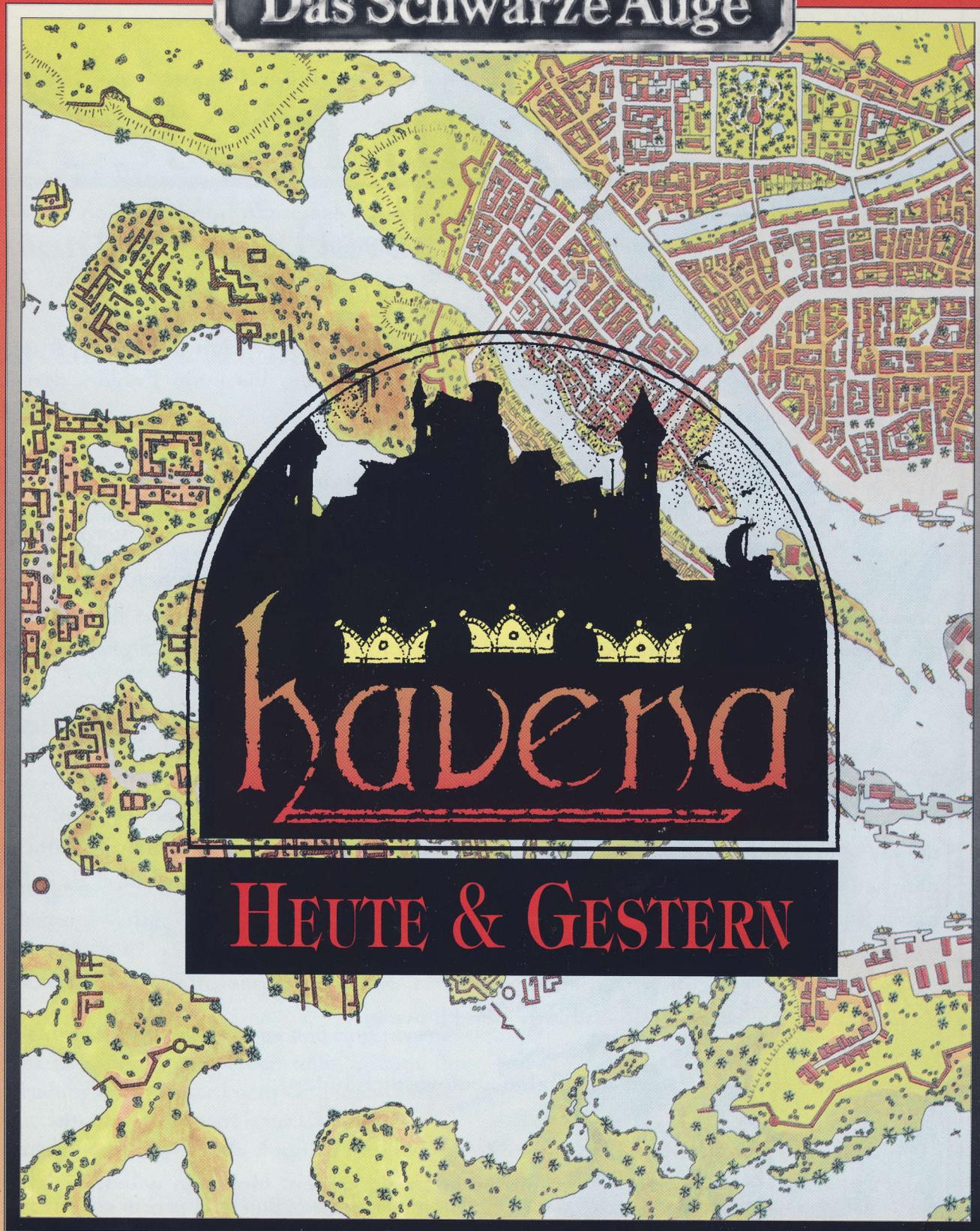


Das Schwarze Auge



HAVENNA

— DIE VOLLSTÄNDIGE STADTKARTE —

"Lieber Finder dieses Kästchens

Wenn du diese Schatulle in den Händen hältst, bin ich bereits gestorben. Du sollst mein Erbe sein und mein Erlöser.

Mein Name ist, oder sollte ich schreiben war Gondor Lhimwigg, und ich kam aus Havena, wo ich einst ein kleines Häuschen besaß, dessen Eingangstür sich mit dem beiliegenden Schlüssel öffnen läßt. Ich war Kapitän des Küstenschiffes "Dreizack", das auch zu meinem Besitz gehörte.

Dies alles soll dein sein, wenn du mir hilfst, einen Platz im Reich Efferds einzunehmen, denn ich bin dazu verflucht, keine Ruhe zu finden, bis mein Fehler, den ich einst beging, wiedergutmacht ist.

Vor langer Zeit, als ich noch ein junger Bursche war, da war mein Glauben nicht gefestigt, und so viel ich auf die Worte der falschen Geweihten herein. In ihrem Namen drang ich in einer düsteren Nacht in den Efferdtempel von Havena ein, um die Gemeinschaft des Meergottes zu bestehlen. Doch in dieser Nacht war Efferd persönlich im Tempel anwesend und entdeckte mein Tun. Ich wollte fliehen, aber ich konnte mich nicht mehr rühren. Da wußte ich, daß meine letzte Stunde gekommen war. Ich wartete auf den Tod.

Doch der Meergott hatte anderes im Sinn. Er befahl mir, Artefakte aus vielen Tempeln des Namenlosen zu entwenden und sie schließlich in Havena zu verstecken. Meine Seele wird erst dann ins Reich der Toten aufsteigen können, wenn dieser angehäuften Schatz in einen Efferdtempel gebracht wird. Deshalb bitte ich dich: suche diesen Schatz und bringe ihn in den Tempel des Meergottes, damit ich Ruhe finden kann.

Gewiß, du weißt nicht, wo du suchen sollst. Doch Efferd gestattete mir, eine Spur zu legen. Darum gebe ich euch hier einen Hinweis:

Nur ein guter Freund kann ein Geheimnis wirklich hüten.

Wenn Du den Schatz in den havener Efferdtempel bringst, dann wird man dir dort die Besitzurkunde für mein Haus und mein Schiff geben. Und nun wünsche ich dir und mir viel Glück.

Gondor Lhimwigg"

Der Letzte Held präsentiert

Gestern und Heute

Abenteuer in Havena

von Andreas Michaelis

Satz und Layout:

Andreas Michaelis, Ulf Zander

Illustrationen:

Andreas Mätzing

Karten:

Andreas Michaelis

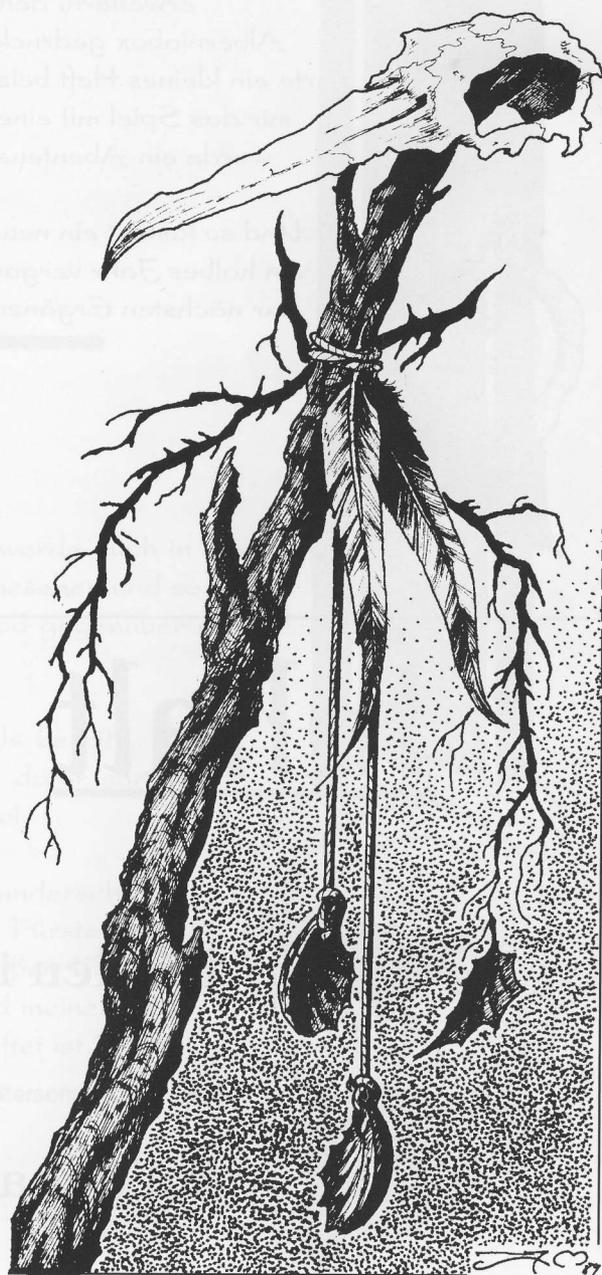
Herausgeber:

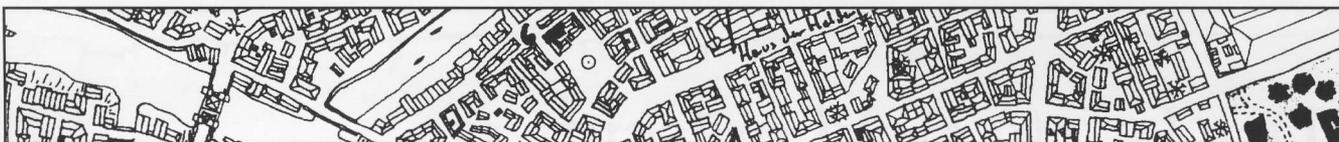
Drachenland-Verlag,
Vor dem Dorfe 19,
38108 Braunschweig

Das **Schwarze Auge** und **Havena** sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions, Erkrath. Ihre
Verwendung erfolgt unter Lizenz der Firma Fantasy
Productions und stellt somit keine Copyrights-
Vereletzung dar.

Alle Beiträge in diesem Heft sind Vorschläge und stel-
len kein offizielles Material für die Stadt Havena dar.

(c) by Drachenland-Verlag 04/98. Nachdruck, auch auszugswei-
se, nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.





Vorwort

Als im Oktober 1997 der Havena-Ergänzungsband 3 erschien, freute ich mich darauf, ein Jahr Zeit zu haben, bis die nächste Ergänzung erscheinen würde. Doch dann kam alles ganz anders. Man trat zunächst an mich heran und sagte mir, ich müßte die Unterstadtkarte erweitern, denn sie sollte zusammen mit der Havena-Karte aus der Alberniabox gedruckt und verkauft werden. Dann hatte ich die Idee, der Karte ein kleines Heft beizulegen, in dem ich Spielern erläutern könnte, wie ich mir das Spiel mit einer Gruppe in Havena vorstelle. Diesen Ausführungen wurde ein Abenteuer hinzugefügt und schon hatten wir wieder 20 Seiten zusammen.

Und so kommt ein neues Produkt für Havena auf den Markt, nachdem erst ein halbes Jahr vergangen ist. Ich hoffe, Ihr habt Euren Spaß daran. Bis zur nächsten Ergänzung wünsche ich Euch gutes Spielen in der Stadt am Großen Fluß.

