.

Wohlig rinnt der Rebensaft über euren Gaumen die Kehle hinab. In einer Ecke beginnt ein Trovere ein Lied anzustimmen, während die glühende Scheibe des Götterfürsten sich ihren Weg gen Efferd bahnt.

Dies wird der letzte Tag in Inostal sein. Für den morgigen Tag habt ihr beschlossen gen Punin zu reisen, um dort vielleicht neue Abenteuer zu erleben, die euch hier verwehrt blieben. In der Hauptstadt Almadass soll immerhin der größte Konvent der Magiergilden bald tagen und dort müßte sich doch dann auch etwas Geld verdienen lassen.

Wenige Tage vor dem Allaventurischen Konvent befinden sich die Helden in der Stadt Inostal, wo sich die letzte Zeit versucht haben, sich ein paar Tale zu verdienen.

Ohne Erfolg und so haben sie beschlossen gen Punin zu reisen, um sich dort zu verdienen. denn in eine so großen Stadt, mit so vielen Besuchern – wie man hört – fallen auch bestimmt ein paar Krümel für die Helden ab.

Alternativer Einstieg

Selbstverständlich kann der Einstieg für die Helden variieren, denn kein Autor kann genau wissen, was eine Heldengruppe vorher gemacht hat.

Der Einstiegsort kann beliebig verschoben werden, wobei lediglich die Gegend groß südwestlich von Punin gelegen sein sollte, denn irgendwo durch diesen Landstrich wird der Rondra-Geweihte Rondrigo sich seinen

Weg bahnen. Rondrigo bildet die Grundlage, warum die Helden bei der Familia Alcorta Obdach finden.

Dies könnte natürlich auch geändert werden, jedoch bleibt es dann an ihrem Improvisationstalent haften, die Helden in Punin einzuführen, verehrter Meister.

Die Reise im allgemeinen

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.

Dâl

Nach einem gemütlichen Ritt entlang des Yaquir gen Rahja, erreicht ihr schon zur frühen Abendstund 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 eine 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 Aus-

druck, denn dies ist der Ort, an dem sich die drei Reiche auf Sichtweite gegenüberstehen. Die Markverweserin Shahane al'Kasim verweilt auch oft auf Dälblick. 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 frühsummerlichen 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 betraten 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 9 zählen.

Beim zweiten Blick schon fällt den rund 50 Schritt entfernten Helden auf, daß es wohl eher 8 gegen Einen heißt. Dieser Eine ist ein großer Blondschoopf, der das Ornat der Leuin trägt, welches ihn eindeutig als Rondra-Geweihten ausweist. Die anderen Gestalten sind in unscheinbare Gewandungen gehüllt und kämpfen mit Säbeln gegen den Rondrakamm des Geweihten.

Auch wenn dieser sich anmutig und heroisch zur Wehr setzt, ist ein nahes Ende, aufgrund der schieren Übermacht abzusehen.

Nun dürfte wohl so jeder Held darauf kommen dem Priester zu helfen, was Rondra wohlwollend zur Kenntnis nimmt.

Auch wenn der Gegner in der Überzahl bleibt, so ist er doch unerfahren und wird nach wenigen Kampfrunden versuchen in den nahegelegenen Hain zu flüchten und dort die auf einer Lichtung wartenden Pferde zu nehmen.

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

Die Werte des Rondra-Geweihten *Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim* finden sich in der *Dramatis Personae*.

Durchschnittlicher Wert eines Söldners:

INI 12	AT 16	PA 15	TP 1W+3
RS 2	LeP 25	AuP 28	
GS 7	MR 2	KO 11	KK 13
Vorteil: -			

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 vor als seine Gnaden *Rondrigo Gonzalo IX. Alcorta von Arbasim*, doch die Helden dürfen auch Rondrigo sagen, da sie ihm in dieser schweren Prüfung zur Seite standen.

