

Eine Frage der Liebe

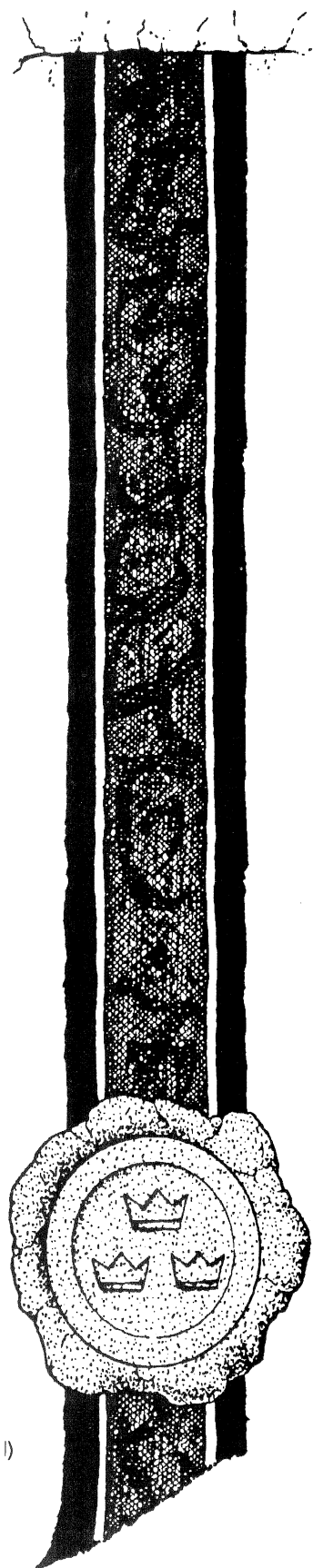
Ein Abenteuer in Havena
für 3-5 Helden
von Andreas Michaelis

"Wenn denn der Kampf um eine Frau oder einen Mann entbrennt, so hat der Streuner die Verpflichtung, diesen Kampf für sich zu entscheiden, wobei ihm all sein Wissen weiterhelfen sollten.

Er müßte genügend Freunde haben, die in den vielen Städten des Landes leben und weitaus mehr wissen als die Soldaten der Garden. Diese werden ihm helfen, denn schließlich erhoffen sie sich, daß auch ihnen geholfen wird, wenn sie Freunde brauchen.

Es versteht sich von selbst, daß es etwas wie einen Ehrenkodex nur unter Streunern selbst gibt. Andere Kontrahenden können ruhig betrogen werden, da sie sich mit den Streunergesetzen eh nicht auskennen. Zudem werden sie zu dumm sein, einen gekonnten Schwindel zu erkennen."

(Aus dem Buch des Streuners Mankhelek, Gareth, 10 Hal)





Vorweg

In diesem Helden soll versucht werden, viele von uns erschaffene Havena-Ergänzungen in einem Abenteuer unterzubringen. Diese sind teilweise in den Helden selbst, aber auch in den beiden Havena Sonderbänden *Hehre Häuser* und *Licht und Schatten* erschienen. Für alle Spielleiter, die nicht im Besitz dieser Publikationen sind, wird es immer eine Kurzbeschreibung geben.

Taverne "Alte Marschen"

Die Taverne des Streuners Jorin Beannard liegt im Stadtviertel Marschen. Hier verkehren vor allem Streuner, Barden und sonstige Musikanten sowie Schausteller und Artisten. Viele der Gäste sind persönliche Freunde des Besitzers, und oft trinkt er mit ihnen bis spät in die Nacht.

Bekannt ist die Taverne wegen ihrer Streunerduelle, einer Kombination aus Trinken und Messerwerfen, und ihrer Degenkämpfe, bei denen Jorin Beannard erst einmal geschlagen wurde. Eine ausführliche Beschreibung des Lokals befindet sich in *Hehre Häuser* auf Seite 44.

Es geht los

Helden, die nach Havena kommen, erfahren irgendwann immer von der Taverne "Alte Marschen", vor allem dann, wenn sich ein Streuner in der Gruppe befindet. Da sich die Erzählungen vieler Barden und Schausteller sehr verlockend anhören, kann davon ausgegangen werden, daß die Charaktere einmal einen Abstecher dorthin machen, um sich vielleicht mit den einheimischen Gästen im berühmten Streunerduell zu messen. So amüsieren sich die Helden einen Abend lang gut, bis schließlich ...

Der Tanz

Als die Stimmung kaum noch prächtiger werden kann, kommt die sehr hübsche Streunerin Hilinia auf einen der Helden (vorzugsweise einen Streuner oder Barden) zu und bittet ihn, mit ihr zu tanzen. Die Ausstrahlung der jungen Frau ist so unglaublich, daß es kaum vorstellbar ist, daß der Held ihr einen Korb geben wird. Sollte die Abenteurergruppe nur aus Frauen bestehen, wird eben eine von ihnen von Hilinius zum Tanzen aufgefordert. Der Meister muß in diesem Fall das gesamte Abenteuer ein klein wenig verändern.

Hilinia wird sich von nun an ausschließlich um den Helden kümmern; sie tanzt mit ihm, läßt sich einige Getränke ausgeben und macht ihm Hoffnungen auf eine einzigartige Nacht in ihrem Zimmer.

Nach einer ganzen Weile, der Held dürfte - wenn es sich bei ihm um einen waschechten Streuner handelt - kaum noch nüchtern sein, betritt ein recht großer Kerl die Taverne und viele der Gäste verstummen, so, als hätten sie eine böse Vorahnung. Hilinia, die unserem Helden gerade einen Kuß gibt, bemerkt den Neuankömmling nicht, und so kann sie ihren Erwählten auch nicht warnen. Der Mann schaut sich nur kurz im Schankraum um und schreitet dann mit entschlossenen Schritten auf den Helden zu, packt ihn am Schlawittchen und schupst ihn weg. Noch bevor der Held seine Verwunderung abgelegt hat, hat er eine Degenspitze auf der Brust.

"Was fällt Dir ein!" brüllt der Kerl, "Das ist mein Mädchen, du dummer Narr."

Bei dem aufgebrachten Kerl handelt es sich um Feran Klandaic, einem in der Kneipe bekannten Raufbold, der sich gern damit brüstet, Hilinia sei sein Mädchen. Daß die hübsche Streunerin seine Liebe nicht erwidert, interessiert ihn nicht.

"Los, Bursche, zieh Deinen Degen und zeig, daß Du kämpfen kannst."

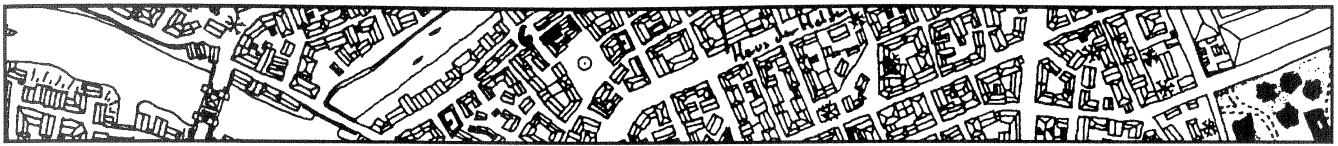
Sollte der Held keine Waffe bei sich haben, wird ihm ein Rapiertuch zugeworfen. Nachdem die beiden Kontrahenden ihre Waffen einige Male gekreuzt haben, schreitet Jorin, der Wirt des Gasthauses, ein und bringt sie auseinander.

"Laßt gut sein, Freunde. Ich hasse es, wenn Blut auf meinen Boden spritzt, also benehmt Euch anständig. Alles läßt sich vernünftig regeln, darum schlage ich ein anderes Duell vor."

Allgemeines Gegröhl zeigt dem Helden, daß die Gäste der Taverne von diesem Vorschlag begeistert sind. Und während die einen noch rufen, man solle den Alkohol und die Wurfscheibe bereithalten, schüttelt Jorin den Kopf.

"Nein, Freunde! Ein einfaches Duell wäre der Lage nicht angemessen; es geht um eine Frau. Ich bin deshalb für ein großes Streunerduell, in dem die beiden Zank-





hähne beweisen können, daß sie tüchtige Streuner sind. Soll es so sein?“

„Das wohl!“ brüllen die Gäste in Thorwalermanier und auch Feran erklärt sich sofort bereit, das Spiel zu spielen. Wir wollen hoffen, daß der Held genauso handeln wird. Ist dem nicht so, sollte ihm Hilinia auffordernde Blicke zuwerfen. Schließlich wird Jorin verkünden, daß das Spiel am nächsten Tag am frühen Abend beginnen kann. Dann wird wieder zum Tanz aufgespielt, wobei Feran den Gasträum verläßt. Merkwürdigerweise ist auch Hilinia verschwunden, wenn der Held sich ihr zuwenden will.

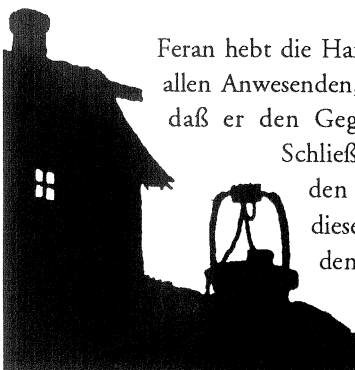
Den restlichen Abend und den nächsten Tag sollte der Spielleiter gestalten. Erkundigt sich der Held in der Taverne nach den genauen Spielregeln, wird er von den Gästen keine Antwort bekommen, da sie sie auch nicht kennen. Jorin wird bei dieser Frage nur lächeln und sagen: „Warts ab, Kleiner!“

Das Abenteuer beginnt

Am nächsten Abend sind die meisten Gäste vom Vorabend wieder in der Taverne „Alte Marschen“ versammelt, um dem Beginn des Spiels beizuwohnen. Nachdem Feran großzügig eine Lokalrunde geschmissen hat, um sich die Sympathien der Leute zu sichern, tritt Jorin in die Mitte und bittet um Ruhe.

„So, meine Freunde, nun kann es losgehen. Wie ich schon gestern bemerkt habe, werde ich euch beiden - Feran und (Name des Helden) - fünf Aufgaben stellen. Wer drei davon zu seinen Gunsten erfüllen kann, gewinnt das Spiel und das Herz der lieblichen Hilinia.

Jeder der beiden Streithähne darf sich von seinen Freunden helfen lassen, aber der Gegner darf nicht angegriffen werden, das gebietet die Streunerehre. Wer gegen diese Regel verstößt, verliert das Spiel sofort, darum schwört jetzt, sie nicht zu brechen, sowahr Phex euch helfe.“



Feran hebt die Hand zum Schwur und gelobt allen Anwesenden, die Aufgaben so zu lösen, daß er den Gegner nicht beeinträchtigt.

Schließlich verspottet er den Helden noch einmal, dann sollte dieser seinen Schwur tun, ohne den der Wettkampf nicht beginnen wird. Schließlich entrollt Jorin ein Pergament und fährt fort:

„Auf diesem Pergament ist die erste Aufgabe geschrieben. Paßt gut auf, wenn ich sie nun verlese.

In Havena gibt es einen Ort, an dem die Augen nichts mehr sehen, und an dem Münder keinen Ton mehr herausbekommen. Dort weilt ein Alter Wolf, der mit seinen hohlen Augen den Ort behütet. Entreißt ihm den Narren und bringt ihn mir.

Zur Erfüllung dieser ersten Aufgabe gebe ich euch einen Tag Zeit. Morgen Abend, eben zu dieser Stunde, wird einer von euch vor mir stehen, und mir das Gesuchte bringen, während der andere nur leere Hände vorweisen kann. Mehr Zeit bleibt euch nicht.

Und nun wünsche ich jedem von euch viel Glück, möge der gerissene Fuchs gewinnen.“

Bevor es losgeht

In diesem Abenteuer geht es darum, daß die Helden und ihre Gegner verschiedene Dinge finden und zu Jorin bringen müssen. Wer dies schafft hat eine Aufgabe gewonnen. Theoretisch ist es natürlich denkbar, daß das Spiel nach drei Aufgaben beendet ist, weil sie von demselben Spieler gewonnen wurden. Der Spielleiter sollte dies aber verhindern, denn schließlich muß das Abenteuer bis zur letzten Minute spannend bleiben.

Aus diesem Grund wird Feran, genau wie der Held, zwei der ersten vier Aufgaben gewinnen, so daß es vor der aller entscheidenden Aufgabe zwei zu zwei stehen wird. Welche Aufgaben von den Helden gewonnen werden, überlasse ich dem Spielleiter.

Dem Narren auf der Spur

Die erste Aufgabe führt Feran und die Helden in das unheimliche Maskenmuseum von Thorn Weißhaar, das zum ersten Mal im Letzten Helden 25 veröffentlicht wurde. Eine erweiterte Beschreibung erschien in *Licht und Schatten* auf Seite 51.

Mit den Augen, die nichts mehr sehen und den Mündern die keinen Ton mehr herausbekommen sind natürlich die Augen und Münder der Masken gemeint, von denen es in dem Museum mehrere Hundert gibt. Bei dem angesprochenen alten Wolf handelt es sich um eine Wolfsmaske, die in einem der Ausstellungsräume hängt. Dort hängt dann auch die Maske eines Narren, die Jorin gern von dem Helden oder Feran haben möchte.



Feran Klanaic, Lebenskünstler

Streuner werden nur in den seltensten Fällen seßhaft, und Feran bildet da durchaus keine Ausnahme. Der junge Mann, der eine Vorliebe für weite und bunte Kleidung hat, ist zwar generell in Havena zu Hause, aber es gibt eigentlich niemanden, der sagen könnte, wo er gerade lebt. Mal hält er sich einige Tage im Traviatempel auf, dann kommt er bei Freunden im Orkendorf unter. Der einzige Ort, an dem man ihn oft treffen kann, ist die Taverne "Alte Marschen", die von seinem Freund Jorin Beannard geleitet wird.

Feran wurde im Orkendorf geboren und hat seinen Vater niemals kennengelernt. Seine Mutter, eine Bordelldame, sparte all ihr Geld zusammen, um ihrem Sohn ein gutes Leben bieten zu können, aber es reichte nicht, um ihn auf die Efferdschule zu schicken.

Schon als Kind begann Feran damit, das Taschengeld von seiner Mutter durch kleinere Diebereien aufzubessern, und so bekam er recht geschickte Hände, vor denen nichts sicher war. Eine Zeitlang gehörte er auch der Diebesgilde an, aber schließlich sah er es nicht mehr ein, einen Teil seiner Beute abzugeben, weshalb er für einige Jahre nach Winhall zog.