Andreas Michaelis

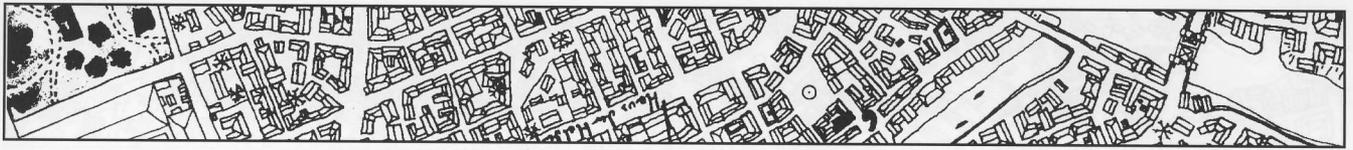
Inhalt



Helden in Havena 5



Auf Schatzsuche 13



Helden in Havena

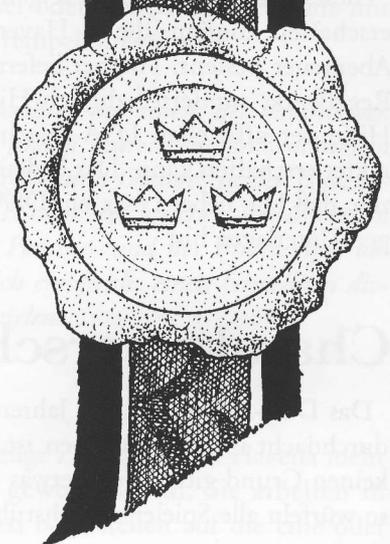
Eine Gruppe in der Stadt am Großen Fluß

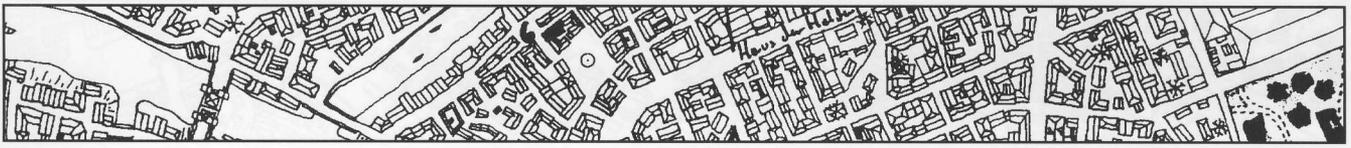
"Ich wurde in Havena geboren, und bei Efferd, ich werde auch in dieser wunderschönen Stadt sterben, in der ich so viel gesehen und so viel erlebt habe. Mehr als einmal mußte ich mich dem Tod gegenüber stellen, jedesmal konnte ich ihm entkommen.

Doch jetzt höre ich die Schwingen des Todesvogels bereits. Er ist sehr nahe, und er wird mich holen. Niemand kann dafür sorgen, daß er zu einem anderen fliegt, mein Haus ist sein Ziel.

Havena. Ich werde diese Stadt vermissen. Die wunderschönen Frauen, die prachtvollen Bauwerke und den besten Fürsten, den das Mittelreich je gesehen hat. Diese Stadt am Großen Fluß hat mir alles gegeben, ich gehe nur ungern. Möge Efferd meiner Seele gnädig sein, auch wenn sie mit vielen Sünden behaftet ist."

(Letzter Tagebucheintrag des Händlers Unwaern Stersond, 67 vor Hal)





In letzter Zeit bin ich immer wieder gefragt worden, warum es überhaupt noch Sinn macht, Ergänzungen für Havena zu schreiben. Nun – um ganz ehrlich zu sein – manchmal hab ich mich das auch gefragt. Doch dann rief ich ein Gruppe von Spielern zusammen, ließ sie einen speziellen Havena-Charakter entwerfen und begann damit, Abenteuer in der Stadt am Großen Fluß zu spielen. Mit der Zeit lernten die Helden immer mehr Leute in Havena kennen, und sie suchten immer neue Abenteuer. Von dem Geld, das sie bei ihren Aufgaben erhielten, wurde bald ein eigenes Haus gekauft, und noch immer gab es genügend Geheimnisse, die darauf warteten, von den Helden aufgeklärt zu werden. An manchen Spielabenden wurde nur so dahingespült, eine kleine beiläufige Aufgabe wie eines der Münzabenteuer aus dem LH 36, 37 oder 38 wurde zu einem abendfüllenden Abenteuer.

Darum werden immer wieder neue Ergänzungen geschaffen. Und einen weiteren Grund gibt es: je mehr ein Spielleiter über eine Stadt weiß, desto besser kann er eine Gruppe durch ihre Straßen führen. Gerade Artikel wie über die Organisationen (Fuchsfährten) oder den Glauben der Havener (Hehre Häuser) tragen dazu bei, das Gefüge der Stadt darstellen zu können.

Oftmals ist es so, daß mich etwas Bestimmtes in Havena interessiert, und dann mache ich mir Gedanken darüber. Und was mich interessiert, das könnte auch unsere Leser begeistern. Und so entstand im Lauf von über 10 Jahren das Havena, wie ich es heute vor mir sehe. Die Gassen füllen sich immer mehr mit Leben, und mittels der *Havena-Fanfane* im Letzten Helden schreitet die Stadt auch in der Geschichte fort.

Dieses Heft soll Spielern zeigen, wie sie eine Gruppe erschaffen können, die in Havena lebt und dort ihre Abenteuer besteht. Hierbei liefern wir kein komplettes Regelwerk, sondern lediglich Hinweise, wie man mit Hilfe der offiziellen DSA-Regeln einen Havena-Charakter erschaffen kann. Das bedeutet, daß wir voraussetzen, daß Du, lieber Leser, ein DSA-Spieler mit den nötigen Unterlagen bist.

Charaktererschaffung

Das DSA-System hat seit Jahren bewiesen, daß es gut durchdacht und ausgeglichen ist, weshalb es eigentlich keinen Grund gibt, irgend etwas daran zu ändern. Und so würfeln alle Spieler zunächst ihre guten und schlech-

ten Eigenschaften aus, die auch den Havener ausmachen. Wie das geht, ist DSA-Spielern hinreichend bekannt.

Anschließend muß der Spieler dann überlegen, welchen Charaktertyp er spielen will, wobei er sich nicht einschränken muß, wenn er nicht will. Es ist nur zu überlegen, welche Typen sich eignen.

Wie sonst auch, nimmt man sich danach die Talente des Helden vor. Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, das komplette Talentsystem des Schwarzen Auges, das nicht näher erläutert werden soll, zu benutzen. Doch viele der Talente werden in der Stadt überhaupt nicht gebraucht und deshalb lediglich mitgeschleppt. Sie nehmen einen nicht geringen Teil des Charakterbogens ein. Wir schlagen deshalb vor, sich aus der Liste (auch aus den Berufsfertigkeiten - da dann aber nur eine) insgesamt 20 auszusuchen und zu notieren. Zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn hat er dann 10 Versuche, um diese Talente anzuheben, wobei dieselben Regeln wie im DSA-System gelten. Das bedeutet, daß Kampftalente nur um einen Punkt erhöht werden dürfen, usw. Bei jedem Stufenanstieg bekommt der Held dann 15 Versuche, die Fertigkeiten zu verbessern.

Abenteurer, die irgendwann feststellen, daß die Fertigkeiten, die sie ausgesucht haben, vollkommen sinnlos sind, können Talente austauschen, wobei sie für jedes neue ein altes streichen müssen, so daß die Gesamtanzahl der Fertigkeiten 20 nicht übersteigt. Die neuen Talente haben den Grundwert. Eventuelle Steigerungen alter Fertigkeiten gehen verloren.

Sonderregel

Wenn ein Spielleiter der Meinung ist, ein Held hätte eine Fertigkeit besonders gut eingesetzt, kann er den Spieler damit belohnen, daß er nach der Sitzung einen Steigerungsversuch (1 Wurf) bei dem entsprechenden Talent ausführen darf.

Charaktertyp auswählen

Havena ist eine Stadt, die einige Besonderheiten aufzuweisen hat, weshalb die Auswahl des Charaktertyps gründlich überdacht werden sollte. Wenn eine Gruppe *nur* in Havena und der Umgebung der Stadt spielen soll, ist es wichtig, daß die Helden in der Stadt am Großen Fluß leben. Das bedeutet, sie sollten auch



einen festen Wohnsitz haben. Da dies unserer Ansicht nach zu einigen Charaktertypen nicht paßt, wollen wir ein paar Tips geben, welche überhaupt geeignet sind.

Generell läßt sich sagen, daß es von der Phantasie der Spieler abhängt, welchen Charaktertyp er spielen möchte. Nur weil wir der Meinung sind, daß eine Amazone nicht nach Havena paßt, muß dies ja nicht stimmen. Mit einer guten Hintergrundgeschichte läßt sich in Havena auch ein Moha spielen.

Magier

Zwar hat Havena eine Magierschule, aber dort werden niemals mehr als drei Schüler gleichzeitig ausgebildet. Natürlich könnten Magierhelden in anderen Akademien ausgebildet worden sein und gewillt sein, ihr weiteres Leben in der Stadt am Großen Fluß zu fristen. Doch obwohl das Magieverbot deutlich gelockert wurde, werden sie in der Bevölkerung auf breite Ablehnung treffen. Insofern sollten keine Magier gespielt werden, da diese sich in Havena langweilen würden.

Spieler, die einen Magieschüler aus Havena spielen wollen, finden eine Beschreibung der "Schule der Heilenden Hand" in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser.

Elfen

In vielen Gruppen werden gerade Elfen sehr gern gespielt, denn sie können kämpfen und zaubern. Doch Havena stellt keinen guten Lebensraum für sie dar, denn obwohl es hier einige Elfen gibt, haben die meisten von ihnen in der Stadt am Großen Fluß das Licht der Welt erblickt. Mit einer guten Hintergrundgeschichte sollte es möglich sein, einen Halb- oder Auelfen zu spielen, obwohl er sich aufgrund seines Aussehens auf einiges gefaßt machen muß, denn Elfen jeder Art werden in dieser Stadt fast immer wie Außenseiter behandelt. Dennoch haben es einige von ihnen zu gewissem Ansehen gebracht, wie man es am Beispiel von Galenion Silberblüte, dem Oberhaupt der Bogenbauerzunft sehen kann.

Geweihte

In Havena gibt es Tempel aller Zwölfgötter, auch wenn der des Phex verborgen und der des Firun noch nicht mit einem Geweihten besetzt ist. In all diesen Gottehäusern werden natürlich auch Geweihte ausgebildet,



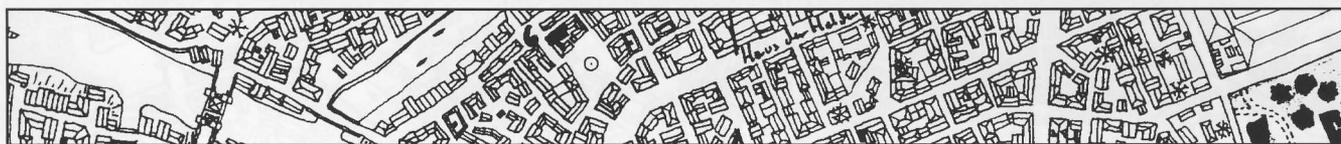
weshalb es nicht abwegig ist, wenn einer der Helden gern ein Geweihter sein möchte. Statt einmal in die Welt hinauszuziehen, macht er seine Karriere lieber in Havena, wo Geweihte immer viel Bekehrungsarbeit zu leisten haben, und sei es nur bei den durchreisenden Seeleuten.

Abzuraten wäre neben dem Firungeweihten noch der Hesinde- und Borongeweichte. Die Hesindeleute unterrichten immer nur zwei Schüler, und Borongeweichte aus Havena bleiben entweder auf der Boronsinsel oder ziehen in eine Stadt mit einem bedeutenderen Tempel ihres Gottes.

Spieler, die einen Geweihten aus einem der havenischen Tempel führen wollen, finden hinreichend Informationen im Abschnitt über "Religion und Glaube" in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser. Im gleichen Band werden auch der Travia-, der Peraine- und der Phextempel beschrieben, weshalb es sich empfiehlt, einen Geweihten dieser drei Gottheiten zu spielen.

Zwerge

Es gibt eine ganze Menge Zwerge, die in Havena mehr oder weniger seßhaft geworden sind. Sie arbeiten in erster Linie als Schmied oder stehen auf die eine oder



andere Weise mit dem Ingerimtempel in Verbindung. Im Prinzip gilt für Zwerge dasselbe wie für Elfen, nur daß die Vertreter des kleinen Volkes mehr Anerkennung finden.

Der bekannteste Zwerg der Stadt ist Ingeros Feuersturm, der Oberpriester des örtlichen Ingerimtempels. Seine flammenden Reden auf dem Marktplatz sind bei allen Havenern bekannt.

Gaukler

Einer der Charaktertypen, die nahezu ideal für Stadt-Abenteuer sind, ist der Gaukler. Zwar gehören die meisten von ihnen festen Truppen an, die durch die Lande reisen, aber es sollte nicht so schwer fallen, sich eine geeignete Hintergrundgeschichte auszudenken, die den Helden an die Stadt am Großen Fluß fesselt.

In Havena gibt es zwei Theater und ein Haus der Künste, in denen Gaukler arbeiten oder häufiger anzutreffen sind.