Nachdem die Wunden geleckert worden (Rondrigo würde sich über nichtmagische Hilfe freuen), pfeift der Geweihte und aus dem Hain trabt ein Elenviner Vollblut, Sahari, seine Stute.

Nun könnten sich die Wege wieder trennen doch Rondrigo bittet die Helden ihn zu begleiten auf einer wichtigen Mission für die Kirche der Rondra nach Punin. Es soll nicht der Schaden der Helden sein.

Er hat dort Verwandtschaft, wo sie auch Obdach finden können, denn immerhin dürften die Herbergen überfüllt sein, wegen des Konvents der Magier.

Im Vertrauen

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 von einem Vassallen des Schwärzesten der Schwarzen gehandelt haben. Dieser wäre der einzige der sich für die Nachrichten wohl interessieren könnte. Sicher ist sich Rondrigo zwar nicht, jedoch ist dies die plausibelste Erklärung, warum ein Geweihter der Zwölfe angegriffen wird.

Wegen der Dringlichkeit und Wichtigkeit der Nachrichten bittet Rondrigo die Helden nun ihn zu begleiten. An offizieller Stelle für Geleitschutz bitten will er nicht, da erstens wie er meint die Soldaten an der Front im Osten gebraucht werden. Zweitens wäre sein Stolz dann verletzt, was er jedoch nicht erwähnt.

Ich denke mal, die Helden werden die Bitte Rondrigos nicht abschlagen, da man ja den gleichen Weg sich teilt. 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 Tristes jedoch von einem gewaltigen pittoresken Gebäude, welches auf einem Weinberg thront, zu dessen Füßen sich eine Stadt ausbreitet.

Auf dem Hügel thront der malerische Rahjastempel, 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 befin-

den. Ebenfalls in der Nähe ist die Kaiserpfalz Cumrat.

Then

Ihr werft mit euren 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**.

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, Geronblut, Mondblumen, Praiosblumen, Sonnenröschen

Bunter Mohn (40), Tarnele (57), Wirselskraut (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**.



EPISODE 2: REICHSTADT 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. Statt dessen 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 Rondriego 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 ein 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.

Ihr steigt von euren Rössern herab und übergebt 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 weitem Kleid tritt hervor. Ihr hebt euren Blick und könnt das Antlitz erkennen, welches von langen schwarzen gelocktem Haare gerahmt wird. Freudig strahlend fällt der Blick der schönen Frau, die wohl schon 50 Sommer gesehen hat auf den Rondrageweihten.

„Rondriego.“

„Mutter!“

Rahjania, die Mutter Rondrigos empfängt ihren Sohn und die Helden. Nach einigen erläuternden Sätzen, wer Rondrigos Begleiter sind und wie sie ihm halfen steht für die Mutter folgendes fest: Die Helden sind Gäste der Familia Alcorta und da gibt es keine Widerrede.

In der Stadt dürfte wegen dem Konvent sowieso keine Schlafstätte mehr zu finden sein. Kurzerhand werden die Helden im ersten Stock einquartiert, wo sie sich frisch machen können.

Näheres zur Familia Alcorta, sowie der Residencia eben jener Familia findet sich in den nächsten zwei Abschnitten.

Die Helden haben nun Zeit sich frisch zu machen und einzuquartieren. Am Abend wird ihnen und Rondriego ein kleiner Empfang gegeben.

Bis dahin entschuldigt sich der Rondrageweihte, denn seine wichtige Botschaft, für die er hauptsächlich nach Punin reiste, muß endlich die Empfänger erreichen (näheres zu diesem Treffen findet sich im Abenteuerband **Rohals Versprechen** auf Seite 24, *Notwendige Begegnungen: Einladung zur Zwölfgöttertjoste*).

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 ihm doch sehr.

Neben den eben erwähnten Großeltern wohnen auch Rondrigos Eltern in dem Haus, *Rah-jania* (eine wahrlich noch immer berausende Frau um die 50 und die Numero 2 im Hause Alcorta) und *Flavio*. Während Rondrigos Mutter ihren Namen zurecht trägt, ist ihr Gatte ein offener 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 Rondriego 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 Rondriego 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 Wette 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.

