

Abenteuer in Havena Seuche an Bord

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 3–6 Helden

Großband

ERFAHRUNGSTUFEN

3–7

ABENTEUER

19



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Seuche an Bord
oder
Abenteuer in Havena
Band I

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

Droemer
Knaur®


Schmidt
Spiele

Seuche an Bord (Die Schwarze Wut)

von Reinhold H. Mai

Auf Dracos Spur

von Stefan H. Schulz und Dorothea Sautter

Das Experiment

von Peter K. Hübiger und Michael Immig

Herausgegeben von Ulrich Kiesow

Drei Gruppen-Abenteuer der Erfahrungsstufen 3–7
für den Meister und 3–6 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Joachim Fortmann

© 1987 Droemersch Verlagshaus Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-32001-0

Inhalt

Einführung	6	Im »Goldenen Drachen«	35
Abenteuer in Havena	7	Auf zu Glumbo!	37
Vorwort des Herausgebers	7	Das Haus der Brüder Bagosch	43
Das Spiel in der Stadt	7	Im Labyrinth	48
		Welches Ende hätten sie denn gern?	54
Seuche an Bord (Die Schwarze Wut)	9		
von Reinhold H. Mai		Das Experiment	57
Vorspiel (Meisterinformationen)	9	von Peter K. Hubig und Michael Immig	
Das Abenteuer	12	Archon Megalon (Meisterinformationen)	57
Der Weg des Kapitäns	14	Vorgeschichte (Meisterinformationen)	58
Der Weg des Smutje	16	Zusammenfassung (Meisterinformationen)	59
Die Wege des Marald und Tarlugh	21	Das Abenteuer	61
Der Weg des Thurismund	24	1. Tag (Rohalstag, 4. Rajha 7 Hal)	61
Der Weg des Khelekel	25	2. Tag (Feuertag, 5. Rajha)	63
Die Wege des Shoul, Davide,		3. Tag (Wassertag, 6. Rajha)	66
Airard und Rodegang	27	Das Ende des Abenteuers	71
Die »Versorgung« der Kranken	31	Meisterpersonen	71
Das Ende des Abenteuers	32		
Auf Dracos Spur	33	Anhang (Häuser und Meisterpersonen,	
von Stefan H. Schulz und Dorothea Sautter		Havena-Fanfare)	74
Hintergrund (Meisterinformationen)	33		
		Grundrißpläne	
		zwischen den Seiten	40/41

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue SpieleGattung ermöglicht.

Diese einfachen Grundregeln des Schwarzen Auges sind im »Abenteuer-Basis-Spiel« enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefaßt, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, daß sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können – wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, daß sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können – je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters. Das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel – »Die Werkzeuge des Meisters« –, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

An weiterem Zubehör gibt es noch die »Würfel des Schicksals« und einen »Zusatzblock« mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum Schwarzen Auge wird ständig ausgebaut. Alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht und wieviele Spieler können sich beteiligen. Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. Alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des »Abenteuer-Basis-Spiels« gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des »Abenteuer-Ausbau-Spiels« vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben läßt man dann einfach weg.

Umgekehrt ist es auch möglich, die Basis-Abenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen – der Meister muß sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Abenteuer in Havena

(Vorwort des Herausgebers)

Als die Bestandteile der **Havena-Box** so weit fertiggestellt waren, daß wir sie vorzeigen konnten, verschickten wir sie – mit der Bitte um Stellungnahme – an einige der profiliertesten Spielleiter und Rollenspielautoren im deutschsprachigen Raum. Wir ernteten viel Lob für unsere Arbeit (herzlichen Dank!) und eine Menge aufregende Abenteuer-Vorschläge, zu denen die Havena-Box den Anstoß gegeben hatte. Die stimmungsvollsten Entwürfe wurden ausgearbeitet, endlich können wir sie Ihnen vorlegen, und ich bin überzeugt, sie werden Ihnen ebenso gut gefallen wie mir.

Aus den Daten und Fakten, die in der Box zusammengetragen sind, erheben sich plötzlich Kreaturen aus Fleisch und Blut: Havenas Bürger, treuerzige, verschlagene, kauzige, finstere, wunderschöne, mordlustige, edelmütige, raffgierige, derbe und pfliffige, aber niemals langweilige Gestalten, die durch die nach Meer, Schweiß, Fisch und Teer riechenden Straßen streifen. Wahrscheinlich können Sie es kaum erwarten, Ihre Spielerrunde als Stadtführer durch die Gassen und Schänken zu geleiten und mit ein paar waschechten Havenaern bekanntzumachen.

Das Spiel in der Stadt

Bevor Sie aber mit Ihren Spielern die Stadt erkunden, sollten ein paar grundsätzliche Dinge geklärt werden, die für das Spiel in einer Stadt – in der Zivilisation also – zu beachten sind:

Das Zusammenleben in einer Gemeinschaft kann nur funktionieren, wenn gewisse Übereinkünfte, die das Miteinander regeln, respektiert werden. Das bedeutet nun nicht, jeder Havener würde alle Stadt- und Reichsgesetze achten, aber wenn er sie bricht, so tut er das heimlich. Gelegentlich mögen sich in den Straßen Szenen offener Gewalt abspielen, doch sie sind die große Ausnahme. Kein Bürger der Stadt – nicht einmal die Mitglieder der Diebesgilde – würde Havena der Willkür und Brutalität preisgeben. (Wen soll ein Dieb bestehlen, wenn jedermann, der ein paar Dukaten bei sich trägt, sofort erschlagen und ausgeplündert wird?)

Aus dieser Einstellung der Havener ergibt es sich, daß sie sich sofort gegen rücksichtslose Eindringlinge zusammenschließen, auch wenn sie im Alltagsleben völlig gegenläufige Interessen verfolgen. Kaum ein Havener ist gut auf die Stadtgarde zu sprechen, dennoch wird er alles tun, um die Soldaten zu unterstützen, wenn Außenseiter den Stadtfrieden bedrohen.

Das ist die Lage, mit der die Spieler-Helden in Havena konfrontiert sind und auf die sie sich einstellen müssen. So wird mancher Held gezwungen sein, sein übliches Verhalten zu ändern. Wer immer nur mit Gewalt seinen Weg zum Ziel sucht, jeden Gegner auf der Stelle niederschlägt, alle Zeugen und Verdächtigen sofort mit der Folter bedroht, der wird sich in Havena nicht lange halten können. Das gilt auch dann, wenn der Held eigentlich in rechtschaffener Absicht handelt: So mag er davon überzeugt sein, daß der Krämer Ulan heimlich Sklaven verkauft, dennoch kann er den Mann ohne Beweise nicht beschuldigen und schon gar nicht selbst Hand an ihn legen, ohne Ulans Nachbarn und die Stadtgarde auf den Plan zu rufen.

Es ist Sache des Spielleiters, den Spielern ein Gefühl dafür zu vermitteln, »was in Havena geht« und was unmöglich ist. Die Spieler werden bald selbst feststellen, daß es viel reizvoller sein kann, auf diplomatischen Umwegen ein Ziel anzusteuern als immer nur dem Schwung des Streitkolbens zu folgen. Übrigens gilt in Havena noch immer das alte Magie-Verbot. Zwar ist es – wie das bei alten Gesetzen häufig geschieht – inzwischen ein wenig aufgeweicht (immerhin hält Fürst Cuanu sich einen Hof-

Druiden), aber es wird von den Havenern respektiert. Offene Anwendung von Magie würde von den Bürgern niemals geduldet. Wenn Ihre Spieler nicht von sich aus akzeptieren, daß es stilllos ist, im festgefügtten Alltagsleben einer Stadt mit Feuerlanzen und magischen Salamandern zu hantieren, dann müssen Sie als Meister dem zügellosen Einsatz von Magie durch rigorose Verbote entgegenwirken.

Die Werte der auftretenden Meisterpersonen wurden so angelegt, daß sie in einer vernünftigen Relation zu Helden der 3. – 7. Stufe stehen. Wie üblich sollte der Meister die Spielwerte den Helden seiner Spielrunde anpassen. Falls die Spieler nur über extrem hochstufige Helden verfügen, sollten Sie sich überlegen, ob sie für die Erkundung der Stadt nicht neue Helden erschaffen. Einem Magier der 18. Stufe mag es gut zu Gesicht stehen, wenn er eine ganze Provinz von einem Erz-Schurken befreit, fraglich

aber ist es, ob er sich mit den Klein- und Großkriminellen einer Hafenstadt herumschlagen mag. Dazu sind jüngere Helden, die noch am Anfang ihrer Karriere stehen, wohl besser geeignet. Auch dürften sie mehr Gefallen an den Verlockungen und Zerstreuungen in den Gassen der Altstadt finden als ein abgeklärter Kriegsveteran oder ein in Ehren ergrauter Meistermagier.

Übrigens haben wir darauf verzichtet, die zahlreichen Abenteuer-Vorschläge aus der **Havena-Box** in den **Havena-Abenteuer-Büchern 1** und **2** aufzugreifen, denn viele Meister haben diese Vorschläge inzwischen mit ihrer Runde ausgestaltet, und diesen Spielleitern wollten wir nicht mit unseren Versionen der Abenteuer in die Quere kommen. Damit ist alles gesagt, was Sie vor dem Durchschreiten des Stadttores wissen sollten. Also dann – legen Sie das Bestechungsgeld für die Torwache zurecht – und auf geht's!

Seuche an Bord (Die Schwarze Wut)

von Reinhold H. Mai
(Idee: Andreas Blumenkamp)

Vorspiel (Meisterinformationen)

Alle paar Jahrzehnte flackert in Aventurien eine Krankheit auf, die zum ersten Mal unmittelbar nach den Magierkriegen auftrat, und seitdem viel Elend über die Welt gebracht hat: die Schwarze Wut.

Der Krankheitsverlauf ist immer der gleiche und weder durch Magie noch durch Medizin zu beeinflussen: Nach der Infektion verstreicht eine Frist von 3–4 Tagen, in denen die Krankheit höchstens an gelegentlich auftretenden, leichten Anfällen von Schüttelfrost zu erkennen ist. In dieser Zeit ist die Wut nicht ansteckend. Am 4. oder 5. Tag bricht die Krankheit dann mit gräßlicher Geschwindigkeit aus. Die Haut des Opfers färbt sich tiefrot. Schuppige, schwarze Flecken treten auf, die sich blitzschnell über den ganzen Körper ausbreiten. Nach Abschluß der schwarzen Verfärbung versinkt der Kranke in einen 2–3 Stunden währenden Rausch – in eine tobsüchtige Raserei, während der er ungeheuer aggressiv ist und sich nicht bändigen läßt. (Seine Körperkraft verdoppelt sich – auch über 20 hinaus.)

In diesem Stadium ist die Schwarze Wut ungeheuer ansteckend, eine kurze Berührung der

schwarzen Haut genügt. Nach dem Anfall versinkt der Kranke in einen bis zu einer Woche währenden Schlaf. Wenn er aus ihm erwacht, ist er geheilt, aber stark geschwächt: LE-75 %.

Das Schreckliche an der Schwarzen Wut ist nicht eigentlich die Krankheit selbst, sondern die Raserei, die sich niemand vorstellen kann, der sie nicht einmal beobachtet hat: Der Kranke verwandelt sich in eine mordlüsterne Bestie, gleichzeitig wird er völlig unempfindlich gegen Schmerzen – nicht einmal ein Arm- oder Beinbruch bringt ihn zur Besinnung. In Anfällen der Schwarzen Wut haben Liebende einander umgebracht und ansonsten treusorgende Väter ihre ganzen Familien ausgelöscht.

Die aventurische Heilkunst kennt nur eine Methode, dem Wutausch zu begegnen: Sobald die Krankheit erkannt wurde (oder auch nur der Verdacht der Krankheit besteht), wird der Kranke vom Kopf bis zu den Füßen mit schweren Stricken gefesselt und ausgiebig zur Ader gelassen, um ihn in einen Schwächezustand zu bringen, bevor die Raserei beginnt. Der derart geschwächte Kranke stirbt häufig während des Tobsuchtsanfalls in seinen Fesseln.



Es ist schlimm genug, wenn die Schwarze Wut in einem dünn besiedelten Gebiet ausbricht, eine Großstadt wie Havena würde sie unweigerlich in ein Chaos stürzen. Als vor Jahren in Mengbil-

la das Gerücht von der Schwarzen Wut umging, wurden die Besatzungen zweier Schiffe von der Bevölkerung kurzerhand erschlagen, zu Unrecht, wie sich später herausstellte.

Wege ins Abenteuer

Einstieg 1

Voraussetzung: Einer der Helden hat sich in einem früheren Abenteuer als Heilkundiger hervor getan (z. B. eine hochgestellte Persönlichkeit geheilt).

Während des Besuchs der Helden in Havena wird der Heilkundige unter ihnen von dem Matrosen Hore angesprochen und gebeten, nach seinem Kameraden zu sehen, der – offenbar ernstlich erkrankt – an Bord der »Meeresreiter« liegt. Die Haut des Mannes verfärbt sich von Minute zu Minute in ein dunkleres Rot; er stößt ununterbrochen wilde Flüche und Verwünschungen aus.

Als die Helden das Schiff erreichen – es hat am Pier AA17 festgemacht –, diagnostiziert der Heilkundige sofort die Schwarze Wut. Dabei leistet ihm der Meister Hilfestellung, indem er ihm die Beschreibung der Krankheit (s. o.) vorliest. Während der Heilkundige mit der Behandlung beginnt (den protestierenden Kranken bewußtlos schlagen, fesseln, zur Ader lassen), können sich die Helden bei dem Matrosen Hore nach Ort und Zeitpunkt der Infektion erkundigen. Sie erfahren, daß fast die gesamte Mannschaft an einer Kneipenschlägerei mit zwei »total verrückten Schwarzen – wahrscheinlich betrunkenen Südländern« teilgenommen hat, auch der Kapitän war darin verwickelt. Das ganze geschah vor drei Tagen in Bethana.

Nun bleibt es den Helden überlassen, sofort die notwendigen Maßnahmen zu treffen: Der Fürstenhof ist zu informieren; die Matrosen der »Meeresreiter«, die sich allesamt auf Landurlaub befinden, müssen gefunden und sichergestellt werden, ehe die Krankheit bei einem von ihnen ausbricht. Es versteht sich von selbst, daß alle Aktionen so unauffällig wie möglich unternommen werden müssen, damit es in Havena nicht zu einer Panik kommt.

Einstieg 2

Voraussetzung: Die Heldengruppe hat vor einiger Zeit das Abenteuer »Die Verschwörung von Gareth« mit Erfolg durchgespielt, und sich dabei das Wohlwollen des Fürsten Ui Bennain erworben.

Kurz nach ihrem Eintreffen in Havena werden die Helden von einem Gardisten des Fürsten zum Palast gebracht, wo ihnen der Fürst die Lage im Hafen erklärt (siehe Einstieg 1) und sie um ihre Mithilfe bei der Suche nach den an Land gegangenen Besatzungsmitgliedern der »Meeresreiter« bittet.

Einstieg 3

Voraussetzung: keine.

Die Helden sitzen in geselliger Runde in einer der zahlreichen Tavernen Havenas, und haben sich mit einem der anderen Gäste, einem fröhlichen Gesellen namens Shoul angefreundet, der ihnen von seinen Erlebnissen als Matrose auf dem Küstensegler »Meeresreiter« erzählt (u. a. von der Schlägerei in Bethana), als eine Gruppe von Unbekannten den Schankraum betritt, Shoul ergreift, und den laut um Hilfe Schreienden aus dem Schankraum schleppt.

Wenn die Helden der Gruppe auf die Straße folgen, zeigen die Unbekannten ihnen dort ein Dokument des Fürsten, das sie als Geheimpolizisten ausweist. Shoul brüllt derweil fortwährend: »Glaubt ihnen nicht! Die bringen mich um!« Die Geheimpolizisten sind nicht bereit, Shoul freizulassen, aber es ist ihnen daran gelegen, das Mißtrauen der Helden zu zerstreuen. Darum laden sie sie ein, Shoul zu begleiten. So gelangt die gesamte Schar schließlich zum Behandlungsraum des Arztes *Wyben Berlind*, wo die Helden in die drohende Gefahr eingeweiht und um ihre Mithilfe bei der Suche nach den Besatzungsmitgliedern der »Meeresreiter« gebeten werden.

Das Abenteuer

Meisterinformationen:

Willkommen in Havena, verehrter Meister des Schwarzen Auges. Ihnen und Ihrer Heldengruppe steht ein Abenteuer ganz eigener Art bevor. Im Hafen der Stadt hat am Morgen des heutigen Tages ein Küstenfahrer angelegt, dessen Besatzung die ganze Stadt mit einer Seuche bedroht. Der einzige Kranke, bei dem die eingeschleppte Seuche bereits sichtbar geworden ist, ist der Matrose Ugo, liegt an Bord der »Meeresreiter«, versorgt vom Steuermann Agilwart und dem Matrosen Hore.

Die Aufgabe Ihrer Helden wird es sein, die übrigen Besatzungsmitglieder auf ihrem Weg durch Havena zu verfolgen und so schnell wie möglich zur Behandlung zu bringen.

Dabei ist es sehr wichtig, mit besonderer Vorsicht und Behutsamkeit vorzugehen, da die Nachricht von der Schwarzen Wut in Havena zu blinder Panik führen könnte.

Natürlich werden Ihre Helden mit der Unterstützung der Geheimpolizei rechnen können, was es von Ihrer Seite ermöglicht, die Aufgabe den Fähigkeiten Ihrer Gruppe anzupassen, indem Sie Ihren Helden nur soviel an Ermittlungen aufbürden, wie sie Ihrer Ansicht nach schaffen können, und den Rest den »Profis« überlassen. Das ist insbesondere deswegen angenehm, weil eine effektive Suche nach der ganzen Mannschaft ein mehrfaches Aufsplintern der Gruppe unabdingbar machen dürfte, eine Situation, die nur von sehr erfahrenen Spielleitern zu meistern

ist. Wir möchten Ihnen daher nahe legen, die Suche so zu gestalten, daß Sie in keinem Fall mehr als zwei Grüppchen von Helden durch die Straßen Havenas zu führen brauchen.

In diesem speziellen Abenteuer sollen die Helden nicht nur auf möglichst spannende Weise ihr Spielziel verfolgen, sondern – quasi als Nebeneffekt – eine gründliche Bekanntschaft mit der Stadt Havena machen. Wir haben dieses Abenteuer nicht ohne Grund als erstes in den *Havenaband 1* plziert und empfehlen Ihnen, es als Ouvertüre für die anschließenden aufregenden Erlebnisse in der Hafenstadt zu nutzen.

Wie jeder gute Stadtführer sollten Sie als Meister sich in Havena auskennen als wären Sie ein Hiesiger. Außerdem müssen Sie sich natürlich mit den Gegebenheiten des Einzelabenteuers »Seuche an Bord« vertraut gemacht haben. Natürlich bedeutet das eine Menge Vorausarbeit – aber wer hätte denn je behauptet, daß der »Meister«-Job ein Zuckerlecken ist? Das denken vielleicht Ihre Spieler – allein wir Meister wissen, wie schwer wir es haben, ach ja ...!

Dieses Abenteuer ist anders gegliedert als gewohnt: Die verschiedenen Eintragungen folgen dem Weg, den die Besatzungsmitglieder der »Meeresreiter« durch Havena nehmen. Vor Spielbeginn sollten Sie die verschiedenen Wege auf Ihrem Exemplar des Stadtplans markieren, so daß Sie, wenn die Helden einen davon kreuzen, sofort auf die entsprechende Eintragung des Abenteuers zurückgreifen können.

Die Besatzung der »Meeresreiter«

Diekel Ailithir: Kapitän, 45, robust, schwarze Haare, braune Augen
Agilwart: Steuermann (hat nicht an der Schlägerei mit den Kranken in Bethana teilgenommen, kann sich also auch nicht angesteckt haben.)

Hore: Matrose (nicht infiziert, s. o.)
Rickard: Schiffskoch, rundlich, rotbäckig, dunkelblond
Marald: Matrose, 25, hühnenhaft, blond
Tarlugh: Matrose, 25, rotblond, Bart, Delphintätowierung auf dem linken Oberarm

Thurismund: Matrose, 24, flachsblond, schlaksig, Delphinkette
Khelekel: Matrose, 30, graublond, Elf!
Shoul: Matrose, 23, brauner Bürstenschchnitt, Zahnlücke oben
Davide: Matrose, 26, lange, schwarze Haare, Schnauzbart

Airard: Matrose, 25, schwarze Haare, auffällig klein (1,62 m)
Rodegang: Matrose, 30, blond, Kinnbart, Narbe über rechter Braue
Ugo: Matrose, 22, bereits sichtbar erkrankt und in Behandlung

Der Weg des Kapitäns



Allgemeine Informationen:

Der Kapitän der »Meeresreiter«, *Diekel Ailithir*, ist ein 45 Jahre alter Seemann von robustem Äußerem,

mit kurzen, schwarzen Haaren und rotbraunen Augen. Er hat Frau und Kinder in Havena.

Spezielle Informationen:

Kapitän Ailithir ist seiner Familie sehr zugetan, und der Steuermann hat keinen Zweifel daran, daß er auf direktem Weg nach Hause gegangen ist. Leider ist er gleichzeitig auch sehr bedacht darauf, sein Privatleben separat von seiner Arbeit zu halten, so daß der Steuermann seine Adresse nicht kennt. Er nimmt jedoch an, daß sie in der Nähe der Taverne »Zum Silberstern« liegen muß, da der Kapitän dringende Nachrichten dort abgeben läßt.

Meisterinformationen:

Diekel Ailithir wohnt nicht nur in der Nähe der Taverne, er wohnt über ihr – seine Frau ist die Besitzerin. Da die Taverne ausgesprochen gut geht, und die Eheleute Ailithir sich außerdem selten genug sehen, überläßt *Crinoc Ailithir* die Führung des Geschäfts für die Zeiten, wenn ihr Mann in Havena ist, ganz dem Barmann Menma und verbringt diese Tage entweder in ihrer Wohnung oder auf Ausflügen mit ihrem Mann und ihren drei Kindern *Kail*, *Kannischa* und *Kart*. Die Taverne liegt in Planquadrat N19, neben Haus 104.

Die Werte von Diekel Ailithir:

MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
10	12	14	14	12	70	1	13	14	1	82	24	W+3

Die Taverne »Zum Silberstern«

Es handelt sich um einen zweistöckigen, mit Lehm verputzten Steinbau mit insgesamt fünf Türen – zwei an der Straßenecke liegende Eingangstüren zum Schankraum und drei Türen zum Innenhof des Häuserblocks. Das Obergeschoß der Taverne ist etwas kleiner als das Untergeschoß, es beherbergt die Wohnräume der Ailithirs.

S1 Schankraum

Der Schankraum der Taverne zieht sich winkelförmig durch das Gebäude und besteht zur Hauptsache aus Stellfläche für die verschieden großen Tische. Ungefähr in der Mitte des Raumes befindet sich ein großer Kamin, in dem an kühlen Tagen ein

lebhaftes Feuer brennt. Zu beiden Seiten des Kamins erstreckt sich die Schanktheke, die in beide Richtungen bis zur Wand reicht und durch ein Klappbrett vor dem Kamin betreten werden kann. Der gesamte Schankraum ist weiß verputzt, die Fenster sind mit gelben Butzenscheiben ausgestattet.

Während der Öffnungszeiten der Taverne (von Sonnenaufgang bis ein Uhr und von eine Stunde vor Sonnenuntergang bis Mitternacht) ist die Schankstube meist recht gut besucht, wenn auch abends weit mehr als morgens. Hinter der Theke kümmert sich der etwas rauhbeinige, aber bei den Gästen sehr beliebte Barmann Menma, ein Enddreißiger, um das reibungslose Ablaufen des Geschäfts, unterstützt von der Wirtsfamilie, bzw. während der Zeiten, in denen der Kapitän zu Hause ist, von seinem Sohn Lomán, einem eher ruhigen Knaben von etwa fünfzehn Jahren.

S2 Toiletten

Aus dem Schankraum gelangt man in einen verhältnismäßig großen Raum mit fünf abgetrennten Aborten, erhellt durch ein Butzenfenster in der Zimmerdecke.

S3 Küche

Auf der anderen Seite des Kaminfeuers, das die Gäste der Taverne wärmt, liegt die durch ein Dachfenster erhellte Küche des Hauses, in der hauptsächlich für die Wirtsfamilie, gelegentlich aber auch für spezielle Stammgäste, das Essen zubereitet wird. Außerdem dient dieser Raum an Wintertagen, wenn niemand rechte Lust hat, im oberen Stockwerk zu heizen, als Wohnraum und generell während der Arbeitsstunden als Büro für die Angelegenheiten des Geschäfts. Das Wasser für Küche und Schankstube wird aus dem Brunnen im Innenhof geholt. Die solide Außentüre der Küche ist nachts fest verriegelt. An der Schmalseite der Küche führt eine Treppe hinauf in den ersten Stock.

S4 und S5 Getränke- und Speisekammer

Hier sind die Wein-, Bier- und Schnapsvorräte der Taverne bzw. die Nahrungsmittel der Wirtsfamilie untergebracht. Die Anlieferung erfolgt über den Innenhof des Häuserblocks. Das Fenster dieser

Kammern sind vergittert und die Außentüren aus Hartholz gezimmert und solide verriegelt.

S6 Elternschlafzimmer

In diesem ungeheizten Raum befinden sich neben dem großen Ehebett der Ailithirs nur noch ein schwerer Wandschrank mit der Garderobe der Eheleute, eine Kommode mit ihrer Wäsche und ein Nachttisch mit Waschschüssel, Wasserkrug und Nachttopf. Über dem Bett hängt ein Porträt Kapitän Ailithirs in jungen Jahren.