Ein Heldengaukler könnte Glück haben, daß er im Theater in der Gauklergasse eine Anstellung findet, was gleichbedeutend mit einer Unterbringung in einer mittelmäßigen Pension wäre. Der Verdienst wäre erst einmal nicht so berauschend, aber schließlich soll sich ein solcher Held auch umschauen und sich andere Verdienstmöglichkeiten erschließen: Abenteuer.

Krieger

Da es in Havena eine Kriegerakademie gibt, kommt der Charaktertyp Krieger selbstverständlich für ein Spiel in der Stadt in Frage. Der neu ausgewürfelte Held könnte noch ein Schüler an dieser Akademie sein und gerade sein letztes Jahr absolvieren. Nach einigen bestandenen Abenteuern kann er dann immer noch überlegen, ob er in den Dienst der Garde oder des albernischen Militärs treten will, oder ob er lieber auf eigene Faust sein Glück machen möchte.

Es ist im Bereich des Möglichen, daß ein Spieler einen Krieger führt, der bereits in den Dienst der Garde getreten ist. Ihm empfehlen wir die Lektüre der "Nalleshofwache" in der Havena-Ergänzung 2 - Licht und Schatten und des "Nostrianer Tors" im DLH 37. Eine Beschreibung der havenischen Kriegerakademie "Rondras Ehre" befand sich im längst vergriffenen DLH 16.

Medicus

Das albernische Militär hat in Havena eine eigene Schule, in der Medici ausgebildet werden. Einige von ihnen verlassen nach ihrer Lehre das Militär, um als Heiler in einem der Armenviertel zu arbeiten, eine Aufgabe, die mit vielen Gefahren verbunden ist.

Gern gesehen wird der Medicus im Siechenhaus, das zum Perainetempel gehört. Eine Beschreibung dieses Gebäudes befindet sich in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser.

Seefahrer

Eine Stadt, die zu einem Großteil von der Schifffahrt lebt, beherbergt natürlich sehr viele Seefahrer, unter denen sich auch ein Held befinden könnte. Es wäre denkbar, daß er auf einem Schiff angeheuert hat, das in Havena beheimatet ist. Dies könnte ein Küstenschiff oder vielleicht sogar ein Flußschiff sein. Die Abenteuer in der Stadt fänden dann während seines Landgangs statt, oder er müßte abheuern.

Beschreibungen von Schiffen, die in Havena beheimatet sind befinden sich im DLH 31 (Perlmeer) und in der Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten (Möwe).

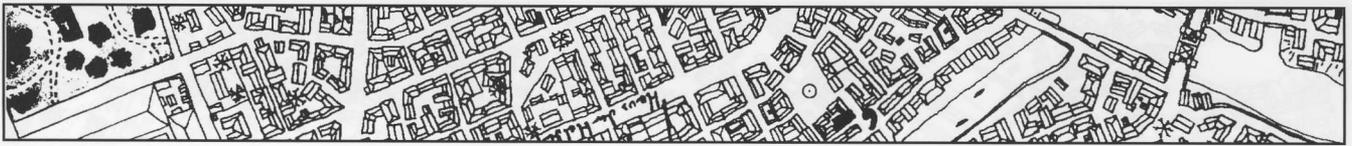
Streuner

Den Streuner halten wir für den geeignetsten Charaktertyp, um eine Kampagne in Havena zu spielen, denn er gehört zu den wandelbarsten Helden. Er kann Dieb, Bettler oder Glücksritter sein, genau das, was man in einer Stadt braucht.

Spieler, die sich für einen diebischen Helden entschieden haben, empfehlen wir die Havena-Ergänzung 2 - Licht und Schatten, in der mit den "Orkendorf-Krähen" und der "Gelben Seerose" zwei Diebesbanden der Stadt vorgestellt werden. Zudem empfiehlt sich die Beschreibung des Phex-tempels in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser.

Der Barde

Mit der Öffnung des alten Stadtparks für die havenischen Bevölkerung wurde auch das Haus der Künste wieder eingerichtet. Hier können interessierte Leute alles lernen, was mit Kunst zu tun hat, worunter natürlich auch das Spielen eines Instruments verstanden wird. Gerade junge Leute nehmen dieses Angebot wahr, um dann als Musikanten durch die Tavernen zu tingeln.



Bjoras Nevelding, einer der Lehrer des Hauses, fing einst eben so an. Inzwischen hat er genügend Geld, um sich ein Haus in Unterfluren leisten zu können.

Fischer, Bäcker, Steinmetze

Wer einmal etwas ganz anderes spielen möchte, der sucht sich einen einfachen Bürger aus, der sich dann zu einem Helden entwickelt. Letztlich ist es schließlich egal, welchen Typ man spielt – Hauptsache ist, man hat alle Werte, die wichtigsten Talente und einige Kampffertigkeiten.

Sollte sich ein Spieler für einen derart außergewöhnlichen Charaktertyp entscheiden, so ist es ratsam, einen Gesellen zu spielen, der gerade seine Ausbildung hinter sich gebracht hat. Aus irgendwelchen Gründen erlebt er schließlich ein Abenteuer und beschließt daraufhin, mehr aus sich zu machen, als einen einfachen Handwerker.

Zur Ausgestaltung der Talente eines solchen Helden, muß der Spieler in der Tabelle die Werte für den einfachen Bürger benutzen, die er nach Absprache mit dem Spielleiter noch abändern kann. Wie der Bürger bei Spielbeginn aussieht, steht in der Textbox.

Wer einen Handwerker spielen möchte, sollte sich in dem Artikel über Organisationen in der Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten über den Zunfrat und die Zünfte informieren. Wissenswertes über Bäcker steht im DLH 37.

Händler

Wir fanden es immer schade, daß der Charaktertyp Händler aus dem DSA-System entfernt wurden. Gerade er würde hervorragend nach Havena passen, da hier einige bedeutende Handelshäuser angesiedelt sind. Ein Held könnte einen eigenen Laden führen, oder bei einem anderen Händler angestellt sein.

Passende Informationen findet der Spieler in der Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten, in der zwei der havenischen Handelshäuser Erwähnung finden.

Nicht so geeignet

Die folgenden Charaktertypen halten wir – aus welchen Gründen auch immer – für nicht so geeignet zum ständigen Spiel in der Stadt:

Amazonen, Druiden, Hexen, Jäger, Moha, Nivesen, Norbarde, Novadi, Söldner, Thorwaler und Skalde

Aber wie bereits bemerkt wurde: macht euch nichts aus unseren Vorstellungen. Wenn ihr einen Nivesen spielen wollt, dann, bei Praios, spielt einen Nivesen.

Hintergrundgeschichte schaffen

Ein Held wird erst dadurch ein Charakter, daß sich der Spieler etwas zu der Person ausdenkt. Eine gute Hintergrundgeschichte haucht dem Abenteuerer Leben ein und verleiht ihm wirkliche Persönlichkeit.

Um in Havena einen Charakter spielen zu können, müssen die Helden einige Hintergrundinformationen haben, um die Person vernünftiger auszugestalten zu können. Doch wo lassen sich diese Informationen finden?

Besonders wichtig ist der Abschnitt über die **Stadtviertel** und den **Hafen** in der *Alberniabox*. Anhand dieser Ausführungen kann der Spieler entscheiden, wo in Havena der Held geboren ist, wobei es auch denkbar wäre, daß er in einem der umliegenden Orte oder gar außerhalb von Albernia geboren wurde.

Der Bürger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:
keine

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

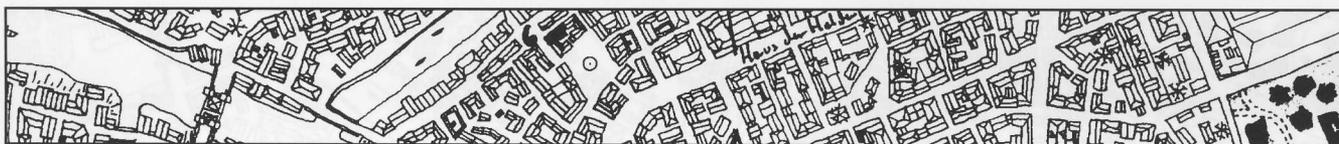
1-4	sehr arm	Bettler
5-9	arm	Bauern, Fischer, Tagelöhner
10-16	mittelst.	Handwerker, Krämer
17-19	wohlhab.	Händler, Patrizier
20	reich	Kaufleute, Stadtadel

Haarfarbe:
beliebig

Körpergröße: 1,50 + 6W6 (161 - 191 cm)

Gewicht: Größe - 100 kg

Lebensenergie: 30



In der *Havena-Ergänzung 2 - Hehre Häuser* befindet sich eine Beschreibung des **Glaubens** der Havener, anhand der der Spieler festlegen kann, welche Glaubensrichtung der von ihm geschaffene Charakter einschlagen will.

Wer über die **Organisationen** der Stadt informiert sein möchte, der findet in der *Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten* und unter der Überschrift Räte und Parlamente die richtige Quelle.

Hintergrundwissen über die **Unterstadt**, die zu einem sehr wichtigen Aspekt der Havener gehört, sind in der *Albernia-Box* zu lesen. Eine *Havena-Ergänzung* speziell zu diesem Thema ist momentan in Arbeit.

Diese Informationen sollten für die Spieler ausreichen, der Spielleiter indes wird nicht umhin können, sich noch weitere Quellen zu besorgen. Er muß dann von Fall zu Fall entscheiden, welches Wissen er an die Spieler weitergibt.

Das meiste Wissen über die Stadt werden die Helden allerdings durch ihre Abenteuer sammeln, weshalb es beinahe eine Pflichtübung für jeden Spieler ist, sich Notizen zu machen. Besonders wichtig wird dies aber für den Meister, denn er muß wissen, welche Bewohner der Stadt der Abenteurergruppe bekannt sind.

Wer etwas vom Flair der Stadt Havena vermittelt bekommen möchte, dem sein zwei Romane von Lena Falkenhagen ans Herz gelegt: *Die Boroninsel* (Heyne 6027) und *Kinder der Nacht* (Heyne 6029) sind beide von der DSA-Redaktion bei FanPro bearbeitet worden und bringen einem Bürger und Leben der Stadt nahe.

Abenteuer in Havena

Mit **„Auf Schatzsuche“** haben wir diesem Heft ein einfaches und recht ungefährliches Abenteuer beigelegt, in dem die Helden ihre ersten Schritte in Havena unternehmen können. Für den Fall, daß die Charaktere alleamt nicht aus Havena stammen, empfiehlt es sich, das Abenteuer **„Neu in Havena“** aus der *Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten* zu spielen, in dem die Helden einen ersten Job bekommen.

Im Anschluß daran bietet sich dem Spielleiter eine mittlerweile anständige Palette von Havena-Abenteuern, die im DLH oder in den Havena-Ergänzungen erschienen sind.

Als Folgeabenteuer für eine gerade zusammengekommene Gruppe böte sich die dreiteilige Kapagne **„Aus längst vergangenen Tagen“** an, die in den Letzten Helden 29-31 erschienen sind. Im Verlauf dieses Abenteurers lernen die Charaktere ein wenig die Unterstadt kennen und jagen schließlich im Auftrag des Traviatempels einem sagenhaften Juwel hinterher.

Sind die Helden von dieser Mission erfolgreich zurückgekehrt, wartet in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser schon die nächste Aufgabe auf sie. In **„Tage der Heilung“** gerät der Perainetempel in Not und sucht erfahrene Leute, die ihnen helfen können, ein verschollenes Artefakt zurückzubringen.

Nachdem die Gruppe auch dieses Abenteuer überwunden hat, trifft man sich in der Taverne **„Alte Marschen“**, um ein Gläschen Bier auf den Erfolg zu trinken. Doch schon bald kommt es zu Streitereien, an deren Ende es um **„Eine Sache der Liebe“** geht, die im DLH 34 nachzulesen ist.