Erst als die Diebesgilde auseinandergebrochen war, kehrte der junge Mann zurück, um fortan in seiner Geburtsstadt zu leben. Bemühungen der Fürstin der Altstadt, den Streuner für ihre



MU:	14	AG:	5	MR:	2
KL:	12	RA:	2	LE:	56
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	13	TA:	5	KE:	-
FF:	16	JZ:	5	AT:	14
GE:	14	NG:	4	PA:	12
KK:	12	GG:	5		

Stufe: 9

Haarfarbe: blond

Alter: 27 Jahre

Größe: 1,67

Augenfarbe: grün

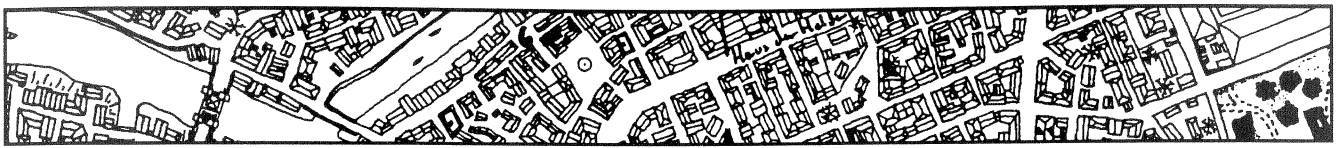
Waffe: Rapier

Herausragende Talente: Tanzen 14, Betören 16, Etikette 13, Gassenwissen 12, Falschspiel 14, Taschendiebstahl 16, Sinnesschärfe 11

Orkendorf-Krähen zu gewinnen schlugen ständig fehl, aber immerhin half er der attraktiven Teanna Lamh einnak aus einer ernsten Lage. Seitdem hat er viele Freunde in der Diebesbande und ist ein gerngesehener Gast im Krähenest.

Seine Tätigkeit als Dieb bringt es mit sich, daß er sich im Lauf der Zeit viele Feinde gemacht hat, die gern wüßten, wo er sich in der Stadt aufhält. Deshalb hat Feran auch keinen festen Wohnsitz.

Mitunter ist der Streuner sehr jähzornig, und er schlägt sich oft mit anderen



Die Helden werden wahrscheinlich mit dem Rätseltext zunächst einmal überhaupt nichts anfangen können, denn schließlich kennen sie sich in Havena nicht besonders gut aus. Auch wenn sie sich an einige Bürger der Stadt wenden, können diese ihnen zunächst nicht weiterhelfen, denn auch wenn viele von ihnen schon in dem Museum waren, bringen sie das Rätsel nicht damit in Verbindung.

Wenn der Spielleiter eine eher unauffällige Spur legen will, kann er den Spielern die Havena-Fanfare aus diesem Heft vorlegen (vielleicht schon bevor das Abenteuer richtig losgeht), in der eine Anzeige für das Maskenmuseum zu finden ist.

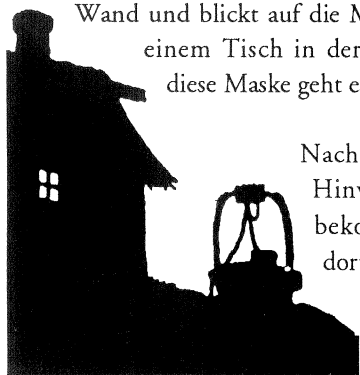
Tappen die Helden zu sehr im Dunkeln, gibt es zwei Möglichkeiten für den Meister: er läßt einen Informanten auftauchen, der sie ins Maskenmuseum schickt, oder er läßt Feran den ersten Wettkampf gewinnen.

Informanten, die den Helden weiterhelfen könnten, wären neben den Redakteuren der Havena-Fanfare auch einige Beamte aus dem Stadthaus. Sollte die Helden der Weg in irgendeinen Tempel führen, wird man ihnen vielleicht im Hesidetempel helfen können, denn Domnall Dalpert, der Hochgeweihte der Hesinde zu Havena hat einige der Masken im Museum auf eine mögliche göttliche Aura untersucht.

Das Haus der toten Augen

Das Maskenmuseum befindet sich auf der Grenze der Stadtviertel Nalleshof und Oberfluren (F/10 -O) und wird von Thorn Weishaar, einem Mann aus Mirham geleitet. Im Erdgeschoß befinden sich vier Ausstellungsräume mit den unheimlichsten Masken. Im Obergeschoß sind zwei weitere Ausstellungsräume und der Wohnbereich des Besitzers.

In einem der beiden Ausstellungsräume im Obergeschoß werden Masken präsentiert, die dem Museum von Bürgern der Stadt geschenkt wurden. Darunter befindet sich die Kindermaske, die einen Wolf darstellt. Sie hängt an der Wand und blickt auf die Maske eines Narren, die auf einem Tisch in der Mitte des Zimmers. Um diese Maske geht es.



Nachdem die Helden einen Hinweis auf dieses Museum bekommen haben, werden sie dort hingehen, um es sich einmal genauer zu betrachten. Dabei werden sie natürlich auf die beiden Masken

stoßen. Doch wie können die Helden in ihren Besitz kommen? Zunächst einmal könnten sie versuchen, Thorn Weishaar die Maske abzukaufen. Aber der etwas seltsam anmutende alte Mann möchte sie lieber behalten.

Am einfachsten wäre es, sie sich für eine Nacht auszuleihen, denn Jorin hat nichts davon gesagt, daß er sie behalten will. Gegen ein gewisses Entgelt ist Thorn Weishaar bereit, das Prachtstück zu verleihen. Allerdings verlangt er ein Pfand.

Recht schwierig könnte es werden, in das Museum einzubrechen, um die Maske zu stehlen, denn der Mirhamer hat sein Museum gegen Einbrüche gut geschützt. Zudem reden alle Havener von finsternen Geister im Museum, und wer weiß, vielleicht warten die nur auf Einbrecher. Der Meister muß entscheiden, ob die Helden clever genug sind, um die Maske zu stehlen.

Der Schwarze Schatten

Für den Fall, daß die Helden in der Nacht in das Museum eindringen, ist es wichtig, daß der Spielleiter klar stellt, wie unheimlich die Räume mit den ganzen Masken sind. Er kann unvermittelt einen Schatten auftauchen lassen, der einige Proben auf Totenangst oder Aberglauben zur Folge haben können. Worum es sich bei diesem Schatten handelt, werden die Helden indes nicht herausbekommen, denn er taucht nicht wieder auf. Dennoch fühlen sie sich von nun an beobachtet.

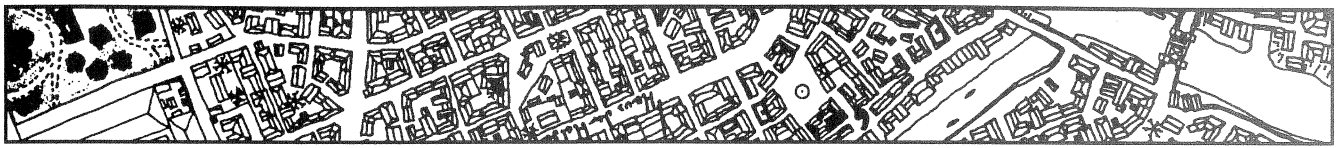
Der Gegenspieler

Feran vertraut auf seine Fähigkeiten als Dieb und wird deshalb in der Nacht in das Museum einsteigen. Ob die Helden ihn dort treffen oder nicht, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es ist vielleicht ratsam, die Helden diese erste Aufgabe gewinnen zu lassen, denn dadurch würden sie sicherlich angespornt. Außerdem könnte man durch diesen Rückstand einige Handlungen von Feran erklären. Er wird dann nämlich seinem Schwur zum Trotz gegen die Helden operieren.

Das könnte dann soweit reichen, daß der Streuner den Helden falsche Informanten schickt, die sie in die Irre leiten sollen. Weiter wäre denkbar, daß er einige fragwürdige Gesellen anheuert, die den Helden auflauern sollen. Einige dieser Aktionen sollen noch genannt werden.

Zurück

Im Anschluß an das kleine Abenteuer im Maskenmuseum werden die Helden entweder als Sieger oder als Verlierer dastehen. In beiden Fällen geht es wieder in die Taverne "Alte



Marschen", in der man ihnen entweder zujubelt oder ihnen zunächst keine Beachtung schenkt. Auf jeden Fall wird Hilinia auf den Helden zugehen, um ihm Mut zu machen, sie wird ihm allerdings keine Hilfe anbieten.

An diesem Abend wird zunächst der erste Punkt der Helden oder Ferans gefeiert, bevor Jorin kurz vor Mitternacht um Gehör bittet.

Meisterinformation:

An dieser Stelle kann der Spielleiter den Helden bereits die ersten Abenteuerpunkte geben. Haben sie es geschafft, die Maske für Jorin zu besorgen, bekommt jeder Charakter der Gruppe 25 AP. Im Falle einer Niederlage beim ersten Auftrag sind es nur 15 AP.

Die zweite Aufgabe

Während alle Gäste gespannt auf den Wirt blicken, betritt Palia, das Schankmädchen der Taverne, den Schankraum und übergibt Jorin eine Schriftrolle. Dieser bricht das Siegel und verliest die zweite Aufgabe:

"Die erste Aufgabe hat ... (Held oder Feran) mit Bravour erledigt, nun wollen wir sehen, ob er auch die zweite Prüfung für sich entscheiden kann. Höre meine Worte.

Finde das Haus, in dem Rahja und Swafnir unter einem Dach wohnen. Der Besitzerin habe ich vor vielen Jahren einmal meinen Degen gegeben. Ihn sollt ihr mir bringen. Dafür gebe ich euch zwei Tage Zeit."

Auf Waffensuche

Die zweite Aufgabe führt die Helden zunächst in das Gasthaus "Zum Walfisch", das von der Rahjageweihten Systra Bhorr geführt wird. Der Hinweis auf Swafnir und Rahja, die unter einem Dach leben, leiten sie von der Tatsache ab, daß eine Geweihte der Liebesgöttin das Haus führt, und daß das Symboltier Swafnirs der Namensgeber der Taverne ist.

Der leichteste Weg, dies herauszufinden, ist, in den Tempel der Rahja zu gehen, denn alle Geweihten, die dort tätig sind, kennen Systra Bhorr und wissen, daß ihr ein Gasthaus gehört.

Sollten sich die Helden bei in der Stadt lebenden Thorwalern erkundigen, können diese ihnen nur sagen, daß die meisten ihres Volkes in Havena zum Beten in das Gesandtenhaus Thorwals (G/8 -O) gehen, in dem es einen kleinen Schrein gibt. Doch dort werden die Charaktere nicht weiterkommen.

Natürlich können sich die Abenteurer auch Bürger der Stadt nach einem Haus, in dem Rahja und Swafnir unter einem Dach wohnen, erkundigen. Viele von ihnen werden aber nicht einmal wissen, wer dieser Swafnir ist. Andere schicken sie in den Park der Zwölfgötter (siehe *Hehre Häuser* Seite 13) oder in irgendeine Kneipe. Mit ein wenig Glück treffen sie jemanden, der bereits einmal im Gasthaus "Zum Walfisch" gewesen ist. Dieser kann ihnen dann auch weiterhelfen.

Schließlich sollte die Gruppe dann im Walfisch ankommen, wo sie versuchen können, den Degen von Jorin zu bekommen.

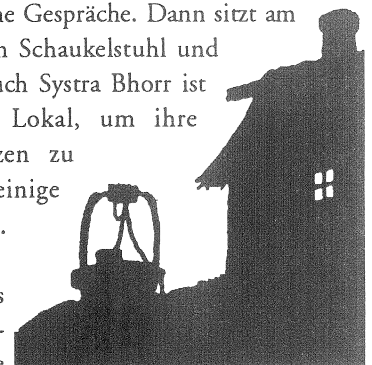
Gasthaus "Zum Walfisch"

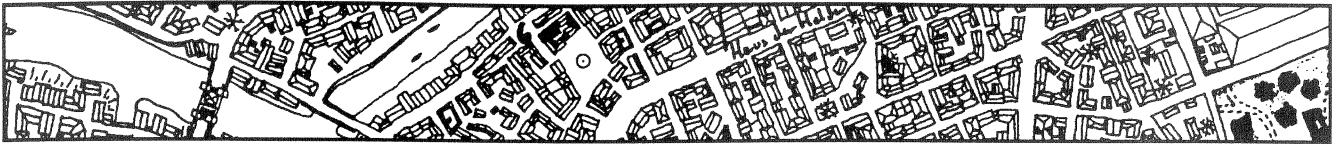
Eine ausführliche Beschreibung des Hauses befindet sich in *Hehre Häuser* ab Seite 54. Es liegt am Torfmarkt (G/10 - O) und wird eigentlich erst in den Abendstunden von seinen Stammgästen aufgesucht.

Lange Zeit war der Walfisch ein Gasthaus wie viele andere auch. Seitdem es aber von der Rahjageweihten Systra Bhorr geleitet wird, hat sich einiges verändert. An den Abenden kommen viele Gläubige der Rahja, um sich im Gasthaus dem Rausch hinzugeben, und viele betrachten die Taverne als zweiten Tempel der Liebesgöttin.

Tagsüber wird es nur von den Gästen genutzt, die hier untergekommen sind. Sie nehmen hier ihr Essen ein oder erledigen irgendwelche Gespräche. Dann sitzt am Kamin ein alter Mann im Schaukelstuhl und gafft starr in die Glut. Auch Systra Bhorr ist zu dieser Zeit oft im Lokal, um ihre Angestellten beim Putzen zu beaufsichtigen und um einige Buchhaltungen zu machen.

Sie ist ein bildhübsches Mädchen, das ständig verführerische, hauchdünne





Kleider trägt. Zudem ist sie unglaublich freundlich, was die Helden feststellen, wenn sie mit ihr sprechen. Fragen sie sie nach dem Degen, wird sie ihnen zunächst mitteilen, daß sie dies heute schon einmal gefragt wurde. Feran war also schon hier. Dann sagt sie bedauernd, daß sie ihn nicht mehr besitzt. Sie gab ihn vor wenigen Wochen ihrer Freundin Rondriane Ui Fynwen, einer Geweihten der Peraine.

Sollten die Helden ähnlich reagieren wie Feran, rennen sie jetzt sofort zum Perainetempel. Fragen sie aber erst einmal nach, wo sie Rondriane finden können, kann ihnen Systra mitteilen, daß die Geweihte gerade Dienst im Siechenhaus hat.