S7 Kinderschlafzimmer

Dieser ebenfalls nicht geheizte Raum enthält die Betten der drei Kinder der Familie Ailithir: des 16jährigen Kail, eines hochaufgeschossenen Knaben mit dem feuerroten Haar seines Großvaters, der sich besonders im Schankgewerbe sehr hervortut, der 15jährigen Kannischa, einer stillen, schwarzhaarigen Schönheit, die bereits von allen Knaben der Umgebung umschwärmt wird, sehr zum Leidwesen ihrer Mutter, und des 12jährigen Kart, eines flinken Burschen, der bald als Schiffsjunge auf der »Meeresreiter« mitfahren soll.

S8 Wohnraum

Dieses Zimmer ist, da es am Kamin des Hauses liegt, als einziges im Obergeschoß beheizbar und als gemütliches Wohnzimmer eingerichtet. Unter anderem enthält es eine sehr schön gearbeitete Harfe, ein Erbstück aus der Familie der Wirtin, und einige Mitbringsel Kapitän Ailithirs aus Reisen entlang der Westküste Aventuriens.

S9 Abstellkammer

Meisterinformationen:

Kapitän Ailithir ist so ziemlich das am leichtesten aufzufindende Besatzungsmitglied der »Meeresreiter«, vorausgesetzt, die Helden warten nicht zu lange damit, nach ihm zu suchen. Seine Krankheit bricht erst am Mittag des zweiten Tages aus, und wenn er nicht vor dem Morgen dieses Tages gefunden ist, befindet er sich bereits mit seiner Familie außerhalb der Stadtmauern auf einem Ausflug.

Der Weg des Smutje



Allgemeine Informationen:

Der Smutje (Schiffskoch) Rickard ist ein etwas rundlicher, fröhlicher Mensch mit ständig geröteter Haut, insbesondere um die Nase, dessen große Liebe – neben dem Wein – der Fisch ist. Es ist erstaunlich, was Rickard aus Fisch alles zaubern kann.

Spezielle Informationen:

Im Gegensatz zu Kapitän Ailithir und ein paar Matrosen stammt der um die 40 Jahre alte Rickard nicht aus Havena sondern aus Salza, und der Steuermann wüßte keinen Ort, wo er hier mit Sicherheit zu finden wäre, abgesehen vom Fischmarkt, aber da wohl erst kurz vor dem geplanten Auslaufen des Schiffes in fünf Tagen. Nach Ansicht Agil-

warts dürfte Rickard sich zunächst auf eine ziemlich ausgedehnte Sauftour begeben.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist er nach Verlassen des Schiffes, gestärkt durch eine selbstzubereitete Fischsuppe, ohne langes Zögern zu einer Sauftour aufgebrochen – im Gegensatz zu seinen Matrosenkollegen allein. Wie es seine Gewohnheit ist, hat er in den feineren Gasthäusern Havenas den Anfang gemacht – dort serviert man besseren Wein, und Rickard hat eine feine Zunge –, um sich dann allmählich in die billigeren Tavernen der Hafengegend zurückzuarbeiten.

Auf Grund seiner fröhlichen Art und seiner im Laufe des Abends immer prägnanter hervorleuchtenden Nase erinnert man sich überall, wo er war, an ihn und an sein geselliges Wesen. Das Hauptproblem bei der Suche nach Rickard ist die Tatsache, daß er seine Eskapaden an ganz unerwartetem Ort beginnt.

Trotzdem können Sie davon ausgehen, daß er im Laufe des Abends sämtliche in der Stadtbeschreibung HAVENA erwähnten Tavernen und Gasthäuser besucht – soweit er dazu kommt. Heute hat Rickard seine Reise in der Schankstube des Hotels »Haus Gareth« begonnen und sich dann bis Sonnenuntergang bis zur Taverne »Zum Scharfen Hobel« durchgezecht.

Dementsprechend dürften die Helden Schwierigkeiten haben, seine Spur aufzunehmen. Eine Nachfrage am einzigen möglichen Aufenthaltsort, den sie für den Smutje kennen, auf dem Fischmarkt, könnte ihnen jedoch weiterhelfen. Rickard ist bekannt und beliebt hier, und auch seine Trinkgewohnheiten sind nicht unbekannt, da er, wenn er in der Stadt ist, jeden Morgen zum Fischmarkt kommt, um sich ein dringend benötigtes Katerfrühstück zusammenzustellen.

Die Werte von Rickard:

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK TP
9 12 10 14 10 53 1 9 12 1 63 12 W+3

Der Fischmarkt von Havena

Havenas Fischmarkt ist ein im großen und ganzen rechteckiger Platz an einem der seichten Flußkanäle im Nordwesten des Stadtgebietes (Planquadrat Q8). Die Hauptgeschäftszeit hier liegt zwischen Morgengrauen und spätem Vormittag, aber wenn auch danach Qualität und Betriebsamkeit bis zum Abend stetig nachlassen, ist doch bis in den Spätnachmittag hinein immer noch jemand hier anzutreffen.

Die meisten Fischerfrauen haben auf dem Markt einen festen Standplatz, der durch mehr oder weniger malerische Standkonstruktionen aus leeren Heringstonnen, Kisten, Latten und Tüchern gekennzeichnet ist. Hier gibt es alles, was das Herz begehrt: Muscheln aller Art, Hummer, Krebse, Krabben, Fische aller Arten, von den kleinsten bis zu den größten, frisch, eingelegt, wie auch immer – allerdings sollte der kluge Käufer an warmen Tagen besonders ab den Mittagstunden Vorsicht walten

lassen. Der allgegenwärtige Fischgeruch des Marktes macht es nicht leicht, Geruchsnancen noch zu unterscheiden. Stammkunden wie Rickard haben es da natürlich einfacher, weil sie sich auf das Wohlwollen der Marktfrauen verlassen können.

Meisterinformationen:

Insbesondere zwei Stände auf dem Fischmarkt können für die Helden von Interesse sein, wobei einer weniger mit der Suche nach Rickard zu tun hat, als mit der nach einem der Matrosen, Thurismund mit Namen. Die beiden Stände gehören der Muschelverkäuferin Serc und der Fischhändlerin Finne. Die Stände der Krabbenfrau Kusa und der Aalverkäuferin Ailke sind hauptsächlich dazu gedacht, dem Markt etwas Farbe zu geben und möglicherweise eine falsche Spur für die Helden zu legen.

Sercs Muschelstand

Die »schöne Serc«, wie die etwa 65 Jahre alte Besitzerin dieses Standes von ihren Kolleginnen genannt wird, darf als ein Original der an malerischen Gestalten reichen Altstadt Havenas gelten. Die hagere Alte mit ihrem strähnigen weißen Haar, ihrem faltigen Gesicht und ihrer eher schrillen Stimme bietet in ihren zerschissenen Kleidern und der fleckenübersäten Schürze wahrlich keinen überwältigenden Anblick, aber sie ist nicht auf den Mund gefallen, so daß ihre blumigen und phantasievollen Marktschreiereien die Aufmerksamkeit jedes neuen Besuchers unwillkürlich auf ihren Muschelstand lenken.

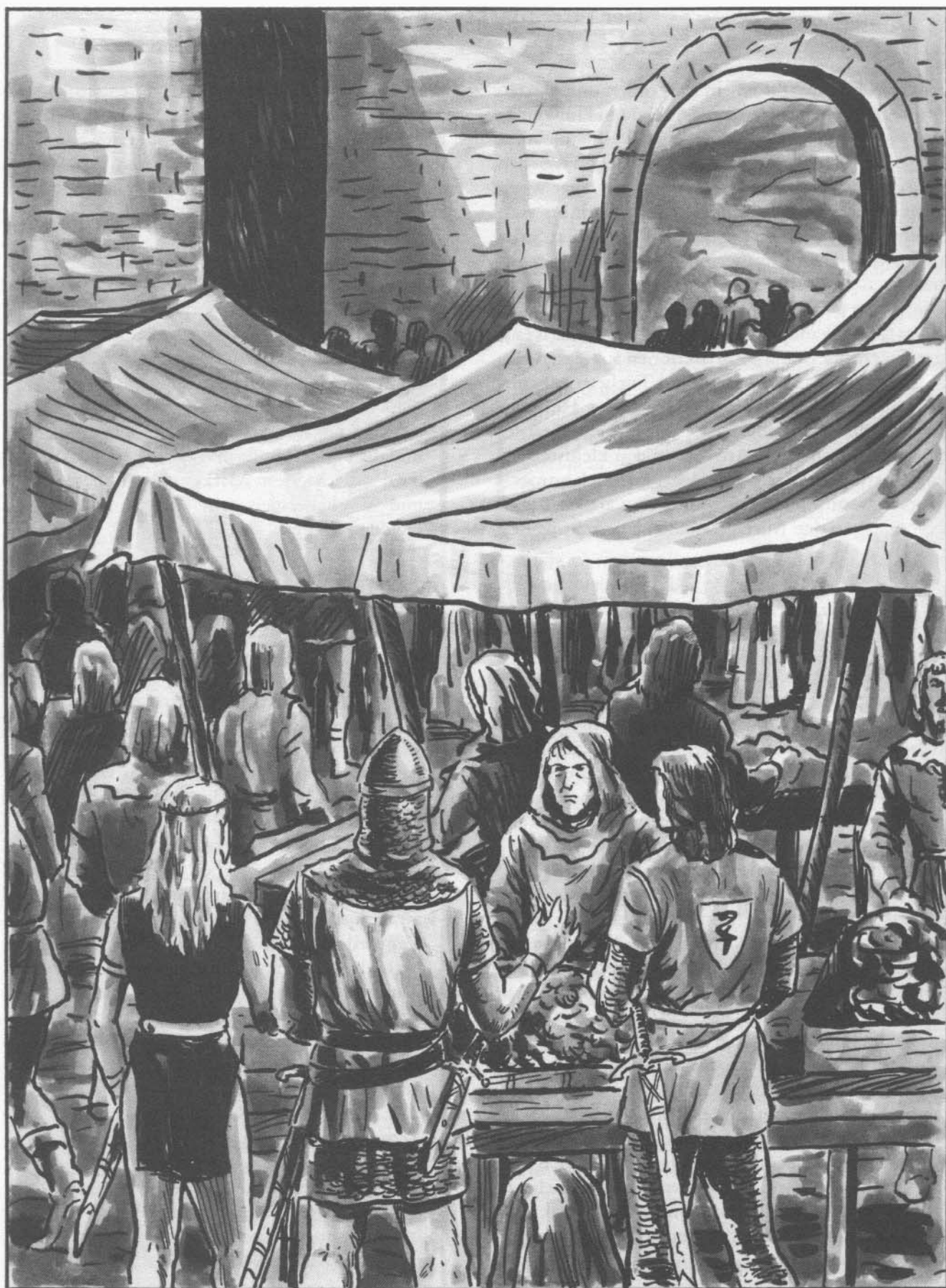
Solange auf dem Fischmarkt Betrieb herrscht, was bis zum späten Vormittag der Fall ist, ist es kaum möglich, mit Serc über irgend etwas zusammenhängend zu reden, da sie ständig damit beschäftigt ist, ihre Muscheln anzupreisen und zu verkaufen. Und auch später, wenn der Betrieb nachgelassen hat, kann sie es nicht lassen, eine Unterhaltung immer wieder durch aufmunternde Zurufe an Passanten zu unterbrechen. Dabei verliert sie jedoch nie den Faden der Unterhaltung und setzt an exakt der Stelle das Gespräch fort, an der sie es abgebrochen hat – eine Angewohnheit, die für den Zuhörer recht irritierend sein kann.

Meisterinformationen:

Der alten Muschelverkäuferin ist der Smutje seit langem bekannt, und sie weiß auch von seiner Vorliebe für guten Wein, hat aber über seine Zechtouren nicht mehr zu berichten, als daß er, wenn er auf den Markt kommt, im Allgemeinen extrem verkatert ist.

Sie kennt allerdings neben Rickard noch ein anderes Besatzungsmitglied der »Meeresreiter«, den jungen Leichtmatrosen Thurismund, und zwar durch dessen häufige Besuche im Efferd-Tempel der Stadt. Der junge Matrose ist ganz besonders religiös und besucht den Tempel, wann immer es ihm möglich ist. Er schämt sich vor seinen rauhbeinigeren Matrosenkumpanen und ist deswegen bestrebt, seine Besuche im Efferdtempel vor den anderen Besatzungsmitgliedern geheimzuhalten.

Serc weiß nicht, daß Thurismunds Besuche im Tempel sein kleines Geheimnis sind, und erwähnt diese durchaus beiläufig im Gespräch, sollte das Thema auf andere Besatzungsmitglieder der »Meeresreiter« kommen. Sie bietet diese Information jedoch nicht zufällig an, solange die Helden ausschließlich nach Rickard dem Smutje fragen.



Ailkes Aalstand

Ailke, eine junge Fischersfrau aus der Gegend um den Fischmarkt, die vor kurzem geheiratet und ihr Vaterhaus verlassen hat, führt den Aalstand mit den Fängen ihres Mannes erst vier Monate lang. Daher ist die schlanke Brünnette mit den grauen Augen und dem einladenden Lächeln noch nicht allzu erfahren im Geschäft. Trotzdem läuft der Verkauf ganz gut, und zwar besonders ab dem späten Vormittag, wenn die Hausfrauen den Markt verlassen haben, und hauptsächlich Passanten und andere Besucher über den Markt streifen, die vor allem von Ailkes anziehendem Äußeren angelockt werden.

Ailke erinnert sich auf Befragen fast augenblicklich an den Schiffskoch, insbesondere, weil er ihr noch vor etwa einer halben Stunde einen zweideutigen Antrag gemacht habe, den sie mit einer Ohrfeige quittieren mußte. Der »dicke Lustmolch« sei danach in Richtung Innenstadt abgezogen und habe etwas von »Rahjas Lobgesang« gebrabbelt.

Meisterinformationen:

Ailke verwechselt den Schiffskoch nach der Beschreibung der Helden mit einem von der Seefahrt ganz unberührten Bäcker aus dem Altstadtgebiet um den Rahjatempel. Hinter der falschen Auskunft der Marktfrau steckt allerdings keine böse Absicht. Ailke kennt Rickard gar nicht, da er ihren Stand kaum jemals aufsucht.

Außerdem hat der Bäcker, der wirklich ausgesprochen ungehobelt war, sich dermaßen in ihr Gedächtnis eingegraben, daß sie bei der ersten Übereinstimmung in der Beschreibung an ihn denken mußte. Der korpulente Bäcker ist tatsächlich in der zwielichtigen Schänke »Rahjas Lobgesang« zu finden und erweist sich als ausgemachter Raufbold, falls die Helden ihm partout einreden wollen, daß er nicht Bäcker, sondern Schiffskoch sei.

Finnes Fischstand

Die »Heringsfinne«, wie sie auf dem Markt gerufen wird, ist eine etwa 39 Jahre alte, resolute Person von mittelschlanker Statur und lockigem, schwarzen Haar, die an ihrem Stand grundsätzlich nur von Sonnenaufgang bis Mittag den Fang ihres Mannes anbietet, bevor sie zusammenpackt und nach Hause geht, um ihre Kinder zu versorgen. An ihrem Stand gibt es Prembutts, Salzarelen, Feuerköpfe und etwa fünfzehn andere Fischarten aus dem Meer vor der Küste Havenas, hauptsächlich mittelgroße bis kleine Arten, aber durchweg von guter Qualität. Für Stammkunden hält Finne immer ein paar ausgesuchte schöne Exemplare bis in den Vormittag hinein zurück, bevor sie sie dann eventuell doch offen verkauft oder mitnimmt, um sie selber zuzubereiten.

Meisterinformationen:

Finne kennt Rickard sehr gut – er ist einer ihrer Stammkunden. Nach ihm befragt, ist sie jedoch zunächst mißtrauisch – weniger, weil sie Grund dazu hätte, als vielmehr, weil es in ihrer Natur liegt, und bestreitet, Rickard zu kennen, wenn die Helden ihr nicht erklären, weshalb sie Rickard so dringend suchen. Sobald die Helden einen zufriedenstellenden Grund gefunden haben, ist sie jedoch bereit, ihnen zu helfen. Insbesondere ist sie sehr gut über Rickards übliche Routenführung auf seinen Zechgelagen informiert und kann die Helden in Richtung Unterfluren schicken, mit dem Hinweis, sich dort vornehmlich an Hotels zu halten, weil da der bessere Wein ausgeschenkt wird.

Kusas Krabbenstand

Die »keifende Kusa« mit ihrem Krabbenangebot ist auf dem Fischmarkt wohl bekannt. Ihr Äußeres ist wenig angetan, Kunden anzulocken: sie ist zwar erst um die 30 Jahre alt, wirkt jedoch entschieden älter, was teilweise an ihrem verkniffenen Gesichtsausdruck liegt, aber auch an ihren stechenden Augen, ihrem schwarzbraunen Kopftuch und ihrer ganzen harten und knöchigen Erscheinung.

Meisterinformationen:

Kusa hat ihren Beinamen nicht umsonst erhalten. Sie hat ein ausgesprochen zänkisches Wesen und reagiert sehr ungehalten auf Passanten, die ihr die Zeit mit dummen Fragen stehlen, anstatt Krabben zu kaufen. Das einzige, was die Helden hier zu hören bekommen, sind Beschimpfungen.

Rickards Entdeckung

Meisterinformationen:

Vorausgesetzt, die Helden finden Rickard vor Ausbruch seiner Krankheit, dürfte es ihnen weiter keine Probleme bereiten, ihn in Gewahrsam zu nehmen, vorausgesetzt, sie gehen einigermaßen geschickt vor. Die beste Methode wäre sicherlich, sich mit ihm anzufreunden, und ihn dann in eine andere Taverne einzuladen, um ihn so in eine Nebenstraße zu lotsen, von wo er

dann, eventuell mit Hilfe der Geheimpolizei, abtransportiert werden kann. Ein rabiates Vorgehen im Schankraum könnte, besonders zu späterer Stunde, leicht in ein Handgemenge ausarten, das zwar letztendlich die Helden und Rickard auch ins Freie befördern würde, aber mit erheblich mehr Aufsehen und der Gefahr einer Verletzung, welche die Ansteckungsgefahr der Helden erheblich erhöhen würde.

Die Wege des Marald und Tarlugh

Allgemeine Informationen:

Marald und *Tarlugh* sind zwei Matrosen der »Meeresreiter«, auf die in *Havena* ihre Mädchen warten. *Marald* ist ein blonder Hüne von knapp über 2 Metern Länge und ausgeprägtem Muskelbau. *Tarlugh* ein schlanker, aber nicht überdurchschnittlich großer Kerl mit rotblondem Haarschopf, Bart und einer Delphintätowierung auf dem linken Oberarm. Beide sind etwa 25 Jahre alt.

Spezielle Informationen:

Beide Matrosen pflegen von ihrem jeweiligen Mädel zu schwärmen, so daß der Steuermann eine ziemlich akkurate Beschreibung der beiden geben kann, wenn er die offensichtlichen Übertreibungen beiseite läßt.

Maralds Mädchen heißt *Naschda*, ist gute zwei Köpfe kleiner als *Marald*, schlank, dabei aber durchaus angenehm proportioniert, dunkelhaarig, exotisch und sehr lebhaft. Ihr Vater soll irgendwo in der Stadtverwaltung beschäftigt sein. *Tarlughs* Angebetete heißt *Báine*, was in der alten Sprache der *Albernier* soviel wie »die Weiße« bedeutet, und besitzt tatsächlich weißblondes Haar und eine außergewöhnlich helle, fast bleiche Haut, wodurch die Schönheit ihrer großen grünen Augen besonders intensiv hervortritt.

Meisterinformationen:

Tatsächlich sind beide Matrosen nach Verlassen des Schiffes zu ihren Bräuten, *Naschda Sakusska* und *Báine Doirrend*, aufgebrochen.



Unglücklicherweise kennt Steuermann Agilwärt weder die Nachnamen noch die Adressen der beiden Mädchen, so daß wiederum eine Suchaktion nötig wird.

Seelotsenhaus: In diesem Fall kann es sich als sehr nützlich erweisen, das Seelotsenhaus (Nr. 235) aufzusuchen, da die Lotsen dieser Gilde sich häufig mit den Matrosen der Schiffe unterhalten, und insbesondere in diesem Fall den Helden mit Namen und Adressen aushelfen können – allerdings nur dann, wenn diese einen plausiblen Vorwand für ihre Suche geben können.

Stadthaus: Eine andere Möglichkeit, zumindest Marald auf die Spur zu kommen, läge darin, im Stadthaus (Nr. 57) nach Naschdas Vater zu fragen, was zu einem ausführlichen Erlebnis in »fantastischer« Bürokratie geraten sollte, in des-

sen Verlauf die Helden unter den üblichen Vorwänden (»nicht zuständig«, »Mittagspause«, »Teepause«, »Kein Publikumsverkehr zwischen ... und ... Uhr«, »nur mit Genehmigung des Amtmanns in Zimmer ...«) kreuz und quer durch das gesamte Gebäude gejagt werden, wenn möglich mehrmals durch denselben Kreislauf, bis sie entweder frustriert aufgeben, ihnen eine Charismaprobe +3 gelingt, oder der Meister sich ihrer erbarmt, und einen der Bürokraten ihnen Namen und Adresse des Kollegen mitteilen läßt, der übrigens am betreffenden Tag gerade frei hat.

Die Werte von Marald:

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK TP

8 9 11 11 13 41 1 11 11 1 54 12 W+4

Wohnhaus des Hero Sakuska

Das Wohnhaus der Familie Sakuska (I13) ist ein typisches Beispiel für die Unterkünfte der weniger hochgestellten Bewohner Havenas. Es handelt sich um ein einstöckiges Fachwerkhaus in einer der Seitengassen der Meerstraße. Quer durch das Haus verläuft ein Flur, zu dessen Seiten sich insgesamt fünf Zimmer befinden. Die Latrine befindet sich wie üblich in einem separaten Holzverschlag hinter dem Haus, das Wasser wird aus einem Gemeinschaftsbrunnen im Innenhof des Häuserblocks geholt.

H1 Wohnzimmer

Das Wohnzimmer des Hauses ist bäuerlich rustikal eingerichtet, mit kleineren Holzschnitzereien und Bildern zur Erinnerung an die Heimat der Sakuskas in den Waldgebieten Nordostaventuriens. Beherrschendes Möbelstück des Raums ist der gewaltige Eichenschrank, der sämtliche Wertsachen der Familie beherbergt. Das Wohnzimmer teilt den Kamin mit der angrenzenden Küche.

H2 Küche

Hier werden die Mahlzeiten der Familie zubereitet und eingenommen. Die Feuerstelle ist durch die Küchenwand zweigeteilt und dient gleichzeitig auch dem angrenzenden Wohnzimmer als Heizung.

H3 Vorratskammer

Hier werden Lebensmittel, Werkzeuge und Haushaltsgeräte aller Art aufbewahrt.

H4 Elternschlafzimmer

In diesem nicht geheizten Raum verbringen Hero Sakuska und seine Frau *Dorlen* die Nacht. Ihr Bett besteht aus einem am Ort angefertigten Bettgestell, auf dem sie ihre Schlafsäcke ausgebreitet haben – eine Art letzter Erinnerung an die Heimat.

H5 Kinderschlafzimmer

Dieses ebenfalls ungeheizte Zimmer beherbergt die vier Kinder der Familie: *Naschda* (20), *Erlend* (18), *Ailverat* (17) und *Kit* (15) mitsamt ihren Habseligkeiten.

Hero Sakuska

Der drahtige, trotz seiner Tätigkeit im Stadthaus einen wettergegerbten Eindruck machende Amtschreiber Hero Sakuska ist vor gut vierzig Jahren mit seiner Frau *Dorlen* aus dem Nordosten Aventuriens nach Havena gezogen, um sich hier niederzulassen. Eigentlich sind seine drei älteren Sprößlinge nach havenaschen Gebräuchen schon überfäll-

lig, was eine Heirat betrifft, aber getreu den Gebräuchen der alten Heimat halten die Sakusskas sie weit länger im Haus als hier im Westen Aventuriens üblich.

Naschda allerdings ist jetzt auch nach Ansicht ihrer Eltern im richtigen Alter um einen Bewerber zu erhören, und entsprechend erfreut sind diese denn auch über die Avancen des Matrosen Marald. Sollten sie allerdings erfahren, daß er eine möglicherweise tödliche Krankheit in ihr Haus eingeschleppt hat, könnte sich diese Liebesgeschichte rapide in eine kleinere Tragödie verwandeln.

Hier ist ein diplomatisches Vorgehen sehr wichtig, wenn die Helden nicht unversehens die zarten Keime der jungen Liebe wieder zum Verwelken bringen wollen.

Die Werte von Hero Sakuska:

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK TP
9 12 10 11 9 46 1 11 12 1 55 11 W+3

Naschda

Die zwanzigjährige, außerordentlich hübsche Tochter des Hero Sakuska besitzt aufgrund der Herkunft ihrer Familie für Marald zwar etwas »Exotisches«, ist aber selbst noch nie aus Albarnia herausgekommen und fühlt sich hier auch sehr wohl. Sie ist die älteste Tochter von insgesamt vier Geschwistern.

Erlend, Ailverat und Kit

Naschdas Geschwister sind fast ebenso begierig auf Maralds Besuche wie sie selbst: ihre Schwester Ailverat, weil sie die Gelegenheit benützt, sich einen eigenen Liebhaber von Maralds Kaliber vorzustellen, und ihren Charme an ihm auszuprobieren, Erlend und Kit, die ihrerseits bereits Anstellung bei einem Fleischer und einem Tischler im Ort haben, weil sie seine Erzählungen über die Seereisen hören wollen.