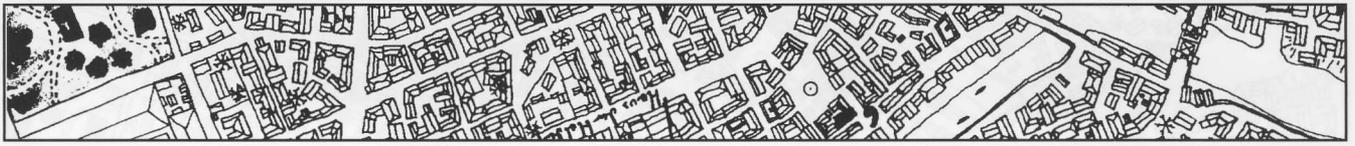
Danach folgt eine eher abenteuerfreie Zeit, in der die Helden ihr Geld ausgeben, bis sie fast nichts mehr besitzen. Da fällt ihnen eine Meldung in der Havena-Fanfare auf, die ihnen gewinnbringend erscheint. Und so meistern sie die **Münzabenteuer**, von denen bis jetzt drei Teile in den Letzten Helden 36-38 erschienen sind.

Nach diesen drei Aufgaben sind sie dann bereit für eine wirklich schwierige Aufgabe. In **„Die Ränke der Räte“** gilt es, die dunklen Machenschaften innerhalb des Ältestenrates aufzudecken. Wie ihnen dies gelingen kann, erfährt der Meister in der Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten.

Das sollte wohl zunächst reichen, um den ersten Abenteuerhunger der Helden zu befriedigen. Anschließend kann der Spielleiter eine der unzähligen Abenteuerideen aus den Havena-Ergänzungen aufgreifen. Mittlerweile werden wir aber wohl wieder tätig geworden sein, so daß die Regale neue Herausforderungen für euch bereithalten...

Meisterinformationen

Havena ist eine große Stadt, und es ist beileibe nicht einfach, eine Heldengruppe durch ihre Straßen zu führen. Darum haben wir ein paar Tips zusammenggetragen, die es ihm ein wenig leichter machen sollen, den Überblick zu behalten.



Wenn man die Stadt betritt

In Havena ist man recht weltoffen und heißt Fremde gern willkommen, wenn sie sich anständig benehmen. Um sicher zu sein, daß keine Störenfriede die Stadt betreten, werden Besucher an den Toren ganz besonders gründlich unter die Lupe genommen. Mit Ausnahmen von Dolchen wird man ihnen gegen Quittung alle Waffen abnehmen, wenn sie keinen Kriegerbrief oder eine ähnliche Genehmigung zum Tragen von Waffen vorweisen können.

Anschließend nehmen die Wachen den Fremden mindestens 7 Silbertaler Tagessteuer ab und geben ihnen einen Ausweis, wobei sie sie darauf hinweisen, daß sie nach sieben Tagen die Stadt zu verlassen oder erneut 7 Silbertaler zu zahlen hätten. Dann endlich ist man in Havena.

Wer mit dem Schiff nach Havena kommt, muß die gleiche Prozedur über sich ergehen lassen, wobei sie von Zöllnern untersucht werden, die im Hafen an Bord kommen.

Helden aus Havena

Stammen die Helden aus Havena, müßte man ihnen ständig irgendwelche Steuern abnehmen. Wir gehen davon aus, daß dies zwischen den Abenteuern geschieht, weshalb es für das Spiel nicht wirklich relevant ist.

Auch wer aus Havena kommt, darf nur dann Waffen tragen, wenn er eine spezielle Genehmigung besitzt. Diese gibt es für 2 Dukaten im Stadthaus - Büro für Genehmigungsverfahren. Sie gilt ein Jahr und kann danach verlängert werden (ebenfalls 2 Dukaten).

Werden die Helden ohne Genehmigung mit anderen Waffen als mit Dolchen erwischt, erwartet sie nach einem Schnellverfahren eine Geldstrafe von 5 Dukaten oder zwei Tage Pranger.

Havena lebt

Die wichtigste Regel, die der Spielleiter immer bedenken sollte, ist, daß die Stadt auch ohne Abenteuer, die dort gespielt werden, lebt.

Das bedeutet, daß ständig irgend etwas geschieht, ohne daß es mit dem Abenteuer zu tun hat. Wir wollen hier ein paar Punkte ansprechen, die für das Spiel wichtig werden könnten.

Auf der Straße

Wer nach Havena kommt, wird erst einmal verblüfft sein, wie voll die Hauptstraßen der Stadt sind. Ständig rollen Kutschen vorbei, werden Kühe durch die Gassen getrieben oder Bettler flehen die Passanten an.

An den Ecken stehen Frauen zusammen und reden über den neusten Klatsch, der gerade die Runde macht. Viele Läden haben Auslagen auf der Straße und manch eine Taverne hat gerade im Sommer Tische draußen stehen. An einigen Stellen versperren platzraubende Baugerüste den Weg, anderswo ist es die Sänfte eines Patriziers, die den Trägern aus den Händen gerutscht ist.

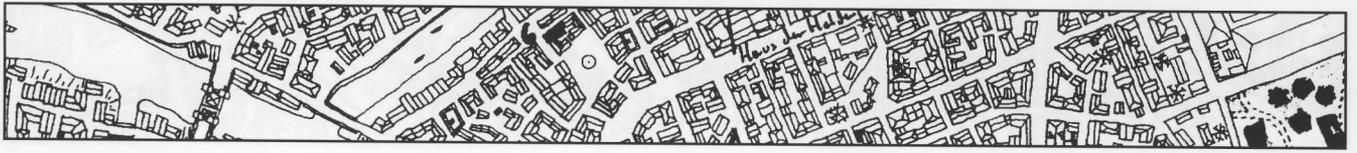
In den vornehmeren Gegenden kann man überall Gardisten sehen, die mit wachsamen Augen alles beobachten, während in ärmeren Stadtvierteln die Augen der jugendlichen Diebe auf einen gerichtet sind.

Der Spielleiter sollte die Beschreibungen der Stadtviertel im *Fürstentum Albernia* benutzen, um den Spieler das besondere Flair näherzubringen.

Sollten sich die Helden auf den Straßen der Stadt aufhalten, gibt es viele Möglichkeiten für Zufallsbegegnungen, von denen der Spielleiter immer einige parat haben sollte. Dabei müssen sie nichts mit dem Abenteuer zu tun haben. Es ist denkbar, einen ganzen Abend mit solchen kleineren Zufallsbegegnungen zu gestalten. Eine Sammlung solcher Begegnungen befindet sich in

der *Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfahrten*.





Im Gasthaus

Tavernen, Gasthäuser und Herbergen sind schon viele beschrieben worden, und dem Meister sollte es nicht schwer fallen, nette Abende in Kneipen zu improvisieren.

Es kann immer nützlich sein, sich ein paar Nichtspielercharaktere zurecht zu legen, um diese dann mit den Helden zu konfrontieren. Somit sind die Abenteurer ständig damit beschäftigt, herauszufinden, wer nun eigentlich etwas mit dem Abenteurer zu tun hat.

Denkbare Begegnungen in Kneipen sind Schlägereien zwischen zwei Betrunknenen, Falschspieler, Kaufleute aus anderen Städten, eine Horde Zwerge, die sich den Ingerimmtempel von Havena anschauen will, und natürlich die Bürger der Stadt. Wer aus dem Stehgreif einen Havener braucht, der nehme sich die Personenliste aus der *Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser* vor.

Krämer und Handwerker

Ein großer Vorteil für Helden in Havena ist das umfassende Angebot an Läden, in denen sie sich ausrüsten können. Alle Handwerker sind in Zünften organisiert, so daß es natürlich möglich ist, in den Läden Offizielle der Zunft zu treffen, die gerade das Warenangebot oder die Bücher prüfen, denn diese Aufgabe kommt ihnen immer noch zu.

Alle Havener, die von dem Verkauf von Waren leben, versuchen viel, um ihre Kasse zu füllen, und so sind

gerade Fremde beliebte Opfer für so manchen Preiswucher. Zudem bietet man ihnen besonders gern Ladenhüter.

Schurken

Gerade in Stadtvierteln wie dem Orkendorf treiben sich viele Ganoven herum, aber es gibt auch in erhabeneren Kreisen echte Bösewichter, die mit unlauteren Mitteln ihren Reichtum mehren.

Helden sollten immer aufpassen, mit wem sie sich anlegen, denn gerade die etwas betuchteren Schurken verfügen über nicht wenig Macht, so daß es ihnen ein leichtes sein würde, die Abenteurer um die Ecke zu bringen, und niemand würde sich jemals um diesen Fall kümmern. Beispiele für solche Schurken sind der Kaufmann Gerad Ongswin, der Markvogt Ardach Herlogan oder Teanna Lamh, die Fürstin der Unterstadt.

Die kleineren Schurken lassen sich besonders gut als Abenteureraufhänger benutzen, denn wenn sie aus dem Stadtgeschehen verschwinden, macht das nichts; niemand weint ihnen eine Träne nach.

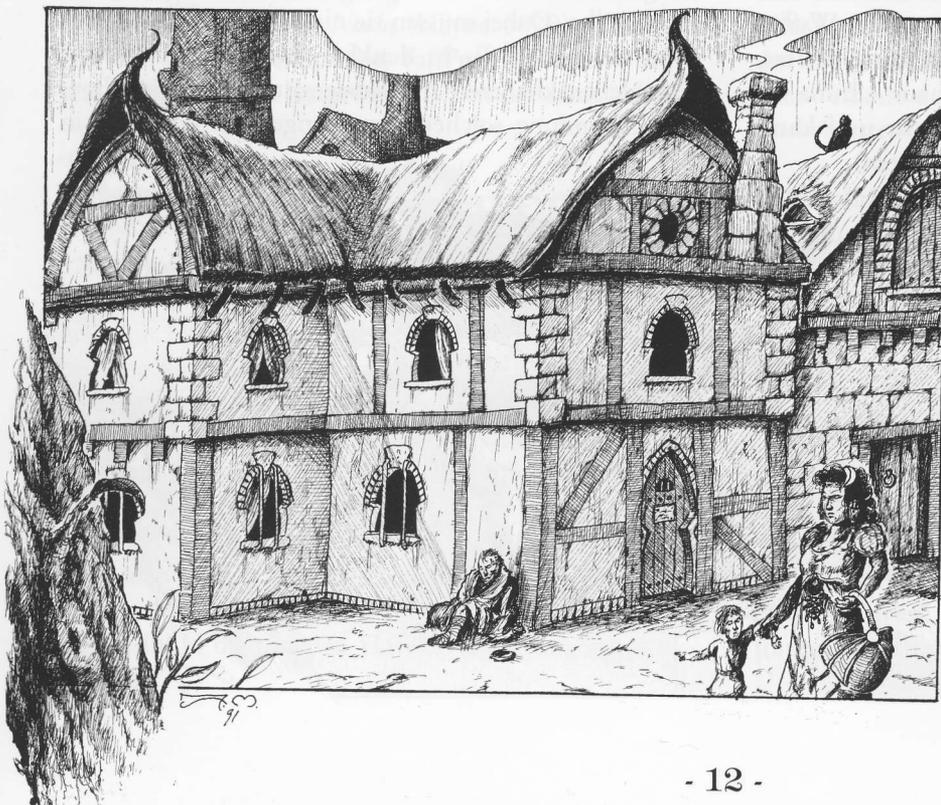
In den dunkleren Gegenden der Stadt bestimmen inoffiziell einige Diebesbanden das Geschehen. Die größte davon sind die Orkendorf-Krähen, mit denen man sich sicherlich besser nicht anlegt. Die Beschreibung dieser Diebesbande kann in der *Havena-Ergänzung 2 - Licht und Schatten* nachgelesen werden.

Persönlichkeiten

In den vielen Publikationen über Havena werden immer wieder besondere Persönlichkeiten vorgestellt. Diese bereichern das Stadtbild, sollten aber eher als Auftraggeber benutzt werden. Finden die Helden nämlich irgendwann ihre Geheimnisse heraus, verschwinden diese Persönlichkeiten aus den Straßen Havenas, was eigentlich schade wäre.

Geschichte

Auch in Havena ändert sich ständig alles. Spielleiter, die wissen wollen, was in der Stadt so geschieht, können die Havena-Fanfare benutzen, die wir erschaffen haben, um die Stadtgeschichte voranzutreiben.