Mit Umwegen

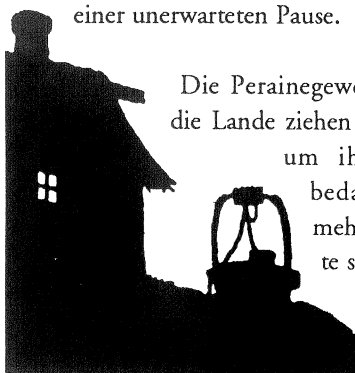
Wenn die Helden zum Perainetempel kommen (Beschreibung in *Hehre Häuser* ab Seite 22), treffen sie dort auf Tania Saathand, die gerade mit einer Bäuerin ein Gebet für dessen kranken Mann spricht. Im Anschluß daran kann sie sich um die Helden kümmern. Fragen sie nach Rondriane Ui Fynwen, schickt Tania die Abenteurer zu einem Arzt im Stadtviertel Marschen (muß sich der Spielleiter ausdenken), wo Rondriane angeblich einen Trank abgeben soll. Das stimmt allerdings nicht, so daß die Helden den Weg umsonst machen.

Feran hat Tania von seinen Freunden erzählt, die bald kommen würden, um die selben Fragen zu stellen wie er. Er bat sie dann, einen Scherz mitzumachen, indem sie den Helden eine Fehlinformation geben sollte.

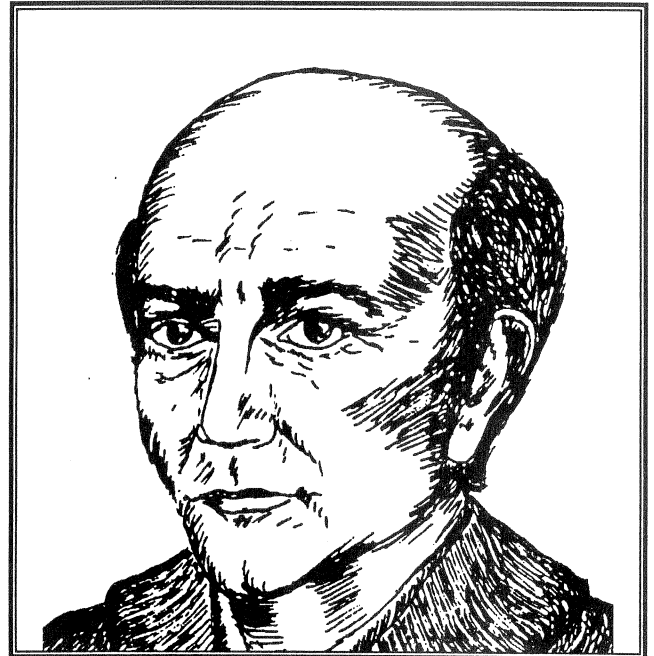
Derart in die Irre geschickt, können die Abenteurer die zweite Aufgabe auf keinen Fall als Sieger erledigen.

Rondriane Ui Fynwen

Im Siechenhaus (siehe Beschreibung in *Hehre Häuser* ab Seite 28) angekommen, läßt sich Rondriane schnell finden. Sie spricht gern mit den Helden, denn so kommt sie zu einer unerwarteten Pause.



Die Perainegeweihte, die viel lieber durch die Lande ziehen würde, dies aber nicht tut, um ihren Vater zu verletzen, bedauert, den Degen nicht mehr zu haben. Eigentlich wollte sie Havena für immer verlassen, um dem Dasein als Perainegeweihte und Krankenschwester für



immer den Rücken zu kehren. Doch schließlich plagte sie ihr schlechtes Gewissen und verwarf ihre Pläne wieder. Den Degen brachte sie daraufhin zu Doto Runwalt, einem Kuriositätenhändler im Hafenviertel.

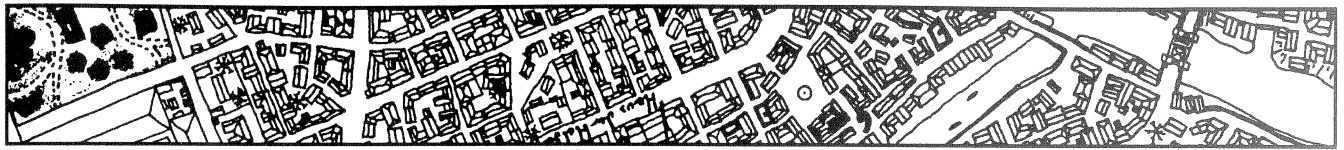
Fragen die Helden nach, warum sie den Degen nicht zu einem Waffenhändler gebracht hat, wird sie antworten, daß der Griff wie eine nackte Frau geformt war, weswegen sie die Hoffnung hatte, bei einem Kuriositätenhändler mehr Geld dafür zu bekommen.

Für den Fall, daß Feran diese Aufgabe nicht gewinnen soll, könnte er diese wichtige Information nicht haben, so daß er wahrscheinlich einen falschen Degen beim Kuriositätenhändler kauft.

Beim Kuriositätenhändler

Doto Runwalt (eine Beschreibung des Ladens befindet sich in *Licht und Schatten* ab Seite 43) kauft die ulkigsten Dinge auf, die ihm die vielen Seeleute, die nach Havena kommen, anbieten. Hat er den Eindruck, ein Gegenstand ließe sich gut verkaufen, läßt er von drei Zwergen, die für ihn arbeiten, Kopien davon anfertigen. Genau das hat er auch mit dem Degen von Jorin vor, weshalb Feran einen falschen kaufen könnte.

Kommen auch die Helden ohne Beschreibung zu Herrn Runwalt, wird er auch ihnen einen anderen Degen verkaufen. Erst wenn sie ihm die Waffe beschreiben, wird er sie herausholen, wobei er einen stolzen Preis verlangen wird.



Dem Spielleiter wurden genügend Manipulationsmöglichkeiten geboten, um diese zweite Aufgabe so zu beeinflussen, wie er es möchte. Haben die Helden den ersten Auftrag gewonnen, sollten sie diesen zweiten vielleicht verlieren und umgekehrt.

Meisterinformation:

Auch nach dieser Aufgabe könnten schon Abenteuerpunkte verteilt werden. Da sie etwas komplexer war, erhalten die Helden bei einem Sieg 40 AP und bei einer Niederlage 20 AP.

Die dritte Aufgabe

Nachdem die zwei Tage vergangen sind, die der Held und Feran für die zweite Aufgabe Zeit hatten, kommen sie wieder in der Taverne zusammen. Nachdem Jorin den Ausgang der Degensuche und den Gesamtstand verkündet hat, läßt er sich von Palia die dritte Rolle bringen. Daraus liest er vor:

”Bringt mir einen lebenden Stock. Wer dies zuerst schafft gewinnt. Wir treffen uns hier in zwei Tagen wieder.“

Danach gibt ein gewisser Drisbil Dath eine Runde Bier aus und alle Gäste johlen ihm zu.

Ein kriechendes Viech

Worum es bei diesem dritten Auftrag geht, können die Helden schnell herausfinden, aber es wird nicht leicht sein, ihn zu erfüllen. Die meisten Havener wissen, daß es sich bei lebenden Stöcken um die Stockotter handelt, einer Schlange, die vor allem in der Unterstadt lebt, die sich aber auch oftmals in großen Brennholzstapeln versteckt und darin eigentlich nicht zu erkennen ist, da sie selbst wie ein lebloser Stock aussieht.

Eine genaue Beschreibung der Schlange befindet sich im *Fürstentum Albernia* auf Seite 70. Ihr Biß ist giftig, und ein Gebissener, der keine KK-Probe -5 schafft stirbt innerhalb weniger Minuten. Ihre Werte:

MU:	10	AT:	9	PA:	0
LE:	30	RS:	0	TP:	1W+3
AU:	20	MR:	6	MK:	30

Nachdem die Helden den Hinweis bekommen haben, daß sie in die Unterstadt müssen, um eine solche Schlange zu bekommen, steht es ihnen natürlich frei, auf eigene Faust auf-

zubrechen. Der Spielleiter sollte dann Proben auf Tierkunde verlangen und für jede Stunde mit dem W20 würfeln. Bei 1 und 2 stoßen die Helden auf solch eine Schlange und können nun ihr Geschick und ihren Mut beweisen.

Sie können sich aber auch Hilfe besorgen. Dies könnte einer der vielen Sammler sein (siehe DLH 33) oder auch der Unterstadtführer Bruidnich Quent. Um an die Sammler zu kommen, kann der Spielleiter den in diesem Heft beschriebenen Krämer Celem Ryandhers benutzen, der den ärmlichen Gestalten ihre Funde abkauft.

Fragen die Abenteurer nach jemand, der sich mit Kreaturen auskennt, werden sie zu Jhorgin Jessak geschickt, der zwar mit Vögeln handelt, aber auch ab und an andere Tiere anbietet. Er kennt die Tierwelt in der Umgebung der Stadt wie kein anderer.

Der Vogelhändler

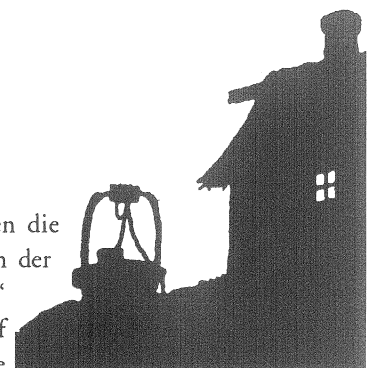
Eine Beschreibung des Tierladens von Jhorgin Jhessak läßt sich im DLH 28 ab Seite 25 finden. Er wird sich gegen ein gewisses Entgelt gerne bereit erklären, die Helden in die Unterstadt zu begleiten. Dort wird er sicherlich eine Stockotter für die Charaktere auftreiben können, denn er kennt ihre bevorzugten Aufenthaltsorte. Jhorgin gibt ihnen auch eine passende Box, in der die Schlange aufbewahrt werden kann.

Meisterinformation:

Sollten die Helden eine tote Schlange bringen, können sie nur gewinnen, wenn Feran gar keine fängt, denn Jorin hat unmißverständlich von einem lebenden Stock gesprochen. Wieder liegt es beim Meister, wer diese Aufgabe erfolgreich abschließt, um einen weiteren Punkt zu sammeln. Auch Abenteuerpunkte kann er erneut verteilen. Fangen die Helden eine Schlange und gewinnen, gibt es 25 AP, fangen sie eine und verlieren bekommen sie noch 15 AP, und stehen sie nach zwei Tage mit leeren Händen vor Jorin, gehen sie auch leer aus.

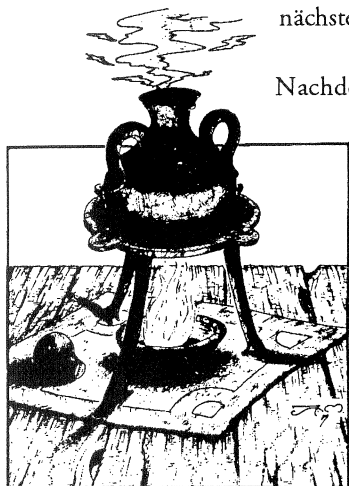
Die vierte Aufgabe

Zum vierten Mal treffen die Helden und Feran sich in der Taverne "Alte Marschen" und warten gespannt auf die neue Aufgabe. Für eine





der beiden Parteien geht es bereits um alles, denn sie liegt mit nur einem Erfolg hinten und muß das nächste Rätsel als erste lösen.



Nachdem die vielen Gäste bereits viel getrunken haben, wobei sie sich ausdauernd über den bisherigen Ablauf des Wettstreites unterhalten haben, tritt Jorin mit einem Pergament in die Mitte des Raumes und bittet um Ruhe.

„Der Wettkampf nähert sich dem Ende, und die Wetten stehen gut, daß wir keine fünfte Aufgabe mehr brauchen. Doch bevor wir an die fünfte Etappe denken, laßt uns gemeinsam sehen, was uns die vierte bringt

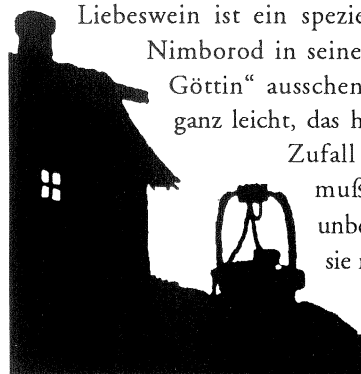
Wer mir zuerst eine Flasche Liebeswein bringt, gewinnt die vierte Aufgabe. Laßt uns in zwei Tagen wieder hier treffen, um zu sehen, wer diesen Teil für sich entscheiden kann.“

Wie immer ist nun der Zeitpunkt gekommen, daß irgend jemand eine Runde Getränke ausgibt, und mit Imo Wolter, einem Krämer, findet sich tatsächlich ein edler Gönner. Dann wird es für die Helden ernst.

Liebeswein

Wahrscheinlich werden die Helden zunächst einmal verschiedene Weinhändler aufsuchen, um sich nach dem Liebeswein zu erkundigen, aber von denen kennt niemand ein Getränk dieses Namens. Einer von ihnen wird mutmaßen, daß es sich dabei um ein magisches Elixier handelt, weshalb er sie in die Magierschule der Stadt schickt.

Doch dort sind sie vollkommen verkehrt, denn Liebeswein ist ein spezielles Getränk, das Nergel Nimborod in seiner Taverne „Zur lieblichen Göttin“ ausschenkt. Allerdings ist es nicht ganz leicht, das herauszufinden, weshalb der Zufall den Helden weiterhelfen muß, wenn sie diese Aufgabe unbedingt erfüllen müssen, weil sie nach Erfolgen zurückliegen.



Denkbar ist auch, daß sich die Abenteurer an den

Rahjatempel oder noch einmal an Systra Bhorr wenden. Beide sind zwar im Besitz berauscher Getränke, aber eines mit Namen Liebeswein ist nicht darunter. Einer der Geweihten der Liebesgöttin glaubt, einmal im Tempel von Grangor einen Liebeswein getrunken zu haben, aber ganz sicher ist er sich nicht.

Die Schule der Heilenden Hand

Zur Zeit betreiben vier Zauberer und drei Schüler unter der Leitung von Archara Mylorion die kleine havenische Magierakademie, die aber in nächster Zeit ausgebaut werden soll. Eine genaue Beschreibung befindet sich in *Hehre Häuser* ab Seite 60. Die Schule hat sich auf die Heilkunst spezialisiert, aber mit Hilfe ihrer umfassenden Bibliothek ist es ihnen auch möglich, Tränke aus anderen Bereichen herzustellen.