Meisterinformationen:

Je nachdem, wann die Helden das Haus der Sakusskas finden, treffen sie Marald entweder im Kreis der Familie im Wohnzimmer an, oder sie kommen vor die verschlossene Türe. Sollten sie nachts den Amtsschreiber aufwecken, nur um dann nach Marald zu fragen, können sie sich ein ziemliches Donnerwetter anhören, insbesondere, weil Sakusskas die Unterstellung, der Matrose könne noch in seinem Haus sein, nachdem seine unverheiratete Tochter offensichtlich zu Bett ist, als persönliche Beleidigung betrachtet.

Marald wird etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang höflich verabschiedet und sucht sich dann einen Schlafplatz im Hotel »Am Stadion« (Nr. 40), wie er das bei Aufenthalten in Havena immer zu tun pflegt. Seinen Schiffskameraden gegenüber behauptet er natürlich, die Nächte im Haus seines Mädchens zu verbringen.

Das Patrizierhaus des Doirrend

Báine Doirrend ist die jüngste Tochter eines alten Patriziergeschlechts der Stadt. Als Wohnhaus der Familie Doirrend können Sie das Haus des Pekkarin (Nr. 18) benützen, eventuell mit geringen Veränderungen und natürlich an anderer Stelle innerhalb der Stadt (z. B. Planquadrat J17/18). Báine empfängt den Matrosen Tarlugh heimlich in ihrem Zimmer (P3).

Feoras Doirrend

Der in die Siebziger kommende Patrizier Feoras Doirrend ist in Havena vor allem wegen seiner ansteckenden Heiterkeit bekannt, die ihn dazu bringt, bei allen passenden und unpassenden Gelegenheiten (etwa während Sitzungen des Ältesten Rats über die Steuern oder das Vordringen des Meeres)

den ganzen Saal mit seinen Einwüfen zum Gröhlen zu bringen. Keinen Spaß versteht Feoras, wenn es um seine Töchter geht. Erfährt er zum Beispiel von den Helden, daß seine Älteste sich völlig unstandesgemäß mit einem Matrosen eingelassen hat, so ist er ihnen sofort behilflich den »ehrlösen Schuft« zu ergreifen und aus dem Haus zu schleppen. Feoras will gar nicht wissen, weshalb die Helden Tarlugh suchen, er zahlt ihnen vielmehr 5 Dukaten pro Kopf, wenn sie ihm versprechen, geheimzuhalten, wo und wie sie den Matrosen gefunden haben.

Die Werte von Tarlugh (T) und Feoras Doirrend (F):

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK TP
T: 10 11 12 10 9 40 1 11 10 1 49 12 W+3
F: 13 14 11 12 11 56 1 11 12 1 67 12 W+3

Der Weg des Thurismund



Allgemeine Informationen:

Thurismund ist ein um die 24 Jahre alter, flachsblonder Matrose von schlaksigem Äußeren. Er trägt ständig eine Halskette mit einem auffälligen, schweren Anhänger in Delphinform.

Spezielle Informationen:

Thurismund ist nicht allzu redselig, und so weiß der Bootsmann über ihn nicht viel zu berichten. Angeblich hat er ein Mädchen in Nostria und eines in Belhanka, aber anscheinend keines in Havena. An die normale Zerstreuung eines Matrosen auf Landgang – eine Sauftour – kann der Bootsmann bei Thurismund nicht recht glauben.

Meisterinformationen:

In der Tat ist Thurismund wohl einer der am schwersten zu findenden Matrosen der »Meeresreiter«. Sein erster Weg nach der Ankunft im

Hafen führt ihn in die Innenstadt ins Hotel »Zum Gelben Mond« (Nr. 114), wo er eines der herzhaften Eintopfgerichte verzehrt (ohne Fischeinlage!). Danach schlendert er gemütlich durch die Straßen der Stadt, bis er am frühen Nachmittag den Efferd-Tempel (Nr. 84) erreicht, wo er in eine gut dreiviertelstündige Meditation versinkt. Helden, die ihn dabei zu stören versuchen, sei es, daß sie von selbst darauf gekommen sind, im Efferd-Tempel nachzusehen, sei es, daß die Muschelverkäuferin Serc sie hierhin geschickt hat, ignoriert er zunächst völlig. Sollten sie versuchen, Gewalt anzuwenden oder allzu laut werden, ist damit zu rechnen, daß die Efferdpriester ihnen nahelegen, den Tempel zu verlassen. Grundsätzlich ist es vorzuziehen, vor dem Tempel auf Thurismund zu warten.

Einmal über seine Situation aufgeklärt, folgt Thurismund den Helden bereitwillig zu einem Arzt, obwohl er die Schwarze Wut aus Erzählungen kennt und weiß, daß Fesselung und Aderlaß seinen Tod zur Folge haben können.

Sollten die Helden Thurismund nicht im Tempel entdecken, wandert er weiter durch die Stadt, bis er am späten Nachmittag den Rahja-Tempel erreicht, wo er seinen Schiffskumpen Davide trifft, und sich amüsiert, bis gegen Mitternacht seine Krankheit ausbricht und eine mittlere Panik im Tempel auslöst.

Bei der Suche nach Thurismund ist einiges an Glück erforderlich, da er sich außer bei seiner Mahlzeit und im Efferd-Tempel nirgendwo länger aufhält, bis er den Rahja-Tempel erreicht. Abgesehen von Serc auf dem Fischmarkt und der Wirtin des »Gelben Mond«, die sich an den »netten jungen Mann mit der Delphinkette« erinnert, »der immer so begeistert meinen Eintopf ißt«, erinnern sich nur ein paar Passanten, hauptsächlich hübsche junge Mädchen, an Thurismund, ohne aber mehr als eine vage Ortsangabe der Begegnung machen zu können. Wahrscheinlich tun Ihre Helden besser daran, diese Suche der Stadtgarde zu überlassen.

Die Werte von Thurismund:

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK TP

7 7 10 9 10 38 1 10 10 1 48 11 W+3

Der Weg des Khelekel



Allgemeine Informationen:

Khelekel darf als Rarität unter Aventuriens Seefahrern gelten, denn er ist ein Elf. Als solcher zwar ein eher grober Geselle, aber unter den übrigen Matrosen gilt er als feinsinnig und geistreich.

Khelekel ist etwa 170 cm groß, schlank wie ein Elf

(was Wunder), mit eher grauem als blondem Haar und der Angewohnheit, sich in Blau- und Grautöne zu kleiden.

Spezielle Informationen:

Der Steuermann erinnert sich daran, daß Khelekel ihm bei ihrem letzten Aufenthalt in Havena von einer Taverne erzählte, in der zwei Elfenmädchen arbeiteten, die es ihm ganz ungeheuer angetan hätten. Leider kann sich der Bootsmann beim besten Willen nicht mehr an den Namen der Taverne erinnern. Er ist aber ziemlich sicher, daß Khelekel wieder jene Taverne angesteuert hat.

Meisterinformationen:

Sie werden es schon erraten haben, der Elf Khelekel ist schnurstraks ins »Esche & Kork« (Nr. 41) gewandert, um den beiden Elfenzwillingen *Aldare* und *Thalionmel* den Hof zu machen, und natürlich ganz nebenbei auch, um den Weinvorrat des Wirts *Sulpiz Agilfried* etwas zu verkleinern.

Sofern die Helden nicht bereits selbst Gäste im »Esche & Kork« waren, bedarf es keiner all zu großen Anstrengung, den Namen der Taverne herauszufinden. Dank der Tatsache, daß es sich um das Stammlokal der »Havena-Bullen« handelt, kennen die meisten Imman-Fans der Stadt Sulpiz Agilfrieds Gaststätte und natürlich auch seine beiden Elfenzwillinge.

Die Werte von Khelekel:

MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP	AE
10	12	10	12	10	43	1	11	12	1	53	13	W+3	20

Im »Esche & Kork«

Khelekel hat die Taverne bereits am frühen Vormittag erreicht, und keine Zeit verloren, dem Wein des Hauses zuzusprechen, natürlich immer wieder unterbrochen von kleinen Gedicht- und Gesangseinlagen und blumigen Süßholzraspeleien und Liebeserklärungen nach Elfenart. Letztere sind zu meist auf Aldare gezielt, da Khelekel sich ausgerechnet hat, daß er wahrscheinlich bei keinem der beiden Zwillinge sehr weit kommt, wenn er ver-

sucht, mit beiden zugleich anzubändeln. Aldare (und Thalionmel ebenfalls, die auch ihren Teil an Komplimenten abbekommt) sind von den amüsanten Schmeicheleien des Elfen durchaus angetan. Andererseits kennen sie sich gut genug in der elbischen Poesie aus, um Khelekels Verse als für Elben recht hausbacken zu erkennen, und zu wissen, bei welchen begabteren Sprachkünstlern er einen Teil seiner Reime ausgeliehen hat. Sie machen sich aller-

dings einen Spaß daraus, zum Schein auf Khelekel's Avancen einzugehen, nicht zuletzt, um damit den Immanspieler *Colga Na Naomh* zu ärgern, der am frühen Nachmittag die Gaststätte aufsucht.

Falls die Helden das »Esche & Kork« in den Nachmittagsstunden oder später betreten, kommen sie gerade zu einem Zusammenstoß zwischen Khelekel und Colga zurecht, bei welchem der Kapitän der »Havena-Bullen« kurz davor steht, handgreiflich zu werden, während die Elfenzwillinge und Wirt Agilfried versuchen, den Streit zu schlichten. Die Lage ist gespannt, und wenn die Helden einfach versuchen, Khelekel aus der Schankstube zu führen, ist damit zu rechnen, daß Colga sie für Freunde

des Matrosen hält, die Khelekel vor einer verdienten Tracht zu retten suchen. Im Nu entwickelt sich dann eine handfeste Kneipenkeilerei (Werte möglicher Beteiligter können Sie aus den Meisterpersonen-Statistiken im Anhang improvisieren.) Die Helden müssen sich dabei ihrer Haut wehren und gleichzeitig darauf achten, daß ihnen Khelekel nicht durch die Lappen geht; keine leichte Aufgabe ...

Das Ironische an der Sache ist, daß Khelekel bereits vor gut zehn Jahren einmal an der Schwarzen Wut erkrankte und seitdem gegen diese Krankheit immun ist. Eigentlich könnten ihn die Helden also getrost dem wutschnaubenden Imman-Kapitän überlassen.

Die Wege des Shoul, Davide, Airard und Rodegang

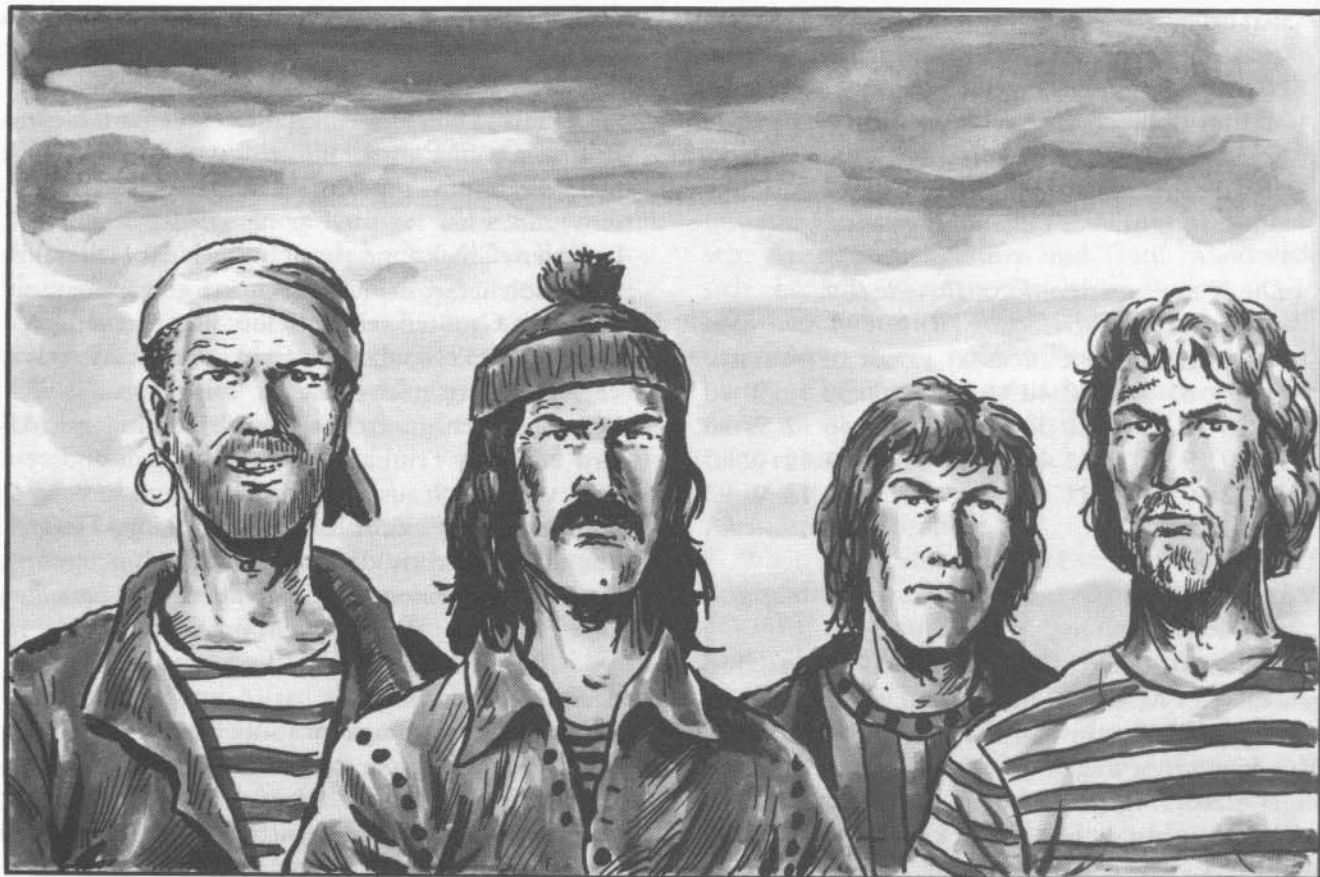
Allgemeine Informationen:

Die übrigen vier Matrosen des Schiffes sind bei Beginn ihres Landurlaubs zusammen in die Stadt gezogen, mit ziemlicher Sicherheit auf eine Sauftour. *Shoul* ist etwa 23 Jahre alt, hat braune Stoppelhaare, einen permanenten Bartschatten und eine auffällige Zahnlucke im Oberkiefer. *Davide* ist 26 Jahre alt, hat lange schwarze Haare und einen ausladenden Schnauzbart, und besitzt eine Tätowierung in Form einer Seejungfer auf der linken Pobacke. Der 25jährige *Airard* ist ebenfalls schwarzhaarig, aber dabei glattrasiert, und hauptsächlich an seiner gedrungenen Statur und seinen 162 cm Körpergröße zu erkennen. *Rodegang* schließlich ist mit 30 Jahren der Älteste der vier. Er hat blonde Haare, einen

Kinnbart und eine Narbe über der rechten Augenbraue.

Spezielle Informationen:

Die vier Matrosen bilden eine Art Clique, die sich regelmäßig gemeinsam vollaufen läßt. Dabei ist es allerdings nicht so, daß die vier ununterbrochen zusammen bleiben. Im allgemeinen trennen sich nach einer Weile ihre Wege, um sich aber auf Grund ihrer gemeinsamen Schwäche für alten Wein und junge Mädchen immer wieder zu kreuzen. Üblicherweise beenden die vier ihre Ausflugstage, sofern sie noch dazu körperlich und finanziell in der Lage sind, in den Armen der örtlichen Gunstgewerblerinnen oder Rahja-Geweihten.



Meisterinformationen:

Im Folgenden wird es etwas schwieriger, den Matrosen zu folgen, weil sich in der Tat ihre Wege teilweise überschneiden, aber auch mehrfach wieder trennen. Aus diesem Grund haben wir eine grobe Unterteilung in vier Zeitperioden vorgenommen, innerhalb derer es leichter möglich ist, die verschlungenen Pfade der vier Seemänner nachzuvollziehen. Bitte beachten Sie dabei, daß die Helden, wenn sie das Abenteuer durch Einstieg 3 betreten haben, Shouls Festnahme durch die Geheimpolizei bereits miterlebten. In diesem Fall müssen sie zwar einen Matrosen weniger finden, aber der Spielbeginn wird auf den Nachmittag des ersten Tages gelegt, wodurch sich die Frist drastisch verkürzt. Es wäre in diesem Fall die Aufgabe des Meisters, festzulegen, wie viele der Besatzungsmitglieder eventuell schon von der Geheimpolizei entdeckt worden sind, um den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers so den Fähigkeiten seiner Spielergruppe anzupassen. Auf diese Weise wäre ein kurzes aber um so intensiveres Abenteuer möglich.

Als Alternative kann Shoul auch bereits am Mittag entdeckt werden, dann wahrscheinlich zusammen mit Rodegang, kurz nachdem Davide und Airard sich abgesetzt haben. Shouls Krankheit bricht etwas nach Mitternacht des ersten Tages aus, Rodegangs erst am Morgen und Airards erst am Mittag des zweiten Tages. Davides Infektion ist noch am wenigsten fortgeschritten. Seine Krankheit wird erst am Vormittag des dritten Tages akut – bis dahin dürfte er allerdings längst in ärztlicher Behandlung sein.

Die Werte von Shoul (S), Davide (D), Airard (A) und Rodegang (R):

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
S:	7	8	9	10	12	40	1	10	10	1	52	11	W+3
D:	8	10	13	10	10	36	1	10	10	1	46	12	W+3
A:	9	9	10	13	11	42	1	10	11	1	53	12	W+3
R:	12	10	10	12	11	48	1	13	10	1	59	13	W+3

Vormittag

Nachdem sie das Schiff verlassen haben, marschieren die vier Matrosen munter auf die nächste Taverne zu, in diesem Fall das »Salzfaß« (Nr. 171). Von hier aus bewegen sie sich dann mehr oder weniger zielstrebig (je nachdem, wie viele Tavernen und Gaststuben sie beiseite locken) auf das Stadttinnere zu, so daß sie gegen Mittag angenehm besäu-

selt den »Silberstern« erreichen, wo sie sich nach einer anständigen Mahlzeit vorläufig trennen.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden am Vormittag bereits im »Silberstern« auftauchen, sind die vier Matrosen noch nicht eingetroffen, und werden auch später nicht festgehalten, da der Barman die Besatzungsmitglieder der »Meeresreiter« nicht kennt.

Mittag

Während Shoul und Rodegang ihre Tavernenbesichtigung gemeinsam fortsetzen und sich gegen ein Uhr wieder aus dem »Silberstern« in Richtung des »Krähennests« in Bewegung setzen, hat Ailard inzwischen eine Damenbekanntschaft gemacht, mit der er zunächst auf ihren Vorschlag hin auf ein gemütliches kleines Theater (an der Gauklergasse, Planquadrat I16) zusteuert, um sich dort die angeblich traumhafte Aufführung eines neuen Dramas »Helmgerd VI.« des neuen Schreibertalents Neres S. anzusehen.

Die beiden kommen gerade zur Mittagsvorstellung zurecht und können sich ihre Sitzplätze ziemlich frei wählen, denn trotz des so gepriesenen Autorentalents scheint sich kaum jemand für das Stück zu interessieren. Und bald weiß Ailard auch, warum ...

Als er etwa zwei Stunden später von einem kleinen Buben geweckt wird, muß er feststellen, daß seine neue Freundin mitsamt seiner Geldbörse verschwunden ist.

In seinem Glück (und zum Unglück der Helden) ist er für solcherart Schicksalsschläge gewappnet und trägt den Großteil seines Geldes unter seinen Kleidern versteckt, so daß er seinen Landurlaub (etwas verärgert) fortsetzen kann.

Davide seinerseits trennt sich gleichzeitig mit Ailard von den Trinkkumpanen, aber mit anderem Ziel, wenn auch aus ähnlichen Motiven. Er bewegt sich geradewegs zum havenischen Rahja-Tempel, um sich dort aktiv der Entspannung hinzugeben, betreut von seinem Liebling unter den örtlichen Geweihten, der Priesterin *Broinnfind*.

Meisterinformationen:

Helden, die mittags im »Silberstern« nach Kapitän Ailithir suchen, sollten die vier Matrosen gerade verpaßt haben. Besonders pikant wäre es, Shoul und Rodegang zufrieden an den Helden vorbeispietieren zu lassen, wenn diese die Taver-

ne betreten, um dann später, wenn sie die Beschreibung der beiden vom Bootsmann hören, einen Aufschrei des Erkennens auszulösen. Ailard ist gegen Mittag gute zwei Stunden lang auf dem Hof des Theaters am Gauklerplatz zu finden, davon etwa eine Viertelstunde lang in weiblicher Begleitung, danach alleine, schlafend.

Davide ist auf seinem Weg zum Rahja-Tempel niemandem aufgefallen und erst nach seiner Ankunft möglicherweise wieder aufzuspüren. Sollten Shoul und Rodegang bereits gefaßt sein, besteht eine gewisse Chance (5 oder weniger auf W20), daß sie sich daran erinnern, daß Davide von einer Broinnfind gesprochen hat, die er besuchen wollte, ohne allerdings gesagt zu haben, daß sie im Rahja-Tempel arbeitet.

Nachmittag

Gegen vier Uhr trennen sich vor der Taverne »Zum Aal« (Nr. 10) auch die Wege der beiden Trinkkumpane Shoul und Rodegang. Shoul schließt sich einem Grüppchen anderer Trinker an und zieht mit ihnen in Richtung Fischmarkt davon, um die dortigen Tavernen unsicher zu machen. Rodegang marschiert, zunächst allein wieder in Richtung auf die Innenstadt, und dort speziell auf das Viertel um den Rahja-Tempel zu. Gegen sechs Uhr trifft er dort in der Taverne »Rahjas Lobgesang« (Nr. 22) seinen Schiffsgenossen Ailard wieder, der ihm über ein paar Glas Wein sein Mißgeschick im Theater berichtet.

Davide begegnet seinem Kumpel Thurismund im Rahja-Tempel und die beiden tun sich mit Broinnfind und der Initiatin *Heiltrud* zusammen, um sich den Nachmittag über in einem abgeschiedenen Winkel des Tempelparks mit einem Picknick-Korb voll süßem Wein, Trauben, Honig und anderen Leckereien einige ekstatische Stunden zu machen.

Meisterinformationen:

Für Helden, die Shoul noch nicht gefunden haben, besteht eine Chance, ihm am Nachmittag beim Fischmarkt zu begegnen, wo er sich mit seinen neuen Trinkgenossen mit ein paar Salzheringen für seine weiteren Eskapaden stärkt. Rodegang und Ailard amüsieren sich von sechs Uhr bis zum Sonnenuntergang bei den Gauklervorführungen in »Rahjas Lobgesang«, von wo sie vor dem Auftritt der groß angekündigten Tänzerin »Salandra« kurz vor Sonnenuntergang nur unter Gewaltanwendung wegzubringen

sind. »Salandra« ist eine gertenschlanke Schönheit mit Rehaugen und hellbrauner Haut, die ursprünglich aus der Gegend um Rashdul stammt, aber erkannt hat, daß sie in Havena durch ihren »exotischen« Reiz leichter zu Geld kommen kann. Ihr Tanz, der eine gute halbe Stunde in Anspruch nimmt, wird von einer kleinen Kapelle mit rashdulischen Schlag- und Blasinstrumenten begleitet, und besteht hauptsächlich aus aufreizend langsamen lasziven Windungen und dem allmählichen Entfernen einer Unmasse pastellfarbener Schleier. Der wie ein Blitz einschlagende Schlußakkord des Tanzes fällt zusammen mit der Enthüllung, daß »Salandra« ein Mann ist.

Davide ist ohne größere Probleme im Park des Rahja-Tempels zu finden, soweit die Helden sich seine besonderen Merkmale gut eingeprägt haben. Anderenfalls kann die Suche recht peinlich werden.

Abend

Nach Sonnenuntergang treffen sich alle vier Matrosen plus ihres Gefährten Thurismund im Tempel der Rahja wieder, ein nicht geplantes, aber auch nicht unbedingt unerwartetes Wiedersehen. Shoul und Davide suchen sich unter den Geweihten ihre Begleitung für den Abend aus, während Ailard sich Broinnfinds annimmt, die sich nach einer kleinen Ruhepause in den hinteren Gemächern des Tempels wieder in den Dienst an der Göttin stürzt. Die Initiatin Heiltrud wird wieder an ihre haushälterische Arbeit zurückgerufen und Thurismund sucht sich ebenfalls eine neue Gefährtin. Rodegang, der natürlich auch nicht allein geblieben ist, überläßt die anderen ihrem wilden Treiben im Tempelinneren und begibt sich jetzt seinerseits mit einer Partnerin im Dienst an der Göttin in den Park, wo er seine romantische Ader auslebt.

Meisterinformationen:

Wenn irgendeiner der Vier vor dem Abend aufgegriffen wird, kann er mit ziemlicher Sicherheit sagen, daß seine Kameraden den Abend entweder im Rahja-Tempel oder in den Armen einer der örtlichen Kurtisanen verbringen werden. Es steht also zu hoffen, daß es den Helden gelingt, die Besatzungsmitglieder der »Meeresreiter« vor Mitternacht aus dem Tempel zu holen. Gelingt dies nicht, bricht zunächst Thurimunds und kurze Zeit später auch Shouls Krankheit



aus. Wie bereits weiter oben bemerkt, führt dies zu einer verständlichen Panik unter den Gästen, der auch die Geweihten wenig entgegenzusetzen haben, da sie ihren heilenden Zauberteich den Gästen nicht zur Verfügung stellen können. Peinlich könnte es werden, wenn die Helden bei ihrer Rettungsaktion den im nur vom Sternen-

licht erhellten Park liegenden Rodegang übersehen. Der Matrose wird nämlich unter den Bäumen des Parks von Wein und Kraftanstrengung übermannt und fällt knapp vor Mitternacht in einen tiefen Schlummer, aus dem er erst am nächsten Morgen erwacht, um festzustellen, daß seine Krankheit ausgebrochen ist!