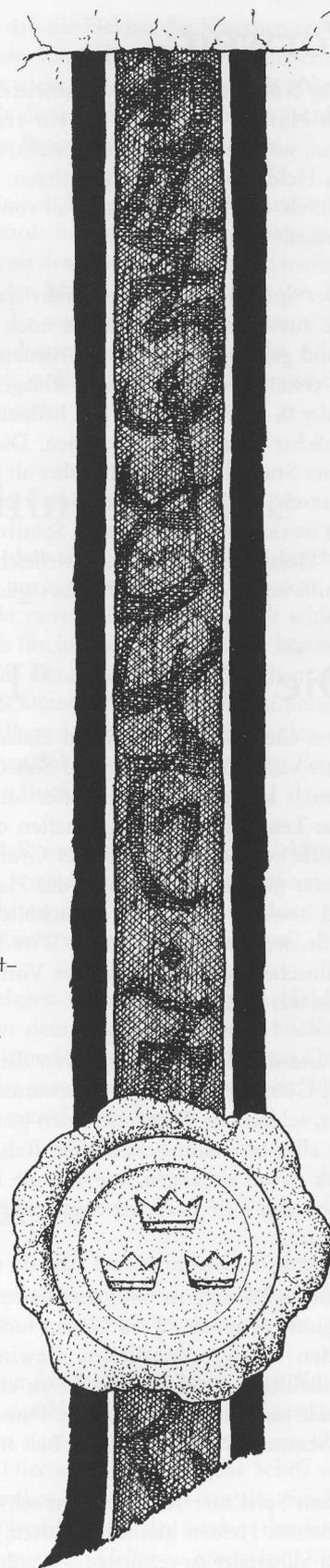
Auf Schatzsuche

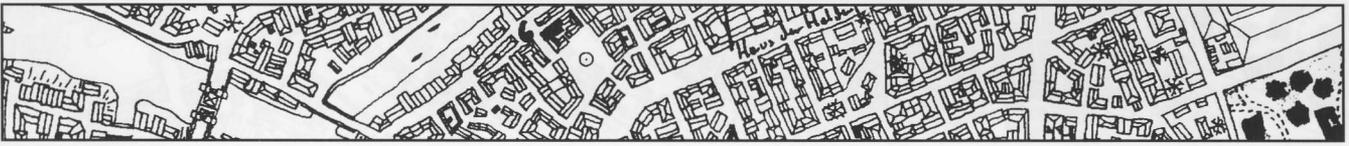
Ein Einsteigerabenteuer
für 3-6 Helden

"Jrgendwann werde ich nicht zurückkehren. Dann werden die Götter darüber richten, ob ich es wert bin, mein Leben in ihrem Reich fortzusetzen, oder ob ich auf ewig dazu verdammt sein werde, rastlos durch die Tiefen des Meeres zu irren.

Doch auch wenn mich die Götter nicht aufnehmen wollen, so hoffe ich doch, sie bewahren meine Seele vor den Klauen des Namenlosen, in dessen Diensten ich einst stand. Ich habe getan, was Efferd von mir gefordert hat. Jahrelang habe ich sie betrogen und bestohlen. Jetzt hoffe ich auf den Lohn. Möge mir ein gnädiges Ende gestattet sein. Möge Efferd mir verzeihen."

(Aus dem Tagebuch von Gondor Lhimwigg, 27 Hal)





Vorweg

Auf Schatzsuche wurde so geschrieben, daß es einer Gruppe von Havena-Neulingen als ein erstes Abenteuer dienen kann, wobei nichts dagegen spricht, es auch einer erfahrenen Heldengruppe zu präsentieren. Es wurde aber so verfaßt, als würde es auf jeden Fall von neuen Helden gespielt werden.

Der Spielleiter sollte die Spieler spezielle Havena-Charaktere auswürfeln lassen, denen noch ein passender Hintergrund gegeben werden muß. Anstatt diese Helden dann in die erste Stufe zu befördern, schlagen wir vor, sie zunächst in der 0. Stufe zu lassen. Das bedeutet, daß sie ihre Talente zunächst nicht erhöhen können. Die Abenteurer sollten in dieser Stufe alle 16 oder 17 Jahre alt sein. Sie alle haben den Wunsch, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen, weswegen sie sich an einem warmen Spätfrühjahrstag in die Taverne "Holzbein" begeben, um vielleicht auf einem der vielen Schiffe anzuheuern, die Havena täglich verlassen.

Die Taverne "Holzbein"

Das Gasthaus, das direkt im Hafengebiet liegt, ist gerade unter vielen Tagelöhnern und Seeleuten sehr beliebt, denn oftmals kommen Steuermänner und -frauen hierher, um neue Leute für ihre Mannschaften oder zum Entladen der Schiffe zu suchen. Aus diesem Grund ist es auch tagsüber immer gut gefüllt. Weshalb das Haus, das auf eine lange und bewegte Geschichte zurückblicken kann, "Holzbein" heißt, weiß auch der jetzige Wirt Furean Klonigg nicht. Wahrscheinlich hatte einer der Vorbesitzer einst ein Holzbein; wer weiß das schon.

Gäste der Taverne sollten von dem Angebot an Speisen und Getränken nicht zu viel erwarten. Es gibt nur wässriges Bier, schlechten Wein und einen genießbaren Eintopf, und das alles in einem bezahlbaren Rahmen, wobei die Preise stark davon abhängen, wie voll die Kneipe derzeit ist. Gerade wenn viele Besucher etwas essen wollen, wird die Suppe teurer.

Furean Klonigg ist zwar der Besitzer des Hauses, aber das Regiment hat seine Frau Lonain inne. Sie sieht zu, daß der Laden einen ordentlichen Gewinn abschmeißt, denn schließlich hat sie drei Kinder zu ernähren. Nur wenn sie gerade mal nicht da ist, kann es Furean wagen, einigen treuen Stammgästen ein oder zwei Bier zu spendieren.

Dem Spielleiter sollte es nicht schwer fallen, die frischgebackenen Helden hierher zu lotsen, schließlich gilt es, ein paar Silbertaler zu verdienen. Nachdem die Charaktere eini-

ge Zeit an einem Tisch gegessen haben, ohne daß irgend etwas geschehen wäre, fliegt plötzlich die Tür auf und eine stämmige Frau tritt ein. Sie hat den Gasträum noch gar nicht richtig betreten, da brüllt sie schon:

"Zehn Mann für die Entladung eines Schiffes gebraucht. 2 Silbertaler für jeden, wenn ihr es innerhalb einer Stunde schafft!"

Sofort kommt Bewegung in die zahlreichen Gäste der Taverne. Alle heben die Arme und schreien laut, um auf sich aufmerksam zu machen. Wahrscheinlich werden die Helden es auch tun, denn 2 Silbertaler sind viel Geld, wenn man nur eine Stunde dafür arbeiten muß.

Die großgewachsene Frau beginnt alsbald damit, auf einige Gäste zu zeigen, die daraufhin sofort das Lokal verlassen, um draußen zu warten. Einem Wink des Schicksal haben sie es zu verdanken, daß die Helden bei den zehn Leuten dabei sind.

Schwere Arbeit

Nachdem die Frau ihre zehn Arbeiter zusammen hat, baut sie sich außerhalb des Lokals vor ihnen auf und spricht mit herrischer Stimme.

"Mein Name ist Plaiyin, und ich bin Steuerfrau auf der 'Efferdstolz'. Wir haben hundert Faß Wein geladen, die schnellstmöglich gelöscht werden müssen, denn der Kapitän will noch vor Sonnenuntergang die Stadt wieder verlassen. Glaubt ihr, ihr könnt es schaffen?"

Wie aus einem Mund rufen alle (und bestimmt auch die Helden) ein lautes "JA".

"Gut, Leute! Dann folgt mir. Die Vereinbarung gilt: 2 Silbertaler für jeden, wenn ihr es in einer Stunde schafft."

Mit der Steuerfrau voran gehen die zehn Arbeiter am havener Kai entlang, an dem emsig gearbeitet wird. Viele stolze Segler aus allen Teilen des Meeres der Sieben Winde liegen hier vor Anker und werden be- und entladen. Schließlich erreicht die kleine Gruppe eine unscheinbare Kogge, die offensichtlich noch nicht lange hier liegt, denn einige Seeleute sind noch damit beschäftigt, das Schiff ordentlich zu vertäuen. Ohne große Verzögerung wird den zehn Tagelöhnern gezeigt, wo der Laderaum mit den hundert Fässern ist. Sie sollen auf vier Fuhrwagen verladen werden, die am Kai warten.



Wir möchten diese eine Stunde dem Meister überlassen. Er könnte einige Körperkraft- und Gewandheitsproben verlangen, wenn es die Situation erfordert. Bei Mißlingen könnten Fässer auf Füße fallen oder einfach davonrollen (vielleicht auch ins Hafenbecken). Schließlich sollten alle Fässer verladen sein, und das innerhalb der gesetzten Zeitvorgabe. Somit erhält jeder Arbeiter 2 Silbertaler.

Alle Nichthelden benutzen das neuverdiente Geld, um sich sich im "Holzbein" einen Eintopf zu gönnen (2 Heller), und auch die Charaktere könnten in die Taverne zurückkehren, denn schließlich könnte es ja noch einen Auftrag geben.

Zurück im "Holzbein"

Und wieder beginnt das Warten, wobei die Kneipe immer voller wird. Ab und an kommen irgendwelche Werber in den Gastraum, aber die Helden erhalten keine Anstellung. Während all der Zeit fällt ihnen ein alter Seemann auf, der von Tisch zu Tisch torkelt, um ein Bier oder ein paar Kreuzer zu erbetteln. Doch so gut wie immer bleibt ihm nichts anderes übrig, als die Reste der Becher auszutrinken, die die Gäste auf das Tablett der Bedienung zurückstellen.

Als er gerade wieder von einigen Seeleuten davongejagt wird, schwankt er auf die Helden zu und setzt sich an ihren Tisch (zur Not zieht er sich einen Stuhl ran). Er schaut die Charaktere an und grinst dann breit. Wenige Augenblicke später greift er in den Tuchbeutel, der an seiner Seite hängt, und holt ein kleines Holzkästchen heraus. Es ist ein hübsches kleines Schmuckstück, das mit Schnitzereien, die alleamt Delphine darstellen, übersät ist.

"Nun, meine jungen Freunde. Ihr habt wirklich Glück, daß wir hier heute zusammen gekommen sind. Ich habe hier das Geschäft eures Lebens. Für einen lumpigen Silbertaler verkaufe ich euch das verdammte Vermächtnis von Kapitän Gondor Lhimwigg, Boron sei seiner armen Seele gnädig. Eigentlich ist allein das Kästchen mehr wert, aber ihr gefällt mir, weshalb mir ein Silbertaler reichen soll."

Mit diesen Worten schiebt er den Helden das Kästchen zu. Erst jetzt können sie sehen, daß es ein ganz feines Schloß hat, in dem ein kleiner Schlüssel steckt. Der Spielleiter kann ruhig eine Klugheitsprobe verlangen, deren Gelingen den Abenteurern offenbart, daß dieses Kästchen mehr wert ist, als ein Silbertaler. Vor ihnen steht also eine gute Gelegenheit. Möchten die Charaktere das Schmuckstück haben, aber keinen Silbertaler zahlen – nun, der alte Mann begnügt sich auch mit 5 Hellern, weniger aber nicht.

Wir gehen davon aus, daß die Helden das Kästchen erwerben. Wollen sie vor dem Kauf einen Blick hineinwerfen, wird der Mann es ihnen nicht gestatten. "Laßt euch überraschen", sagt er und hält die Hand auf. Schließlich werden die Charaktere die neuen Besitzer des Kästchens sein.

Nun wird sich der Meister fragen, warum niemand sonst die kleine Schatulle gekauft hat, wenn sie doch mehr wert ist. Nun, im Gegensatz zu den Helden kennen die meisten Gäste des "Holzbeins" den Mann, bei dem es sich um Tubion Ternain handelt. Er war einst der Steuermann von Gondor Lhimwigg, von dem es hieß, er sei verflucht. Allein aufgrund dieses Gerüchts wollte niemand sein Vermächtnis haben, doch dazu später mehr.

Die Delphinschatulle

Nachdem die Helden dem alten Mann das Geld gegeben haben, verschwindet er zunächst zum Tresen, um dort ein Bier zu kaufen. Er trinkt es schnell aus und verläßt schleunigst die Taverne, so, als fürchte er, die Abenteurer könnten es sich anders überlegen. Dann können sie versuchen, den Kasten zu öffnen. Der Schlüssel läßt sich sehr leicht herum-drehen und schließlich liegt der Inhalt vor den Helden. Er besteht aus einem eisernen Schlüssel und einem Blatt Pergament – offensichtlich ein Brief.