Die Helden müssen den Zauberern schon einen netten Preis bieten, damit diese sich veranlaßt sehen, ihnen zu helfen. Nach einigem Suchen findet sich in einem der vielen Zauberbücher tatsächlich die Rezeptur eines Liebesweines. Viele der Zutaten gibt es in der Schule, aber die folgenden müssen die Helden noch besorgen.

- **Erdbeeren:** auf dem Markt sollte es den Abenteurern nicht schwer fallen, diese Früchte zu kaufen.

- **Rosenöl:** der ein oder andere Apotheker besitzt diese kostbare Essenz, verlangt aber auch viel Geld dafür.

- **Stutenmilch:** Pferdezüchter und -händler wissen, wie man von den Stuten diese Milch bekommt. Doch auch diese Flüssigkeit wird nicht billig sein.

Beeilen sich die Helden beim Zusammentragen dieser Zutaten, kann der Zauberer Jorad Melron ihnen innerhalb eines Tages den Wein zusammenmischen. Insgesamt wird das Beschaffen dieses Getränkes an die 100 Dukaten kosten. Dafür haben sie danach auch einen magischen Trank, mit dessen Hilfe man einen Vertreter des anderen Geschlechtes von seiner eigenen Schönheit für wenige Tage nachhaltig überzeugen kann.

Ein handfester Streit

Für den Fall, daß die Charaktere den vierten Wettstreit unbedingt gewinnen müssen, kommt es an einem Abend zu einer Zufallsbegegnung, die ihnen durchaus weiterhelfen kann.



Die Helden gehen gerade durch das vorabendliche Havena, als sie plötzlich aus einer Seitengasse heraus seltsame Laute hören. Irgend jemand flucht und vereinzelt können die Abenteurer leichte Schmerzensschreie hören. Schauen sie nach, was los ist, entdecken sie einen Zwerg, der, bewaffnet mit einem alten Brett, fünf dunkelgewandete Typen auf Abstand hält. Ab und an brüllt der kleine Kerl seine Gegner an und schlägt mit der Latte nach ihnen. Doch schließlich werfen sich die fünf Gestalten auf ihn und prügeln wüst auf ihn ein.

Für gewöhnlich mischen sich Helden in solche Prügeleien ein, um dem Schwächeren zu helfen. Wir können nur hoffen, daß sie dies auch in diesem Fall tun, ansonsten wird der Zwerg anständig leiden müssen. Allein die Tatsache, daß sich die Charaktere unvermittelt einmischen, läßt die Attentäter aufschrecken. Nach einem kleinen Handgemenge suchen sie dann fix das Weite. Anschließend wendet sich der Zwerg an sie:

”Danke, daß ihr mir beigestanden seid, aber wahrscheinlich hätte ich die feige Brut auch so erledigt. Kommt mit, ich lade euch zu dem besten Wein der Stadt ein.“

In der ”Lieblichen Göttin“

Eine Beschreibung des Gasthauses ”Zur lieblichen Göttin“ befindet sich in Licht und Schatten ab Seite 37. Der Zwerg, der sich den Helden als Thumrik der Ältere, Sohn von Borsin vorstellt, führt sein Retter in genau diese Wirtschaft und bestellt bei Nergel Nimborod einen großen Krug vom besten Wein.

Da wir es den Helden nicht zu einfach machen wollen, sollte der Meister den Wein als besonders bekömmlich und anregend beschreiben. Erst wenn die Helden nachfragen, um welch ein köstliches Getränk es sich bei dem getrunkenen handelt, erfahren sie, daß es sich um Liebeswein handelt, den Nergel aus verschiedenen Weinen mischt.

Nur wenn die Abenteurergruppe überhaupt nichts merkt, könnte eine von Nergels Töchtern zum Tisch der Helden kommen, entdecken, daß der Weinkrug leer ist, und schließlich nachfragen, ob es denn noch einmal Liebeswein sein soll. Alsdann wird es wahrscheinlich sofort zurück in die Taverne ”Alte Marschen“ gehen, um einen Krug Liebeswein abzuliefern.

Meisterinformation:

Egal, was die Helden diesmal bei Jorin abgeben, sie erhalten für diesen Teil des Abenteuers 15 Abenteurerpunkte.

Die Entscheidung

Wenn die Helden und Feran zur letzten Aufgabe zusammenkommen, sollte es natürlich zwei zu zwei stehen, damit es überhaupt zum letzten Wettstreit kommt. Er wird darüber entscheiden, wer das Herz der lieblichen Hilinia gewinnt.

Wie schon viermal zuvor wird Jorin irgendwann ein Pergament in der Hand halten, um die letzte Aufgabe zu verkünden. Zuvor wird er aber noch einmal deutlich machen, daß dies das entscheidende Rätsel ist:

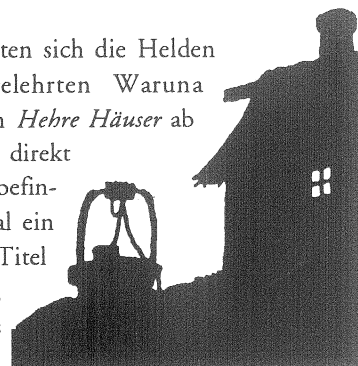
”Bei diesem letzten Wettstreit muß ich zugeben, daß die Aufgabe so gestellt ist, daß ich etwas davon habe. Wie ihr vielleicht wißt, liebe ich Bücher. Darum gebe ich euch zwei Tage Zeit, mir ein hübsches Buch zu bringen. Das Buch, das mir dann am besten gefällt, wurde mir vom Sieger dieses Streunerduells gebracht. Viel Glück.“

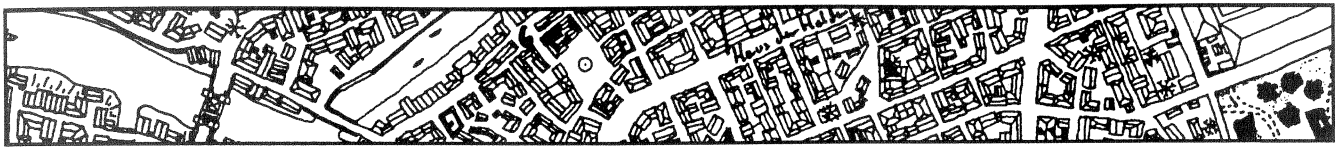
Sicherlich fragen sich die Helden schon, wer an diesem Abend eine Runde ausgibt, aber es läßt sich niemand finden. Vielleicht wollen sie ja selbst tief in ihre Tasche greifen, was ihnen die Sympathien vieler Gäste der Taverne einbringen würde. Dann können sie sich um ihre Aufgabe kümmern.

Wo findet man ein gutes Buch?

Zunächst sollte die Frage eigentlich lauten, wie man ein gutes Buch finden kann. Es könnte nicht schaden, wenn die Helden sich mit Jorins Frau unterhielten, denn sie weiß für gewöhnlich am besten, was ihrem Mann gefällt. Sie wird ihnen den Tip geben, ein Werk des havenischen Autors Aynd Chaimeils zu besorgen, der vor etwas mehr als 100 Jahren in der Stadt am Großen Fluß gelebt hat. Am besten wäre ein noch nicht veröffentlichtes Original, von denen es in Havena noch viele geben soll, was daran liegt, daß Aynd jeder seiner Angeboteten Geschichten geschrieben hat; und er hatte wirklich viele.

Möglicherweise unterhalten sich die Helden auch mit der Schriftgelehrten Waruna Tonstein (Beschreibung in *Hehre Häuser* ab Seite 51), deren Büro sich direkt neben der Streunerkeipe befindet. Sie hatte Jorin einmal ein sehr altes Buch mit dem Titel *Fauna Albernica* besorgt, von dem sie weiß, daß es noch einen Band *Flora*





Albarnica gibt. Sicherlich würde Jorin den Helden den Sieg zusprechen, wenn sie ihm dieses Buch brächten.

Die Charaktere können auch einfach losziehen, um ein besonderes Buch zu finden, wobei es auch auf ihren eigenen Geschmack ankommt. Sollte gar ein Zauberkundiger in der Heldengruppe sein, könnte dieser vielleicht eines seiner Magiebücher entbehren.

Motivsuche

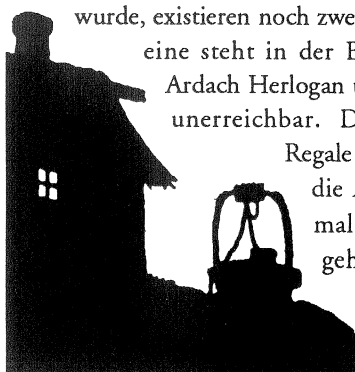
Auf eine Geschichte des Autoren Aynd Chaimeils können die Helden über die in diesem Heft befindliche Havena Fanfare stoßen. Dort steht geschrieben, daß eine gewisse Renma Voegs im stolzen Alter von 132 Jahren gestorben sei. Sie galt als die Frau, die dem Geschichtschreiber am meisten bedeutet hatte, weshalb zu vermuten ist, daß sie einige seiner Werke bei sich hat. Sie wohnte all die Jahre in einem kleinen Haus auf der Krakeninsel und hinterließ alles ihrer Enkelin Ohnagra, die der Efferdgemeinde an gehört und deshalb in der Efferdschule wohnt. Diese Enkelin wird den Helden gern gestatten, das Geerbte durchzusehen, aber sie werden nichts finden, was von Chaimeils persönlich geschrieben wurde.

Ohnagra Voegs will aber nicht ausschließen, daß sich noch etwas in dem kleinen Haus, das sie demnächst beziehen will, befindet. Sie begleitet die Helden gern dorthin.

Der einzige Text, den Renma noch besaß, befindet sich hinter einem der Bilder von Chaimeils. Es handelt sich um eine Geschichte mit dem Titel Motivsuche, die erste Kurzgeschichte, die Aynd jemals geschrieben hatte. Da Ohnagra nichts an dem Pergamentblatt interessiert, überläßt sie es den Helden, wenn sie ihr versprechen, eine kleine Spende in den Efferdtempel zu bringen.

Flora Albernica

Von diesem Buch, das im Jahr 204 vor Hal geschrieben wurde, existieren noch zwei Exemplare in Havena. Das eine steht in der Bibliothek des Markvogtes Ardach Herlogan und ist somit für die Helden unerreichbar. Das andere schmückt die Regale des Hesindetempels, so daß die Abenteurer wenigstens einmal hineinschauen können. Es gehört aber viel Charme und Geld dazu, es dem Hochgeweihten Domnall Dalpert abzuschwatzen.



Eine Möglichkeit, an dieses Buch zu kommen, ist der Krämerladen von Imo Wolter, an dessen Eingangstür ein Schild mit der Aufschrift "Wir besorgen alles" angebracht ist. Der Krämerladen ist in *Hehre Häuser* ab Seite 34 beschrieben. In ihm arbeiten einige Phexgeweihte, die auch einen geheimen Tempel des Nachtgottes unterhalten. Sie werden das Buch tatsächlich innerhalb eines Tages besorgen, verlangen dafür aber ein gewaltiges Honorar. Wenige Tage später wird dann in der Havena-Fanfare von einem Einbruch beim Markvogt Ardach Herlogan geschrieben, bei dem lediglich ein Buch gestohlen wurde.

Andere Werke

Wir können nicht wissen, was die Helden suchen werden, weshalb wir die Suche nach anderen Büchern in die Hände des Spielleiters legen wollen. Es gibt viele Krämer und Buchhändler in Havena, die den Abenteurern die tollsten Schriften präsentieren werden.

Allein Domnall Dalpert wird den Charakteren aber sagen können, ob sie ein bedeutendes oder ein billiges Buch erstanden haben. Der Hochgeweihte wird sich gern bereiterklären, der Gruppe bei ihrer Suche zu helfen. Schließlich durchstreift auch er oft die Läden der Stadt, um interessante Schriften für seine Tempelbibliothek zu finden.

Haben die Helden dann ein angemessenes Buch gefunden, können sie nach Ablauf der Frist in die Taverne "Alte Marschen" gehen, um es Jorin zu überreichen.

Meisterinformation:

Für diesen letzten Teil des Abenteuers kann der Spielleiter den Helden noch einmal 15 bis 25 Abenteurerpunkte geben, je nachdem, wie sie sich angestellt haben. Anschließend kommt dann das Finale.

Der Sieger steht fest

Beim erneuten Treffen in der Taverne scheint der Schankraum noch voller zu sein als sonst. Einige Gäste nehmen noch letzte Wetten an, andere unterhalten sich über den bisherigen Verlauf des Wettstreites. Einige der Leute könnten den Helden bekannt vorkommen, denn unter ihnen sind auch Domnall Dalpert, Geweihter der Hesinde, Imo Wolter, Phexgeweihter, Systra Bhorrr und Jhorgin Jhessak.

Schließlich bittet Jorgin um Ruhe und läßt sich dann die Bücher geben. Feran gibt ihm einen Band der Enzyklopaedia Magica aus dem Jahre 299 vor Hal, dem Jahr des Großen



Bebens. Schnell wetten einige der Gäste noch auf Feran, und sie werden einen kleinen Gewinn einfahren, wenn die Helden nicht eines der beiden oben genannte Werke aufgetrieben haben. Gegen ein Original von Aynd Chaimeils könnte nicht einmal ein Tagebuch von Rohal dem Weisen gewinnen, und nach der Flora Albernica sucht Jorin schon so lange, daß er zu Tränen gerührt sin wird, wenn ihm die Helden dieses Buch überreichen.

Wer auch gewinnen mag, die übrigen Gäste im Schankraum werden ihm lauthals zujubeln. Für den zu erwartenden Fall, daß die Helden den Wettstreit für sich entscheiden, wird Feran auf seinen Kontrahenden zukommen, um ihm zu gratulieren. Schließlich rufen alle nach Hilinia, die dem Sieger einen Kuß geben soll. Doch die Streunerin hatte offensichtlich keine Lust, als Preis gehandelt zu werden, weshalb sie gar nicht erst in die Taverne gekommen ist. Wahrscheinlich zieht sie irgendwo durch die Lande, um ihr Leben zu genießen.