Die »Versorgung« der Kranken

Meisterinformationen:

Um das Auftreten der Schwarzen Wut so geheim wie möglich zu halten, wurden nur zwei Ärzte der Stadt von der Geheimpolizei informiert. Einer von ihnen, Yaruth Corbel, der Leibarzt des Fürsten, begibt sich im Verlaufe des Abenteuers an Bord der »Meeresreiter« (AA17), um die Matrosen zu behandeln, die von den Helden auf das Schiff gebracht werden.

Eine zweite Auffangstation ist in der Praxis des Arztes Wyben Berling (M10) eingerichtet worden. Helden, die einen Kranken »eingefangen«

haben, sollten mit ihm jeweils die näheregelegene Behandlungsstelle ansteuern, damit sie so wenig Aufsehen wie möglich erregen.

Welche Mittel die Ärzte einsetzen, um der Krankheit entgegenzutreten, wurde bereits beschrieben. Entscheiden Sie als Meister darüber, welche Matrosen die Behandlung lebend überstehen. Bedenken Sie auch, daß wahrscheinlich nicht alle Besatzungsmitglieder der Meeresreiter infiziert wurden, der eine oder andere sollte Fesselung und Aderlaß verwundet, aber unbeschadet überleben.

Das Haus des Arztes Wyben Berling

Das Haus, ein länglicher Fachwerkbau mit zwei Schornsteinen, liegt am Anfang des »Fischerdamms«, etwa 30 Meter südwestlich der Ziehbrücke im Quadrat M10.

A1 Behandlungszimmer

In Havena gibt es den Luxus eines eigenen Wartezimmers für Patienten nicht. Wenn mehrere Patienten gleichzeitig den Arzt aufsuchen, warten diejenigen unter ihnen, die nicht sofort an die Reihe kommen können, im Behandlungszimmer darauf, das der Arzt mit den früher gekommenen Patienten fertig wird. Ein Wandschirm, um peinlich berührte Mitmenschen vor manchen Anblicken zu schützen, ist wie in jedem Behandlungszimmer auch bei Wyben Berling vorhanden, wird aber kaum benutzt, da in Havena der Anblick eines nackten Körpers nicht als sittengefährdend gilt.

Die Haupteinrichtung des Behandlungsraums besteht aus einem großen Behandlungstisch und einem zweiteiligen Schrank mit allerlei Geräten der aventurischen Heilkunde, Wässerchen und Tinkturen im oberen Teil. Die Wände des Raumes sind mit Diagrammen des menschlichen, elfischen und zwergischen Körpers bedeckt, die Wyben Berling gelegentlich während der Behandlung eines Patien-

ten nachdenklich zu betrachten pflegt. Diese Angewohnheit führt manchmal zu gewissen Sorgengefühlen bei den betreffenden Patienten, besonders, wenn Berling etwa bei der Behandlung eines menschlichen Havers in das Schema des Zwergkörpers versunken scheint, aber in Wirklichkeit handelt es sich nur um eine alte Angewohnheit aus seiner Studentenzeit. Berling denkt auf diese Weise nach, bevor er möglicherweise gefährliche Behandlungsschritte unternimmt, und nimmt die Wandtafeln dabei gar nicht wahr.

A2 Arzneikammer und Büro

Neben seinem Behandlungszimmer hat Wyben Berling noch einen zweiten, kleineren Arbeitsraum, in dem er die wertvolleren Arzneimittel aufbewahrt, aber auch die Schreibezeit erledigt, die mit der Führung einer Arztpraxis in Havena verbunden ist, insbesondere natürlich das Ausschreiben der Rechnungen, ungeachtet dessen, daß die wenigsten seiner Patienten lesen können.

A3 Wohnzimmer

Das Wohnzimmer des Arztes ist weitaus reicher ausgestattet, als man vom Äußeren des Hauses her

schließen würde. Insbesondere ist Berlind stolz auf seine Sammlung gelehrter Schriften, in der teilweise Texte stehen, die man selbst in der Bibliothek des fürstlichen Hofarztes vermissen würde. Bemerkenswert ist hier außerdem der kleine, aber sorgfältig geschmückte und versorgte Peraineschrein in der Nordecke des Zimmers.

Meisterinformationen:

Die Texte, auf die oben angespielt wird, sind Schriften der unteren Stufen im Kult des Gottes Ohne Namen. Der Peraineschrein verbirgt den durch ein Zahlenschloß gesicherten Geldschrank, in dem sich eine erkleckliche Summe befindet.

A4 Schlafzimmer

Das Schlafzimmer Wyben Berlinds ist nicht geheizt, aber dafür mit ziemlich dicken Teppichen

und Wandbehängen ausgestattet. Das Bett des Arztes ist ein wahres Prunkstück von Himmelbett, die Bezahlung eines ortsansässigen Tischlers für die Heilung seiner Frau.

A5 und A6 Küche und Vorratskammer

Wie kaum anders zu erwarten, ist auch dieser Teil des Hauses hervorragend ausgestattet.

A7 Verschlag

In dieser kleinen Kammer mit einem Luftabzug in der Decke befindet sich nur ein Nachttopf für gelegentlich notwendig werdende Untersuchungen des Arztes. Die Latrine des Hauses befindet sich wie üblich in einem gesonderten Verschlag hinter dem Haus.

Wyben Berlind

Der Arzt Wyben Berlind ist ein etwa 34jähriger Junggeselle mit dunklem Teint, rotbraunem Haar und einem schmalen Schnurrbart. Er ist vor etwa fünf Jahren aus dem Süden nach Havena gezogen und hat sich hier schnell etabliert. Er gilt inzwischen, wie jeder unverheiratete Arzt in Havena, als »gute Partie« für die noch nicht vergebenen Töchter des Viertels und wird entsprechend häufig zu den verschiedensten Feierlichkeiten eingeladen. Über Berlinds Vergangenheit ist wenig genug bekannt, was nicht zuletzt sein eigenes Verdienst ist. Vor seinem Umzug nach Havena hat der junge

Arzt eine Weile mit dem Kult des Gottes Ohne Namen geliebäugelt, weil er sich neue Erkenntnisse auf dem Gebiet der Medizin versprach. Er mußte jedoch erfahren, daß er, um wirklich wertvolle Entdeckungen zu machen, einen Eid hätte ablegen müssen, nur Gläubigen des Kults ärztliche Hilfe zu leisten. Daraufhin hat er sämtliche Kontakte mit dem Kult abgebrochen und ist nach Havena geflüchtet, wo er jedoch immer noch gelegentlich von Alpträumen geplagt wird, in denen Geweihte des Gottes Ohne Namen ihn fangen und als Spion und Verräter ihrem Gott opfern.

Das Ende des Abenteuers

Die Helden erhalten für jeden »eingefangenen« Seefahrer 50 AP, die aber unter den Helden aufzuteilen sind.

Sollten sich die Helden bei ihrer Suche sträflich ungeschickt anstellen, so können Sie auf die Vergabe von AP verzichten, weil die Helden das Spielziel

(Verhinderung der Epidemie) nicht ohne fremde Hilfe erreicht haben. Ob Sie tatsächlich die Schwarze Wut in Havena ausbrechen lassen wollen – oder ob die Geheimpolizei die Aufgabe an Stelle der Helden gelöst hat, ist eine Meister-Entscheidung, die Sie wohl durchdenken sollten.

Auf Dracos Spur

von Stefan H. Schulz und Dorothea Sautter

Hintergrund (Meisterinformationen)

Dem Diebesgott Phex sind in Aventurien nur wenige Tempel geweiht: eines seiner ältesten und bedeutendsten Heiligtümer befindet sich in Drôl, südlich des lieblichen Feldes. Opfergaben der Diebesgilden (und der Kaufleute) vieler Küstenstädte flossen zusammen zu einem Tempelschatz, der bald viele begierige Gedanken auf sich zog. Schließlich wurde es notwendig, Tempel und Schatzkammer bei Tag und bei Nacht von Mitgliedern der Diebesgilde bewachen zu lassen: wer außer ihnen hätte besser die Pläne eines jeden Tempelräubers erraten können? An einem nebligen Morgen vor acht Jahren wurden die Tempelwachen überraschend angegriffen, von einer Schar zerlumpter Plünderer. Natürlich konnten die Strolche den kampferprobten Meisterdieben nicht ernstlich gefährlich werden. Nach einem kurzen Scharmützel hatten die Überlebenden ein Einsehen und stürzten Hals über Kopf davon. Die Diebesgilde hatte nur einen Mann verloren: *Galambu*, von ihm fehlte jede Spur. Zunächst waren die Diebe entsetzt, doch dieses Gefühl schlug bald um in ohnmächtigen Zorn, als sie feststellten, daß mit Galambu ein beträchtlicher Teil des Tempelschatzes verschwunden war und dazu das Halsband der

Phex-Statue, weltberühmt wegen seiner taubeneigroßen Edelsteine ... In Phex' Namen schwor die Gilde Galambu bittere Rache.

Acht Jahre ist es nun her, daß sich ein Kaufmann namens *Glumbo* in Havena niederließ, mit genügend Kapital, um neben seiner Geschäftsgründung noch einen Reeder zu sanieren, dessen Tochter er dann heiratete. Zum ersten Hochzeitstag schenkte er seiner Frau ein Schoßhündchen – ausgestattet mit einem kitschig protzigen Halsband aus Messingblech, besetzt mit taubeneigroßen Klunkern aus buntem Glas.

Als Galambu seinerzeit aus Drôl floh, als Bettler verkleidet, mit einem Handkarren, auf dem die versteckte Beute lag, trat ihm Phex selber in den Weg. Galambu warf sich in den Straßenstaub und ächzte: »Verschone mich!«

»Wofür hältst du mich?« donnerte Phex. »Glaubst du, daß ich an einen Sterblichen selbst Hand anlege? Denkst du, ich hätte keinen Humor? Nein, du magst ungeschoren von dannen ziehen. Ich lasse dir sogar ein Jahr, um dir eine Tarnung aufzubauen. Aber dann werde ich all meinen Geweihten den Befehl geben, dich aufzuspiüren und zu bestrafen. Und von dir erwarte ich, daß du ihnen ein Zeichen gibst, mit dessen

Hilfe man dich finden kann. Wie das Zeichen aussehen mag, kannst du selbst bestimmen – laß dir das Wort »Tempelschänder« auf die Stirn tätowieren – oder denk dir etwas aus. Wenn ich mit deinem Zeichen zufrieden bin, magst du noch viele Jahre leben, bis du gefunden wirst; bin ich unzufrieden, holt dich Boron, schneller als du das Wort »Phex« aussprechen kannst. Haben wir uns verstanden, Galambu?»

Es bleibt Ihnen als Meister überlassen, ob Sie die Geschichte von Galambu alias Glumbo erzählen wollen. Wir haben sie Ihnen berichtet, damit Sie verstehen, wieso Glumbo für die Auffindung eines verschwundenen Hündchens eine Belohnung von 15 Dukaten aussetzt und warum ihm das kitschige Hundehalsband offenbar wichtiger ist als das Tierchen selbst.

Daß mit Hund und Halsband etwas nicht stimmt, werden die Helden sich bald selbst zusammenreimen, wenn sie feststellen, daß »Draco« – so heißt der Kleine – der Zofe *Lana* nicht einfach entlaufen ist, sondern bei einem Besuch im Haus ihres Freundes *Sandor* verschwand, jenes Sandor, der durch Havenas stillgelegte Kanalisation wandert, wenn er »Geschäftsfreunde« besuchen will, und so die Helden in das Labyrinth unter der Stadt lockt, wo sie ungewollt die Aufnahmeprüfung in die Diebesgilde absolvieren können ...

Wegen der in diesem Abenteuer zahlreich auftretenden raffinierten Fallen und gut getarnten Geheimtüren könnte es der Heldengruppe nicht schaden, einen geschickten Zwerg zur Unternehmung hinzuzuziehen.

Im »Goldenen Drachen«

In Havena ist es früher Vormittag. Nach einem eher kärglichen Frühstück in der »Heldenzuflucht« – mehr gibt die »Kriegskasse« im Moment nicht her – schlendert ihr durch die verwinkelten Gassen des Hafenviertels. Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr schon von weitem das Aushängeschild des »Goldenen Drachen«. Als ihr euch nähert, dringen an eure Ohren Gesprächsfetzen aus den geöffneten Fenstern des Schankraumes. »Der Safran wird auch immer teurer«, beklagt sich jemand. »Wenn ich das alles auf die Preise umlegen wollte, würden mir sogar die Kinder, meine besten Kunden, davonlaufen.«

– »Ja, ja, die Pfeffersäcke nehmen einen ganz schön aus; die wissen, wie man sich 'ne goldene Nase ver-

dient!« – »Und seit der alte Engstrand nicht mehr ist, brauchen sie auch keine Angst zu haben, daß jemand ihre Frachtpreise unterbietet!«

Plötzlich wird einer von euch von hinten fast umgerannt. »Verzeihung, Verzeihung!« keucht ein kleines, dürres Männchen in flatterndem Kittel und verschwindet durch die Türe zum Schankraum. »Sieh da, unser Giftmischer! Hast du mal wieder einen deiner Kunden auf die Boronsinsel geschickt, daß die Stadtwache hinter dir her ist, oder warum rennst du so?« »Unverschämtheit, ich mische nur Heiltinkturen! Und für Glumbos plötzlichen Wahnsinn kann ich auch nichts – der war nie bei mir in Behandlung!« »Wieso, hat er einen Heller verschenkt, der alte Geizkragen?« »Viel schlimmer!



Sein kleiner Drache ist ihm entlaufen und 15 Dukaten hat er ausgesetzt für den, der ihn zurückbringt!« 15 Dukaten Finderlohn! Für diese Summe ist in Havena schon so mancher umgebracht worden. Auch drinnen ist man offensichtlich überrascht. »Waaaas, für dieses häßliche kleine Monster? – Sollte doch froh sein, daß er es los ist!« – »Außerdem sollte ihm ein Drache im Haus ja wohl reichen ...« – »Na eben, seine Ruhe will er sich damit erkaufen: Wenn er nichts unternimmt, um den kleinen Drachen zu finden, speit der große Feuer!« – »Wieso, hast du etwa Mitleid mit ihm? Er mußte doch unbedingt in die bessere Gesellschaft einheiraten, dieser Gernegroß – und sei es um so einen Giftzahn wie Tondersens Tochter zu ergattern!«

Spezielle Informationen:

Falls die Helden neugierig geworden sind und hineingehen, um – höflich! – nachzufragen, erfahren sie von der »Frühschoppenrunde« nach und nach Folgendes:

1. Der »Drache« eine »laufende Elle ungebleichter Schafswolle«, ist Draco, das Schoßhündchen von Glumbos Gattin Drosophila. Die kinderlose Drosophila ist völlig vernarrt in den Köter, mästet ihn mit Kuchen und Naschwerk, »so daß sein Atem genauso kurz ist wie seine krummen Beine«. Überdies schmückt sie ihn mit Seidenschleifchen und einem fürchterlich kitschigen

Halsband aus Messingblech und Klunkern aus buntem Glas.

2. Khaleb und Drosophila Glumbo bewohnen ein neues Haus im Stadtteil Marschen, an der Ecke zwischen Marschendam und Neuem Wall. Von dort aus machte Drosophilas Zofe jeden Nachmittag mit dem Hund einen Spaziergang den Nordkanal entlang bis zum Ufer gegenüber der Krakeninsel.

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich mit diesen Informationen begnügen und sich sofort auf den Weg machen wollen, geht es weiter mit »Dracos Heimweg«. Sollten sie noch etwas verweilen, erfahren sie, daß Khaleb Glumbo, ein »fetter, dunkler Südländer«, sich vor 8 Jahren in Havena niederließ. Er handelt so ziemlich mit allem, was Gewinn verspricht, war aber wohl schon recht wohlhabend, als er ankam. Als Ausländer hätte er nie so schnell Kontakt zu den alteingesessenen Havenern gefunden, wenn er nicht in ihren Kreis eingeeiratet hätte. Der ziemlich bankrotte Tondersen nämlich verschachtete seine reizlose Tochter Drosophila an den Emporkömmling, um mit dessen Geld seine kleine Reederei für's erste zu sanieren. – Wenn die Helden diese Informationen noch abwarten, geht es weiter mit »zu spät!«

Auf zu Glumbo!

Dracos Heimweg

Meisterinformationen:

Draco bricht etwa zur gleichen Zeit, als die Helden das Gasthaus verlassen, aus der Schlosserei in I14 aus. Er kehrt zu seinem gewohnten Spazierweg zurück und folgt diesem bis nach Hause (I14–H13–G13–G14–G15–F15–F16–E17–E18). Lassen Sie die Spieler den Weg, den die Helden einschlagen wollen, auf dem Plan zeigen. In dem Zeitraum, in dem die Helden drei Kästchen durchqueren, schafft Draco auf seinen kurzen Beinchen nur zwei. Sofern auch die Helden die Brücke bei F15 ansteuern, werden sie in diesem Bereich auf ihn treffen (sonst s. III 8). Falls Draco hinter ihnen auftaucht und keiner sich umschaute, lassen Sie ein paar Gassenjungen den Hund entdecken und mit lautem Gejohle Jagd auf ihn machen.

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, sich dem Hund zu nähern. Jeder Versuch, ihn mit etwas Freßbarem anzulocken, ist bei einer gelungenen Charisma-Probe erfolgreich. Einfach von irgendeinem Fremden greifen läßt Draco sich allerdings nicht – die letzten Erlebnisse haben ihn mißtrauisch gemacht. Auf seinen kurzen Beinchen kann er den Helden zwar nicht entkommen, aber er wird sich zur Wehr setzen.

Dracos Werte:

MU	GE	KK	LE	RS	AT	PA	AU	TP
11	7	4	5	0	8*	00	15	W-4*

GST: normal 0,5 m/s, trotzend 1 m/s
maximal 4 m/s (nach 5 m Anlauf)

* Obwohl Frauchen dabei immer wieder Zustände kriegt, jagt der kleine Drache für sein Leben gerne Ratten und beutelt sie. Dadurch hat er einen sehr festen Biß: bei AT 1–4 hat er sich festgebissen, das Abschütteln versucht 1W6 SP, bzw. ein größeres Loch, wenn er Stoff erwischt hat ...

Was im Streit mit den Gassenjungen und/oder im »Kampf mit dem Drachen« wahrscheinlich nur sehr aufmerksamen Helden auffallen wird, ist die Tatsache, daß Draco kein Halsband trägt ...

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden sich nach der Überwältigung des kleinen Monsters umsehen, werden sie feststellen, daß sie bis zu Glumbos Anwesen, hinter dem die Straße »Am Neuen Wall« abzweigt, nur noch etwa 60 m den Marschendam entlanggehen haben. Das große Tor mit kunstvoll geschmiedetem »G« ist verschlossen; auf dringliches Ziehen am daneben angebrachten Glockenstrang öffnet sich nach einiger Zeit eine Luke im Tor, und ein älterer Mann fragt die Helden nach ihrem Anliegen (je nach ihrer äußeren Erscheinung mehr oder weniger freundlich). – Draco wirkt natürlich als »Sesam, öffne Dich«. Der Gärtner reißt das Tor auf und läuft den Helden voraus zur Haustüre, so schnell ihn seine alten Beine tragen, wobei er laut rufend Dracos glückliche Heimkehr ankündigt; derart avisiert, werden die Helden in der Halle (Siehe Nr. 1 bei »Glumbos Haus«), wo die Dienerschaft zusammenläuft, bereits vom Haushofmeister erwartet.

Spezielle Informationen:

Der Haushofmeister *Arlond* ist eine recht eindrucksvolle, kräftige Gestalt; würdevolles Gebaren und näselnde Sprache können allerdings das geübte Auge eines Kriegers oder Magiers nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei ihm offenbar um einen altgedienten Veteranen handelt, der seinem Herrn sicherlich nicht nur als Aufseher über das Hauspersonal dient ...

Arlond empfängt die Helden höflich und bittet sie, im kleinen Salon zur Rechten (Nr. 2) zu warten, während er Draco zu seiner Herrin bringt. Deren zunächst entzückte, dann über den Zustand ihres Lieblings entsetzte, spitze Schreie sind aus dem Obergeschoß deutlich zu vernehmen. Nach kurzer Zeit erscheint der Hausherr, ein kleiner, korpulenter Südländer mit flinken Augen. Sein Haushofmeister/Leibwächter begleitet ihn; er schaut jetzt weniger höflich und baut sich ostentativ bei der Türe auf.

Auch Glumbo selbst fließt keineswegs vor Dankbarkeit über. Mit kaum verhohlenem Mißtrauen

fragt er die Helden nach Namen und Herkunft und beschuldigt sie schließlich, Dracos Entführung inszeniert zu haben.

Meisterinformationen:

Intelligente Helden werden daraufhin nicht gleich über Glumbo herfallen. Die Gardisten vom Nordtor sind schnell herbeigerufen und würden die randalierenden Hundefänger auf der

Stelle verhaften ... Da ist es schon besser, Glumbos Anschuldigung ruhig und sachlich zu widerlegen. Hier ist gutes Rollenspiel gefordert. Glumbos unbegründeter Verdacht wirft allerdings ein bemerkenswertes Licht auf den Wert, den er dem kitschigen Halsband beimißt – ein Eindruck, der sich sogleich bestätigt: Nachdem er von der Vertrauenswürdigkeit der Helden überzeugt ist, bittet Glumbo sie in den Garten.

Zu spät!

Allgemeine Informationen:

Sofern die Helden sich im »Goldenen Drachen« (oder anderswo) länger aufgehalten bzw. einen anderen Weg als Draco eingeschlagen haben, kommen sie ohne den Hund bei Glumbos Grundstück an. Das Tor steht offen, im Garten ist niemand zu sehen.

Spezielle Informationen:

Nähert man sich dem Haus, sind aufgeregte Stimmen zu hören, insbesondere Drosophilas schrilles Organ. Auf Klopfen öffnet Arlund die Türe, mißt die Helden mit einem abschätzenden Blick, fragt näselnd nach ihrem Begehr – und wimmelt begeisterte Hundefänger in spe mit einem unfreundlichen »Zu spät – er hat auch ohne Eure Hilfe heimgefunden« wieder ab.

Als er den Helden gerade die Türe vor der Nase zuschlagen will, kommt Glumbo aus dem Oberge-

schoß durch die Halle und fragt, worum es ginge. Durch die abschätzige Bemerkung seines Haushofmeisters unbeirrt, mustert er die Helden und fragt dann, ob sie einen kleinen Auftrag für ihn übernehmen würden; zeigen die Helden Interesse, bittet er sie in den Garten, um »in Ruhe darüber zu reden«.

Meisterinformationen:

Es dürfte einem aufmerksamen Helden in den Sinn kommen, daß Glumbo offenbar mehr Angst vor dem eigenen Personal als vor Passanten hat, wenn er den Auftrag im Garten besprechen will ...

Die Werte von Khaleb Glumbo (G) und Arlund 6A):

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
G:	14	13	9	14	10	45	1	14	12	1	55	22	W+3
A:	15	12	12	14	15	43	2	13	12	1	58	21	W+6

Der Auftrag

Allgemeine Informationen:

Im Garten redet Glumbo nicht lange um den heißen Brei herum: Er lege größten Wert auf die Wiederbeschaffung des Halsbandes, das Draco kaum einfach verloren haben könne. Als Belohnung für Auffinden und »Besorgen« des »Prunkstücks« setze er noch einmal 15 D aus, »obwohl das den Wert des Halsbands bei weitem übersteigt!« ...

Spezielle Informationen:

Auf Fragen nach dem Grund seines Interesses an dem Halsband antwortet Glumbo nur, seiner Frau gefiele es so gut, und es gehöre nun einmal zu ihrem Draco, da wolle er ihr die Freude machen, wenn es irgend ginge.

Meisterinformationen:

Bei der Belohnung läßt sich Glumbo nur noch um wenige Dukaten hochhandeln – aus Geiz, aber auch, um keinen Verdacht zu erregen. Seine Ausflüchte für die Bemühungen um die Wiederbeschaffung des Halsbands bringt er sehr überzeugend vor (er ist nicht umsonst erfolgreicher Kaufmann): nur sein »Sechster Sinn« bzw. eine KL-Probe + 10 können einem Helden den Eindruck vermitteln, daß Glumbo zumindest nicht die ganze Wahrheit sagt.

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Auftrag übernehmen, erzählt Glumbo ihnen, was er über das Verschwinden des

Hündchens weiß – wenig genug: Als er am selben Vormittag von einer Reise zurückkehrte, habe er nur gehört, Lana, die Zofe seiner Frau, sei am Vorabend sehr spät und ohne Draco vom üblichen Spaziergang heimgekommen und von seiner »manchmal etwas unbeherrschten« Gattin auf der Stelle entlassen worden.