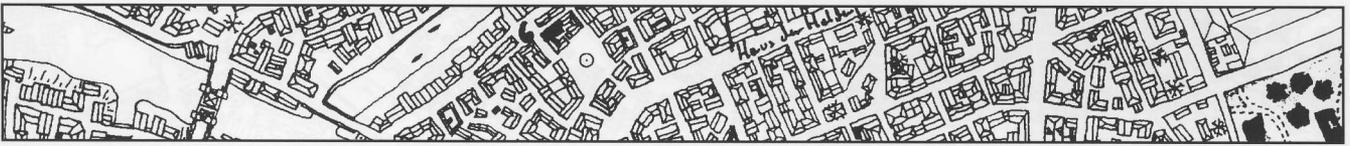
Wir wollen hoffen, daß wenigstens einer der Helden – wenn auch mühsam – lesen kann, ansonsten müßten sie sich einen Schriftgelehrten oder Geweihten suchen, der ihnen den Text vorliest (siehe nebenstehende Textbox).

Nachdem sie ihn gelesen haben, werden die Helden zunächst recht ratlos vor dem Brief sitzen, aber schließlich haben sie neben dem Hinweis noch den Schlüssel zu Gondor Lhimwigg's Haus, das gewiß einen Besuch wert ist. Vielleicht lassen sich ja dort neue Spuren finden ...

Haussuche

Zunächst müssen die Helden herausfinden, wo sich das Haus von Lhimwigg befindet, wobei es verschiedene Anlaufstellen gibt, bei denen sie Hinweise erhalten können.

In **Haus der Kapitäne** im Südhafen kann man ihnen schnell sagen, daß sich das Haus im Stadtviertel Marschen befindet. Zudem können sie dort einige Informationen über den Kapitän einholen. Hier weiß man, daß das Schiff von Gondor Lhimwigg gesunken ist, und daß nur der Steuermann Tubion Ternain überlebt hätte, der seitdem durch die Hafenkneipen tingelt, um einige Heller zu erbetteln. Lhim-



wigg hatte den Ruf, verflucht zu sein, weswegen nur die finstersten Typen bei ihm anheuerteten. Im Haus der Kapitäne wird gemutmaßt, daß das Schiff bei einer Meuterei gesunken sei, aber man weiß nichts Genaueres.

Der **Efferdtempel** steht als Hinweis im Brief, weswegen der erste Weg der Helden wahrscheinlich hierhin führt. Von einem Geweihten bekommen sie gesagt, daß sich Gondors Haus im Stadtviertel Marschen befinden. Weitere Informationen erhalten sie nicht.

In den **Hafenkneipen** Havenas ist Lhimwigg sehr bekannt, denn hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich manch düstere Geschichte über den Kapitän, von denen sich der Meister einige ausdenken sollte. Doch die wenigsten der Leute, mit denen die Helden sprechen, wissen, wo sich sein Haus befindet. Nach vielen Fragen treffen sie dann schließlich doch auf einen Seemann, der sie zu dem Gebäude im Stadtviertel Marschen führen kann. Er weigert sich aber, das verfluchte Haus zu betreten.

Als eine weitere mögliche Adresse bietet sich das **Stadthaus** an, in dem die Besitzer aller Häuser in Büchern vermerkt sind. Es würde die Helden aber einige Dukaten kosten, um schnell an die Informationen zu kommen, denn die Beamten dort arbeiten langsam.

Hausdurchsuchung

Mit dem Schlüssel, den die Helden in dem Kästchen gefunden haben, gelangen sie ohne Probleme in das Haus (Beschreibung siehe Seite 19). Zunächst werden sie sich die Räume unter die Lupe nehmen, wobei sie sicherlich nach Spuren suchen, die im Arbeitszimmer auch zu finden sind.

Die wichtigste Spur stellen die drei Bilder dar, auf denen ein Segelschiff Namens *Nahema* abgebildet ist. Sie tragen die Namen derjenigen, die sie einst Gondor geschenkt haben. Da der Brief von guten Freunden spricht, die Geheimnisse am besten hüten könnten, werden die Helden wahrscheinlich diese drei Freunde aufsuchen wollen. Doch wie lassen sie sich finden?

Für diese Suche können die Charaktere auf die Tagebücher in diesem Raum zurückgreifen, wobei es einige Zeit dauern wird, bis man alles gelesen hat.

Die Tagebücher

Nach der Lektüre der Tagebücher erfahren die Abenteurer folgendes über Gondor Lhimwigg:

“Lieber Finder dieses Kästchens

Wenn du diese Schatulle in den Händen hältst, bin ich bereits gestorben. Du sollst mein Erbe sein und mein Erlöser.

Mein Name ist, oder sollte ich schreiben war Gondor Lhimwigg, und ich kam aus Havena, wo ich einst ein kleines Häuschen besaß, dessen Eingangstür sich mit dem beiliegenden Schlüssel öffnen läßt. Ich war Kapitän des Küstenschiffes “Dreizack”, das auch zu meinem Besitz gehörte.

Dies alles soll dein sein, wenn du mir hilfst, einen Platz im Reich Efferds einzunehmen, denn ich bin dazu verflucht, keine Ruhe zu finden, bis mein Fehler, den ich einst beging, wiedergutmacht ist.

Vor langer Zeit, als ich noch ein junger Bursche war, da war mein Glaube nicht gefestigt, und so viel ich auf die Worte der falschen Geweihten herein. In ihrem Namen drang ich in einer düsteren Nacht in den Efferdtempel von Havena ein, um die Gemeinschaft des Meergottes zu bestehlen. Doch in dieser Nacht war Efferd persönlich im Tempel anwesend und entdeckte mein Tun. Ich wollte fliehen, aber ich konnte mich nicht mehr rühren. Da wußte ich, daß meine letzte Stunde gekommen war. Ich wartete auf den Tod.

Doch der Meergott hatte anderes im Sinn. Er befahl mir, Artefakte aus vielen Tempeln des Namenlosen zu entwenden und sie schließlich in Havena zu verstecken. Meine Seele wird erst dann ins Reich der Toten aufsteigen können, wenn dieser angehäuften Schatz in einen Efferdtempel gebracht wird. Deshalb bitte ich dich: suche diesen Schatz und bringe ihn in den Tempel des Meergottes, damit ich Ruhe finden kann.

Gewiß, du weißt nicht, wo du suchen sollst. Doch Efferd gestattete mir, eine Spur zu legen. Darum gebe ich euch hier einen Hinweis:

Nur ein guter Freund kann ein Geheimnis wirklich hüten.

Wenn Du den Schatz in den havener Efferdtempel bringst, dann wird man dir dort die Besitzurkunde für mein Haus und mein Schiff geben. Und nun wünsche ich dir und mir viel Glück.

Gondor Lhimwigg”

Vor sechs Jahren kamen Gondors Frau und sein Sohn bei der Überfahrt von Grangor nach Havena ums Leben. Den Worten des Tagebuchs zufolge muß Lhimwigg damals nahe dran gewesen sein, sich das Leben zu nehmen. Doch dann schreibt er auffallend oft davon, daß er einen gewaltigen Schatz aus frevlerischen Artefakten zusammenträgt. Allerdings läßt er sich nicht darüber aus, was er mit diesen Artefakten anstellt. Auch über die Herkunft der Gegenstände sagt er nichts.

Wohnhaus von Gondor Lhimwigg

Das Wohnhaus von Gondor Lhimwigg befindet sich an der Grenze der Stadtviertel Marschen und Orkendorf. Es ist ein zwei-stöckiges Fachwerkhaus, das noch aus der Zeit vor dem Großen Beben stammt. Es macht einen Eindruck von Baufälligkeit und Alter, denn überall ist die Farbe abgeplatzt und das Mauerwerk zwischen den Balken hat tiefe Risse.

Das Erdgeschoß

Sämtliche Fenster des Erdgeschosses sind mit Läden versehen, die für gewöhnlich fest verschlossen sind. An der Eingangstür ist ein eisernes Schild befestigt, auf dem in rostigen Lettern der Name Lhimwigg zu lesen steht.

E1 Flur

An den Wänden hängen mehrere präparierte Fische, die den Besucher merkwürdig anstarren. Ansonsten führt von hier aus eine Treppe ins Obergeschoß.

E2 Küche

Neben der Kochstelle befindet sich ein kleiner Stapel Holz, in dem eine Unzahl von Spinnen lebt. Schränke und Regale enthalten Kochgeschirr, wie Töpfe aus Kupfer sowie Becher und Teller aus Holz. Nichts davon ist wirklich wertvoll. Eines der Holz-scheite auf dem Stapel ist hohl. Darin hat

der verstorbene Besitzer des Hauses etwas Geld gesammelt: 24 Silbertaler.

E3 Arbeitszimmer

Oftmals saß Gondor Lhimwigg hier und schrieb alles, was er erlebt hatte in sein Tagebuch, oder er las eines der Bücher, die er von seinen vielen Reisen mitgebracht hatte, und die heute in dem großen Regal stehen.

Neben diesem Regal gibt es im Arbeitszimmer noch einen großen Schreibtisch, eine kleine Komode, und an den Wänden hängen drei Bilder, die alle dasselbe Schiff zeigen: die Nahema.

Auf dem Schreibtisch liegen einige leere Pergamentbögen, eine Schreibfeder und ein kleine Tintenfaß. Die Komode ist bis auf eine leere Weinflasche inhaltslos. Jedes der Bilder hat an seinem Rahmen ein kleines Schild, auf dem folgendes steht:

Zum Geburtstag von Deinem guten Freund Jedes Bild trägt einen anderen Namen. Sie lauten: Fhurin Dhernain, Quirt Lemmis und Idra Thorwist.

Bei den Büchern im Regal handelt es sich in erster Linie um Reisebeschreibungen anderer Seefahrer.

E4 Kammer

Hier lagerte Lhimwigg einst all die Sachen, die er von seinen Reisen mitgebracht hatte.

Heute steht hier nur noch ein leeres Faß und ein zerbrochener Besen. Tubion Ternain hat die Gegenstände schon vor Monaten veräußert.

Das Obergeschoß

Im Obergeschoß befand sich der Wohnbereich der Familie Lhimwigg. Die Staubschicht auf den Einrichtungsgegenständen scheint noch dicker zu sein als die im Erdgeschoß.

O1 Flur

Im oberen Flur stehen drei große Truhen, in denen sich Kleidungsstücke einer Frau und eines Kindes befinden. Sie liegen schon so lange darin, daß sie einen penetranten Muffgeruch angenommen haben.

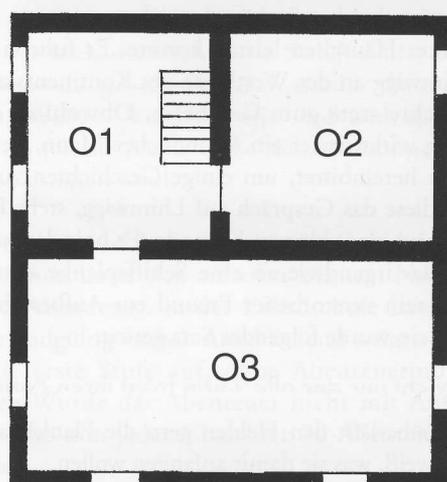
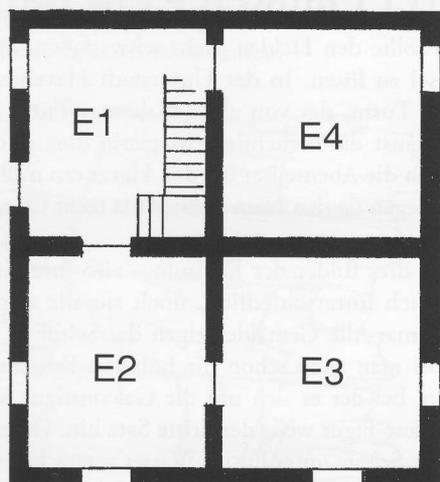
O2 Waschkammer

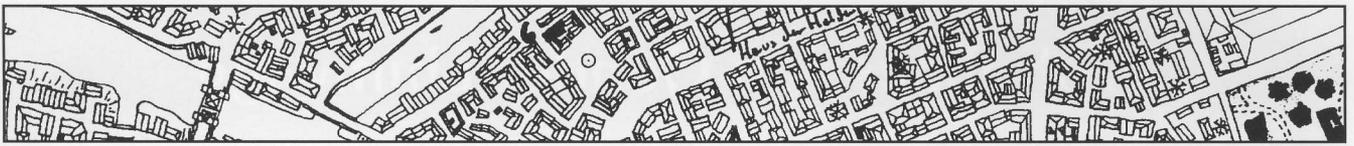
Auffälligstes Einrichtungsstück dieses Raumes ist eine große Holzwanne, in der ein Paar alte Stiefel stehen.