Die Tatsache, daß Hilinia nicht anwesend ist, sorgt im Schankraum für große Erheiterung. Die meisten Anwesenden lachen laut und auch Feran amüsiert sich königlich. Wollen wir hoffen, daß die Helden genügend Humor haben, daß auch sie über die eigenwillige Streunerin schmunzeln können. Sie haben gegen einen stadtbekannten Streuner einen Wettstreit gewonnen, weshalb man ihre Namen im Kreise der Barden und Streuner von Havena kennt. Dies könnte für kommende Abenteuer in der Stadt am Großen Fluß wichtig sein, denn Freunde kann man immer brauchen.

Und so endet das Abenteuer mit einem rauschenden Fest, in dessen Mittelpunkt die Charaktere stehen. Sie werden sicherlich einige Runden ausgeben müssen, aber viele der Besucher des Lokals werden stolz sein, ihnen etwas spendieren zu können.

Meisterinformation:

Zwar haben die Helden schon Abenteuerpunkte bekommen, aber der Spielleiter sollte jedem noch einmal 25-50 AP geben, je nachdem wie sie sich in dem Abenteuer geschlagen haben. Für gute Ideen ließen sich dann noch weitere Erfahrungspunkte verteilen, aber das muß jeder Meister selbst wissen.

Ein Zwischenspiel

Für den Fall, daß die Helden einmal in der Wertung in Führung liegen, wird Feran zu etwas unfairen Mitteln greifen. Er kennt einige Leute bei den Orkendorf-Krähen, einer Diebesbande, die weite Teile des Orkendorfes kontrolliert

(eine Beschreibung befindet sich in *Licht und Schatten* ab Seite 24), die er schließlich bitten wird, die Abenteurer ein wenig aufzuhalten.

Während die Charaktere dann mit der Lösung eines Problems zu tun haben, treffen sie auf einen gutaussehenden, nett angezogenen Mann namens Thorn Veruin. Er glaubt jemanden zu kennen, der den Helden weiterhelfen kann und führt sie auf irgendeinen Hinterhof im Orkendorf, wo sie schließlich von einem Dutzend Strolchen der Krähen überfallen werden. Die Gegner sind so zahlreich, daß die Abenteurer keine Chance gegen sie haben. Und so werden sie schließlich gefesselt, und man verbindet ihnen die Augen.

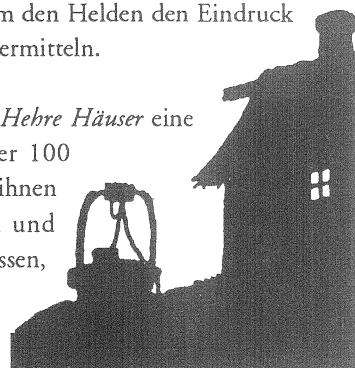
Damit die Gruppe nicht auf die Idee kommt, Feran könnte irgend etwas mit diesem Überfall zu tun haben, nehmen die Diebe den Abenteuern noch all ihre Barschaft ab. Dann schaffen sie sie in einen alten Keller, aus dem sie sich nach einigen Stunden wieder befreien können. Diese Zeit sollte Feran reichen, den gerade laufenden Wettstreit für sich zu entscheiden.

Selbstverständlich kann der Spielleiter aus diesem Zwischenspiel ein kleines Sonderabenteuer machen. So könnte es in dem Keller, in dem die Helden abgeladen werden, einen geheimen Zugang in die alte Kanalisation der Stadt geben, durch die die Abenteurer dann entkommen können. Dort unten läßt es sich schnell verlaufen, und wer weiß, wer sich dort so herumtreibt.

Auch steht es dem Meister frei, sich weitere Zwischenspiele auszudenken, die aber gar nichts mit dem Abenteuer zu tun haben. Problematisch wird es erst, wenn die Gruppe vor lauter Zwischenspielen nicht mehr ihre eigentliche Aufgaben lösen kann.

Als Hilfe stehen dem Spielleiter dafür die vielen Ergänzungen der Stadt am Großen Fluß im Letzten Helden und den beiden Sonderbänden zur Verfügung. Fast alle Beschreibungen enthalten kleine eigene Abenteuerideen, die benutzt werden können, um den Helden den Eindruck einer lebendigen Stadt zu vermitteln.

Zudem befindet sich in *Hehre Häuser* eine Aufstellung von weit über 100 Bürgern von Havena. Mit ihnen ist es leicht, Informanten und Passanten auftauchen zu lassen, die den Helden weiterhelfen können, oder die sie einfach nur aufhalten.





Stadtgeflüster



In dunklen Gassen

Tips für Spielleiter,
die in Havena Abenteuer spielen

von Andreas Michaelis

Jetzt, wo wir schon wieder einen Havena-Band produziert haben, und wo die Zahl der Havena-Ergänzungen im Helden immer größer wird, sollten wir euch endlich einmal ein paar Tips geben, wie man Abenteuer in Havena spielen kann. Dabei ist die erste Frage, die man sich stellen kann:

Welche Helden sollten in der Gruppe sein?

Grundsätzlich eignen sich die meisten Heldentypen für Stadtabenteuer, wobei für einige schon eine gehörige Portion gutes Rollenspiel gehört. Geradezu geeignet sind natürlich alle Charaktere, die sich in einer Stadt wohlfühlen. Darunter befinden sich alle Arten von Geweihten, Streuner, Barden, Krieger und so weiter.

Seit der Lockerung des Magierverbotes in Havena ist es auch Zaubernern möglich, ihr Werk in der Stadt am Großen Fluß zu verrichten, aber viele Havener betrachten Magier immer noch als großes Übel, und

jedem Zauberkundigen wird es zunächst einmal schwer fallen, eine Genehmigung auf Ausübung von Magie vom Ältestenrat zu bekommen, denn die müssen sehr teuer erkaufte werden.

Von Elfen sollten die Spieler eigentlich absehen, denn die fühlen sich nur selten wohl in solch großen Städten. Zwerge können ruhig gespielt werden, wobei der Spielleiter den Spieler darauf hinweisen sollte, daß es in Havena einen Ingerimtempel gibt.

Wenn man die Stadt betritt

In Havena ist man recht weltoffen und man 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 Genehmi-

gung zum Tragen von Waffen vorweisen können.

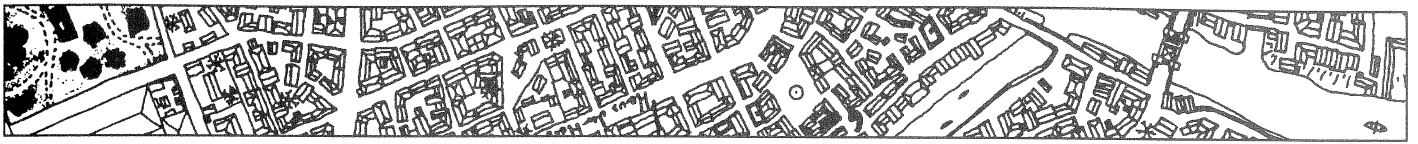
Anschließend nehmen die Wachen den Fremden mindestens 7 Silbertaler Tagessteuer ab und geben ihnen einen Ausweis, wobei sie sie darauf hinweisen, daß sie nach sieben Tagen die Stadt zu verlassen oder erneut 7 Silbertaler zu zahlen hätten. Dann endlich ist man in Havena.

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.

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 wachsamem Auge alles beobachtet, während in ärmeren Stadtviertel die Augen der jugendlichen Diebe auf einen gerichtet sind.

Der Spielleiter sollte die Beschreibungen der Stadtviertel im Fürstentum Albernia benutzen, um das 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.

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 Abenteuer zu tun hat.

Denkbare Begegnungen in Kneipen sind Schlägereien zwischen zwei Betrunknen, Falschspieler, Kaufleute aus anderen Städten, eine Horde Zwerge, die sich den Eingrimptempel von Havena anschauen will und natürlich die Bürger der Stadt.

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, 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 sicherlich besser nicht anlegt.

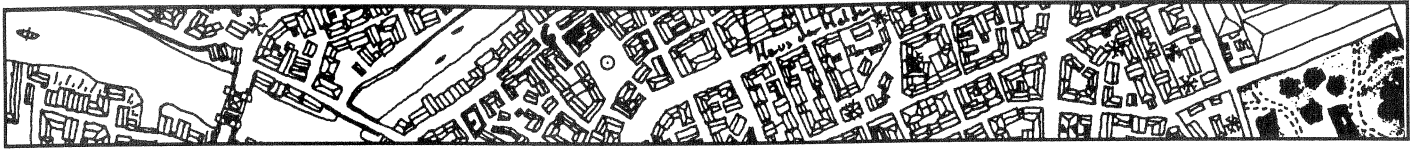
Persönlichkeiten

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, kann die Havena-Fanfare benutzen, die wir erschaffen haben, um die Stadtgeschichte voranzutreiben.

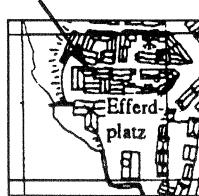




'Celems Schätze der Vergangenheit'

'Schmeiß es weg oder bring' s zu Celem'
(havenaische Redensart)

In der unmittelbaren Nähe des Efferdtempels – man kann die alten Ruinen der Unterstadt bereits in den wallenden Nebelschwaden ausmachen – liegt ein kleiner Laden, der von außen recht unscheinbar und schäbig erscheint, in seinem Innern jedoch so manches Wunder hütet



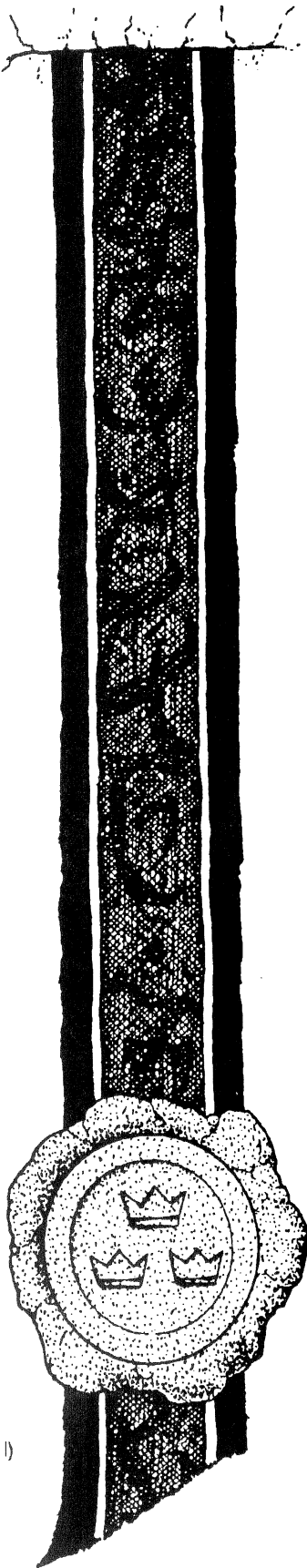
(G/2). Die Gebäude in seiner Umgebung sind ausnahmslos größer und besser erhalten als das windschiefe Holzhaus, das auf einem alten Steinfundament errichtet worden ist, in dem der Schwamm sitzt und über dessen Ursprünge niemand mehr Auskünfte zu geben weiß.

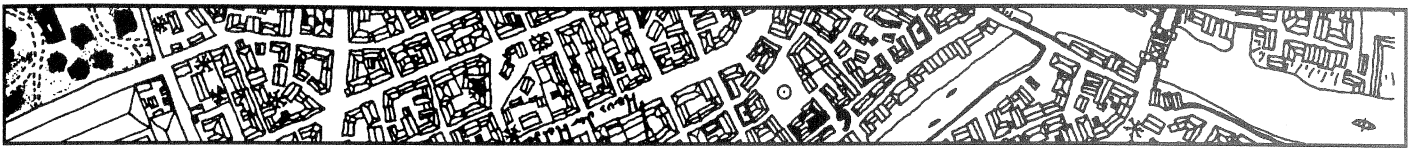
Es mag sein, daß das Haus einst einen sauberen Anstrich in einem efferdgefälligen Blau besessen hat, doch von diesem sind nicht viel mehr als ein paar vereinzelte Farbflecken verblieben. Das Dach ist riedgedeckt und zweifelsohne an zahllosen Stellen hoffnungslos durchweicht. Die Fensteröffnungen sind mit rostigen Stäben vergittert und von innen mit Holzläden verschlossen. Pilze, die sich in den Rahmen festgesetzt haben, zeigen deutlich, daß sie schon eine halbe Ewigkeit nicht mehr geöffnet worden sind. Die schmale Ein-

gangstür weist ein schweres Schloß auf, dennoch scheint sie einem gewalttätigen Eindringen nicht mehr viel entgegensetzen zu können, denn in ihr sitzt der Wurm. Trotz des erbarmungswürdigen Zustands ist das Gebäude bewohnt, ja, beherbergt sogar ein gutgehendes Geschäft.

'Celems Schätze der Vergangenheit' lautet der verwitterte Schriftzug auf dem dunklen Holzschild, das im Schatten des schmalen Vordachs an der moosigen Wand prangt, und man muß schon etwas Glück haben, um die Eingangstür des Ladens unverschlossen vorzufinden. Die frühen Abendstunden, wenn die ersten Vorboten der Dämmerung durch die Straßen schweben, sind am erfolversprechendsten, wenn es darum geht, den kauzigen Besitzer des Hauses anzutreffen. Geregelte Öffnungszeiten gibt es jedenfalls nicht. „*Wer etwas will, wird schon wiederkommen*“, lautet der unerschütterliche Wahlspruch des Eigners.

An einer Seite des zerfallenen Hauses führt ein schmaler, dunkler Durchgang, der im Obergeschoß überbaut wurde, in einen kleinen Hinterhof, der von Unrat und Gerümpel förmlich übersät ist. Von dort führt eine schmale, ausgetretene Treppe ins Kellergeschoß unter das Haus hinab.





Von der allgegenwärtigen Feuchtigkeit ist die Stiege ausgesprochen glitschig und dementsprechend schwer zu begehen. Die Tür macht einen stabileren Eindruck als die am Vordereingang, auch sie ist mittels eines schweren Schlosses versperrt.

1. Celem Ryandher

Wer dem alleinstehenden Mann zum ersten Mal gegenübertritt, muß sich meist beherrschen, um nicht ungewollt laut aufzulachen, denn Celem Ryandhers Erscheinung spottet im wahrsten Sinne des Wortes jeglicher Beschreibung. Selten zuvor ist in der Stadt jemand gesehen worden, der sich mit einer vergleichbaren Ausdauer ähnlich geschmacklos, unpassend und geckenhaft kleidet.