Spezielle Informationen:

Es steht den Helden frei, die Dame des Hauses selbst aufzusuchen. Glumbos »bessere Hälfte« ist eher sein genaues Gegenstück: eine große, magere Blondine, die ihren blassen Teint mit viel Schminke übertüncht, im übrigen so oberflächlich, wie Glumbo verschlagen wirkt. Sie empfängt die Helden mit einem überschwenglichen Wortschwall der Freude über die Rettung ihres Lieblings. Über Lana ist sie immer noch zutiefst indigniert: »Das unverschämte Ding wagt es, mir unter die Augen zu treten und zu berichten, Draco habe sich losgerissen, als sie einigen Gauklern zuschaute, und sei im Gewühl verschwunden! Dabei würde er so etwas doch nie tun, nicht wahr, mein Dracolein? Natürlich habe ich sie sofort hinauswerfen lassen! Wahrscheinlich hat die Schlampe das Halsband gestohlen!«

Meisterinformationen:

Weitere sinnvolle Auskünfte sind von Drosophila kaum zu erwarten. Kommt die Sprache auf das Halsband, dann stellt sich heraus, daß Glumbo es ihr zum ersten Hochzeitstag geschenkt hat, zusammen mit dem Hündchen, das sie sich wünschte. Falls einer der Spieler auf die glorreiche Idee verfällt, Draco als Suchhund einzusetzen, um Lana aufzuspüren, wird Drosophila abwehrend bis entsetzt auf ein solches Ansinnen reagieren. Sie läßt sich nur durch wirklich einleuchtende Argumente oder besser noch durch Schmeicheleien (»So ein kluuuges Hundi!«) widerstrebend dazu bewegen, ihr kleines Schätzchen so schnell wieder von sich zu lassen.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden den Wunsch äußern, das Hauspersonal zu befragen, winkt Glumbo skeptisch ab: Dort sei nichts zu erfahren, er selbst habe es natürlich auch schon versucht. Falls die Helden trotzdem ihre Zeit verschwenden wollten – bitte sehr, er bezahle sie ja nicht tageweise. Neben Arlond und dem Gärtner Chance umfaßt das Hauspersonal die Köchin Ernis, das Hausmädchen Lynn, Glumbos Leibdiener Amsath und Crom, den Kutscher, der

über der Remise wohnt. – Nicht sehr viel für einen gutbürgerlichen Haushalt, aber Glumbo meint, für zwei Personen reiche das völlig; bei besonderen Anlässen würden Lohndiener für den Tag angeheuert, das komme entschieden billiger.

Meisterinformationen:

1. Arlond ist zu keinerlei Auskunft bereit, Angelegenheiten des Hauses gehen Fremden nichts an! (6. Sinn bzw. KL-Probe lassen vermuten, daß er auch nichts weiß).
2. Kutscher und Gärtner wissen nichts, können nur Lana als »nettes, stilles Mädchen« beschreiben.
3. Auch Ernis, die in Ehren ergraute Köchin, weiß über Lana nur Löbliches zu berichten: sehr anständig sei sie gewesen, ein bißchen schüchtern, aber immer guter Laune – hoffentlich sei der junge Mann auch nett zu ihr ... – Welcher junge Mann? – Nun, Genaueres wisse sie auch nicht, aber seit einigen Monaten gäbe es da jemanden, dessen sei sie sicher; man hätte Lana nur anzuschauen brauchen, wenn sie vom Spaziergang mit dem Hund zurückkam ...
4. Das Hausmädchen Lynn – nach Aussage der Köchin arbeitet sie bedeutend langsamer, als sie plappert – hat einiges loszuwerden: Aus Lanas zurückhaltenden Bemerkungen, einer vergoldeten Brosche, die diese von ihrem Sandor – so heißt der Glückliche – geschenkt bekam, und vor allem sehr viel eigener Phantasie hat sie Lana einen Liebhaber erschaffen, der gut zwei Meter groß, stark wie ein Bär, ziemlich wohlhabend und mindestens Offizier der Palastgarde sein muß... Sie tut zunächst sehr verschwiegen, um ihre liebe Freundin Lana nicht zu verraten, gerät dann aber bald ins Schwärmen, besonders gegenüber vertrauenerweckenden Heldinnen.
5. Amsath ist Lana offenbar mehr als gleichgültig: »Was juckt es mich, wo die abgeblieben ist? Wird schon ein Dach – und ein Bett – gefunden haben, das Flittchen!« – Hier bedarf es wohl kaum des »6. Sinnes«, um den abgeblitzten Freier herauszuhören: Von seinen Nachstellungen hatte Lana ihrem Sandor erzählt, der daraufhin Amsath vor einigen Wochen in einer einsamen Gasse auflauerte und ihm »zur Warnung« einige Beulen verpaßte. Diese wenig ruhmreiche Episode wird Amsath allerdings nur einem sehr verständnisvoll wirkenden, männlichen Helden – stark

geschönt – berichten; und sich gleich durch die Bemerkung rehabilitieren, er kenne diesen ziemlich großen, kräftigen Kerl mit dem schwarzen Schnurrbart aus dem »Ewigen Anker« (Nr. 92) und werde es ihm schon noch irgendwie heimzahlen ...

Außer den Informationen, die sie ihrem jeweiligen Gesprächspartner entlocken konnten, nehmen die Helden aus Glumbos Haus in jedem Fall eine brauchbare Beschreibung der Zofe Lana mit: Etwa 20 Jahre alt, mittelgroß, schmal, mit einem langen hellblonden Zopf.

Glumbos Haus (D17, 18)

Im folgenden werden nicht nur die Räume beschrieben, die die Helden bei ihrem ersten Besuch betreten könnten, sondern das ganze Haus, da es leicht Schauplatz eines Folgeabenteuers werden könnte. Es ist eine weißgetünchte zweieinhalbgeschossige Villa. Auf dem Gelände befindet sich noch ein kleineres Gebäude, das die Kutschenremise, den Stall der zwei Pferde und darüber die Kutscherwohnung beherbergt. Die Raumbeschreibungen sind zweigeteilt – allgemeine Angaben über Maße, Türen und Fenster sind in der Regel dem Plan zu entnehmen.

E1 Eingangshalle

Über eine halbrunde Freitreppe aus rotem Marmor betritt man eine 5 mal 5 m große Halle, die über zwei Stockwerke reicht. An der linken Seite verläuft eine Treppe – ebenfalls aus rotem Marmor – zum 1. Stock; unter der Treppe öffnet sich ein Bogen gang nach links. Gegenüber der Eingangstüre führt eine Doppeltüre weiter. Rechts, in der Ostwand, befindet sich eine weitere, kleinere Türe. Die Halle erhält ihr Licht durch Fenster im Obergeschoß.

Die Halle enthält nur wenige, aber wertvolle Einrichtungsgegenstände: In den Ecken zur Rechten stehen mannshohe, prachtvoll bemalte Amphoren, wie man sie aus Drôl kennt. Ein riesiger ovaler Spiegel mit geschnitztem Rahmen beherrscht die westliche Hälfte der Nordwand. Das Treppengeländer ist aus dunklem Eisen und Messingverzierungen kunstvoll geschmiedet – hier war offenbar ein Meister am Werk.

Meisterinformationen:

Die Eingangstüre wird jeden Tag nach Einbruch der Dunkelheit abgeschlossen, die übrigen Türen bleiben offen. In der Halle hält sich für gewöhnlich niemand für längere Zeit auf, sie dient nur als Durchgangsraum und Aufgang zum Obergeschoß.

E2 Empfangssalon

Dieser Raum wird offenbar nur zum Empfang von Besuchern genutzt. An der Südwand steht eine mit rotem Brokat bespannte Sitzgruppe, während eine schwere Truhe aus dunklem Holz mit rötlichen Einlegearbeiten die Nordwestecke ausfüllt. Der Boden ist aus schwarzem Marmor wie in der Halle, die Wände sind mit rotem Brokat bespannt, was dem Raum trotz des Lichteinfalls von zwei Seiten einen etwas düsteren Charakter verleiht. Über der Truhe hängt ein Porträt der Hausherrin in einem leuchtend rosafarbenen Gewand vor einem Meerspanorama; auf dem Arm hält sie Draco, der stolz sein protziges Halsband präsentiert.

E3 Gartensalon

Dieser Raum macht einen wohnlichen, wenn auch etwas exotischen Eindruck. An den hell gestrichenen Wänden hängen Teppiche mit geometrischen Mustern in leuchtenden Farben. Auf zwei niedrigen Diwanen liegen Seidenkissen verstreut. Davor stehen kleine Tischchen aus Rosenholz, mit Wasserpfeifen und Messingschalen mit Räucherstäbchen. In der Südwestecke steht eine Kommode, darüber ein Bild des Hausherrn in Tracht. Über dem Diwan an der Nordwand, neben dem Fenster, hängen zwei gekreuzte Krummsäbel.

Meisterinformationen:

Hierhin zieht sich Glumbo gern mit engeren Geschäftsfreunden zum Gespräch zurück.

E4 Eßzimmer

Das Eßzimmer wird fast ganz von einem riesigen, von 12 geschnitzten Stühlen flankierten Tisch aus dunklem Holz eingenommen. An den mit goldenem Brokat bespannten Wänden hängen Stilleben von Weinkaraffen und exotischen Früchten.

E5 Anrichteraum

Bis auf Tische entlang der Nord- und Ostwand und Regale mit Geschirr an der Westwand ist dieser Raum leer. In der Nordwestecke ragt ein gemauerter Speiseaufzug in den Raum.

Meisterinformationen:

Hier werden bei den Mahlzeiten die einzelnen Platten vom Aufzug aus der Küche im Souterrain angeliefert und von Dienern angerichtet, bevor sie aufgetragen werden. Der Raum wird dementsprechend nur von der Dienerschaft zu den Essenszeiten benutzt.

E6 Hauswirtschaftsraum

Die ganze Ostwand wird hier von einem großen Schrank eingenommen, der fast bis zur Decke reicht. Vor dem großen Fenster nach Süden steht ein Schreibtisch mit Sessel, in der Ecke daneben ein kleiner, aber sehr massiver Schrank. An der Nordwand steht eine Banktruhe mit gepolstertem Dekkel.

Meisterinformationen:

Der zweiteilige große Schrank hat keine Schlösser. Die linke Hälfte ist leer bis auf eine Kleiderstange, sie dient als Garderobe für Besucher. In den Fächern der rechten Hälfte ist Haushaltsleinen für den täglichen Gebrauch untergebracht. Die bessere Haushaltswäsche ist in der Truhe eingeschlossen, das Tafelsilber in dem kleinen Schränkchen. Auch die Schubladen des Schreibtischs sind verschlossen, dort verwahrt Arlund seine Rechnungsbücher und etwas Geld für Boten usw. Außen am Südfenster ist ein kleiner Spiegel angebracht, über den man vom Sessel aus die Haustüre im Auge hat. Die Schlüssel für alle Möbel dieses Raumes hat Arlund.

O1 Galerie

Die Treppe aus der Halle mündet auf eine Galerie, die sich nach Westen und Osten hinter Vorhängen aus Samt als Gang fortsetzt. Am Ostende führt eine enge, hölzerne Wendeltreppe ins Dachgeschoß.

O2 Gästezimmer

Der Raum ist als Schlaf- und Aufenthaltsraum eingerichtet, mit großem Bett, Schrank, Kommode, Frisiertisch und zwei Sesseln.

O3 Glumbos Schlafzimmer

Der Raum ist ähnlich eingerichtet wie der Gartensalon, aber sehr viel sparsamer: ein niedriger Schrank an der Südwand, eine Liege mit bunten Decken an der Westwand, eine Truhe in der Ecke und ein Sessel mit Fußbank bilden die ganze Möblierung. An der Westwand über dem Bett hängt das Panorama einer südlichen Hafenstadt, über dem Kopfende ein kleineres Bild von Frauen an einem Brunnen.

Meisterinformationen:

Truhe und Schrank enthalten Wäsche und Kleidung, darunter einige Prunkgewänder – gut erhalten, weil der sparsame Glumbo sie so selten wie möglich trägt. Hinter dem kleinen Bild über dem Bett befindet sich ein Türchen: ein Geheimfach in der Außenmauer. Das Türchen schließt sehr dicht und hat keinerlei Schloß oder Griff. Öffnen läßt es sich nur, indem man es vom Fensterrahmen aus durch einen scheinbar zur Befestigung der Jalousieschnüre dienenden Ring entriegelt. Das Türchen springt dann durch Federdruck auf und rastet bei einfachem Zudrücken wieder ein. In diesem Fach bewahrt Glumbo ein Beutelchen mit Edelsteinen für eilige Transaktionen auf. Um das kleine Fach zu finden, bedarf es Zwergeninstinkt 14 (und damit ist der Mechanismus noch nicht entdeckt!)

O4 Glumbos Arbeitszimmer

Ein nüchtern möblierter Raum: Schreibtisch mit Sessel unter dem Fenster, lange Regale mit Pergamentrollen und Kladden an der West- und Südwand, eine Sitzgruppe für Besprechungen in der Osthälfte des Raumes. In der Ecke hinter dem Schreibtisch thront ein Panzerschrank aus dunklem Metall mit Messingnieten.

Meisterinformationen:

Die Papiere in den Regalen ergeben bei eingehenderer Untersuchung, daß Glumbo offenbar für alle Geschäfte der acht Jahre, die er in Havena wohnt, Belege gesammelt hat, obwohl es hier keine Steuerfahndung gibt, die meisten Geschäfte per Handschlag besiegelt werden und Schulden nach Jahr und Tag nicht mehr eingeklagt werden können – offenbar ist er in dieser Hinsicht ein Pedant. Unter der Tischplatte stecken zwei Dolche in Lederscheiden, die Klingen sind

mit Schlafgift bestrichen. Der Panzerschrank hat ein kompliziertes, aber normales Schloß – nur ist der Bart des Schlüssels zweigeteilt: Zunächst muß man mit der vorderen Hälfte »zuschließen«, um die Diebstahlsicherung zu entschärfen, dann den Schlüssel ganz hineinstecken und normal aufschließen – sonst löst der Kontakt des Schlüssels (oder eines Dietrichs ...) mit der Rückseite des Schlosses die Federn hinter drei der »Messingnieten«, die etwa 2 m weit herausfliegen und beim Aufprall zerplatzen: Es sind Glaskapseln mit Goldleim ... Achtung: »FORAMEN-FORAMINOR« öffnet das Schloß, löst dabei jedoch die Falle aus, sofern sie nicht vorher durch Telekinese entschärft wurde. Eine sehr genaue Untersuchung der Türe ergibt, daß die drei gezinkten Niete ein klein wenig blanker sind als die aus echtem Messing. Der Tresor enthält 150 D und 450 ST in Beuteln zu je 50 Münzen.

O5 Baderaum

Eine große Wanne aus getriebenem Kupfer dominiert im Raum, der mit Marmorplatten ausgelegt und bis zur halben Wandhöhe verkleidet ist. Kannen und Schüsseln stehen bereit, auf einem Tischchen drängen sich Fläschchen, Phiolen und Tiegel mit aromatischen Badezusätzen, Körperölen und Parfüms. Der Aufzug aus der Küche geht bis hierher und erspart das Wassertragen. Ein Ofen unter einem großen kupfernen Wassertank sorgt für warmes Wasser und die richtige Lufttemperatur.

O6 Drosophilas Zimmer

Die Handschrift der Hausherrin ist in diesem Raum unverkennbar: schwere Brokattapeten in Blau und Gold mit entsprechenden Teppichen und Gardi-

nen, 5 Meter weißgoldener Schrankwand, ein Schminktisch mit großem Spiegel in der hellen Nordostecke zwischen den Fenstern. Am südlichen Ostfenster steht ein Sessel mit Fußbank, daneben ein kleines Tischchen mit Handarbeitszeug. Unter dem Südfenster türmt sich ein Gebirge von seidenen Kissen: Dracos »Höhle«. Neben der Türe verdeckt ein Vorhang den Alkoven, der völlig von einem großen Bett ausgefüllt wird.

Meisterinformation:

Im Schminktisch befindet sich u. a. eine kleine Schatulle mit Perlen- und Rubinschmuck im Wert von ca. 50 D. Ihren eigentlichen Schmuck bewahrt Drosophila in einer zweiten Schatulle auf: Sie liegt gut versteckt unter Dracos Kissenberg – und der läßt sich dort nur von Frauchen oder Lana wegnehmen, ohne zu jaulen und zu kläffen. Lana allerdings weiß nichts von dem Versteck, ihre Herrin holte die Schatulle immer selbst heraus, bevor Dracos Kissen gelüftet wurden.

Keller

Hier sind die Küche und diverse Vorratsräume untergebracht. Das Untergeschoß birgt keine wichtigen oder geheimen Dinge.

Dachgeschoß

Unter dem Dach befinden sich die Wohnräume der Dienstboten. Alle Zimmer münden auf einen kurzen Gang, der über die Wendeltreppe aus der ersten Etage zu erreichen ist. Aufschlußreich sind allenfalls ein paar Dekorationen in Arlonds Zimmer: Entermesser, Dolch und Lederrüstung – Erinnerungsstücke an seine Zeit bei den Seesoldaten des Meerkönigs von Hylailos.

Das Haus der Brüder Bagosch

Meisterinformationen:

Auf ihrer Suche nach der Zofe Lana werden die Helden irgendwann zur Schlosserei des Istvan Bagosch gelangen, über der er gemeinsam mit seinem Bruder Sandor wohnt und wo auch Lana untergekommen ist. Die Brüder Bagosch – Istvan, der Schlosser und Sandor, der Fuhrknecht – sind beide recht aktive Mitglieder der havenischen Diebesgilde, Sandor gilt als Anführer der Gruppe »Marschen«.

Natürlich ist es Sandors geübtem Blick nicht entgangen, welch ungewöhnlichen Halschmuck Draco spazierentrug. (Er hat zwar erkannt, daß es sich bei den Schmucksteinen um echte Smaragde, Diamanten und Rubine handelte, ahnt aber nicht, daß sie aus dem Dröler Tempelraub stammen.)

Nach ein paar Begegnungen mit der Zofe ergab

sich endlich die passende Gelegenheit, das Hündchen von seiner Bürde zu befreien: Sandor lotste Lana in seine Unterkunft, band Draco an einem Tischbein in der Küche an und brauchte nur noch abzuwarten, bis ein zwischendurch verständiger Gildenkumpen das Hündchen in das unterirdische Versteck der Gilde verschleppte, um ihm dort in aller Ruhe das Halsband abzuschneiden. Später dann, nachdem die Zofe die Schlosserei verlassen hatte, wurde Draco wieder an die Oberfläche geschafft.

Falls die Helden Draco für ihre Suche einspannen können (Drosophila hat ihren Liebling den Helden anvertraut), führt der Hund sie direkt zur Schlosserei Bagosch (weiter mit »Lanas Geschichte«). Suchen die Helden Lana auf eigene Faust, werden sie sich zunächst in den »Ewigen Anker« begeben.

Im »Ewigen Anker«

Allgemeine Informationen:

Je weiter entfernt vom eigentlichen Hafenviertel eine Kneipe liegt, desto »seemännischer« gibt sie sich: Der »Anker« wird von Schiffslaternen beleuchtet, Netze, Tauenden und Bootsmodelle schmücken Wände und Decke. Mindestens ein Dutzend Leute sind hier zu jeder Tages- und Nachtzeit zu finden; mittags, wenn die Handwerker und Arbeiter des Viertels zum Essen kommen, und abends, wenn sie auf dem Heimweg schnell noch 'reinschauen, wird es natürlich erheblich voller. Dann haben das Mädchen Serina, der Knecht Luck und der Wirt Sophus Tarlind, genannt »Schnauzbart«, alle Hände voll zu tun.

Spezielle Informationen:

Der Wirt, die Bedienung und die meisten Stammgäste kennen Sandor, der auf dem Heimweg vom Fuhrhof immer hier einkehrt. Der Wirt, Serina und einige Gäste wissen auch, daß er der Bruder des Schlossers Bagosch am Hungerturm ist.

Meisterinformationen:

Der »Anker« ist ein anständiger Laden, d. h. Sophus Tarlind kassiert von der Diebesgilde Pacht für seinen Schuppen im Hof, der als ein Einstieg zum Labyrinth dient, hat aber ansonsten nichts mit ihr zu tun und kennt auch Sandor nur als Fuhrmann. Er wird daher jeden, der nach ihm fragt und nicht gerade gefährlich wirkt, zur Schlosserei schicken.

Einige der Stammgäste dagegen sind Mitglieder von Sandors Gruppe (50 % Wahrscheinlichkeit, auf einen von ihnen zu treffen, falls die Helden unter den Gästen nach Sandor fragen). Sie würden nur einem offensichtlich harmlosen Frager in einer einleuchtenden Sache Sandors Unterkunft nennen, und selbst diesem unauffällig folgen, wenn er mit einigen Freunden schnurstracks dorthin geht. In diesem Fall würden etwa eine halbe Stunde, nachdem die Helden die Schlosserei betreten haben, drei »Freunde« von ihm nach dem rechten sehen (Werte ähnlich de-

nen der fünf im Anhang ausgeführten Leute aus Sandors Gruppe). Sie würden den Helden ggf. auch ins Labyrinth folgen!

Mit größeren Aktionen sollte im »Anker« nicht zu rechnen sein; falls doch ein Plan gebraucht

wird und der Meister nicht über eine »Standardkneipe« verfügt, wird Sulpiz Agilfried es uns hoffentlich nachsehen, wenn wir das Erdgeschoß des »Esche und Kork« vorübergehend entführen ...

Lanas Geschichte

Allgemeine Informationen:

Auf dem Weg zur Schlosserei am Hungerturm bietet sich den Helden das übliche Bild der Gassen zwischen Meerstraße und Nordkanal: Alte, schiefe Fachwerkhäuser, dazwischen welche, die bereits eingestürzt sind oder gar den Eindruck machen, als seien sie seit dem Erdbeben nicht wieder aufgebaut worden ... Selbst am helllichten Tag hat das Viertel etwas Düsteres, Graues. Ziemlich zerlumppte Kinder spielen auf der Straße, jagen wohl auch einmal mit Stöcken und Steinen eine unvorsichtige Ratte. Ebenso zerlumpfte Bettler sitzen hier und da an den Ecken – mehr als ein paar kupferne Kreuzer werden sie hier kaum bekommen. Offenbar werden die Helden als Fremde erkannt: Passanten gehen ihnen aus dem Weg, und mißtrauische Blicke folgen ihnen aus Hauseingängen und Fensterlöchern.

Die Schlosserei ist schon von der Straßenecke aus (auch hier sitzt ein Bettler ...) an dem großen, goldglänzenden Schlüssel zu erkennen, der an der Südwestecke aushängt. Das Eckhaus, das im Osten angrenzt, ist offensichtlich verlassen, Fenster- und Türöffnungen sind zugemauert.

Spezielle Informationen:

Die zum Platz am Hungerturm hinausgehende Tür der Schlosserwerkstatt ist verschlossen. Erst nach wiederholtem Klopfen steckt Lana – an ihrem hellblonden Zopf leicht zu erkennen – den Kopf aus einem Fester im Obergeschoß und erklärt, der Meister sei wegen eines Auftrags bis Sonnenuntergang unterwegs.

Meisterinformationen:

Wie die Helden Lana dazu bekommen, sie einzulassen, ist weitgehend ihre Sache. Sie ist zwar vorsichtig, aber auch nicht besonders mißtrauisch.

Wichtig: Nachdem Lana sich hat überzeugen lassen, kommt sie herunter, schließt die Ladentür auf, die sich jedoch nicht öffnen läßt, zieht dann mit einem »Ach!« hörbar einen Riegel zurück und öffnet die Tür.

Nachdem sie einmal Vertrauen gefaßt hat, be-

richtet sie zum Verschwinden Dracos bzw. des Halsbands folgende Einzelheiten: Am gestrigen Nachmittag hatte sie sich erstmals überreden lassen, den Spaziergang mit dem Hund, der ihr einziger längerer Ausgang ist, für ein Schäferstündchen mit ihrem Sandor zu nutzen. Draco wurde trotz seines lautstarken Protests in der Küche angebunden. Als sie ihn dann wieder mit nach Hause nehmen wollte, fand sie nur noch ein Stück der Leine vor – offenbar hatte er sich losgerissen und durch die nur angelehnte Küchentür das Haus über den Hof verlassen. Die sofort begonnene Suche im ganzen Viertel, bei der Sandor ihr half, blieb erfolglos, so daß sie schließlich ihrer Herrin gestehen mußte, daß sie den Hund verloren hatte, wobei sie allerdings Sandor aus dem Spiel ließ. Drosophila bekam prompt ihren hysterischen Anfall, verprügelte sie mit dem Stück Leine und warf sie hinaus.

Lana ging dann zu Sandor zurück, der sehr überrascht war: Er hatte gerade zu ihr kommen wollen, denn inzwischen war Draco, ziemlich dreckig und ohne Halsband, bei ihm aufgetaucht. Nachdem sie ihm jedoch von der soeben erfahrenen Behandlung erzählt hatte, meinte er, sie sollten die Alte ruhig »schmoren lassen« und den Hund hier behalten – wozu sie nur allzugern bereit war! Obwohl sie die Küchentür verschlossen hätten, müsse Draco ihnen dann doch, wahrscheinlich durch ein Rattenloch, entschlüpf sein.

Auf weiterführende Fragen sind ggf. folgende Antworten zu erhalten: Sandor Bagosch ist Fuhrmann, sein Bruder Istvan führt die Schlosserei ihres Vaters weiter. Kennengelernt hat sie Sandor vor vier Monaten, als sie Glumbo am Lagerhaus eine Nachricht ihrer Herrin überbrachte und er dort gerade anlieferte. Er begleitete sie dann gelegentlich auf ihrem Nachmittagsspaziergang, sofern er in der Stadt war. Offenbar lebt Sandor ganz gut: Außer seinem Lohn bringt ihm eine Fahrt noch eigenen Gewinn, denn irgendwo bringt er immer noch etwas unter, das er auf eigene Rechnung kauft und verkauft. Ge-



rade vorhin sei er wieder losgezogen, um einige vielversprechende Geschäfte abzuwickeln; sie habe ihm Glück gebracht, habe er gesagt, und von unten noch gerufen, daß es ziemlich spät werden könnte. Istvan sei schon den ganzen Tag weg, um am Landhaus eines Kunden Schlösser zu montieren.