Die Residence 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 ge-

schützt 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 gesellschaftlichen 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 Keller gewölbe 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.

Sommerhaus

Das Sommerhaus ist ein schlichtes einstöckiges Gebäude, das 6 Räume bietet, inklusive einer kleinen eigenen Küche mit einem kleinen Vorratskeller.

Borbarad damnatus est! (19. ING)

Schon den ganzen Tag über ist das Gerücht zu hören, daß die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein in Punin weilt. Zusätzlich noch weitere hochrangige kirchliche Persönlichkeiten. Zum Abend hin verdichten sich

die Gerüchte immer mehr und es wird von einem außerordentlichen Götterdienst gesprochen. Für die Hesindestunde (18 Uhr) des sei dieser angesetzt.

Nun sind zwölfgöttergläubige Helden wohl wahrlich nicht die Einzigen, die sich dieses Spektakulum ansehen wollen.

Richten sie es doch so ein, daß sie durch ein offenes Fenster oder ein offenes Portal indirekt teilnehmen können.

Auffallend bei den Teilnehmern sind wohl so ziemlich alle Gäste, aber den Helden stechen besonders ein paar Glücksritter ins Auge, die schwer 'gezeichnet' sind.

Für weitere Informationen siehe **Rohals Versprechen**, Seite 24ff.

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 ist darunter und begrüßt euch glücklich.

Anwesend ist die gesamte Familia mit Ausnahme des Großvaters Joselito. Des weiteren befinden sich einige Patrizier, niedere Adlige und Geweihte in der kleinen Gesellschaft. Ohne die Helden zählt man knappe zwei Dutzend Seelen.

Dieser Empfang ist die richtige Atmosphäre um seine *gesellschaftlichen Talente* unter Beweis zu stellen, wie z.B. *Galanterie*. Von Vorteil dürfte vor allem wohl Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit und andere ähnliche Vorteile sein.

Feste Sommerhaus

Der unscheinbare Bau im Nordwesten des ummauerten Grundstückes liegt trügerisch ruhig dar. Auffallend sind vor allem die 2 Draconiter, die um das Häuschen herum patrouillieren.

Grund, hier wird eines der wichtigsten Artefakte zwischengelagert, der *Kelch des Meeres*, der auf dem Weg zum Schlund am Raschtulswall ist. Auf das unscheinbare Anwesen

der Alcorta wurde ausgewichen, da man hofft das Artefakt im Verborgenen zu transportieren, während der echte Geweihtenzug eine Replik transportiert, um dem Schein zu wahren.

Insgesamt befinden sich hier ein halbes Dutzend Draconiter unter der Führung des 35jährigen Hesindigo y Serano. Näheres zu den Kelchen und ihren Transport findet sich im Abenteuer **Rohals Versprechen**. Wie genau die Familia Alcorta nun zu dieser Ehre kam, würde hier zu weit ausführen.

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 Betrachtungen erfährt. Auch würde wohl der Versuch, Punin zu beschreiben, den Rahmen dieses Abenteuers sprengen. Besondere Erwähnung bedarf aber noch das Theaterviertel. Das pulsierende Zentrum der Stadt können die Helden nur von außerhalb bewundern. Ringförmig bewachen rund 200 Pikeniere den Austragungsort des größten Magiertreffens, den Allaventurischen Konvent. Unterstützt werden die profanen Wachen dabei von Hellsicht- & Kampfmagiern. Also ein Ort, den auch phexische Helden nicht so leicht betreten könne, was für dieses Abenteuer aber auch nicht nötig ist.

Ein Tag Aufenthalt

Es ist der 9. Tag seit dem Aufbruch gen Punin und der 20. Tag im Mond des Ingerimm.

Keine besonderen Vorkommnisse, so daß die Helden Zeit haben ihren Studien nachzugehen, die Klingen zu schärfen oder sich das monumentale Punin anzusehen.