Das hautenge, mintgrüne Beinkleid scheint Celem Ryandher direkt auf den Leib geschneidert worden zu sein, jedenfalls zierte es tagtäglich seine dünnen Beine, obwohl es bereits allerlei Flecke aufweist. Ein breiter Gürtel aus rissigem Leder hält die Hose mittels einer angelaufenen, silbernen Schließe in Form eines sich aufbauenden Einhorns an ihrem angestammten Platz.

Darüber trägt der Mitvierziger meist ein weites, oranges Hemd, dessen Schnitt jedoch nicht überspielen kann, daß in ihm ein unglaublich magerer und schwächlicher Mann steckt. Wohl aus diesem Grund weist der Überwurf, ein alter Umhang aus schwarzgrün schillerndem Stoff und einer goldenen Bordüre aus Gareth, zwei geschickt platzierte Schulterpolster auf, die hin und wieder durch das heftige Gestikulieren des Trägers zu verrutschen drohen. Ein Paar schlammbedeckter Stiefel, ein alter Gehstock mit silberglänzendem Knauf, wie er vor gut dreißig Jahren in Havena Mode war, und ein feuerrotes Halstuch vervollständigen das skurile Auftreten Celem Ryandhers.

Mit einer Körpergröße von 1,63 Metern gehört Celem nicht unbedingt zu den hochgewachsensten Menschen Havenas und muß dementsprechend viel Spott ertragen, was ihm allerdings nur bedingt gelingt. Kurioserweiser ist Celem Ryand-

hers Temperament am ehesten mit 'aufbrausend' zu charakterisieren, und schon so mancher ist förmlich vor dem vor Wut tobenden Männchen, dessen Stimme sich zu allem Überfluß dann auch noch zu überschlagen beginnt, lachend zusammengebrochen. Glücklicherweise erweist sich Celem als wenig nachtragend, und so kann es sein, daß schon wenige Tage nach einem derartigen Zwischenfall beide Beteiligten in ungetrübter Eintracht an einem Schanktisch sitzen und Erzählungen austauschen.

Celem Ryandher handelt nämlich mit allem, was mit dem alten, untergegangenen Havena zu tun hat: Fundstücke wie auch Geschichten und Legenden. Stets ist er auf der Suche nach Neuem, befragt jeden, der in der Unterstadt gewesen sein soll, und läßt sich alles minutiös beschreiben. Dabei läßt er sich nicht mit ein paar unwirschen Worten abspeisen.

Alles scheint ihn zu interessieren, und er hinterfragt nahezu

jede Beschreibung – wie hoch das Wasser an diesem oder jenen Gebäude stand, welche Farbe die Schindeln hatten oder wie tief ein bestimmtes Artefakt im Schlamm begraben gelegen hatte. Demzufolge hat Celem Ryandher auch viel mit den 'Sammlern' zu tun (vergleiche DLH 33), ein Umgang, der vielen in Havena ein Dorn im Auge ist, denn die Ärmsten der Armen gelten als Unglücksbringer, die sich mit dem Tod ihrer Vorfahren den Lebensunterhalt verdienen – niemand, der wahrhaft götterfürchtig ist, würde so etwas tun.

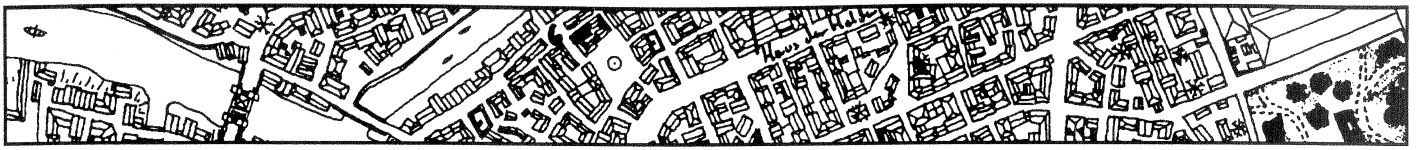


Celem Ryandher

(A)D&D: St: 8, In: 7, We: 7, Ge: 15, Ko: 8, Ch: 7, RK: 9 (10), TW: 2, TP: 11, ETWO: 20, BW: 30/90, RW: Krieger 2, A: 1, S: 1W4 (Dolch),
Gesinnung: (chaotisch) neutral

DSA: MU: 6, KL: 8, IN: 9, CH: 7, FF: 16, GE: 13, KK: 9, AG: 4, HA: 5, RA: 3, GG: 4, TA: 5, JZ: 6, NG: 5, LE: 38, AU: 47, AT: 10, PA: 8, RS: 0, TP: 1W6 (Dolch), Stufe: 3, MR: 2

Midgard: Grad 2, St: 48, Ge: 88, Ko: 52, In: 43, Au: 45, pA: 61, Sb: 44, LP: 10, AP: 11, RK=OR, RW: 75, HGW: 66, B: 24, Res. +11/13/11, Abwehr +12, Angriff: Dolch +7 (1W6-1)



Über Celem Ryandher kursiert so manches Gerücht in Havena. Die einen besagen, daß der Händler einem gewaltigen Goldschatz auf der Spur ist, der unter dem Schlamm der Unterstadt begraben liegt, die anderen vermuten hinter der Fassade des kauzigen Mannes einen machtbesessenen Magier, der nach einem Weg sucht, mit *Yanahoh* in Kontakt zu treten. Doch keine der beiden Fraktionen glaubt so richtig an einen tatsächlichen Erfolg Celems und lassen ihn daher gewähren – hin und wieder wirft jedoch jemand ein Auge auf den Händler, schließlich man kann ja nie sicher sein.

Beide Parteien tun dem eigentümlichen Händler Unrecht, und auch die anderen Gerüchte entsprechen nicht der Wahrheit. Einzig und allein sein aufrichtiges, wenn auch schon an Besessenheit grenzendes Interesse an der Geschichte und den Gepflogenheiten des alten Havenas ist die Triebfeder hinter dem unermüdlichen Treiben Celem Ryandhers, der sich selbst in der Rolle eines Gelehrten oder Forschers sieht, deren geistige Fähigkeiten und Selbstdisziplin jedoch bei weitem nicht erreicht.

Der liebste Gesprächspartner Celem Ryandhers ist daher der Gelehrte *Tyros Prahe*, der unter dessen ständigen Besuchen und endlosen 'Fachsimeleien' beträchtlich zu leiden hat. Er ist jedoch zu wohlgezogen, als daß er Celem gegenüber seine wahren Gedanken offenbart und übersteht dessen Heimsuchungen, indem er sich in seinem Sessel zurücklehnt, bedächtig an der Pfeife schmaucht und sich gelegentlich zu einem wissenden Kopfnicken hinreißen läßt, und während Celem ihm mit brennendem Eifer seine neusten Erkenntnissen darlegt, stellt der Zwergenforscher in Gedanken die Einkaufslisten für den folgenden Tag zusammen oder überdenkt noch einmal die letzten Abschnitte eines Buches, die er zuvor gelesen hat.

2. Im Haus der Schätze der Vergangenheit

2.1. Das Erdgeschoß

Das gesamte untere Geschoß wird von einem einzigen Raum eingenommen, der

in tiefster Dunkelheit getaucht liegt und so etwas wie eine Mischung aus Verkaufsraum und Gerümpelkammer zu sein scheint. Ein unangenehmer Geruch nach Moder, Verfall und Schimmel schlägt dem Eintretenden entgegen.

Dicht an dicht stehen hier staubbedeckte Regale, alte Körbe, morsche Schränke und vereinzelte Vitrinen, zwischen denen nur schmale Durchgänge existieren, die nur im Seitwärtsgang passierbar sind. Die von außen erkennbaren Fensteröffnungen können aus dem Innenraum nicht ausfindig gemacht werden, da von der Außenwand nur noch herzlich wenig zu sehen ist – überall türmen sich Berge unterschiedlichster Dinge auf, die die meisten Menschen Havenas bedenkenlos auf den Müll werfen würden.

Ein ähnliches Los wie die Fenster ist der Bodenluke beschieden, die einst in den Keller führte, nun aber unter den Sammelstücken Celem Ryandhers verschüttet liegt. Eine schmale Holzstiege, die ebenfalls mit Exponaten bedeckt ist, führt hinter dem Verkaufstresen an der Rückwand in das oblenliegende Geschoß.

Celem Ryandher hat hier in seinem unerschöpflichen Fleiß alles zusammengetragen, was ihm lieb und wichtig ist und aus den Ruinen Havenas stammt. Wenngleich alles auf penibelste Art und Weise mit einer Nummer versehen wurde, die zu entsprechenden Einträgen in allerlei Büchern verweisen, in denen wiederum alles über deren Fund, Hintergründe und Zusammenhänge, versehen mit allerlei mutmaßenden Anmerkungen und Querweisen, nachzulesen ist, kann all dies nicht über die Tatsache hinwegtäuschen, daß hier ein heilloses Durcheinander herrscht.

Man findet im Verkaufsraum des Erdgeschosses im flackernden Licht der Öllampen verbogene Löffel, Türbeschläge, Tonscherben der verschiedensten Gefäße, unbrauchbare Waffen, zerbrochene Nachtöpfe, Schürhaken, vergammelte Stoffetzen, Bruchstücke diverser Statuen und Reliefe, vereinzelte Knochen, unvollständige Schnitzarbeiten, verschmutzte Pergament, einen angelaufenen Wetterhahn,

rostüberzogene Hellebardenköpfe und dergleichen mehr.

2.2. Das Obergeschoß

Dieser Bereich ist für den spärlichen Publikumsverkehr in Celems Laden normalerweise nicht zugänglich.

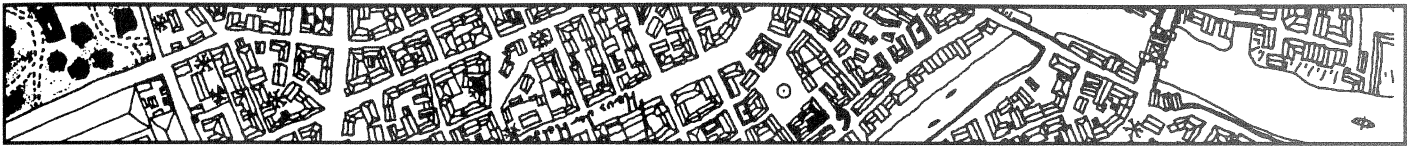
01. Der Wohnraum

Auch dieser Bereich des Wohnhauses wird von den Relikten des untergegangenen Havenas dominiert, wenngleich diese Fundstücke ausgesuchterer Natur sind als die des Erdgeschosses. Sie haben das persönliche Interesse Celem Ryandhers erregt und harren noch ihrer vollständigen Entschlüsselung und Einordnung. Die Möbelstücke des Wohnraums muten selbst wie aus dem Schlamm geborgene Artefakte an und sind hoffnungslos verkommen. Die Polster der einfachen Stühle sind zerrissen und verschmutzt, das Holzgestell wurmzerfressen, und der niedrige Tisch ist angebrochen und steht nur noch, weil er durch diverse Bücher und Balken gestützt wird.

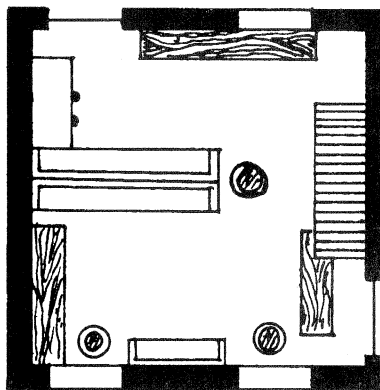
Die Kochstelle nahe dem schmalen Fenster trägt zu der vorherrschenden Unordnung gehörig bei, denn um sie herum türmen sich wahre Berge dreckigen Geschirrs und Töpfe, von denen einige zu allem Überfluß noch kalte Speisereste beinhalten, auf die mittlerweile allerlei Ungeziefer aufmerksam geworden sind.

Celem Ryandher sitzt hier oft bis spät in die Nacht inmitten seinen Unterlagen und brütet über allerlei Inschriftsfragmente, auffälligen Zeichen und Bruchstücken unvollständiger Gegenstände, um ihnen das Geheimnis ihrer Geschichte zu entreißen. Dabei gelangt er mitunter dank seiner Beharrlichkeit zu ganz erstaunlichen Erkenntnissen.

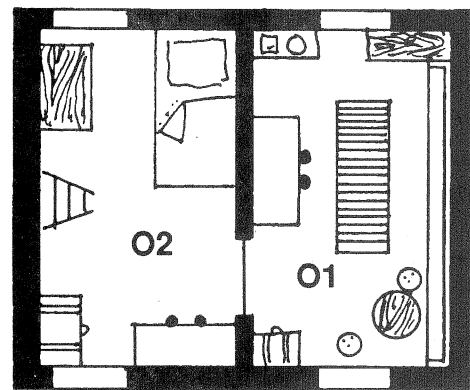
Das bedeutendste Ereignis im Forscherleben des Händlers liegt schon einige Jahre zurück und war zweifelsohne die Entdeckung und Deutung jenes Pergamentfetzens, der später vom Efferdtempel von ihm unter dem Gebot des Stillschweigens erstanden wurde und einen möglichen Hin-



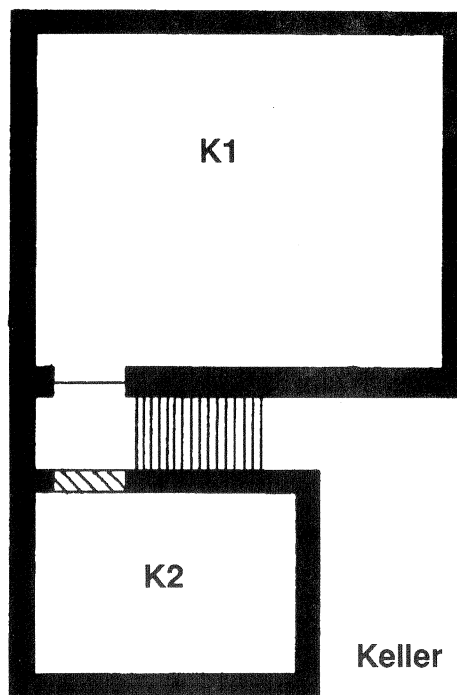
Krämer Cerem Ryandher



Erdgeschoß



Obergeschoß



Keller



weis auf den Verbleib des legendären 'Sterns von Mherwed' in Verbindung mit dem alten Havena enthielt (vergleiche DLH 24 und 31).