Hier sollte den Helden auffallen, daß Lana ihren Sandor nicht hinausgelassen hat, trotzdem aber der Riegel vorgelegt war. Auf Nachfrage bestätigt das Mädchen dies. Erkundigungen bei Bettlern und Gassenjungen ergeben ebenfalls, daß niemand Sandor gesehen hat. Wenn die Helden Draco dabeihaben, ist es am einfachsten, denn dieser schnüffelt während des Gesprächs mit Lana (sofern er nicht festgehalten wird) schwanzwedelnd an der Tür zum Hof herum und führt die Helden, falls sie ihm freien Lauf lassen, zum Schuppen auf dem Hof. Falls die Helden ihm keine Aufmerksamkeit schenken, kann der Meister ihn auch durch ein Rattenloch hinter dem Herd kriechen lassen, dann macht er sich von draußen durch Bellen bemerkbar.

Bagoschs Schlosserei

Ein zweistöckiges Häuschen aus Backsteinen, wie die meisten hier. Die Fenster im Erdgeschoß sind vergittert, beide Außentüren haben komplizierte Schlösser eigener Herstellung (Geschicklichkeitsprobe/TAP »Schlösser öffnen« + 10).

B1 Werkstatt

Die Werkstatt besteht aus einer kleinen Esse mit einem stabilen Amboß und einer geräumigen Werkbank unter dem Südfenster. Flache Regale an den Wänden enthalten ein Sortiment von Vorhängeschlössern.

Meisterinformationen:

In der Schublade der Werkbank steht die Kasse, eine flache Schatulle mit einem höchst komplexen Schloß. Sie enthält 23 Dukaten.

Aus der Werkstatt führt eine Tür in ...

B2 Küche

Die Küche, die sehr schlicht ausgestattet ist. Ein gemauerter Herd steht in der Nordwestecke, an der

Rückseite des Werkstattkamins, eine schmale Holzterasse führt neben der Türe zum Hof hinaus ins Obergeschoß; darunter geht eine Stiege in den Vorratskeller, ihr Anfang wird von einem Vorhang am Fenster versteckt. In der Nordwand – dicht beim Herd – kann man nach gründlicher Suche ein großes Rattenloch entdecken.

B3 Hof

Der Hof ist ziemlich eng und dunkel. Von Westen und Norden führen die Türen der Nachbarhäuser auf den Hof hinaus.

Auf dem Hof stehen zwei kleine Holzschuppen, von denen der südliche eine Latrine verbirgt. Unter den hohen Küchenfenstern ist Brennholz gestapelt, ein paar Eimer und Waschkübel stehen herum.

Meisterinformationen:

Interessant ist vor allem der nördliche der beiden Schuppen, dessen Türe einen Spaltbreit offensteht. Der Bretterverschlag enthält einen Stapel alter Weidenkörbe, zersprungene Krüge und ähnliche, wertlose Dinge. In seiner Rückwand – der Außenmauer des verlassenen Hauses, ist die vermauerte Öffnung der ehemaligen Hoftüre zu erkennen. Die untere Hälfte dieser Türe läßt sich öffnen, wenn man hinter einem beweglichen Klinker in der rechten oberen Ecke einen gefederten Riegel zieht. Der ganze eingemauerte Block schwingt dann gut geölt und lautlos nach hinten.

Zwerge spüren die Geheimtür mit ZI10, sobald sie den Schuppen betreten, andere Helden könnten einen leichten Zug durch die Bodenritze bemerken.

B4 Gang

Ein kurzer Gang mit einem Fensterchen zur Straße schließt sich im Obergeschoß an die Treppe an und

führt zu den beiden Zimmern. Eine Leiter an der Wand neben dem Fenster erlaubt es, die Falltür zum Dachboden zu erreichen.

B5 Istvans Zimmer

Istvans Zimmer macht einen sauberen, ordentlichen Eindruck. Ein kleiner Waschtisch, einige Kleiderhaken, eine Truhe und ein Bett bilden die ganze Einrichtung.

Meisterinformationen:

Unter der üblichen Wäsche findet sich in der Truhe auch eine schwarze Kapuzenmaske. Eine kleine, verschlossene Truhe steht unter dem Bett (Schloß: TAP + 9). Sie enthält obenauf einen gut eingeeilten schweren Dolch in seiner Scheide, darunter in mehreren flachen Einsätzen ein großes Sortiment Schlüssel; jeder ist mit einem Holzschildchen versehen, dessen Aufschrift jedoch nicht zu entziffern ist. (Es handelt sich um Istvans ganz persönliche Geheimschrift, in der er die Häuser vermerkt hat, für die er sich bei Aufträgen vorsorglich »Reserveschlüssel« anfertigte ...).

B6 Sandors Zimmer

Sandors Zimmer verrät den Streuner und »Geschäftsmann«: Es ist zum Teil mit Wandbehängen ausgekleidet, auf dem breiten Bett liegen weiche Decken, an der Wand darüber hängt ein Rapier. Auch hier vervollständigen Waschtisch, Truhe und ein Kleiderschrank, in den Lana gerade Ordnung zu bringen versucht, die Einrichtung.

Meisterinformationen:

Ein Sparstrumpf unter der Matratze enthält 8 Dukaten und 17 Taler. Kompromittierendes findet sich hier nicht, da Sandor seine Maske z. Zt. trägt ...

Das verlassene Nachbarhaus

Meisterinformationen:

Das Haus ist nur unterirdisch (s. u.) oder durch die Geheimtür zum Hof zu betreten. Letzteres unauffällig zu bewerkstelligen, ist jedoch für einen einzelnen Dieb einfacher als für vier oder

fünf Helden hintereinander. Lassen Sie sie jetzt ruhig ein bißchen zappeln, indem Sie Bewohner der hier nicht näher beschriebenen anderen Häuser im Hof auftauchen lassen, um irgendwelchen Verrichtungen nachzugehen.

N1 Ehemalige Küche

Obwohl Außentüre und Fenster dieses Raumes vermauert sind, ist er nicht so dunkel, wie man es erwarten könnte: Die Decke des angrenzenden Raumes im Osten ist bis zur Türe eingebrochen, und über die Trümmer, die den Durchgang versperren, fällt genügend Licht herein, um einen leeren Raum mit einem gemauerten Herd erkennen zu lassen. Der Durchgang nach Süden ist frei.

Meisterinformationen:

Eine genauere Untersuchung des Raumes fördert einen langen Haken aus dickem Draht zutage, der neben der Einstiegs Luke an der Wand hängt. Dicht daneben befindet sich in Hüfthöhe ein Schlitz in der Wand. Hier rastet von außen der Riegel der Geheimtüre ein. Mit dem Draht haken läßt er sich zurückschieben und bei der Rückkehr auch wieder vorziehen.

N2 Ehemaliges EBzimmer

Auch hier fällt durch die Türe etwas Licht herein. Man erkennt einen völlig leeren Raum ohne irgendwelche Besonderheiten.

Meisterinformationen:

Wer halbwegs die Augen offen hält, erkennt im Staub einen Pfad von Türe zu Türe.

N3 Ehemaliges Wohnzimmer

Über der östlichen Hälfte dieses Raumes ist die Decke eingestürzt; die Trümmer lassen nur noch den Durchgang zur Türöffnung nach Norden frei.

Meisterinformationen:

Unter dem Trümmerhaufen befinden sich mehrere Rattenlöcher. Ihre Bewohner sind harmlos, fühlen sich jedoch bedroht, falls jemand die Trümmer umzuschichten beginnt. Es sind drei Ratten mehr als die Helden, 1–3 davon Wolfsratten.

N4 Ehemaliger Eingangsraum

Dieser Raum hat so gut wie keine Decke mehr; Schutt und gebrochene Balken lassen gerade einen schmalen Durchgang nach Norden frei. Eine nach oben führende Treppe ist halb darunter begraben und im oberen Teil selbst eingestürzt.

N5 Ehemaliger Verkaufsraum

Auch hier fehlt der größere Teil der Decke, im Vergleich zu den anderen Räumen scheint jedoch der meiste Schutt weggeräumt worden zu sein. Nur die Reste der Holztreppe bilden einen wirren Haufen in der Nordostecke.

Meisterinformationen:

Daß unter der Treppe, wie im Haus der Brüder, die Kellertreppe abwärts führt, ist naheliegend. Weniger klar ist, daß man das ganze Gewirr mit dem zuunterst liegenden Balken anheben und gegen die Wand abstützen kann, wozu allerdings KK 13 erforderlich ist – um diesen Zusammenhang zu erkennen, ist Scharfblick bzw. Zwergeninstinkt (ZI 12) gefragt. Auf diese Weise wird ein Durchschluß zur Kellertreppe frei.

N6 Keller

Die aus Ziegelsteinen gemauerte Kellertreppe führt in ein großes, niedriges Gewölbe. Hier unten ist es stockfinster und ziemlich muffig.

Bei Licht läßt sich auf einen Blick erkennen, daß der Keller vollkommen leer ist. Eine ausgetretene Spur im Staub führt um die Treppe herum in die Nordostecke.

Meisterinformationen:

Unter dem hinteren Teil der Treppe hindurch führt ein Durchgang nach draußen, ähnlich wie der Gang hinter der Halle in Glumbos Villa. Er ist durch eine mit Klinkern getarnte Geheimtüre (Zwergeninstinkt 13) verschlossen. Deren Mechanismus ist nicht von vorn, sondern von der Seite zu betätigen: Wer am Fuß der Treppe zurückschaut, kann erkennen, daß etwa in Schulterhöhe in der Senkrechten einer Stufe der zweite Stein von außen fehlt. Ein durchschnittlich großer Mensch kann in dieses Loch hineingreifen, wenn er vor der Geheimtüre steht; die Finger stoßen dann auf einen Ring, mit dem sich durch Zug die Türe entriegeln und dann leicht aufstoßen läßt. Ein paar Stufen führen hinab in einen engen Gang.

(Von der Innenseite läßt sich der Riegel selbst erreichen, die Türe hat hier einen Griffing zum Ziehen.)

Wenn die Helden die Türe durchschreiten, betreten sie das »Labyrinth«, das unterirdische Verkehrsnetz der Diebesgilde.

Im Labyrinth

Meisterinformationen:

Beim »Labyrinth« der Sho-taka'sa handelt es sich um die Reste der Kanalisation, derer sich Havena vor dem Großen Beben rühmen konnte: Fast mannshohe, mit Ziegeln ausgemauerte Leitungen verliefen unter den Straßen und mündeten in den Hauptsammler unter der Meerstraße. Beim Erdbeben brachen diese Leitungen an vielen Stellen ein, wurden von der See unterspült, und die Verschiebung des Bodens zerstörte das einheitliche Gefälle – die Kanalisation war unbenutzbar geworden. Die Stadtväter, die dringenderes zu tun hatten, als sie wieder herzurichten, ließen alle Schächte zumauern, damit sich darin kein neues Abwasser staute und zu Seuchen führte. Der Diebesgilde, die die Kanäle auch vor dem Beben gelegentlich als »Straßennetz« benutzte, kam dies sehr zupap. Während die Kanalisation allmählich in Vergessenheit geriet (auch

die Pläne waren bei dem durch das Beben ausgelösten Brand zerstört worden), sicherte die Gilde die noch erhaltenen Teile und schuf neue, versteckte Einstiege sowie Durchbrüche zwischen den Nebenleitungen, wo es für sie sinnvoll war. Dabei wurden die Einbruchstellen belassen: Zum einen hätte man sie kaum unbemerkt räumen und neu ausmauern können, zum anderen wurde eine gewisse »Innere Sicherheit« durch die Abschottung der einzelnen Leitungssysteme erreicht: Jeder Gruppenführer der Gilde kennt nur die Leitungen in seinem Viertel.

Hier dargestellt wird der nordwestliche Teil, der Sandor untersteht. Zu diesem Abschnitt gehören außer den Verbindungsgängen auch die im Gewölbe des einstigen Hauptsammlers eingerichtete »Teststrecke« für Gildenlehrlinge, und einige daran anschließende Versamlungs- und Beratungsräume.

Die Verbindungsgänge

Ihr Verlauf unter den Straßen der Altstadt ist aus den Plänen ersichtlich. Sie sind 1,20 m breit und im Scheitelpunkt des Gewölbes 1,60 m hoch. Die Leitungen führen kein Wasser mehr, doch südwestlich der Felder-Diagonale G11-N18 verstärkt sich das sonst kaum zu bemerkende Gefälle, und durch die Nähe zum Grundwasserspiegel sind die Wände hier feucht und der Boden wird etwas glitschig. – Lassen Sie den einen oder andern Helden bei einer heftigen Bewegung ruhig ausrutschen (1 SP, Ch -2), das wird sie zu der aus anderen Gründen dringend gebotenen Vorsicht mahnen!

Die Durchbrüche, die jeweils vom Ende einer (west-östlich verlaufenden) Nebenleitung in den östlich davon liegenden (nord-südlich verlaufenden) Sammler führen, sind leicht als spätere Baumaßnahmen zu erkennen, da sie enger (80 cm) und niedriger (1 m) sind als die Leitungen.

Die Einstiege sind nicht nur nach draußen, sondern auch zur Gangseite hin ausgezeichnet getarnt: Die

Geheimtüren wurden aus Ziegeln hergestellt, die von den Einbruchstellen der alten Kanäle stammen, also durch nichts im Mauerwerk auffallen. Da ihre genaue Lage auch nicht aus dem Verlauf der Gänge erschlossen werden kann (sie liegen nirgends in einer Ecke oder am Ende einer Sackgasse, braucht es schon Zwergeninstinkt 14, um sie zu errahnen. – Selbst die Türe, durch die sie das Labyrinth betreten, werden die Helden nur schwer wiederfinden, wenn sie erst einmal hinter ihnen zugefallen ist ... Der Öffnungsmechanismus ist dabei immer der gleiche: einer der Ziegel neben der Türe (rechts, links oder darüber) ist ein flacher Klinker, der sich durch Drücken an einer Kante herausklappen läßt. Im Hohlraum dahinter befindet sich der Riegel. Um eine Türe systematisch zu suchen, müßte man also jeden Ziegel der Wand abklopfen.

Im folgenden werden die Einstiege und einige andere wichtige Stellen (im Plan mit Buchstaben versehen) kurz beschrieben:



- a) der schon beschriebene Einstieg im Nachbarhaus der Schlosserwerkstatt, durch den unsere Helden kommen.
- b) Hier steigt man über eiserne Krampen in einem runden Schacht hoch, der sich als Pfeiler eines weitläufigen Kellergewölbes entpuppt. Die gut 3 m hohe Toreinfahrt zu dem verlassenen Häuserblock ist nur bis zur Höhe von 2,50 m zugemauert – eine Kleinigkeit für einen Dieb, da hindurchzukommen ...
- c) Eine Steinplatte im Boden dieses Hauses schwingt durch Gegengewicht auf, wenn man sie entriegelt (von unten am Riegel selbst, von oben, indem man einen verrosteten Ring in der Westwand gegen den Uhrzeigersinn dreht). Alle Öffnungen im Erdgeschoß sind zugemauert, aber das Treppenfenster zum Hof auf halber Höhe ist offen geblieben, und vom Hof führt eine Tordurchfahrt nach Westen auf die Straße.
- d) Hier ist der Ausstieg unter der Kellertreppe verborgen, ähnlich wie bei a). Der Keller hat einen Durchgang in den des ebenfalls leeren Nachbarhauses, und dort gibt es ein niedriges Kellerfenster mit senkrechten Gitterstäben, das man nicht extra noch zugemauert hat – inzwischen lassen sich drei der Stäbe hochschieben, so daß man gerade hindurchkriechen kann.
- e) Dieses Haus hat eine Kellertreppe zum Garten, deren Luke so überwachsen ist, daß niemand mehr danach suchen würde. Die Bodenplatte am Fuß der Treppe läßt sich durch einen in einer Stufe versenkten Ring unter die Treppe ziehen, so daß der Schacht frei wird.
- f) In diesem großen Haus setzt der Schornstein, seit es verlassen ist, noch unter der Kellerebene an, und die Einmündung des Abzugs vom großen Kamin der ehemaligen Küche ist breit genug für einen Menschen. Auch hier haben die Stadtväter bei Zumauern der Toreinfahrt gespart ...
- g) In einem Geräteschuppen im Hinterhof taucht man hier aus der Unterwelt auf. Das Haus hat keine Tordurchfahrt, aber in der Rückwand des Schuppens sind einige Bretter lose, so daß man in den nächsten Hof im Westen kommt – und der hier wohnende »Tagelöhner« gehört zur Bruderschaft.
- h) Hier endet der Stichgang vor einer ganz norma-

len Türe, die mit einem roten Kreuz markiert ist (dem Gefahrenzeichen der Gilde). Dahinter liegt das Untergeschoß des Hungerturms (Nr. 30). Eine Geheimtüre in der Wand (ZI 12) gibt eine Wendeltreppe nach oben frei – aber im Verließ tummeln sich 6 Irrlichter, Seelen von verhungerten Gefangenen. Sie werden die Helden aussaugen, solange sie können, jedoch nicht außerhalb des Verlieses verfolgen.

Die Werte eines Irrlichtes:

MU	LE	RS	AT	PA	GS	AU	MK	TP
–	20	0	12	0	30	1000	30	3

- i) Hier versperrt eine Gittertüre den Gang. Der Schlüssel zu ihrem Schloß befindet sich hinter einem herausnehmbaren Klinker. Jenseits der Türe ist der Boden naß und rutschig, nach etwa 15 m stößt man auf Wasser. Der Gang senkt sich so weit, daß nur 20 cm Luft bleiben, und mündet im Fundament der Brücke ins offene Wasser. Sofern die Helden in den überfluteten Teil des Gangs vordringen, machen sie 2W6 Sumpfpfegel auf sich aufmerksam.

Die Werte eines Sumpfpfegels:

MU	LE	RS	AT	PA	GS	AU	MK	TP
–	2	0	4	0	0	0	1	4

- k) Der 4 m breite und 3 m hohe Hauptsammler unter der Meerstraße ist hier beim Wiederaufbau der Brücke zugemauert worden.
- l) Westabschnitt des Hauptsammlers – ein großes, leeres Gewölbe. Alle hier mündenden Gänge sind durch die üblichen Geheimtüren getarnt. Die Türe zu den Beratungszimmern ist besonders sorgfältig ausgeführt (ZI 15), ihr Öffnungsriegel ist hinter einem Ziegel in der Nordwand verborgen. Der kleine Wachraum liegt direkt nebenan – wenn sich die Helden hier nicht leise verhalten, erregen sie u. U. Aufsehen ...
- m) eine geheime Direktverbindung aus den nördlichen Gängen zum Hinterzimmer, die nur Soliman und seiner Leibwache bekannt ist (ZI 16 für die Geheimtüren an beiden Enden); hier schickt er ggf. seine Leute entlang, um den Helden den Rückweg aus der Teststrecke abzuschneiden.
- n) Ostabschnitt des Hauptsammlers – genauso leer wie der Westteil, mit ebenso getarnten Gangmündungen. Der Eingang zur Teststrecke ist jedoch keine Geheimtüre, sondern eine schwere, mit Eisenblech beschlagene Türe mit außenlie-

gendem Riegel. Dieser Riegel ist gefedert und abgeschrägt, so daß er die Türe beim Zufallen automatisch verriegelt. Wenn man sie ganz aufzieht, bleibt die Türe an einer Bodenwelle hängen; diese senkt sich jedoch ab und läßt die Türe zuschwingen, wenn die breite Schwelle zu Raum 2 der Teststrecke betreten wird.

- o) An diesen Stellen ist offensichtlich die Einmündung von Sammelleitungen in den Hauptsammler nachträglich vermauert worden.
- p) Der Stichgang endet hier unter einer unauffälligen Falltüre in einer Hofecke. Die Ausfahrt liegt direkt gegenüber.
- q) Der hier befindliche Brunnen wurde wegen der Nähe des Seewassers zugeschüttet. Die Geheimtüre in seiner Wand, oberhalb der Erdhöhe, fand man dabei nicht ...
- r) Unter einem Haufen alter Faßdauben entsteigt man dem Labyrinth hier im Keller der Taverne »Krähennest« (Nr. 93) – der Wirt ist hoffentlich gerade nicht unten, denn er kennt die Gäste, die diesen Weg benutzen, alle persönlich ...
- s) Schuppen in Hinterhöfen eignen sich doch zu gut für die Unterbringung von Geheimen Einstiegen. Dieser gehört dem Wirt vom »Ewigen Anker« (Nr. 92), der dafür und für sein Schweigen eine einträgliche »Pacht« einstreicht ...
- t) Dieser Hof hat zwei Ausgänge, nach Norden und Süden, was ihn besonders interessant macht. Der enge Winkel, in dem die Falltüre liegt, ist so dunkel, daß man nur bei sonnigem Wetter jemanden darin sehen würde – aber wer hätte dort schon etwas zu suchen ...
- u) Im Untergeschoß dieses großen Hauses wohnt einer der Knechte aus dem »Goldenen Drachen« (Nr. 99); im Gasthaus hält er Augen und Ohren offen, und hier, unter seinem Strohsack, den Ausstieg verborgen. Hier ist man schon in der Nähe des Hafens – südlich und östlich dieses Häuserblocks beginnt das Gebiet einer anderen Gruppe.
- v) In längeren Gängen, die in Sackgassen enden und daher von den Dieben nicht betreten werden, können die Helden evtl. auf Überraschungen stoßen: Bei 1 auf W6 sind sie nicht allein, es leisten ihnen Gesellschaft (W20):
- 1 Ein Kobold, der seinen Schabernack mit ihnen treibt, ihnen evtl. auch hilft, und sich bei Gefahr in Luft auflöst.
 - 2–4 1W6 Goblins, die sich von irgendwoher gerade durchgewühlt haben, bei allzu großen Risiken auch schnell wieder den Rückweg antreten.

5-7 2W6 Sumpffegel.

8-20 4W6 Ratten, 2W6 davon Wolfsratten, die hier zu Hause und entsprechend aggressiv sind.

Anmerkung: Die Einstiege zum Labyrinth wurden

als Ausstiege beschrieben, da die Helden sie wahrscheinlich in dieser Richtung kennenlernen werden. Von innen sind die jeweiligen Falltüren, Lücken usw. nicht zu übersehen – von außen aber kaum zu entdecken.

Die Teststrecke

Diese Flucht von Räumen entstand durch Unterteilung des alten Hauptsammlers. Die gesamte Anlage dient der Schulung des havenischen Diebesnachwuchses. Vor der Türe von Raum 1 erhalten die hoffnungsvollen jungen Leute den Auftrag, unbemerkt so viele Münzen wie möglich aus den Zimmern zu stehlen. Das ist natürlich nicht leicht, denn der Bau ist mit Fallen und Alarmanlagen gespickt. Alle Räume sind 4 m breit, mit einer 3 m hohen, gewölbten Decke. Die Trennwände sind nicht sofort als nachträgliche Einbauten zu erkennen, denn das gesamte Gewölbe wurde von der Gilde mit einer zusätzlichen Lage Klinker verkleidet, um dahinter Drähte für Fallen und Alarmglocken verlegen zu können.

T1 »Zelle«

Der Raum ist völlig kahl und enthält nur eine Pritsche ohne Besonderheiten und eine Truhe mit eingebautem Schloß. Der Durchgang zum nächsten Raum, über eine breite Stufe, wird durch einen Vorhang verschlossen.

Das Truhenschloß wirkt relativ einfach und läßt sich auch leicht öffnen – wenn man vorher nicht sehr genau hinsieht, fährt einem dabei allerdings eine Nadel in die Hand. Sie ist mit Mückengift bestrichen, das ein Jucken, aber keine weitere Beeinträchtigung verursacht. Die schwere Truhe enthält Sand, darauf liegt ein Holztäfelchen: »Primitives Schloß, wie?«. Das Betreten der 1 qm großen Schwelle läßt die Außentüre zufallen (s. o. unten).

T2 »Kapelle«

Bis auf ein verhängtes Tischchen, auf dem eine silbrig glänzende Schatulle steht, ist dieser Raum leer. Dem Durchgang genau gegenüber liegt eine Türe. Direkt vor dem Tischchen ist ein Teil des Bodens beweglich; wenn man mit dem Gesicht auf einen halben Meter herangeht, kann man die durchgehende feine Spalte erkennen. Sonst fällt einem,

wenn man an den Tisch tritt, ein »Ziegelstein« aus Spanholz auf den Kopf; er trägt die Inschrift: »Paß doch auf, wo Du hintrittst!«.

Die Türe zum nächsten Raum hat weder Schloß noch Klinke, auch Angeln sind auf dieser Seite nicht zu sehen. Was dagegen sofort ins Auge springt, ist ein Griffknopf, offenbar zum Ziehen. Da die Angeln nicht auf dieser Seite sind, könnte man die Türe gar nicht aufziehen. Wer das übersehen und auch den Türrahmen nicht genau untersucht, bekommt von der daraus hervorschlagenden Hartholzplatte eins auf die Finger (GE -2 für 2 SR). Auf der Latte steht: »Letzte Warnung – ab jetzt zählt jeder Schritt und jeder Handgriff!«. (Die Tür läßt sich natürlich einfach aufstoßen.)

T3 »Arbeitszimmer«

Dieser Raum ist mit Schreibtisch, Bücherregalen und drei Sesseln vor dem Kamin an der Wand gegenüber behaglich eingerichtet. Die drei im Abstand von 2 m quer durch den Raum verlaufenden, geschwärzten Stolperdrähte, die den Alarm im Ratszimmer auslösen, sind durch eine Peilung 10 cm über dem Boden durchaus zu entdecken ... Der Schreibtisch hat rechts eine Türe mit einfachem Schloß, links drei Schubladen. Im rechten Fach steht eine kleine Kassette mit reich verzierten Beschlägen an den Kanten und um das ziemlich komplizierte Schloß (TAP +6); der Schlüssel dazu findet sich im Bücherregal – nicht unter dem dicken Buch, das etwas hervorsteht (das löst den Alarm aus), sondern unter dem besonders abgegriffenen weiter links. Die Kassette enthält 30 Kreuzer (Kreuzer sind das »Spielgeld« für die Prüfung, was die Helden höchstens allmählich ahnen können). Die Schubfächer reichen nicht über die ganze Breite des Tisches: Wenn man sie alle ganz herausnimmt, kann man eine Zwischenwand entfernen, die ein Beutelchen mit 40 Kreuzern verbirgt.