EPISODE 3: INTRIGANTES PUNIN

Tumult in der Nacht

Eine stille und lauwarne 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.

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

Tatsächlich hört man aus Richtung Sommerhaus diese Schreie und den Lärm. Dies stammt von den Draconitern, die den Kelch bewachten und im Schlaf gemeuchelt werden sollten. Dies ging jedoch zur Hälfte schief, insofern daß man jetzt zwar laut ist, die Eindringlinge aber mit Erfolg den Kelch an sich gebracht haben.

Grauen im Sommerhaus

Das Bild im Sommerhaus das sich den Helden darstellt, ist nicht gerade angenehmer Natur. Blutüberschmiert liegen die 6 Draconiter – teils noch in ihren Betten – tot danieder.

Einzig überlebt, wenn auch schwerstverletzt, hat der Anführer Hesindigo y Serano, der jedoch durch seine momentane Verfassung zu keinem Interview fähig ist.

Auf dem ersten Blick erkennen erfahrene Kämpfer schlichte Stich- und Schnittwunden, wobei eine genauere Investigation (*Heilkunde*, *Wunden* +4) bei gutem Lichte die Tatwaffen als kurze Klingen, Dolch identifiziert.

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 Bösewichter durch einen geheimen Tunnel im Vorratskeller Zutritt fanden und durch diesen auch wieder

ihren Rückweg antraten. Selbst die Familia Alcorta kennt diesen Geheimgang nicht.

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 (*Sinnenschärfe*, *Zwergennase*, etc) sind die fast staubfreien Glasflaschen edlen Weines und 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 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

Im matten Mondschein und mit geübten Blick kann man im Gras frische Spuren erkennen, wenn einem die Fährtsuche mit einem Malus von 2 Punkten gelingt.

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, nämlich der Familia Furlani.

Spätestens jetzt stößt Rondriego zu den Helden und wird sie wohl erst einmal davon abhalten können, daß 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 dort Verbrechen begangen wurden. Außerdem hat die Familia Alcorta ein ganz besonderes Verhältnis zu der Familia, die dort wohnt, wie Rondriego den Helden auch erklären wird, wenn sie in der eigenen Residencia wieder weilen.

Familia Furlani und Familia Alcorta
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 Gevatter 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 ihn peu á peu Nadelstiche versetzt, die ihn straucheln lassen und zu Boden irgendwann 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 unter dem gleichen Dach, wie die hohen Herrschaften.

Mit dem Diebstahl des Kelches 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 Kelches dasteht und in der Gunst der Kirche aufsteigt.

Mit Ausnahme des Grundes, warum der Kelch gestohlen wurde, kann den Helden in familiärer Runde in der Residencia ihrer Gastgeber berichtet werden.

Was geraubt wurde

Was sich die Familia Furlani da angeeignet hat ist ihnen wohl nicht in voller Gänze bewußt. Der Kelch des Meeres ist ein unschätzbare wertvolles Artefakt, welches Anfang Rondra im Raschtulswall sein muß (siehe dazu auch **Rohals Versprechen**, Seite 23).

Die Familia Alcorta bürgte mit ihrer Ehre und so muß der Kelch nicht nur wegen göttlicher Vorsehung wiederbeschafft werden.

Doch einfach so ein Haus stürmen ist nicht der Stil einer hohen Familia und auch nicht üblich, selbst in einer Querella.

Eine zweite Anheuerung

Rondrigos Großmutter Aldea – das 'heimliche' Oberhaupt der Familia – unterbreitet den Helden ein Angebot.

Sie mögen sich doch die nächsten Tage noch als Gäste wie gehabt ansehen und man werde in der Zeit einen Plan schmieden, um das Artefakt zurückzubekommen, bevor die Hesinde-Kirche Wind von dem Diebstahl bekommt. Wenn der Kelch wieder in eigenen Händen ist, kann man die toten Draconiter erklären und die Schuldigen präsentieren, sowie ein gesichertes Artefakt.