O2. Das Schlafgemach

Jenseits des Bettes Celem Ryandher befindet sich das wohl skurrilste Stück seines Sammelwahns, denn dort erhebt sich, mit gut einem Dutzend Tauen an der Wand festgezurt, eine hölzerne Galleonsfigur in Gestalt eines jungen Mädchens, das in den Armen ein Füllhorn trägt, aus dem sich ein Strom Fische und anderer Meeresbewohner ergießt. Die farbenfrohe Bemalung der Figur ist längst abgeblättert, dennoch läßt sich ihre einstige Schönheit noch erahnen. Auffällig an der Figur ist, daß die feinen Züge des gütigen Frauengesichts kaum verwittert sind, während der Rest bereits gehörig unter dem Ansturm der Zeit gelitten hat. Celem schreibt diesen Umstand einem besonderen Segen zu, der wahrscheinlich einst die Aufgabe gehabt hat, die Überfahrten des Schiffes zu behüten.

Unter dem Bett liegt eine verschlossene, eiserne Truhe, in der der Händler die wertvollen Fundstücke aus dem versunkenen Havena aufbewahrt. Schmuckstücke finden sich dort ebenso wie silberne Gebrauchsgegenstände und elfenbeinerne Schnitzereien. Den Schlüssel zu diesem Schatz, der Gesamtwert der Güter beträgt immerhin stattliche 75 Dukaten, trägt der Händler an einem eisernen Ring am Gürtel, zusammen mit jenen für die Eingangstür und den beiden für die zwei Kellertüren (s.u.).

2.3. Der Dachboden

Dieser Bereich des Hauses ist nur über eine Leiter zu erreichen und wird selbst von Celem Ryandher nur selten betreten. Die sich durchbiegenden Deckenbalken lassen bereits vermuten, was den Eintretenden dort oben erwartet.

Die Realität überflügelt wahrscheinlich die schlimmsten Vorahnungen, denn auf dem Dachboden gibt es – einmal abgese-

hen von dem ein mal ein Meter großen Ort, wo die Luke die Decke durchbricht – keinen begehbaren Freiraum. Celem Ryandher hat nämlich in der äußersten Ecke begonnen, all jenes einzulagern, was er von seinen Schätzen glaubt, nicht mehr verkaufen zu können. Der Gedanke, etwas wegschmeißen zu müssen, was mit dem alten Havena zusammenhängt, ist ihm zuwider, und so türmte sich über die Jahre Schicht auf Schicht, und nun, da der Stauraum allmählich knapp wird, trägt sich der Händler mit dem Gedanken, in der Nähe eine alte Scheune anzumieten, um dort weitere Fundstücke einzulagern.

Celem Ryandher lebt im Glauben, genau zu wissen, was sich auf seinem Dachboden stapelt, jedoch ist eher das exakte Gegenteil der Fall. Es befinden sich einige ausgesprochene Kostbarkeiten in den unerfindlichen Tiefen des Lagers, die Celem, könnte er sich nur ihrer entsinnen, in hektische Aktivitäten ausbrechen lassen würden – doch sie schlummern vergessen zwischen wuchernden Schimmelpilzen, denn die eingedrungene Feuchtigkeit hat einen Großteil des alten Ramsches bereits vergammeln lassen.

2.4. Der Kellergeschoß

Die Kellertreppe, die vom Hof aus in die Tiefe führt, ist schmal und glatt, da die Trittflächen schlammbedeckt sind. Die gemauerten, moosbedeckten Wände des Schachtes verdeutlichen, daß das Steinfundament, auf dem das Haus errichtet worden ist, schon sehr alt ist.

K1. Der normale Keller

Die Tür, die am Ende der Treppe unter das Haus führt, ist verschlossen, den dazugehörigen Schlüssel trägt Celem Ryandher bei sich. Früher gab es einmal einen zweiten Zugang vom Haus aus in den Keller, doch dieser wurde durch das stete Anwachsen der Sammlung Celems hoffnungslos verstellt. Die Luke, die von unten her deutlich sichtbar ist, läßt sich mit keiner auch noch so großen Kraftanstrengung aufstemmen, da ein unglaubliches Gewicht auf ihr lastet. Dem Unwissenden hingegen muß es vorkommen, als

sei sie durch Magie versiegelt worden, denn sie rührt sich förmlich keinen Millimeter.

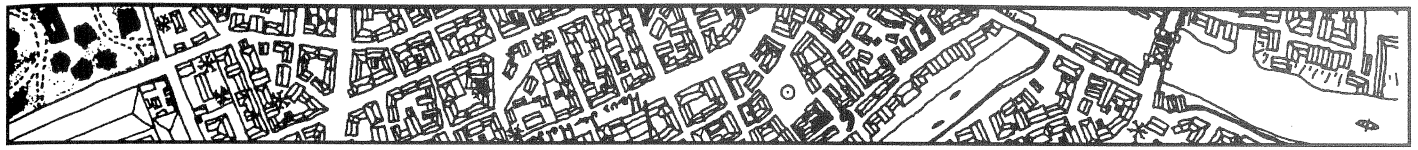
Ansonsten enthält der Keller – wie könnte es auch anders sein – aus dem zähen Schlamm geborgene Relikte der Unterstadt, diesmal sind es jedoch sperrigere Dinge wie eine eiserne Zellentür, das Gestänge eines Ziehbrunnens, ein Pflug, eine beschädigte Statue des Kaisers Hal in jungen Jahren, die Deichsel eines Karrens unzählige Faßringe, das gewaltige Scharnier eines der alten Stadttore, verbeulte Rüstungsteile, zerbrochene Schwerter, ein Säulenfuß aus Marmor und weitere vergleichbare Ungeheuerlichkeiten. Für Celem Ryandher ist der Kellerraum jedoch eine wahre Schatzkammer.

K2. Der Geheimkeller

Dem Eingang zum normalen Keller gegenüberliegend befindet sich eine zweite Tür am Fuß der Treppe. Sie ist hervorragend im Mauerwerk verborgen und kann nur schwer entdeckt werden. Ein Schlüssel vom Bund Celem Ryandher's öffnet sie, das dazugehörige Schlüsselloch besitzt die Größe eines Fingerglieds und ist hinter einem herabhängenden Moospolster verborgen.

Der Kellerraum hinter der Geheimtür liegt unter der offenen Hoffläche, von wo aus er nicht zu erahnen ist. Der einzige Anhaltspunkt auf dessen Existenz sind die vereinzelt Büsche, die am Rand des Hofes recht gut gedeihen, über dem Geheimkeller jedoch kaum austreiben, da sie nicht genügend Erdreich unter den Wurzeln haben. Die Spuren von der Errichtung des unterirdischen Raums sind längst verwischt, immerhin stammt er aus der Zeit, da die Grundmauern des Hauses angelegt worden sind. Außer Celem wissen nur sehr wenige Menschen von dem alten Refugium.

Wofür die Kammer früher einmal bestimmt gewesen war, kann nicht mehr festgestellt werden. Heute verwahrt Celem dort im Auftrag zwielichtiger Gestalten Dinge auf, die nicht gefunden werden dürfen und finanziert so den Großteil seiner Lebenskosten. Zwar verkauft er hin und



wieder auch einmal ein Fundstück aus seinem Laden an Reisende, das allgemeine Interesse am versunkenen Havena ist doch eher gering.

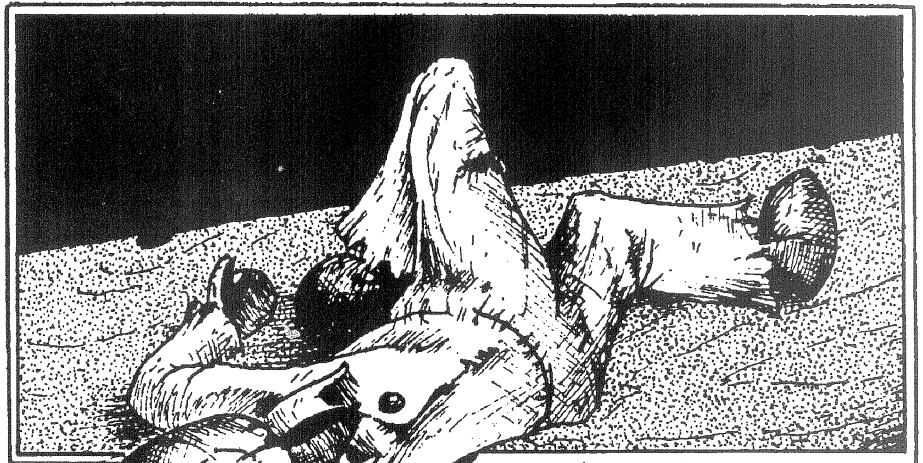
Celem Ryandher stellt keine Fragen, was für Dinge bei ihm auf den Regalen des Geheimkellers, in dem das Grundwasser knöcheltief steht, eingelagert werden, und gilt in den Kreisen der Verfeimten als vertrauenswürdig. Flüchtigen Personen gewährt der Händler allerdings keinen Unterschlupf.

In der Dunkelheit des alten Kellers ruhen neben zahlreichen Beutegütern von beträchtlichem Wert auch einige Dinge, die, kämen sie ans Tageslicht, für gehörigen Aufruhr sorgen würden. So hat beispielsweise *Teanna Lamb*, das derzeitige Oberhaupt der Orkendorf-Krähen, als eigene Lebensversicherung unwiderlegbare Beweise bei Celem Ryandher hinterlegt, die aufzeigen, daß *Xernia*, die Besitzerin des Krähennestes, nicht nur die verbotenen magischen Künste ausübt, sondern auch mit dämonischen Kräften paktiert (siehe auch: *Havena-Ergänzungen 2 – 'Licht und Schatten'*). Unglücklicherweise weiß diese jedoch davon, und sollte sie sich tatsächlich einmal mit Teanna überwerfen, wäre die endgültige Beseitigung dieser belastenden Schriften eine ihrer ersten Taten – doch bis dahin ist es ihr wichtiger, ihre Freundin im Glauben zu belassen, alles fest in der Hand zu haben.

3. Ausgewählte Schätze

Unter den von Celem Ryandher gehorten Dingen gibt es vieles, was durchaus einen gewissen Wert – sei er nun materiell oder ideell – besitzt. Die im folgenden aufgeführten Artefakte sind beileibe nicht alles, was im Besitz des Händlers unter diese Rubrik fällt und sollen nur eine ungefähre Vorstellung davon vermitteln, was man alles im 'Celems Schätze der Vergangenheit' erstehen könnte.

– eine alte, verbeulte **Öllampe** aus Messing, in der ein leibhafter Dschinn lebt, bzw. schläft – wenn man sein Ohr ganz dicht an die Tülle hält, kann man ihn



sogar leise schnarchen hören. Bislang hat es Celem allerdings nicht vermocht, den Geist in der Lampe zu erwecken, wenngleich er schon alles mögliche ausprobiert hat.

Wie diese Lampe jedoch ins alte Havena gekommen ist, bleibt dem Händler ein vollkommenes Rätsel, und gerade das reizt ihn an dem Artefakt. Die ernüchternde Wahrheit ist jedoch, daß die Öllampe von der verheerenden Sturmflut, die Havena in den Tod gerissen hat, angespült worden ist, nachdem sie jahrhundertlang auf dem Meeresboden gelegen hatte.

– ein faustgroßes Stück **pechschwarzen Felses**, dessen eine Seite glatt geschliffen ist. Es ist deutlich, daß dies ein Fragment einer Reliefplatte ist, dessen Oberfläche ein figürliches Bild zeigte, denn dort eingegrabene Linien zeigen ein schlichtes Auge. Celem behauptet, daß dieses Stück ein Teil des Bodenreliefs aus dem Zentrum des alten Markplatzes sei, das die Stadt Havena zeigte und ihren Schutzgott Efferd, der schützend seine Hände über sie ausbreitete.

Tatsächlich wohnt dem Bruchstück eine schlummernde, schützende Macht inne, die bislang verhindert hat, daß der nächtliche Besucher in Celem Ryandhers Haus gelangt (s.u.).

– eine **grünspanüberzogene Kupferplatte**, unter dessen Patina magische Schriftzeichen zum Vorschein kommen. Celem hat diese zwar bereits entdeckt, zögert aber noch, den gesamten Zauberspruch freizulegen, da Magie innerhalb der Mauern Havenas verboten ist. Andererseits leidet er unter einer nahezu krankhaften Neugier, die ihn daran hindert, das Fundstück zu vernichten oder an geeigneter Stelle abzugeben, wie es von jedem aufrechten Bürger Havenas erwartet wird.

Sollte die aufrichtige Seite Celem Ryandhers tatsächlich die Oberhand gewinnen, wäre dies ein herber Verlust, denn die Kupferplatte stammt aus den Archiven des Zauberers *Alkar Zerimapholes* und beinhaltet eine detaillierte Anweisung zur Erschaffung *regenerativer Magie* – also Zaubersprüche, die ihre Wirkungsdauer selbständig durch beispielsweise die Kraft der Sonne verlängern und solange anhalten, wie sie durch ihre Kraftquelle gespeist werden. Die Abhandlung ist zwar nicht ganz vollständig, dennoch ist ihr Wert für die verschiedenen Magierakademien unschätzbar.

– ein **Rosenamulett** aus Elfenbein, das Celem für ein aus Al'Anfa importiertes Schmuckstück hält, was jedoch nicht der Wahrheit entspricht. Der Sammler *Kjaal Norwen* hat das Stück in den Ruinen in jener schicksalhaften Nacht gefunden, die dessen Leben vollkommen verändert hat (siehe DLH 33, S. 34: *Kjaals Traum*).



Das vermeindliche Kleinod ist auch der Ursprung der Schwierigkeiten, in denen sich Celem Ryandher gegenwärtig befindet, deren wahres Ausmaß sich ihm jedoch noch nicht vollständig offenbart hat (s.u.).

– eine grob geschnitzte **Gliederpuppe** aus Holz mit aufgemaltem Gesicht, verdrehten Gliedmaßen, Haaren aus Stroh und zerschlissenen Kleidern. Das alte Kinderspielzeug war der größte Schatz des vierjährigen **Dhims**, der sich, als das Wasser kam, an seine Puppe, die er vor dem Unheil beschützen wollte, klammerte und ertrank. Der Geist des Kindes fand daraufhin keine Ruhe, denn er vermochte es nicht, seinen **'Memi'** mit sich zu nehmen, und daher blieb er bei ihm.