Der Kamin kann in der Mitte der Straße (hoffentlich haben die Helden die Orientierung behalten ...) natürlich nicht echt sein. Dreht man die

rechte der beiden kleinen Säulen, die den Kamin-sims tragen, gegen den Uhrzeigersinn, so schiebt sich die eiserne Schmuckplatte im Kamin, die ein Travia-Relief zeigt, nach rechts in die Wand, so daß man in den nächsten Raum gelangen kann.

T4 »Sammlung«

Hier entsteigt man ebenfalls einem Kamin, allerdings ohne Säulen: deren Funktion im Geheimmechanismus erfüllt die in der Südostecke stehende Statuette aus rotem Stein. Eine weitere Statue, mit eingesetzten Augen (aus gläserner »Jade«), steht mitten im Raum. An den Wänden hängen Porträts, offenbar von wichtigen Persönlichkeiten mit Amtsketten und von ihren lamettabehängten Gattinnen.

Die »Jadeaugen« der Statue hängen an einem Draht und lösen den Alarm aus, wenn man versucht, sie herauszubrechen – es geht eben nur um Kreuzer! Das mittlere Porträt an der Nordwand zeigt eine Amtskette, deren Glieder genauso aussehen wie der Schloßbeschlag der Kassette im Arbeitszimmer; bei genauem Hinsehen ist das bei dem einen Glied auch keine gemalte schwarze Einlage, sondern ein echtes ovales Loch. Der Schlüssel der Kassette paßt auch hier und öffnet einen Tresor mit 150 Kreuzern.

Der Durchgang zum nächsten Raum wird durch ein Gitter versperrt, das sich auch durch KK-Proben nicht einfach anheben läßt: Die fünfte und die siebte Gitterstange müssen im Uhrzeigersinn halb gedreht werden, dann ist das Gitter entriegelt und läßt sich ohne weiters anheben.

T5 »Raritätenkabinett«

Sechs Vitrinenschränke (Türen unten voll, ab Hüfthöhe verglast) stehen in diesem Raum. Sie enthalten eine bunt glitzernde Sammlung aller möglichen Dinge: Juwelenbesetztes Geschmeide und Geschirr, Elfenbeinschnitzereien, Prunkwaffen, exotische Talismane aus Knochen und Federn, ausgestopfte Tiere ... Die Türen der Vitrinen haben keinerlei Schlösser oder Riegel.

Hier wird die Konzentrationsfähigkeit der Kandidaten auf die Probe gestellt: Zunächst sind wieder zwei Stolperdrähte gespannt, falls sie die anderen schon vergessen haben. Vor allem aber ist der Inhalt der Vitrinen auch bei Fackellicht auf den zweiten oder dritten Blick als wertloser Kitsch zu erkennen. Die Regalbretter sind so aufgehängt, daß jede

Gewichtsveränderung den Alarm auslöst! Nur der Boden der Vitrinenschränke ist fest – und hier liegen im südwestlichsten Schrank, ganz hinten in der Ecke, drei Beutel mit je 50 Kreuzern.

Die Türe zum nächsten Raum ist unverschlossen und läßt sich problemlos öffnen, nachdem man den davorgespannten, ziemlich offensichtlichen Draht gekappt hat. Dahinter stößt man jedoch auf die blanke Ziegelwand. Links neben der Türe ist eine Geheimtüre (ZI 11), für die sich jedoch kein Entriegelungsmechanismus findet. – Man muß die Türatrappe mit senkrecht gestellter Klinke ganz gegen die Wand schlagen und dann die Klinke loslassen, so daß sie in einer tiefen Fuge der Geheimtüre einrastet und diese gleichzeitig entriegelt – nun kann man beide aneinanderhängenden Türen aufziehen.

T6 »Schlafzimmer«

Dieser Raum ist mit Himmelbett, Nachttischchen und Kleiderschrank eingerichtet und stellt höchste Anforderungen an die Jungdiebe: Alle im Kleiderschrank gestapelte Wäsche hängt mit einem Spielraum von 10 cm an Fäden, die den – von hier deutlich hörbaren – Alarm im Nebenraum auslösen: Man braucht ja nicht alles herauszuwerfen, um die zwischen die Wäsche geschobene flache Schatulle zu finden. Sie ist aus dunklem, mit zahlreichen Silbernägeln verziertem Holz, und natürlich verschlossen; der Schlüssel hängt in der plissierten Verbrämung des Betthimmels – doch Aufschließen oder Knacken allein genügt nicht: Der Deckel ist zusätzlich durch einen der Ziernägel gesichert, der von der Vorderkante der Schmalseite durch die ganze Vorderseite verläuft. Die Schatulle enthält 200 Kr.

Die Türe zum nächsten Raum hat eine Klinke und ein Schloß, auf dieser Seite keine Angeln. Eine genaue – sehr genaue! – Betrachtung des Schlosses ergibt aufgrund des Gegenlichts aus dem Ratszimmer, daß die Türe durch keinerlei Riegel gehalten wird. Sie läßt sich auch ohne weiteres aufstoßen. – Wer allerdings unnötigerweise die Klinke drückt, löst damit beim Eintreten ins Ratszimmer ein letztes Mal den Alarm aus ...

T7 Ratszimmer der Diebesgilde

Die Einrichtung dieses Raumes besteht aus zwei T-förmig aufgestellten Tischen und einem guten Dutzend Stühle. Rechts und links der östlichen Türe



hängen je zwei Glocken in Rahmen an der Wand, die dünnen Stränge an ihren Balken verschwinden im Boden.

Hier nimmt bei Prüfungen der Gildenrat Platz, notiert die Anschläge der Alarmglocken aus den einzelnen Räumen und hält hinterher die Anzahl der erbeuteten Kreuzer und die benötigte Zeit dagegen.

Die Werte der Diebe:

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
Sandor Bagosch	13	16	13	13	12	53	1	13	12	1	65	21	W+3
Istvan Bagosch	12	15	12	16	11	41	1	14	10	1	52	20	W+3
Bonizo, Dieb	12	12	10	14	11	39	1	12	9	1	50	16	W+3
Erlembald, Dieb	14	10	11	12	17	48	1	12	8	1	65	17	W+7
Kilgor, Dieb	11	13	13	11	10	39	1	10	8	1	49	10	W+3
Radek, Dieb	12	13	12	12	13	41	1	11	10	1	54	12	W+4
Landulf, Dieb	15	14	8	8	14	55	1	12	12	2	69	13	W+5
Merkur Soliman	14	12	12	19	11	36	1	11	13	1	47	26	W+4
Seine Leibwächter:													
Ariold	15	8	11	14	16	55	3	16	13	1	71	30	W+8
Vygdis (Kriegerin)	14	9	15	14	15	46	2	14	13	1	61	24	W+6
Sornath	16	8	11	13	15	52	3	13	13	1	67	24	W+6

T8 Hinterzimmer

Ein kleineres, ähnlich eingerichtetes Beratungszimmer, in das die »Jury« sich bei Prüfungen ggf. zurückziehen kann. Solimans Leibwächter, die sich immer hier aufhalten, wenn er im Ratszimmer ist, begeben sich in diesem Fall in den Vorraum (T9).

Welches Ende hätten Sie denn gern?

Während unsere Helden durch die Kanäle tapen und ihre Fähigkeiten an den Herausforderungen der Teststrecke messen, sind die Diebe natürlich nicht untätig geblieben. Es ist damit zu rechnen, daß die Eindringlinge im Raum 7 der Teststrecke bereits erwartet werden. Wer dort lauert, sollten Sie als Meister der Stärke und Art der Heldengruppe anpassen.

Ende 1

Voraussetzung: Die Helden haben auf ihrem Weg durch die Teststrecke nicht einmal den Alarm ausgelöst.

In Raum 7 sitzt Sandor mit einem Kumpan. Er wartet auf den Gildenobmann, Merkur Soliman, der die wertvollen Steine des Halsbands begutachten soll.

Sandor und sein Begleiter sind vom Eindringen der Helden völlig überrascht. Es kommt zu einem Kampf, den die Helden vermutlich leicht gewinnen werden. Sie erbeuten das Halsband und können es dem Eigentümer zurückgeben. Dann wird in absehbarer Zukunft niemand in Havena erfahren, was es mit den Steinen auf sich hat.

Ende 2

Voraussetzung: Die Helden haben den Alarm mehrfach ausgelöst. Abwicklung, siehe oben. Sandor und Begleiter sind gleichfalls überrascht. Weil die Alarmglocken dauernd bimmelten, rechnen sie nicht mit ernstzunehmenden Gegnern, sondern mit ein oder zwei ausgesprochen tölpelhaften Diebeslehrlingen, die sich in die Teststrecke verirrt haben.

Ende 3

Voraussetzung: Die Helden haben den Alarm mindestens einmal ausgelöst. Merkur Soliman, der Gil-

denobmann, ist bereits mit kleinem Gefolge in Raum 7 eingetroffen. Die Schar – Sandor, Soliman u. 3–4 weitere Diebe – erwartet die Helden mit gezückten Waffen. Ein wilder Kampf entbrennt, dessen Ende völlig offen ist. Sollten die Helden gewinnen, erbeuten sie das Halsband, erfahren aber nichts von seiner besonderen Bedeutung. (Der Meister hat dafür zu sorgen, daß Soliman, eine der wichtigsten Meisterfiguren in Havena, den siegreichen Helden entkommt.)

Ende 4

Voraussetzung: Die Helden haben den Alarm mindestens einmal ausgelöst.

Soliman erwartet die Helden mit großem Gefolge. Er wird von 4 Dieben begleitet, 3 weitere (seine Leibwache) hat er beim ersten Alarm durch den geheimen Gang (m) zum Eingang der Strecke (n) geschickt, um den Helden in den Rücken zu fallen, bzw. den Rückweg abzuschneiden.

Angesichts dieser Übermacht können die Helden nur mit dem Leben davonkommen, wenn sie sich ergeben. Dann werden sie gefesselt und können miterleben, wie ein Phex-Geweihter aus Dröl zur Diebesbande stößt und die Steine auf dem Hundehalsband als Teil des Tempelschatzes identifiziert. Helden, die von den Dieben gefangengenommen werden, erwartet ein schnelles Ende. Schließlich kann die Gilde nicht zulassen, daß die Eindringlinge ihr Wissen um das Labyrinth in der Stadt verbreiten. Wenn Soliman aber gnädig gestimmt ist, verkauft er die Heldengruppe als Sonderangebot auf dem schwarzen Sklavenmarkt mit der Auflage, daß der Käufer dafür Sorge zu tragen hat, daß die Helden nie wieder das Licht der Freiheit erblicken.

Ende 5

Voraussetzung und Abwicklung, siehe Ende 4. Die Helden erkennen ihre einzige Chance, einiger-

maßen unbeschadet aus der Affaire herauszukommen: Sie bitten Soliman, in die Diebesgilde aufgenommen zu werden (die praktische Prüfung haben sie ja bereits schlecht und recht hinter sich gebracht). Wir könnten uns vorstellen, daß Soliman dem Vorschlag nicht einmal abgeneigt gegenübersteht. Er plant einen Rachefeldzug gegen Glumbo, und die Helden, die ja über recht gute Ortskenntnisse in Glumbos Villa verfügen, könnten wertvolle Verbündete sein.

Soliman – ein Meisterdieb mit Sinn für Humor – hat übrigens nicht vor, Glumbo töten zu lassen; er

denkt viel eher an einen spektakulären Raubzug, wie ihn Havena noch nicht erlebt hat: Nachdem die Diebe Glumbos Villa verlassen haben, sollen dort nur noch die nackten Mauern übrig geblieben sein – und das ganze Unternehmen soll obendrein völlig unbemerkt und geräuschlos verlaufen ... Aber halt – hier geraten wir schon in ein Folgeabenteuer hinein!

Für dieses kleine Abenteuer sollte jeder Held 35 AP erhalten und zusätzlich 10 AP für jeden der Räume 3–6 der Teststrecke, den die Gruppe durchquert, ohne Alarm auszulösen.

Das Experiment

von Peter K. Hubig und Michael Immig

Archon Megalon (Meisterinformationen)

Erste und wichtige Informationen zum Druiden Archon Megalon finden Sie im Anhang unter seiner Personenbeschreibung. An dieser Stelle sollen seine Aktivitäten im Bezug auf diesen Kriminalfall etwas näher beleuchtet werden.

Wie Sie aus der Beschreibung des Fürstenpalastes in der *Havena-Box* wissen, arbeitet der Druide an seinem bisher unvollendeten Lebenswerk »Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen«. Eines der Unterkapitel darin soll lauten: »Die Angst der breiten Masse als Folge des Entzuges lebensnotwendiger Existenzgrundlagen«. Um zu authentischen Ergebnissen zu gelangen, hat sich Archon einen gewissen Plan ausgedacht: Er beabsichtigt die schrittweise Vergiftung von zwölf Trinkwasser-

brunnen in Havena. Da er aus ersichtlichen Gründen nicht selbst diese Vergiftungen durchführen kann, beauftragt er den berüchtigten Verbrecher *Minc Zepharo*, zwei unabhängig voneinander arbeitende Gruppen anzuwerben, die je sechs Brunnen nach einem festgelegten Plan vergiften sollen. Um jeglichen Verdacht von sich zu weisen, hat Archon den einfältigen Hofnarren *Rallo Krallo* (siehe Anhang) dazu benutzt, die zwölf Giftportionen bei *Süster Ehrwald* (siehe Havena-Box) zu bestellen, wo sie dann von Minc abgeholt und an die einzelnen Gruppen weitergegeben werden. Archon wird nur dann in Erscheinung treten, wenn er frühmorgens die Auswirkungen der Vergiftungen auf die Bevölkerung beobachtet und protokolliert.

Vorgeschichte (Meisterinformationen)

Bevor die Spieler-Helden in das Geschehen eingreifen, sind bereits wichtige Dinge geschehen, die im Nachfolgenden erläutert werden sollen. Nachdem Minc den gut bezahlten (200 D) Auftrag übernommen hatte, fand er in *Bert Smitt* und *Alk Westen*, *Thrad Redaff* und *Brutus Diavolo* willige Kumpane, denen er schon einen Vorschuß von je 25 D auszahlte. Beide Gruppen arbeiten voneinander unabhängig und kennen einander nicht.

Wie Minc eigentlich hätte voraussehen müssen, blieb der unerwartete Reichtum bei Thrad nicht ohne Folgen. Kaum hatte er das Geld in Empfang genommen, als er auch schon in den einschlägigen Kneipen damit zu prahlen begann. Dieser Umstand und seine damit verbundene Ankündigung, daß demnächst etwas von großer Tragweite in Havena geschehen würde, machten den wieder einmal in Havenas Unterwelt recherchierenden Rufus Coern'her – seines Zeichens Berichterstatter der Havena-Fanfare – auf

Thrad aufmerksam. Nachdem Rufus bei seinem ersten Treffen mit Thrad erfahren hatte, daß irgend etwas mit Havenas Brunnen geschehen sollte und außerdem eine hochgestellte Persönlichkeit in die obskure Angelegenheit verwickelt sei, sah Minc das gesamte Vorhaben gefährdet. Um Rufus von weiteren Nachforschungen abzuhalten, entführte er dessen Schwester *Ismeralda* und warnte ihn zusätzlich mit einem Drohbrief. Die zur gleichen Zeit in Havena anwesenden drei Amazonen *Alegna Eppit*, *Anni »Roc« Llomed* und *Innad Llomed*, die Ismeralda in ihre Gemeinschaft aufnehmen wollten, bat Rufus um Unterstützung. Weil er sowohl seine Schwester retten und außerdem die Spur nicht verlieren wollte, arrangierte er ein weiteres Treffen mit Thrad, zu dem ihn die Amazonen begleiteten. Dieses Treffen in der Herberge »Heldenzuflucht« nutzt Minc, um den zu einer Gefahr gewordenen Rufus zu ermorden. Diesem Mord wohnen die Helden bei.

Zusammenfassung (Meisterinformationen)

Damit Sie, lieber Spielleiter, nicht befürchten müssen, daß die Bewohner von ganz Havena einer Vergiftung zum Opfer fallen, weil die Helden möglicherweise unfähig sind, den Fall zu lösen, haben wir eine Sicherung eingebaut. Sie besteht darin, daß außer den Helden auch die bereits in der Vorgeschichte erwähnten Amazonen eigene Ermittlungen durchführen. Wir skizzieren in dieser Zusammenfassung sowohl die geplanten Ermittlungsabläufe Ihrer Spielergruppe als auch die der Amazonen. Im Abenteuer selber gibt es Berührungspunkte zwischen beiden Gruppen, so daß Sie im Zweifelsfalle die Informationen der Amazonen dazu verwenden können, Ihrer Spielergruppe auf die Sprünge zu helfen.

Bevor wir mit der eigentlichen Beschreibung beginnen, wollen wir Ihnen die Wochentage der aventurischen Zeitrechnung präsentieren. Die aventurische Woche besitzt sieben Tage und beginnt mit dem *Windstag*, dem ersten Tag der Elemente. Ihm folgt der zweite Tag der Elemente, der *Erdstag*. Nun schließen sich die wichtigsten Tage der Woche an, nämlich der *Marktag*, dessen Name für sich spricht, *Praiosstag*, der Feier- und Ruhetag, der deshalb in der Mitte der Woche liegt, und *Rohalstag* im Gedenken an den berühmtesten Mann Aventuriens. Die Woche wird abgeschlossen durch die letzten beiden Tage der Elemente, den *Feuertag* und den *Wasserstag*.

Lassen Sie uns zum eigentlichen Spielgeschehen zurückkehren. Ihre wie immer abgebrannten Helden haben sich in der Herberge »Heldenzuflucht« einquartiert und sitzen am Abend des Rohalstags beim Bier in der Schänke, als sie der Mord an Rufus in die nachfolgenden, dramatischen Ereignisse verstrickt. Der an ihrem Tisch sterbend zusammenbrechende Berichterstatter der Havena-Fanfare steckt einem der Spieler einen Stadtplan von Havena zu, auf dem die zwölf Brunnenstandorte markiert sind.

Am Morgen des nächsten Tages, dem Feuertag,

werden die Helden die auf dem Stadtplan (Plan 7) markierten Standorte aufsuchen, um festzustellen, daß es sich um die Brunnen der Stadt handelt, da dieses aus den Markierungen auf dem Stadtplan nicht ersichtlich ist. Während des Stadtrundganges begegnen sie einem Verkäufer der Havena-Fanfare, aus der sie Hinweise über die Identität und den Wohnort des Ermordeten entnehmen können. Diese Hinweise sollten die Spieler zum Haus von Rufus führen, wo sie Teile seines Archivs und einen Erpresserbrief finden, aus dem hervorgeht, daß sich Rufus' Schwester in den Händen von Entführern befindet. Rufus' Archiv können Hinweise auf verdächtige Personen entnommen werden; insbesondere auf Thrad Redaff. Zu diesem Zeitpunkt wäre ein Kontakt zu der Amazonengruppe, die gegebenenfalls nach Hinweisen im Hause suchen, möglich. Die bis hierher gemachten Erfahrungen sollten die Spielergruppe in die Lage versetzen, nach einem Abstecher in die Redaktion der Havena-Fanfare den Wohnort von Thrad Redaff ausfindig zu machen. Bei ihm sollten sie dann am späten Nachmittag oder frühen Abend auftauchen können. Es ergeben sich nun verschiedene Möglichkeiten.

Möglichkeit A: Die Helden entschließen sich, Thrad zu beschatten. Wenn sie dabei geschickt vorgehen, führt sie Thrad zu dem geheimen Treffpunkt im Sumpf, wo er mit den drei anderen Attentätern und Minc zur Übergabe der ersten Giftportion zusammentrifft.

Anschließend könnte es den Helden gelingen, Thrad und Brutus Diavolo dingfest zu machen, ohne daß die anderen drei Verschwörer etwas davon bemerken.

Möglichkeit B: Thrad wird von den Helden in seinem Haus gestellt und überwältigt. Unter Druck gesetzt, verrät er Brutus und den Treffpunkt im Sumpf, so daß die Heldengruppe beim Treffen im Sumpf nur noch Minc sowie Alk Westen und Bert Smitt beobachten kann, ohne ihrer habhaft zu werden.

Möglichkeit C: Sollten Ihre Spieler bis hierhin trotz intensiver Hilfe nicht wissen, wie sie weiter vorgehen sollen, überlassen Sie den Fall getrost den Amazonen und bieten Sie Ihren Spielern ein neues Abenteuer an.

Für den nächsten Tag, den Wassertag, ergeben sich für die Spieler nun wiederum aus den genannten Möglichkeiten A und B zwei naheliegende Vorgehensweisen.

Möglichkeit A: Durch die Überwältigung von Thrad und Brutus fallen den Helden zwei Giftpäckchen in die Hände, die einen deutlichen Hinweis auf den Hersteller, nämlich Süster Ehrwald, tragen, so daß es sich empfiehlt, diesen zuerst aufzusuchen. Da Süster jedoch keine weiteren wichtigen Erkenntnisse liefern kann, müssen die Helden nun versuchen, mit ihren bisherigen Erkenntnissen weiterzukommen. Ihnen sollte dabei auffallen, daß Westen und Smitt im Sumpf exotische Waffen mit sich trugen, und eine entsprechende Anzeige in der Havena-Fanfare müßte die Helden eigentlich zum Haus der Waffenhändler führen können.

Möglichkeit B: Sollten die Spieler Thrad und Brutus vor dem Treffen im Sumpf überwältigt haben, erhalten sie nur den Hinweis auf die Waffenhändler, so daß sie bei dieser Möglichkeit als erstes selbige aufsuchen müssen.

Nachdem Westen und Smitt in der Nacht vom Feuer- zum Wassertag zum ersten Male zwei Brunnen vergifteten, versuchen sie bei Ankunft der Helden in ihrer Waffenhandlung gerade, die leeren Giftpäckchen verschwinden zu lassen, so

daß auch hier eine Spur zu Süster Ehrwald entdeckt werden kann.

Sowohl aus Möglichkeit A als auch aus Möglichkeit B ergibt sich durch »Befragung« der Waffenhändler, daß ein weiteres Treffen mit Minc in der kommenden Nacht im Sumpf geplant ist, bei dem die Helden versuchen werden, Minc zu stellen. Das gelingt jedoch nicht auf Anhieb, es kommt zu einer wilden Verfolgungsjagd im Südhafen, in deren Verlauf Ismeralda gerettet wird und Minc sein verdientes Ende findet.

Auch bei geschicktestem Verhalten Ihrer Spielergruppe ergibt sich allerdings keine Möglichkeit, Archon Megalon selbst anzuklagen; dazu reichen die Hinweise nicht aus. Schließlich soll uns Archon für weitere »Abenteuer in Havena« erhalten bleiben.

Das Erreichen des Spielziels dürfte Ihrer Runde nicht allzu leicht fallen. Wenn Sie den Helden hin und wieder auf die Sprünge helfen müssen, greifen Sie am besten auf die Amazonengruppe zurück. In solchen Fällen können die Frauen die Heldenschar mit ein paar nützlichen Informationen wieder auf die richtige Bahn lenken.

Natürlich gibt es auch in diesem Abenteuer jemanden, dem niemand helfen kann: Die Rede ist wieder einmal vom Spielleiter.

Da das Abenteuer sich in einem engen zeitlichen Rahmen bewegt, den es unbedingt einzuhalten gilt, müssen Sie sich notgedrungen mit den einzelnen Handlungssträngen genauestens vertraut machen, um einen flüssigen Spielablauf und einen gelungenen Spielabend zu gewährleisten.

Das Abenteuer

1. Tag (Rohalstag, 4. Rajha 7 Hal)

Die »Heldenzuflucht«

Allgemeine Informationen:

Die Helden befinden sich im Schankraum der Herberge »Heldenzuflucht«, sprechen in gewohnter Weise dem Alkohol zu und langweilen sich ansonsten aufgrund fehlender Aufträge.

Die »Heldenzuflucht« gehört zu Havenas heruntergekommensten Absteigen und macht einen dementsprechend schäbigen Eindruck. Zum jetzigen Zeitpunkt sind alle fünf Tische im Schankraum besetzt. (Die Helden befinden sich an Tisch a. Einige heruntergekommene Gäste sitzen am Tresen. Hinter der Theke bemüht sich *Arminius* darum, den Wünschen seiner Gäste nachzukommen.

Abmessungen der einzelnen Räume und Einrichtungen entnehmen Sie bitte dem Plan 1.

Meisterinformationen:

Direkt neben dem Tisch der Helden am Tisch b unterhält sich ein vollbärtiger, rothaariger Hüne (Rufus Coern'her) mit einem ganz in Schwarz gekleideten Mann (Thrad Redaff). Am Tisch c sitzen die drei Amazonen und beobachten unauffällig das Geschehen am Tisch b.

Nachdem Sie die Szenerie gründlich beschrieben und den Helden Gelegenheit gegeben haben, sich im Lokal umzuschauen, springt Rufus plötzlich auf. Er wankt mit gurgelnden Lauten auf den Tisch der Helden zu und bricht über ihm unverhofft zusammen. Dabei drückt er einem der überraschten Helden einen Zettel in die Hand (Plan 7) und haucht mit den Worten »Rettet Havena« sein Leben aus. In dem Augenblick, als Rufus zusammenbricht, springen die Amazonen am Tisch c auf, hasten zum Hinterausgang und verschwinden in der Nacht. (Sie haben den Täter, Minc Zepharo, durchs Fenster gesehen. Minc hat durch die geöffnete Türe des Hinterausganges einen vergifteten Wurfdolch auf Rufus geschleudert und ihn im Rücken getrof-

fen. Da die Amazonen auf Rufus Bitte hin als seine Leibwache fungierten, sind sie natürlich daran interessiert, den Mörder zu stellen.)