O3 Schlafraum

Drei Betten und zwei Schränke stehen in dem großen Raum. Nur eine der Schlafstätte scheint in den letzten Jahren benutzt worden zu sein. In den Schränken hängen Kleidungsstücke, die keinen großen Wert haben.

Wohnhaus von Gondor Lhimwigg





Oftmals spricht Gondor davon, daß er sich mit seinen Freunden in der Taverne "Alte Marschen" (Beschreibung in der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser) getroffen hat. Aus den Vermerken können die Helden ableiten, daß es dieses Zusammentreffen mindestens einmal pro Woche gab – gesetzt dem Fall, Lhimwigg war gerade in der Stadt.

In weiteren Einträgen erfahren die Helden dann, daß Gondor ein Hund zugelaufen ist, der ihn fortan überall hin begleitete. Doch er starb vor drei Jahren, wovon der letzte Eintrag im Tagebuch kündigt:

"Mein treuer Freund ist von mir gegangen. Ich werde seinen leblosen Leib vergraben, dort wo er auf eine Erneuerung hoffen kann."

Dies ist der letzte Eintrag, den die Helden finden können. Alle weiteren befanden sich in dem Buch, das Gondor bei sich hatte, als sein Schiff in den Fluten versank.

Freunde

Die Helden haben nun die Namen von drei Leuten, die zumindest einmal mit Gondor Lhimwigg befreundet gewesen sind. Da ihnen andere Hinweise fehlen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als die drei aufzusuchen.

Auch wenn sie nicht täglich in der Taverne "Alte Marschen" anzutreffen sind, weiß der Wirt des Gasthauses doch, wo die Freunde Lhimwiggs wohnen. Er muß nicht lange gebeten werden, sondern gibt deren Adressen schnell preis. Wir möchten es dem Spielleiter überlassen, wo im Stadtviertel Marschen die drei Freunde wohnen, er kann sich einfach drei Gebäude auf dem Plan herausuchen.

Fhurin Dhernain

Fhurin ist ein alter Seebär, der sich von seinem Gesparten ein kleines Häuschen leisten konnte. Er fuhr einige Male mit Lhimwigg an der Westküste des Kontinents auf und ab und machte stets gute Geschäfte. Obwohl er ein wenig brummig wirkt, ist er ein freundlicher Mann, der die Helden gern hereinbittet, um einige Geschichten zu erzählen. Lenken diese das Gespräch auf Lhimwigg, steht Fhurin auf und geht zu einer kleinen Komode. Er holt daraus ein Brett heraus, das irgendwie an eine Schiffsplanke erinnert, und das ihm sein verstorbener Freund zur Aufbewahrung gab. Dort hinein wurde folgender Satz geritzt:

"Nicht nur der alte Turm trägt ihren Namen."

Fhurin überläßt den Helden gern die Planke, auch wenn er nicht weiß, was sie damit anfangen wollen.

Quirt Lemmis

Quirt besitzt eine Bäckerei im Stadtviertel Marschen. Gondor pflegte hier Reiseproviant zu kaufen, wenn er mit seinem Schiff in See stach. Über die Jahre freundenen sich die beiden Männer an.

Der Bäcker ist ein vielbeschäftigter Mann, der wenig Zeit hat. Deswegen wird er sich nicht lange mit den Helden befassen. Nach einer kurzen Unterhaltung gibt er ihnen eine weitere Planke und verabschiedet sich schließlich. Das Brett trägt diese Aufschrift:

"Ihre Geschenke waren anders, doch dieses war gleich!"

Idra Thorvist

Die Frau, die sich einst unsterblich in Gondor verliebt hatte, war nach dessen Tod so verbittert, daß sie schwer erkrankte. Wenige Wochen später verstarb sie. Sie hinterließ einen 19-jährigen Sohn, der zur Zeit ein Schüler der havenischen Kriegerakademie "Rondras Ehre" ist. Jeden Abend kehrt er in das Haus der Mutter zurück, um in seiner freien Stunde für Ordnung zu sorgen. Dann muß er wieder in die Schule.

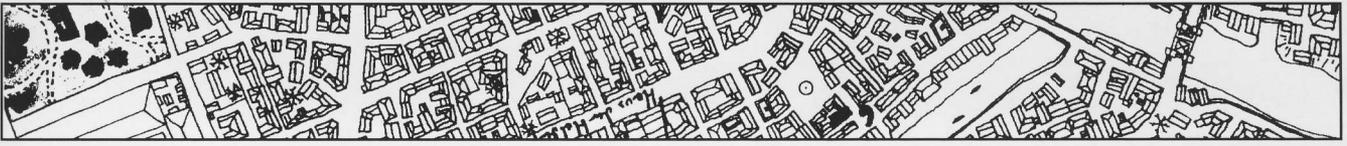
Den Helden sollte es nicht schwerfallen, Idra zu treffen. Leider weiß er nichts von einer Botschaft von Gondor Lhimwigg, aber wenn die Abenteurer ihm von den Brettern erzählen, verspricht er ihnen, danach zu suchen. Am nächsten Tag überreicht er ihnen dann die dritte Planke, auf der zu lesen steht:

"Die hölzerne Schönheit bewacht das Verborgene, ihre Augen weisen den Weg."

Drei Planken – ein Rätsel

Es sollte den Helden nicht schwerfallen, das aufgegebene Rätsel zu lösen. In der Unterstadt Havenas gibt es einen alten Turm, der von allen Nahemas-Turm genannt wird, weil einst die berühmte Magierin dort gelebt haben soll. Fragen die Abenteurer bei den Havenern nach einem Turm, so kriegen sie den Namen Nahema recht oft gesagt.

Die drei Bilder der Freunde – also ihre Geschenke, sind wirklich unterschiedlich, doch sie alle zeigen das Schiff Nahema. Alle Gemälde zeigen das Schiff in ganzer Pracht, wobei man auch schon die hölzerne Schönheit ausmachen kann, bei der es sich um die Galeonsfigur handelt. Genau auf diese Figur weist der dritte Satz hin. Offensichtlich wurde der Schatz unter ihr im Wasser versteckt.



Erkundigen sich die Charaktere aufgrund dieser Hinweise nach einem Schiff mit Namen Nahema, wird man ihnen sagen, daß es sich dabei um das ehemalige königliche Segelschiff handelt (eigentlich fürstlich), welches schon seit über zehn Jahren an der gleichen Stelle vor Anker liegt: an einem Kai der Seekrieger.

Nahema

Glücklicherweise ist das Wasser am Kai nur etwa drei Schritt tief – und unglücklicherweise patrouillieren hier ständig die Seekrieger, die es kaum gestatten werden, daß jemand am Schiff des König herumtaucht, aus welchem Grund auch immer.

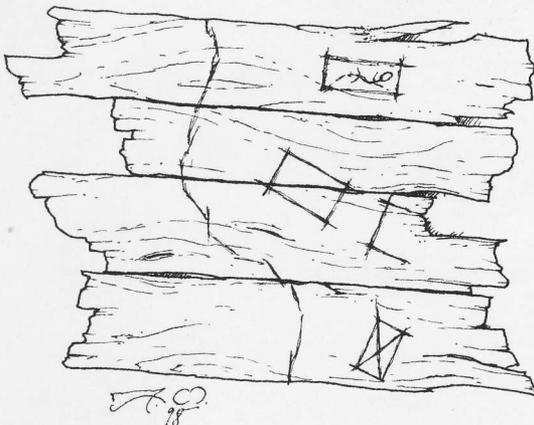
Somit bleibt den Helden nichts anderes übrig, als es in der Nacht zu versuchen, wenn ihnen nichts Besseres einfällt. Der Meister sollte es ihnen nicht zu schwer machen. Nach wenigen Tauchversuchen, stoßen sie auf eine Kiste, die eigentlich viel zu klein ist, um einen gewaltigen Schatz zu beinhalten. Anhand der eingeritzten Initialien G.L. läßt sie sich aber als die richtige identifizieren.

Brechen die Charaktere schließlich die Kiste auf, erleben sie eine riesige Enttäuschung. Darin befinden sich viele Steine und eine vierte Planke:

„Vier zusammen weisen den Weg zum einzigen Freund.“

Jetzt müssen die Abenteurer noch einmal nachdenken, denn noch halten sie den Schatz nicht in den Händen. Was sollen die Worte auf dieser Planke bedeuten?

Die Helden werden bei einer nochmaligen Untersuchung der Planken feststellen, daß auch etwas in die Rückseite geschnitzt wurde. Legen sie die vier gefundenen Bretter zusammen, erhalten sie eine Schatzkarte, mit deren Hilfe sie die Artefakte finden können (siehe unten).



Das Zeichen in dem einen Rechteck stellt einen Salamander dar – das Zeichen der Göttin Tsa. Daraus kann man schließen, daß es sich bei dem Rechteck um den Tempel der Göttin handelt. Einen Hinweis auf diesen Tempel findet sich auch im Tagebuch des Kapitäns, denn in seiner Nähe ist sein Hund bestattet worden.

Die weiteren Schnitzarbeiten stellen Ruinen dar, wobei das Kreuz den Punkt markiert, an dem der Schatz versteckt wurde. Dorthin müssen die Helden gehen.

Ruinen

Der Boden hinter dem Tsatempel ist weich. Ohne Schwierigkeiten werden die Abenteurer den Fundort erreichen. In der markierten Ruine läßt sich dann ein aus Steinen zusammengelegter Salamander entdecken, hier muß gegraben werden.

Nach einer Weile stoßen die Helden auf eine große Kiste, in der sich scheußliche Idole und Opferwaffen befinden. Sie haben ihr Ziel erreicht. Nun müssen sie diesen Schatz nur noch in den Tempel des Efferd bringen, dann kann die Seele von Gondor Lhimwigg Ruhe finden. Hoffen wir, daß die Abenteurer dies auch wirklich machen.

Ein letzter Brief

Kommen die Charaktere mit den blasphemischen Artefakten in den Efferdtempel, herrscht dort erst einmal große Aufregung. Nachdem die Geweihten sich des Schatzes angenommen haben, geht es in die Efferdschule, wo man sie gut bewirbt. Nach vielen Stunden kommt schließlich der Oberpriester Graustein persönlich zu den Helden und überreicht ihnen einen kleinen Lederbeutel und einen Brief, in dem folgende Zeile stehen.

„Es tut mir leid, aber ich habe Schiff und Haus der Efferdgemeinde geschenkt. Ich danke dir trotzdem für deine selbstlose Tat und hoffe, daß dich der Inhalt des Beutels für die Mühen, die du auf dich genommen hast, entschädigen wird.“

In dem Lederbeutel befinden sich 80 Golddukatens, die die Helden nun unter sich aufteilen können. Nach einem fürstlichen Abendessen in der Efferdschule ist dann das Abenteuer endgültig vorbei. Anschließend steigen alle Helden in die erste Stufe auf, ohne Abenteurerpunkte zu bekommen. Wurde das Abenteuer nicht mit Anfängern gespielt, sollte nun jeder Charakter 70 Abenteurerpunkte bekommen.