Wie diese Planung nun genau aussieht, wird den Helden noch mitgeteilt, sobald der Plan steht.

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

Um die Aufbahrung der Toten kümmert sich übrigens die Familia.

EPISODE 4: 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 die Helden erwachen, 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 den Helden 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 der Konvent der Magier 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.

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 gegen die Familia geht.

Enkel haben die beiden reichlich, wenn auch nur 4 in Punin leben, mit den 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 Familienmotto: „Wer uns hilft ist willkommen, wer uns geholfen hat kann vergessen werden.“

Der Plan steht fest

Ein Tag verging, seit jener Nacht in der der Kelch des Meeres gestohlen wurde. Am Morgen des heutigen Tages versammelt sich die Familia inklusive Helden um die Rückerobierung zu planen und die Schande zu sühnen.

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 den Kelch 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.

Dieser schlichte Vorschlag kann natürlich von den Helden kommentiert und vervollkommen 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.

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.

So wird eiligst an den Vorbereitungen gearbeitet, und verschiedene hohe Familien werden geladen.

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

Drache am Himmel (22. ING)

Vielfache Hornstöße schallen vom Goldacker über die ganze Stadt und bis an euer Ohr.

Am sommerlichen Himmel blitzt und blinkt etwas gewaltiges goldenes und mit einem Windhauch fliegt es über euren Köpfen hinweg. Dieses Etwas ist nichts geringeres als ein voluminöser und majestätischer Kaiserdrache.

Der Drache ist niemand geringeres als Faldegorn, ein Enkel des legendären Shafir und Freund Rohezals.

Falls sich die Helden rein zufällig in der Nähe des Stadtparks befinden, können sie die Landung des Kaiserdrachen erblicken. Ebenso werden sie dann ansichtig wie ein paar 'gezeichnete' Glücksritter auf eben jenes Geschöpf steigen und sich mit ihm in die Luft erheben.

Gönnen sie ihren Spielern ein paar detaillierte und vielleicht beschönigende Beschreibungen über ihre anderen Helden. Balsam für ein von der Borbarad-Kampagne gezeichnetes Spielerherz.

Für weitere Details des *Drachen über Punin* siehe das gleichnamige Kapitel in **Rohals Versprechen** auf Seite 30ff.

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.

Akt des Einbruchs

Die Residenz 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 mittels Dietrichen (*Schlösser Knacken* +4) 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 (*Klettern-Probe* +4) und über eine Balustrade und der dazugehörigen Türe (*Schlösser Knacken* +1) direkt Eingang ins Obergeschoß zu finden.

Im Schlafzimmer der Oberhäupter der Familia Furlani (Noiona und Gualdo) befindet sich der gesuchte Kelch, in einem unscheinbaren Schränken 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, daß sich eine Tür öffnet, während man selbst versucht sie zu 'öffnen'.

Im Erdgeschoß sind wohl auch vermehrt *Schleichen*-Proben 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, in Mißkredit bringen, nichtwahr 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 da steht.

Erkläret euch!

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

Er gesteht so indirekt die Schuld ein und nimmt den gesamten Ehrverlust seiner Familia auf seine Schultern. Es muß wohl nicht

extra erwähnt werden, daß der Handschuh aufgenommen werden sollte vom betroffenen Helden, da sonst sein Ansehen auf Null sinkt.

Gönnen sie ihrem ehrfahrendsten Fechter in der Gruppe einen spannenden finalen Kampf mit Finten und andere Manövern, mit Sprüngen auf Tischen, etc. Doch letztendlich sollte wohl Alrico sein Ende finden und somit die Schande mit ins Grab nehmen.