Normalerweise zeigt sich Dhim nicht und begnügt sich damit, in der Nähe seiner Puppe zu hocken und mit seinen immateriellen Kinderhänden über ihr borstiges Haar zu streicheln. Wird ihm Memi jedoch weggenommen – es genügt unter Umständen schon, das alte Spielzeug aufzunehmen und interessiert zu betrachten – erwachen in dem kindlichen Geist die alten Ängste, seine geliebte Puppe zu verlieren. In vollkommener Stille kann man dann von irgendwo her ein verzweifelter Kind hilflos weinen hören. Wird die Holzpuppe gar verkauft, folgt Dhim seinem geliebten Gefährten überall hin. Seine Gegenwart wird dann in Form nasser Spuren von kindergroßen, bloßen Füßen bemerkbar.

Der Kindgeist vermag es, für wenige Sekunden sichtbar zu werden. Er erscheint dann halb durchsichtig und schaut denjenigen, der seine Puppe hat, vorwurfsvoll und stumm an. Kommunizieren kann er in diesem Zustand allerdings nicht.

Die ruhelose Kinderseele ist verängstigt und fühlt sich in dem neuen Havena unter all den Lebenden gar nicht wohl. Gelingt es, mit ihr mittels Magie oder einem geeigneten Medium Kontakt aufzunehmen, kann man erfahren, daß es Dhims sehnlichster Wunsch ist, zusammen mit Memi nach Hause, in die Ruinen des versunkenen Havenas, zurückzukehren.

4. Die Ängste Celem Ryandhers

Es ist schwer festzustellen, seit wann Celem Ryandher von seiner Furcht heimgesucht wird, die keinen greifbaren Ursprung zu haben scheint. Zunächst war es nur ein gelegentliches Erschrecken, wenn er unverhofft auf eine Person traf – dann fuhr ihm der Schreck tief in die Glieder, und er mußte sich erst einmal setzen, um wieder zu sich zu finden. Später reichte bereits ein leises, plötzliches Geräusch aus, um ihn in diesen Zustand zu versetzen.

Manche Dinge in seinem Haus begannen, ihm unheimlich zu werden, und in seiner regen Phantasie entstanden die schrecklichsten Kreaturen, die im Schatten zwischen all seinen Artefakten lauerten. Hin und wieder gelang es Celem zwar, sich aus seinen haltlosen Ängsten zu befreien, und sein logischer, analytischer Verstand zeigte ihm, daß es keinen Grund zur Beunruhigung gab, doch wenige Tage darauf drohte er bereits wieder, von seiner dunklen Furcht verschlungen zu werden.

Seit ungefähr einem Mond ist sich Celem Ryandher sicher, daß in manchen Nächten tatsächlich irgendwer oder -etwas um sein Haus schleicht und versucht, zu ihm vorzudringen. Es scharrt und kratzt an seiner Vordertür, steigt auf das marode Dach und rüttelt wütend an den Fensterläden, doch aus einem unerfindlichen Grund kommt es nicht herein.

Um sich zu schützen, hat er bereits zweimal einen Wächter für viel Geld engagiert, der des Nachts bewaffnet um sein Anwesen patrouillierte, doch der erste verschwand nach drei Tagen spurlos. Möglicherweise hatte er es einfach mit der Angst bekommen und sich davongemacht, vielleicht teilt er aber auch das Los seines Nachfolgers, den die Stadtwachen grausam entstellt aus den Fluten des großen Flusses geborgen haben. Wer oder was den Körper des kräftigen Mannes derart zugerichtet hat, blieb den Behörden jedoch ein Rätsel.

Abhängig davon, in welcher geistigen Verfassung sich Celem gerade befindet, ist er entweder davon überzeugt, daß sich

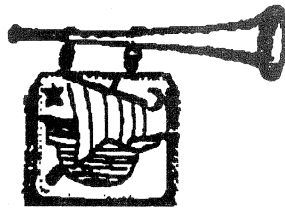
irgend ein namenloser Schrecken aus den Tiefen des versunkenen Havenas erhoben hat, um ihn dorthin zu verschleppen, oder daß ein menschlicher Widersacher versucht, ihn aus dem Wege zu räumen, wobei er sich ein mögliches, glaubwürdiges Motiv, daß eine derartige Tat rechtfertigen würde, kaum ausmalen kann.

Die Orkendorfrähen kämen seiner Meinung nach am ehesten in Betracht – obgleich seine Kontaktperson zu dieser Diebesbande, der Schneider **Truandor Worm**, ihm mehrfach versichert hat, von derartigen Vorgängen nichts zu wissen – denn in seinem Geheimkeller bewahrt Celem neuerdings auch einige Stücke der **'Schwarzen Greifen'** auf, einer relativ neuen Diebesbande, die durch spektakuläre Beutezüge im Revier der Orkendorfrähen zu diesen in erbitterte Rivalität getreten sind.

Eine andere Gruppe, die Celem Ryandher ebenfalls als mögliche Drahtzieher hinter dem Geschehen in Betracht zieht, ist der geheimnisvolle **'Bund des Lebens'**, von dem der Händler in der Vergangenheit schon öfters anonyme Schreiben erhalten hat. In denen ist er unmißverständlich aufgefordert worden, die Toten des untergegangenen Havenas endlich ruhen zu lassen, denn sein unverantwortliches Handeln würde früher oder später das Böse aus den verwunschenen Ruinen zu den Lebenden locken. Bislang hatte er den unterschweligen Drohungen wenig Beachtung geschenkt, doch die jüngste Entwicklung hat ihn bewogen, seinen Meinung noch einmal zu überdenken.

Leider bin ich gezwungen, die tatsächlichen Hintergründe noch im Unklaren zu belassen, bis weitere, noch erscheinende Puzzle-Teile im Zusammenspiel mit den bereits vorhandenen Artikeln 'Saravhae, die dunkle Frau' (DLH 32) und 'Der alte Sammler Kjaal Norwen' (DLH 33) Licht in das Dunkel der geheimnisvollen Vorgänge rund um die Unterstadt Havenas bringen. Es spricht natürlich nichts dagegen, die Elemente in verschiedenen Abenteuern schon einmal in Erscheinung treten zu lassen – um so größer wird die Überraschung, wenn sich schließlich alles zusammenfügt.

Andreas Mätzing 



Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernisches Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast

gesandt. Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich. Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 SC, sonst 2D.

Chaos in den Namenlosen Tagen

Wir danken den Zwölfgöttern, daß das alte Jahr nun endlich vorüber ist. Wie schon in allen Jahren zuvor stellten die Namenlosen Tage wieder eine harte Prüfung für die Bevölkerung der Stadt dar.

Im Fischerort brach ein Feuer aus, dem vier Fischerhäuser zum Opfer fielen. Acht Menschen, darunter drei Kinder starben in den Flammen.

Im Hafenviertel tauchte eine geisterhafte Erscheinung auf, die die Leute in Angst und Schrecken versetzte. Sie soll aus der Unterstadt gekommen sein.

Im dritten Tag des Namenlosen lief eine schwarze Galeere in den Hafen der Stadt ein. Als sie einen Tag später wieder auslief, bemerkten viel Havener, daß ihre Hunde und Katzen nicht mehr

da waren. Eine Suche blieb erfolglos.

In Oberfluren wurde an jedem Tag des verruchten Gottes eine Leiche gefunden. Sie hatten alle ein seltsames Mal auf der Stirn, das aussah, als sei es ihnen eingebrannt worden.

In Duhnhus schlüpften 17 Hühner mit zwei Köpfen aus den Eiern. Viele Eier in diesem Ort hatten mehrere

Dotter und waren übermäßig groß.

Zum Glück trafen sich ständig die Gläubigen der Stadt in den vielen örtlichen Tempel, um für das Wohl der Stadt zu bitten. Tsa sei dank wurde in diesem Jahr kein Kind währen der Namenlosen Zeit geboren. Gebeten zu Peraine dürfte es zu verdanken sein, daß es in diesem Jahr keine Ernteausfälle gibt.

Alter Stadtpark verwildert

Einst war er der Stolz der Havener, und jetzt wuchert überall das Unkraut. So lange ist es noch gar nicht her, da jubelte die Bevölkerung dem mutigen helden Bard Cheanard zu, nachdem er eine Nacht im Stadtpark verbracht hat, um allen zu zeigen, daß es dort keine Fluch gäbe.

Bald schon wurden die ersten Feste in dem Park gemacht und ein jeder wollte dort Blumen pflanzen. Der schwere Eisenzaun wurde abgebaut und man traf sich, um gemeinsam in der Sonne zu sitzen. Kinder spielten auf der Wiese und allgemein waren alle zufrieden.

Und dann wurde im Ältestenrat der Bau eines Firuntempels beschlossen, und weil die Stadt ja so volle Kassen hat, wurden kurzerhand einige Bauernhäuser abgerissen und ein neuer Park wurde angelegt.

Dieser wurde mit zwölf wunderschönen Steinstatue der Götter von Asteron Obeljahn geschmückt und bekam den Namen Zwölfgötterpark.

Seitdem gehen alle nur noch in den neuen Park, um in der Sonne zu lustwandeln und der alte Stadtpark verwildert zunehmend. Wir fragen uns, wann wird endlich etwas

gegen diesen unhaltbaren Zustand getan. Einige Wege sind nicht mehr zu begehen, da sie von lästigen Dornenranken versperrt werden. Die Wiesenblumen sind nicht mehr zu sehen, da überall Diesteln wuchern. Und das Wasser in dem kleinen Teich ist braun und modrig.

Lonida Porinin, eine Abgeordnete des Ältestenrates hat uns versprochen, sich um den Park zu kümmern, doch kann sich niemand vorstellen, daß der Stadtpark wirklich zur Sprache kommt. Darum sollten sich die Bürger der Stadt des Parkes annehmen.

ami

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztägig geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

Viele Fundstücke zu
verkaufen

kommt zum Krämer
Celem Ryandhers

ganz in der Nähe des
Efferdtempels

Viele Amulette und
Glücksbringer

Nachrichten aus Albernia

12 Störche

Duhnhus. In diesem Jahr wird der Ort Duhnhus von 12 Störchen als Nistplatz benutzt. Die Bauern des Ortes dankten der Göttin des Ackerbaus mit einer großzügigen Geldspende für dieses wohlwollende Zeichen.

Wegelagerer

Abilacht. In der Gegend von Abilacht sind in den letzten Monaten immer wieder Reisende von einer Bande von Wegelagerern ausgeraubt wurden. Zum Glück wurde noch niemand bei den Raubüberfällen verletzt.

Der Rat der Stadt Abilacht hat nun ein Kopfgeld von 10 Dukaten für jeden Räuber ausgesetzt, der gefangen wird.

In Soldatenkreisen zeigte man sich nicht überrascht von dieser Bande, und die Garde ist sich sicher, die Hintermänner bald dingfest machen zu können.

Froschplage

Viele Orte, die in den Sümpfen Albernias liegen klagen über ein vermehrtes Auftreten von Fröschen in ihren Orten.

Angeblich kann man mancherorts keinen Schritt mehr aus dem Haus machen, ohne auf einen der lästigen Quaker zu treten. Immerhin wird es dadurch weniger Mücken geben.

Bogenschießen

Honingen. In Honingen wird es am 12. Kondra einen großen Wettbewerb der Bogenschützen geben. Wie uns der Ältestenrat Havenas mitteilte, wird der Bogenbauer Galanion Silberblüte die Hauptstadt des Reiches vertreten.

Von dem Elf sagt man, er könne die Speichen eines fahrenden Streitwagens mit dem Bogen treffen. Wir wünschen ihm viel Glück und ein zielsicheres Auge.

Grenzkonflikt

Von der Grenze nach Nostria wird in den letzten Tagen immer wieder berichtet, daß nostrische Soldaten auf albernischen Boden vorgedrungen sind. Ob es an der Orientierungslosigkeit ihrer Führer gelegen hat, oder ob Nostria andere Ziele verfolgt, ist nicht ganz sicher. Bisher haben sich die Soldaten stets in ihr Land zurückgezogen, wenn albernische Soldaten auftauchten.

Kurz vermeldet

109 Tote während der Tage des Namenlosen in Albernia
Schiffsunglück auf dem großen Fluß fordert drei Todesopfer # # #
Vierlinge in Abilacht geboren # # #
Havener Bier ist laut der Brauerzunft das beste des Mittelreiches # # #
Moor trocknet aus # # #
Leiche eines Hingerichteten in Honigen verschwunden # # #
Bennaindamm brüchig

Renma Voegts tot

Im Alter von 132 Jahren verstarb am 2. Praios Renma Voegts, von der wir wissen, daß sie lange Jahre mit dem Dichter Aynd Chaimeils im selben Haus gelebt hatte. Noch nie wurde eine Bürgerin Havenas so alt wie Renma, die auch in den letzten Tagen ihres Lebens immer noch auf die Rückkehr ihres Geliebten gewartet hatte.

Der Dichter war vor etwas mehr als 100 Jahren auf seltsame Art und Weise verschwunden und man sah ihn nie wieder in seiner Heimatstadt. Da auch in anderen Städten niemals

Werke des Schriftstellers aufgetaucht sind, ist man allgemein davon ausgegangen, daß er auf einer Reise ums Leben gekommen ist.

Die verstorbene Renma hinterläßt eine Enkelin, die in der Schule des Efferd zur Geweihten ausgebildet wird. Das Kind zeigte sich tief erschüttert über das Ableben ihrer Großmutter, drückte aber auch ihre Hoffnung darüber aus, daß die alte Frau nun ihren Frieden bei den Göttern gefunden habe. Vielleicht trifft sie ihren Angebeteten im Götterreich.

ghb

Bekanntmachung

Der Ältestenrat gibt bekannt, daß alle Bürger, die vom heutigen Tage an Ware auf dem Markt anbieten, dafür eine Marktsteuer zu entrichten hätten, die ein Zehntel ihres Einkommens ausmacht. Diese Steuer ist zusätzlich zu der Kopfsteuer zu entrichten. Ferner muß jeder Besucher, der in Havena weilt eine

Tagesteuer von einem Silbertaler zahlen. Wer dieser Pflicht nicht nachkommt, muß mit einer Gefängnisstrafe rechnen.

Besucher bekommen deshalb am Stadttot oder am Hafen einen Tagesteuerausweis, der immer auf Verlangen vorgezeigt werden muß. ami

Schuhe in allen Größen

gibt es bei

Schuhmacher Thulm

Wir führen alles, was in Gareth die neuste Mode ist und ein wenig mehr.

An der alten Stadtmauer

Pralinen und feines Gebäck

gibt es bei der

Hofbäckerei

"Naropp"

direkt am

Entenmarkt