Das Schwarze Auge



Die Farbkarte der Stadt Havena
und ihrer Unterstadt

Gebäude in der Unterstadt

Alter Perainetempel

Quadrat: F / -3
"Plötzlich sah ich auf einer der Inseln einen Geweihten der Peraine stehen. Doch als ich zu ihm herübergerudert war, da fand ich keine Spur von ihm."
 (Bruidnich Quent, Unterstadtführer)

H'Ranga Kult

Quadrat: G / -9
"Man erzählt sich von einer riesigen Wasserschlange, die in der Unterstadt hausen soll. Doch niemand, der sie gesehen hat, weiß mehr von ihr zu berichten, als daß sie sich einen Unterschlupf auf einer der Inseln gesucht hat. Man müßte sie fangen."
 (Jhorgin Jhessak, Vogelhändler)

Musiktheater

Quadrat: K / -1
"Doch es gibt auch Gegenden in der Unterstadt, die ich meide. Zum Beispiel das große Haus, aus dem in der Dämmerung immer Musik kommt."
 (ein Sammler)

Thorn Bennain Denkmal

Quadrat: J / -5
"Seht euch doch den Halplatz an, Leute. Hier gehört ein Denkmal hin. Darum laßt uns erneut ein paar Mutige suchen, die das Thorn Bennain Denkmal aus der Unterstadt bergen. Diesmal wird es gelingen."
 (ein verblendetes Mitglied des Ältestenrates)

Gebäude in Havena

Gebäude	Eigentümer	Quadrat
Bogenbauer	Galenion Silberblüte	H/15
Böttcher	Erganas Bechtol	F/2
Fischverkäufer	Dhaarn Nhogren	G/10
Gasthaus "Fürstenschkenke"	Tibaild Wylghain	C/11
Gasthaus "Zum Walfisch"	Systra Bhorr	G/10
Großbäckerei	Dharna Hretiel	E/10
Handelshaus Tarsinion	Karima Leonrod	G/9
Handelskontor	Gerad Ongswin	E/11
Händler	Celem Ryandher	G/2
Kerzenzieher	Lhurna Oggain	L/14
Korbflechter	Fragor Hil	J/10
Krämer	Imo Wolter	F/8
Kuriositätenhändler	Doto Runwalt	F/8
Magierschule	Archara Mylorion	J/11
Maskenmuseum	Thorn Weishaar	F/10
Nalleshof-Wache	-	G/10
Nostrianer Tor	-	A/7
Park der Zwöfgötter	-	H-I/14-15
Pension "Zur Seerose"	Neerna Guillin	H/11
Pferdehändlerin	Turmine Yetrick	F-G/13-14

Thurg Naggein, Fischer

Quadrat: A / 0
"Er fängt die Kreaturen der Unterstadt und verspeist sie. Manchmal sieht man ihn auf dem Fischmarkt, aber bei Efferd, noch nie hat ihm jemand etwas abgekauft."
 (ein Fischer aus dem Fischerort)

Wasserleiche

Quadrat: C-D / -1
"Doch in unheiligen Nächten erhebt sich aus dem Schlamm der Unterstadt eine Taverne, und ihre Bewohner trachten den Menschen nach dem Leben. Verflucht sei das Große Beben."
 (ein Sammler)

Wohnhaus der Familie Trost

Quadrat: I / -1
"Ich mußte einfach das Haus meiner Ahnen wiederfinden, das so viele Jahre unter dem Schlamm der Geschichte verborgen gewesen ist. Und siehe da, es hat sich tatsächlich gelohnt."
 (Malkor Trost)

Zunft haus der Waffenschmiede

Quadrat: E-F / -5
"Einst, da war die Kunst des Waffenschmiedens in Havena hoch entwickelt, aber heute, da will keiner mehr unsere Waffen haben. Ja, das alte Zunft haus, das vom Großen Beben in die Tiefe gerissen wurde, müßte man finden, dann wüßte man auch, wie sie damals geschmiedet haben, doch nur die Verrücktesten wagen sich in die Unterstadt."
 (ein havenischer Waffenschmied)

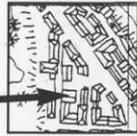
Rollfuhwerke	Garo Ehrenberg	I/11
Schriftgelehrte	Waruna Tonstein	C/4-5
Seiler	Niando Ruanail	K/9
Siechenhaus	-	J/12
Spukhaus	-	J/4
Taverne "Alte Marschen"	Jorin Beannard	C/4-5
Taverne "Bier-Palast"	Bard Ihrymgid	D/7
Taverne "Krähennest"	Xernia	E/6
Taverne "Zur Lieblichen Göttin"	Nergel Nimborod	F/14
Tempel der Peraine	-	J/12
Tempel des Phex	-	-
Tempel der Travia	-	E/12
Vogelhändler	Jhorgin Jessak	B/8
Waffenhändler	Algir Dostros	G-H/11
Wahrsager	Shanor Scheil	G/14
Wohnhaus	Finja Lososv	D/7
Wohnhaus	Gondor Lhimwigg	D/8
Wohnhaus	Hofrill Stersond	D/13
Wohnhaus	Ignor Junweigg	A/4-5
Wohnhaus	Moir Kunirigg	E/13
Zimmerei	Tsaingla Tridhain	K/9
Zunft haus der Kurtisanen	Elwene Aranol	G/15

Alle hier genannten Gebäude sind im Letzten Helden oder in einer der bisher drei Havena-Ergänzungsbände erschienen. Weitere Örtlichkeiten

Gebäude der Stadt und ihre Lage



Bogenbauer, Galenion Silberblüte (H/15)



Böttcher, Erganas Bechtol (F/2)



Seiler, Niando Ruanail (K/9)



Siechenhaus (J/12)



Fischverkäufer, Dhaarn Nhogren (G/10)



Gasthaus "Fürstenschke" (C/11)



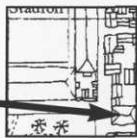
Spukhaus (J/4)



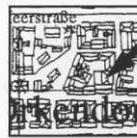
Taverne "Alte Marschen" (C/5)



Gasthaus "Zum Walfisch" (G/10)



Großbäckerei, Dharna Hretiel (E/10)



Taverne "Bier-Palast" (D/7)



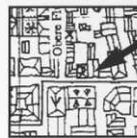
Taverne "Krähennest" (E/6)



Handelshaus Tarsinion (G/9)



Handelskontor Ongswin (E/11)



Taverne "Zur Lieblichen Göttin" (F/14)



Tempel der Peraine (J/12)



Händler, Celem Rhyandher (G/2)



Kerzenzieher, Lhurna Oggain (L/14)



Tempel des Phex (?)



Tempel der Travia (E/12)



Korbflechter, Fragor Hil (J/10)



Krämer, Imo Wolter (F/8)



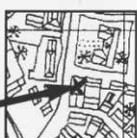
Vogelhändler, Jhorgin Jhessak (B/8)



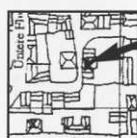
Waffenhändler, Algir Dostros (G-H/11)



Kuriositätenhändler, Doto Runwalt (F/8)



Schule der Heilenden Hand (J/11)



Wahrsager, Shanor Scheil (G/14)



Wohnhaus, Finja Lososv (D/7)



Maskenmuseum (F/10)



Nalleshof-Wache (G/10)



Wohnhaus, Gondor Lhimwigg (D/8)



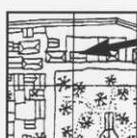
Wohnhaus, Hofril Stersond (D/13)



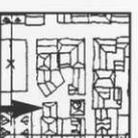
Nostrianer Tor (A/7)



Park der Zwölfgötter (H-I/14-15)



Wohnhaus, Ignor Junweigg (A/4-5)



Wohnhaus, Moir Kunirigg (E/13)



Pension "Zur Seerose" (H/11)



Pferdehändlerin, Th. Yetrick (F-G/13-14)



Zimmerei, Tsaingla Tridhain (K/9)



Zunfthaus der Kurtisanen (G/15)



Garos Rollfuhrwerke (I/11)



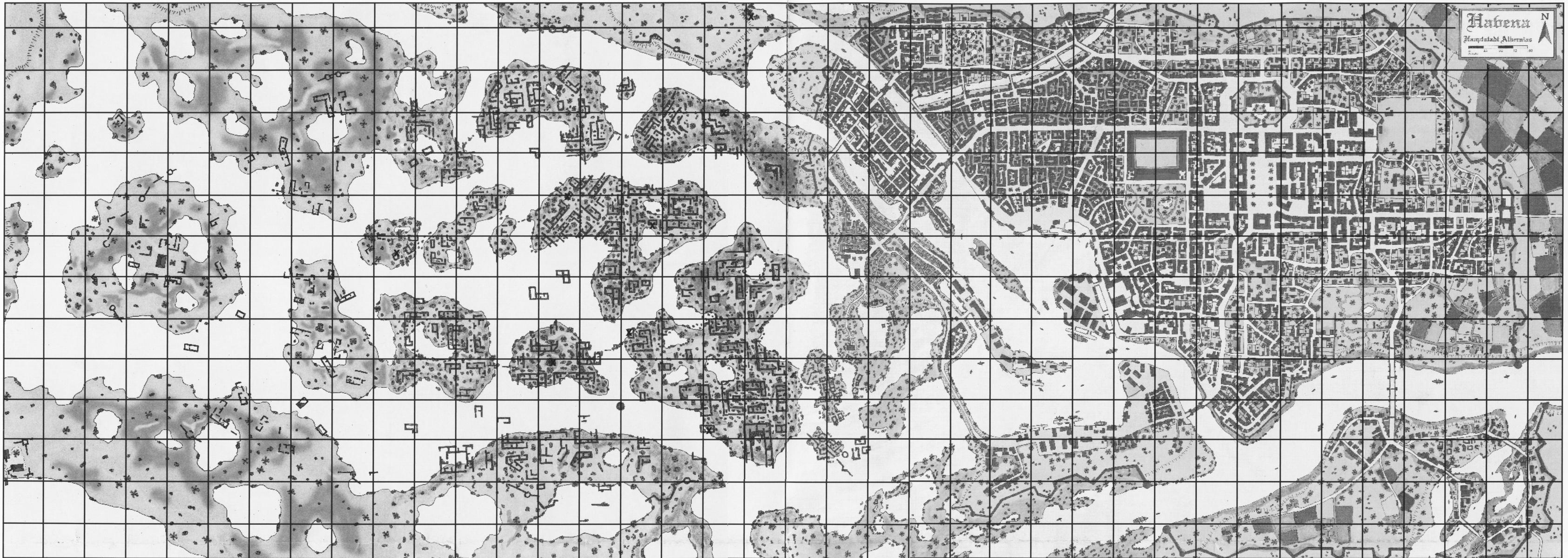
Schriftgelehrte, Waruna Tonstein (C/5)



Habena N
Hauptstadt Albernia
0 25 50 75 100
Schritt

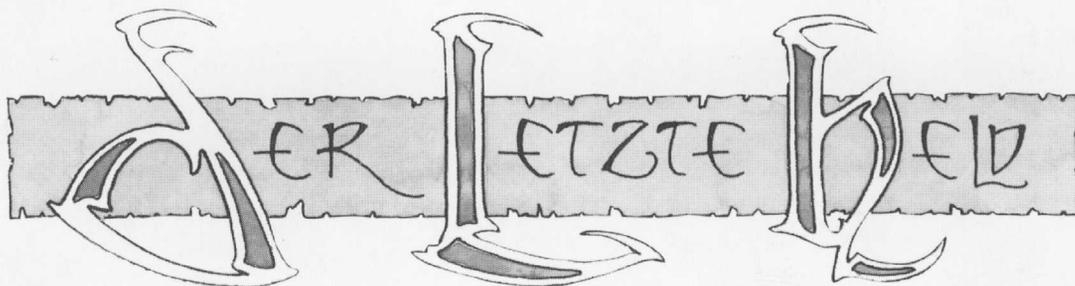
-18 -17 -16 -15 -14 -13 -12 -11 -10 -9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N



A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N

Eine Spielhilfe vom Magazin



Drachenland-Verlag
Vor dem Dorfe 19
38108 Braunschweig



Havena

Heute & Gestern

Havena präsentiert sich dem Reisenden als eine große, blühende Stadt mit prachtvollen Bauten und einer eindrucksvollen Geschichte, von der das Ruinenfeld der Unterstadt ein deutliches Zeugnis ablegt. Doch auch hinter den Fassaden des belebten Teils der Stadt schlummern ungeahnte Geheimnisse, die eines Tages ihren Platz in den städtischen Chroniken finden können. Allerorts werden im Dunkel der Schatten Fäden zu einem feinen Netz versponnen, in dem sich der Unachtsame leicht verfangen und verlieren kann.

Seit jeher ist Der Letzte Held bemüht, seine Leser vor diesen Gefahren zu bewahren, und veröffentlicht mit dieser Publikation erstmalig den vollständigen Havena-Plan. Darüber hinaus findet der Leser in diesem Begleitheft eine Anleitung für das Spiel in Havena sowie das spielbereite Einsteigerabenteuer „Auf Schatzsuche“.