Die Werte Alricos:

INI 12	AT 16	PA 15	TP 1W+2
RS 0*	LeP 32	AuP 34	
GS 7	MR 4	KO 13	KK 14

Vorteil: *Linkshänderin*

Sonderfertigkeiten: *Finte, Ausfall*

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

Abzug der Furlanis

Mehr wie ein Dieb zur Hintertür verlassen die Furlanis die Festivitäten, als sich noch pompös zu verabschieden. Der Leichnam Alricos wird mit einfachen Linnen bedeckt und von den 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 5: FINIS

Dank der Draconiter

Lautes Hufgetrappel von sicherlich mehreren 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 sind mehrere schwere Kutschen mit grün-gelben Vorhängen verhangen und etliche Draconiter vorgefahren und geritten.

Niemand geringeres als der Erzwissensbewahrer der Region Neues Reich Valnar Yitskok 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 den Kelch betreffend.

Am Ende der Zusammenfassung wird der Kelch überreicht und Valnar Yitskok dankt den Helden.

Wie dieser Dank genau aussieht, sei meisterlicher Entscheidung überlassen, ein einfaches Nicken, ein Händedruck mit der Frage nach dem Namen. Ein Plausch sollte jedoch nicht entstehen, denn so bedeutend sind die Helden noch nicht und es wird auch keinerlei weitere Vorteile haben, den Erzwissensbewahrer persönlich kennengelernt zu haben. Man darf froh sein, wenn er sich später an einen erinnert.

Dank der Alcortas

Ganz im Gegensatz zu oben erwähnten Vergessen, werden die Alcortas den Namen der Helden nicht so schnell vergessen. Halfen sie doch eine Schande von der Familia abzuwenden. Doch vom Dank allein lebt ein Abenteurer nun mal nicht und die Alcortas wissen darum auch und überreichen einen jeden Helden ein Handgeld von 10 güldenen Münzen. Natürlich können die Helden auch noch in der Residencia Gäste bleiben, für einen oder zwei Monde, sofern es sie nicht in die weite Dere zieht, wo ein weiteres Abenteuer auf sie wartet.

Wir wissen es wohl besser!?!

Lohn der Mühn

Das Kurze Vergnügen in Almada und vor allem Punin sich umzusehen sollte jeden Helden pauschal mit 150 AP vergolten werden. Des weiteren ist wohl eine Summe von bis zu 50 Punkten als angemessen zu sehen, für jeden Helden, der sich in das Rollenspiel mit vollem Eifer einbrachte.

An Speziellen Erfahrungen sollten sie als Meister jeweils Eine vergeben, ein dem Helden passendes Talent, daß er gerne nutzte in diesem kleinen Plot.

APPENDIX

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 um so gewichtiger macht.

Kurzum ein Anführer einer Gruppe, der aber den Kontakt zur Basis hält, bzw. der Kumpel, den man sich als Chef wünscht.

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.

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

MU 13	KL 12	IN 14	CH 12	FF 8	GE 14	KO 14	KK 13
INI 11	AT 16	PA 14	MR 5	GS 7	TP 2W+2	(Rondrakamm)	
RS 4	LeP 32	AuP 33	KaP 24				

Rondrigo in diesem Abenteuer:

Anderweitiges

Demütiges almadanisches Kompendium der Landessprache

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

Zeittafel

Die Zeittafel dient mehr oder minder als Richtschnur, und kann wohl getrost auch um ein paar Tage geändert werden. Denn welcher Held wird sich später noch daran erinnern, ob er am 19. oder 20. Ingerimm in Punin ankam.

- Tag 01: 12. ING; Start
- Tag 02: 13. ING; Dâl
- Tag 03: 14. ING; Brig-Lo
- Tag 04: 15. ING; Bactrim
- Tag 05: 16. ING; Weinbergen
- Tag 06: 17. ING; Jassafheim
- Tag 07: 18. ING; Then
- Tag 08: 19. ING; Ankunft Punin
- Tag 09: 20. ING; Ein Tag Aufenthalt
- Tag 10: 21. ING; Ein schöner Tag
- Tag 11: 22. ING; Der Plan steht fest
- Tag 12: 23. ING; Dank der Draconiter

Karten