Außer den Helden hat kaum jemand das Verschwinden der Amazonen bemerkt. Die Gäste rotten sich vielmehr um den Tisch der Helden zusammen. Jemand murmelt: »Ihr Mörder!«, andere stimmen ihm zu.

»Haltet sie fest!« brüllt der Wirt, »ich habe schon nach der Garde geschickt!« Doch sein Ruf erzielt nicht die gewünschte Wirkung, denn kaum haben die Gäste das Wort »Garde« gehört, da stürzen sie in allen Richtungen davon. (»Bloß weg, diese Eisenbeißer stecken uns alle ins Loch!«) Als Meister sollten Sie den Helden klarmachen, daß sie nun auch besser das Weite suchen. Wieso der Tote mit einem Dolch im Rücken auf ihrem Tisch liegt, werden sie den Soldaten nur schwer erklären können. Falls die Helden Teile ihrer Ausrüstung in der Herberge zurücklassen mußten, können sie sie in der kommenden Nacht stehlen, falls sie sich nicht gar zu ungeschickt anstellen.

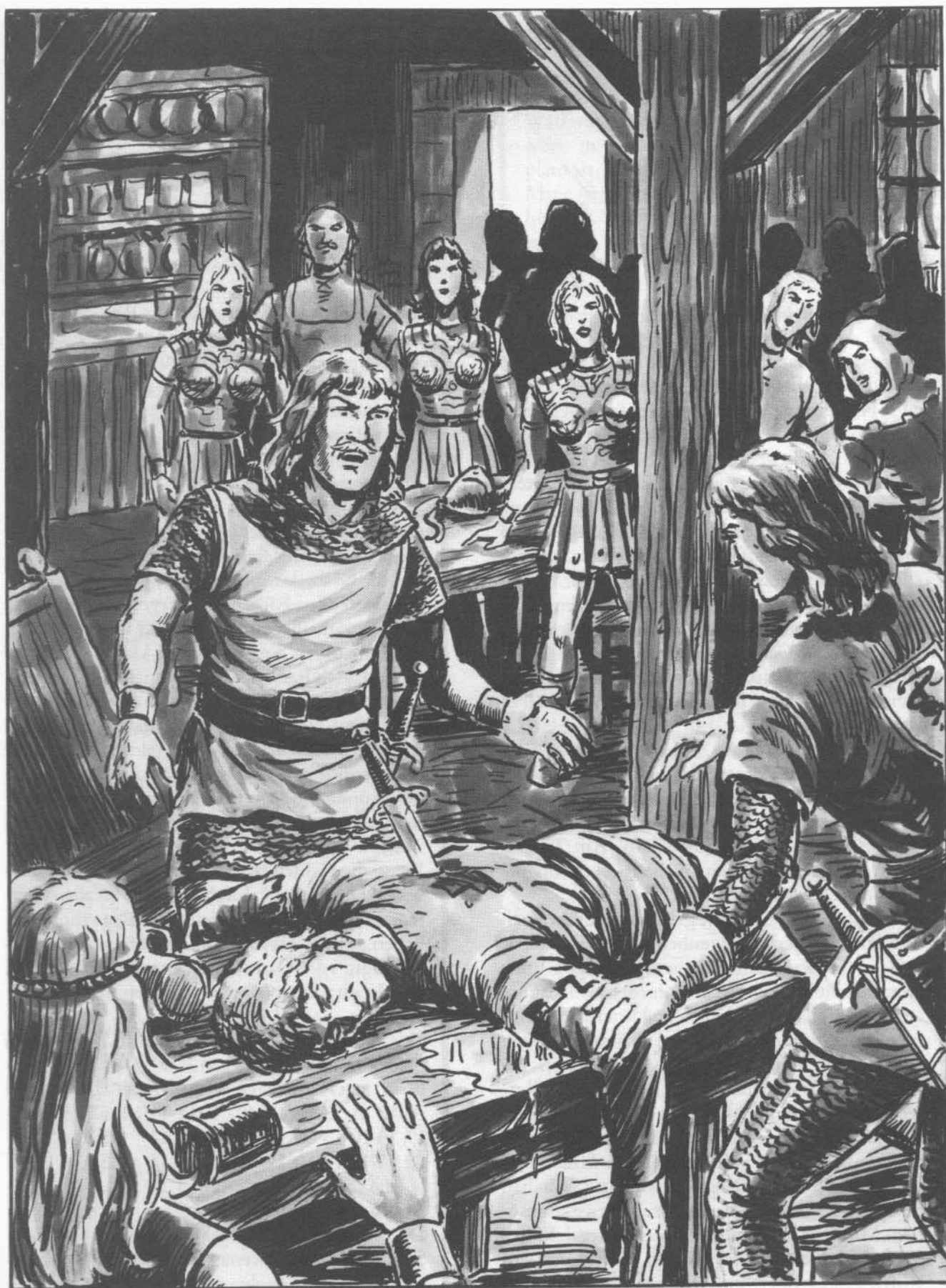
Wenn die Helden (z. B. auf der Suche nach einer neuen Unterkunft) durch Havenas Straßen streifen, können Sie als Meister die Begegnungstabellen aus der Havena-Box benutzen, um – unabhängig vom Gang des Abenteuers – ein wenig Großstadtatmosphäre zu erzeugen.

Die Werte von Alegna (A), Innad (I) und Anni »Roc« (R):

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
A:	13	11	13	12	12	40	2	13	11	1	52	15	W+3
I:	13	10	13	10	12	45	2	13	11	1	57	14	W+3
R:	12	12	13	10	12	44	2	13	11	1	56	14	W+3

Schlüsselinformationen:

Der von Rufus überreichte Zettel enthält einen Stadtplan von Havena, auf dem 12 Brunnenstandorte eingezeichnet sind. Es ist für die Hel-



den aber nicht ersichtlich, was da auf dem Plan markiert ist; um dieses herauszufinden, müssen sie die Standorte erst aufsuchen und feststellen, was diesen gemeinsam ist. Die in großen Lettern

über den Plan geschriebenen Buchstaben A. M. hat Rufus hinzugefügt, weil er Archon Megalon hinter dem Verbrechen vermutet. Darüberhinaus haben sie keine Bedeutung.

2. Tag (Feuertag, 5. Rajha)

Allgemeine Informationen:

Während die Helden beim Frühstück sitzen und über die Ereignisse des vergangenen Abends nachdenken, fassen sie hoffentlich den Entschluß, die auf Rufus Zeichnung markierten Standorte aufzusuchen.

Meisterinformationen:

Die markierten Stellen auf Rufus Plan bezeichnen 12 Trinkwasserbrunnen Havenas. Sie als Meister sollten darauf achten, daß Sie den Hinweis auf die Brunnen nur in versteckter Form geben. Nutzen Sie diesen morgendlichen Rundgang durch Havena für eine Beschreibung der Atmosphäre der Stadt, und lassen Sie es dabei zu Zufallsbegegnungen kommen. Den Spielern sollte erst nach Aufsuchen mehrerer dieser Plätze und nach gründlichen Überlegungen deren einzige Gemeinsamkeit, nämlich das Vorhandensein eines Brunnens auffallen.

Während dieses Stadtrundganges bemerken die Spieler einen Verkäufer der Havena-Fanfare. Sollten die Spieler kein Interesse an dem Verkäufer zeigen, dürfte die von ihm ausgerufene Schlagzeile »Berichterstatte der Havena-Fanfare brutal ermordet« die Aufmerksamkeit der Helden auf ihn richten. Durch den Erwerb der Havena-Fanfare erfahren die Spieler wichtige, unbedingt notwendige Neuigkeiten:

- Identität des Opfers,
- Wohnsitz des Opfers,
- Entführung von Ismeralda Coern'her.

Darüberhinaus enthält diese Ausgabe der Havena-Fanfare noch weitere Informationen, die erst im weiteren Spielverlauf von entscheidender Bedeutung sind.

Wegen der oben genannten Hinweise sollte sichergestellt sein, daß die Helden nun das Wohnhaus von Rufus aufsuchen.

Wohnhaus von Rufus Coern'her

Allgemeine Informationen:

Das im Stadtteil Marschen in der Wackelsberggasse gelegene Wohnhaus von Rufus Coern'her (Plan 2)

macht einen sauberen und gepflegten Eindruck. Es ist ein zweigeschossiges Gebäude mit überstehendem Obergeschoß und nur einer Eingangstüre.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Untersuchung der Haustüre fällt auf, daß diese einen Spalt weit offen steht, so daß die Spieler ungehinderten Zutritt haben. Ganz offensichtlich sind sämtliche Räume des Erd- und Obergeschosses durchwühlt. Größe und Einrichtung der Räume entnehmen Sie bitte Plan 2.

Meisterinformationen:

Die Kopfwand des Raumes 4 (Wohn- und Schlafzimmer von Ismeralda) enthält eine Geheimtüre (Zwergeninstinkt 13), hinter der sich Rufus' Geheimarchiv befindet. Auf einem großen Regal liegt außer Rufus' Reisebeschreibungen und einem Stapel alter Ausgaben der Havena-Fanfare auch eine dicke Mappe zwischen unwichtigen Papieren versteckt. Die Mappe enthält: eine recht neue Karteikarte mit dem Namen Thrad Redaff; versehen mit den Hinweisen: »besitzt in letzter Zeit viel Geld«; »eventuell Mitglied der Schwarzen Hand«; ein Vermerk über neu zugezogene, dubiose Waffenlieferanten in Unterfluren; acht weitere Karteikarten mit den Namen zwielichtiger Bewohner Havenas (diese Personen haben mit dem Spielgeschehen nichts zu tun, sie waren Rufus nur verdächtig); eine offensichtlich ältere Karteikarte über Archon Megalon mit folgenden Notizen: »Druide!«; »Leichenfledderer, opfert Menschen??«; »Intrigant, zusammen mit Baronin Isora?«; »unbekannte Herkunft (Vampir?)«; »Verbindungen zu Pokallos, siehe Akte Sklavenhandel«; »Woher bezieht er seine Tränke und Mixturen?«; außerdem enthält die Akte eine weitere Skizze des Stadtplans mit den Brunnenstandorten. Im Arbeitszimmer von Rufus (Raum 6) liegt auf seinem Schreibtisch der in der Havena-Fanfare erwähnte Erpresserbrief.

Er enthält die folgende Drohung: »Wir haben deine Schwester! Wenn du sie lebend wiedersehen willst, laß deine Finger von Thrad!«

Die gefundenen Hinweise sollen dazu führen, daß die Helden versuchen, Thrad Redaff ausfindig zu machen. Falls Ihre Spieler nicht von selbst auf diese Möglichkeit stoßen, lassen Sie einfach die Amazonen erneut auftauchen, die die Teile des Archivs, die sie bisher noch nicht sichergestellt haben, gerade abholen wollen. Auch die Geschehnisse des letzten Abends können mit den Kriegerinnen besprochen werden.

Um Thrad Redaff zu finden, bieten sich den Helden nun zwei verschiedene Möglichkeiten:

Möglichkeit A: Ein Besuch in der Redaktion der Havena-Fanfare (Plan 3). Bei ihrem Abstecher zur im Stadtteil Orkendorf gelegenen Redaktion der Havena-Fanfare werden die Helden von Vinke Schlechtenthal, dem Chefredakteur, empfangen. Lage, Aussehen und Einrichtung des Redaktionsgebäudes entnehmen Sie dem Plan 3. Es ist anzunehmen, daß die Spieler sich vorrangig um Informationen zu Thrad Redaff und die Schwarze Hand bemühen werden. Vinke kann ihnen nur den Hinweis geben, daß es sich bei der Schwarzen Hand um die Meuchlergilde Havenas handelt, und empfiehlt, auf der Suche nach Thrad in einschlägigen Kneipen Informationen über seinen Aufenthaltsort zu sammeln. Wenn die Helden den Empfehlungen folgen, werden sie über kurz oder lang einem nicht näher bezeichneten Mittelsmann begegnen, der ihnen den Aufenthaltsort von Thrad verrät (gegen entsprechendes Entgelt, natürlich).

Möglichkeit B: Natürlich können die Spieler auch von sich aus auf die Idee kommen, in einschlägigen Kneipen nach Thrads Unterkunft zu forschen, ohne vorher die Havena-Fanfare aufzusuchen. Beide Möglichkeiten führen dazu, daß die Helden Thrad in den frühen Abendstunden aufstöbern.

Auch hier ergeben sich wieder zwei Möglichkeiten für den Fortgang des Abenteuers:

Möglichkeit A: Die Helden entschließen sich, Thrad unauffällig zu beschatten.

Wenn die Spieler bis zum Einbruch der Dunkelheit vor Thrads Haus (Plan 4) warten, können sie beobachten, wie Thrad das Haus verläßt. Aufmerksamen Beobachtern wird nicht entgehen, daß Thrad die Person ist, mit der Rufus am Abend zuvor in der »Heldenzuflucht« an einem Tisch gesessen hat. Bei vorsichtiger Vorgehensweise können die Helden Thrad von seinem Haus über Unterfluren, die Ziehbrücke und den Südhafen zu einem geheimen Treffpunkt im westlichen Sumpfgebiet (Havena-Karte V8) fol-

gen. Dort erscheinen im Laufe einer halben Stunde zunächst ein »ausgemergelter Lockenkopf« (Brutus Diavolo), dann zwei kräftige Gestalten, seltsam bewaffnet, in Lederrüstungen (Alk Westen und Bart Smitt) und zum Schluß ein kräftiger, hellblonder Mann mit einer auffälligen Narbe auf der linken Gesichtshälfte (Minc Zepharo). Schon kurz nach dem Zusammentreffen kann man beobachten, daß Minc (das Narbengesicht) an die vier anderen Personen je ein kleines Päckchen verteilt. Plötzlich aufwallender Nebel und zwei aus dem Sumpf auftauchende Irrlichter, die die Verschwörergruppe angreifen und auseinanderreiben, machen auf jeden Fall ein Eingreifen der Helden zu diesem Zeitpunkt unmöglich. Nun jedoch, als sich Thrad und Brutus auf die Heldengruppe zubewegen, bietet sich die Möglichkeit, diese zu überwältigen.

Schlüsselinformationen:

Beim Auftauchen von Alk und Bert müssen Sie darauf verweisen, daß diese mit exotischen Waffen (Doppelkunchomer und Hutfedern) ausgerüstet sind. Bemerken Sie, daß diese Waffen durchaus nicht zum Gängigen zählen.

Durch die Überwältigung von Thrad und Brutus, die den Helden keine Probleme bereiten sollte, fallen ihnen die beiden Giftpäckchen in die Hände mit der Aufschrift »S. E. Tränke und Mixturen«. Außerdem finden sie bei Thrad einen Stadtplan Havenas (Plan 8), der nur den östlichen Ausschnitt enthält und auf dem nur die Brunnen von Ober- und Unterfluren sowie der Feldmark gekennzeichnet sind. Die Markierungen bezeichnen die Brunnen, die Brutus und Thrad schrittweise in den nächsten drei Nächten von Nord nach Süd vergiften sollen. Da die beiden jedoch nur zwei Päckchen bekommen haben, ahnen Sie, werter Spielleiter, natürlich, daß weitere Treffen im Sumpf geplant sind.

Möglichkeit B: Die Helden dringen in das Haus von Thrad Redaff ein.

Wenn die Gruppe sich für diese Möglichkeit entscheidet, wird sie zunächst am Betreten von Thrads Haus durch eine Horde randalierender Seeleute gehindert, die die Helden anpöbeln und in eine Rauferei verwickeln wollen. Die Seebären sind aber kein ernstzunehmender Gegner, da sie nach dem Verlust von je fünf Lebenspunkten das Weite suchen. Solche Auseinandersetzungen sind in dieser Gegend durchaus an der Tagesordnung, und so finden die Helden Thrad nach wie vor im Obergeschoß seiner Wohnruine (Plan 4).



Wohnhaus von Thrad Redaff

Allgemeine Informationen:

Lage und Größe der Räume sowie ihre Einrichtung dieses halbverfallenen Hauses entnehmen Sie bitte Plan 4.

Meisterinformationen:

Der rechte Teil des Gebäudes ist bereits völlig zusammengestürzt, die unteren Räume des linken Teils stehen leer und nur zwei Räume des Obergeschosses wurden von Thrad bewohnbar gemacht. Beim Eindringen ins Gebäude treffen die Spieler Thrad in Raum 3 schlafend an. Ihn zu überwältigen, dürfte ein Leichtes sein. Bei intensiver Befragung verrät Thrad den Treffpunkt im Sumpf und den Aufenthaltsort von Brutus Diavolo, nämlich das Vergnügungsschiff »Thetis«. Außerdem besitzt er die in Möglichkeit A bereits angesprochene Karte, zu der er allerdings keine weiteren Informationen geben kann.

Seinen Auftraggeber Minc Zepharo verrät Thrad selbst unter Todesqualen auf keinen Fall. Mit diesen Angaben sollten die Helden in der Lage sein, Brutus Diavolo beim Verlassen des Ver-

gnügungsschiffes zu erwischen, wodurch sie jedoch keine weiteren Informationen erhalten. In dieser Situation bleibt den Helden nur die Möglichkeit, den Treffpunkt im Sumpf aufzusuchen. Hier beobachten sie das Zusammentreffen von Minc, Alk und Bert und die Übergabe der Giftpäckchen. Wie in Möglichkeit A tauchen die in Nebel gehüllten Irrlichter auf, und die Verschwörer entkommen in der allgemeinen Verwirrung. Die Schlüsselinformationen zur Bewaffnung von Alk und Bert aus Möglichkeit A müssen auch hier an die Spieler weitergegeben werden.

Die Werte von Thrad Redaff (T) und Brutus Diavolo (B):

	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	TP
T:	12	10	8	11	14	50	2	12	11	1	64	13	W+4
B:	12	11	11	14	14	43	1	12	10	1	57	12	W+4

In dieser Nacht können die Helden ihre Aufklärungsarbeiten nicht weiter vorantreiben, wenn sie sich allerdings in Havenas Nachtleben noch anderweitig vergnügen wollen, sind ihnen keine Grenzen gesetzt.

3. Tag (Wassertag, 6. Rajha)

Allgemeine Informationen:

Am Morgen befindet sich die Gruppe in ihrer neuen Unterkunft beim Frühstück und ist dabei, ihr Material zu sichten und über die weitere Vorgehensweise zu beratschlagen.

Meisterinformationen:

Um Ihnen, lieber Meister, Entscheidungsmöglichkeiten an die Hand zu geben, wollen wir an dieser Stelle einen kurzen Überblick über den wahrscheinlichen Kenntnisstand Ihrer Gruppe bis zum heutigen Morgen geben. Wenn die Helden bis zu diesem Zeitpunkt einigermaßen geschickt vorgegangen sind, müßte ihnen bekannt sein:

- daß Havenas Brunnen vergiftet werden sollen;
- daß daran vermutlich zwei Gruppen von zwei bis drei Personen beteiligt sind;
- daß Rufus ermordet wurde, weil er diesem Komplott auf der Spur war;
- daß Ismeralda entführt wurde, um Rufus unter Druck zu setzen; sie werden eine der drei übrigen Personen aus dem Sumpf verdächti-

gen, hinter dieser Entführung zu stehen, da weder Thrad noch Brutus diesbezügliche Informationen geben konnten.

Darüberhinaus können sie ihre Beobachtungen bezüglich der exotischen Waffen von Alk und Bert mit Hilfe der Havena-Fanfare ergänzen, weil ihnen die Anzeige von Smitt & Westen ins Auge fallen und der naheliegende Gedanke kommen müßte, daß die Besitzer der Waffen zumindest bei Smitt & Westen bekannt sind.

Außerdem sind den Helden möglicherweise am Vorabend zwei Giftpäckchen in die Hände gefallen, deren Hersteller mit Hilfe der Apothekergilde ausfindig gemacht werden kann. Falls Ihre Helden nicht in der Lage sind, nun vernünftige Vorgehensweisen zu entwickeln, ist wieder einmal der Zeitpunkt gekommen, ihnen die Amazonen als Berater zur Seite zu stellen. Nachdem die Spieler den Amazonen ihre vorhandenen Erkenntnisse mitgeteilt haben, entwickeln die Amazonen die möglichen Schlußfolgerungen, nicht ohne den Helden ihr Unvermögen drastisch vor Augen zu führen. So ergeben sich dann zwei weitere Handlungsmöglichkeiten:

Möglichkeit A: Diese schließt sich an die Möglichkeit A des Vortages an. Da den Helden bei der Überwältigung von Brutus und Thrad die Giftpäckchen mit der Aufschrift »S. E. Tränke und Mixturen« in die Hände gefallen sind, bietet es sich an, den Hersteller dieses Giftes zu enttarnen. Um auf dessen Spur zu kommen, können entweder der Vorstand der Apothekergilde oder einfache Bürger auf der Straße befragt werden. Die Apothekergilde wird sofort Süster Ehrwald aufgrund der Aufschrift benennen, bei Befragen der Bürger hingegen besteht nur eine 25 %ige Chance, die Aufschrift zu entschlüsseln. Es wird sich also über kurz oder lang ein Besuch bei Süster Ehrwald anschließen.

Ehrwalds Apotheke

Allgemeine Informationen:

Beschreibung von Süster Ehrwald entweder selbst entwerfen oder der *Havena-Box* entnehmen.

Meisterinformationen:

Der Apotheker Süster Ehrwald kann den Helden kaum weiterhelfen. Er sagt aus, daß eine Persönlichkeit bei Hofe über den Hofnarren Rallo Krallo bei ihm zwölf Portionen des Giftes bestellt hat. Diese Bestellung wurde bar und ohne zu handeln im Voraus bezahlt und von einer ihm unbekannten Person mit großer, auffälliger Narbe im Gesicht abgeholt. Darüber hinaus beteuert er aufs Heftigste seine Unschuld und gibt an, sonst von nichts gewußt zu haben. Sollten die Helden Süster Ehrwald tötlich angreifen, weisen Sie als Spielleiter darauf hin, daß sie bereits eines Mordes verdächtigt werden und sich einen weiteren schwerlich leisten können.

Da die Helden hier offensichtlich nicht weiterkommen können, bleibt ihnen jetzt, wie auch nach Möglichkeit B, nur noch ein Besuch bei den Waffenhändlern Smitt & Westen, deren Anschrift sie der Havena-Fanfare entnehmen können. Wenn sie sich dazu entschließen, begibt sich die Gruppe nach Unterfluren und kann recht schnell durch Nachfragen bei Passanten das Geschäft finden.

Waffengeschäft von Smitt & Westen

Allgemeine Informationen:

Das Gebäude befindet sich an der Ecke Südergasse/Sturmwindweg, ist eingeschossig, und seine Maße und Einrichtung entnehmen Sie bitte Plan 5. Es teilt

sich in einen Vorraum mit vergitterten Schaufenstern, der als Verkaufsraum dient, und in einen Wohn- und Bürobereich.

Spezielle Informationen:

Im Hauptteil des Gebäudes befinden sich die Wohnräume von Alk und Bert, (3 u. 4), davor liegt das Büro (2), in dem auch heimliche Geschäfte getätigt werden. Im Zentrum des Verkaufsraums (1) befindet sich ein großer Waffenschrank mit rundum verglasten Scheiben, in dem sich Waffen verschiedenster Größen und aus allen Ländern Aventuriens präsentieren.

Meisterinformationen:

Bei gründlicher Durchsuchung des Schrankes können die Helden drei besonders wertvolle Waffen finden: eine Barbarenstreitaxt (2W+4; AT-3; PA-5) sowie eine recht bieder aussehende Sichel (1W+5; ohne Abzüge auf Attacke und Parade). Drittens ein vergoldeter, schwerer Dolch, der mit einem Zauber belegt ist: Sobald sich eine Hand um seinen Griff schließt, ruckt die Klinge hoch und zeigt genau auf die Stadt Elburum (auf Maraskan). Nur mit äußerster Kraftanstrengung kann man die Stellung des Dolches kurzfristig verändern. Wenn man die Waffe an der Klinge ergreift, wirkt der Zauber nicht.

Wie der Dolch ausgerechnet zu Alk und Bert gelangte, ist uns leider unbekannt. Wir wissen aber, daß die Weisen von Maraskan sehr an dieser Waffe interessiert sind, und über kurz oder lang Häscher auf die Spuren des neuen Besitzers setzen werden.

Im Zentralkamin der beiden Wohnräume kann man nach Beiseiteräumen der Asche unterhalb der Feuerplatte einen eingebauten Tresor finden, der die gesamten Ersparnisse der beiden enthält: eine Summe von 153 D., 332 S., 2198 K.

Ob den Spielern diese Schätze in die Hände fallen, wird das weitere Geschehen zeigen.

Betreten die Helden den Laden von Smitt & Westen, fällt ihnen sofort auf, daß die Händler etwas unter der Ladentheke verschwinden lassen wollen. Es handelt sich dabei um die Beutel der Giftpäckchen, deren Inhalt sie in der vergangenen Nacht in die ersten beiden Brunnen geschüttet haben. Von den Spielern wegen des mitternächtlichen Treffens im Sumpf zur Rede gestellt, werden sie dieses zunächst heftig bestreiten. Einem aufmerksamen Helden wird jedoch nicht entgehen, daß an den Stiefeln der beide Sumpfschlamm klebt.



Nun, da sie sich überführt sehen, greifen Alk und Bert zu den Waffen (Doppelkhunchomer), mit denen sie recht gut umzugehen verstehen. Den Helden sollte es darauf ankommen, die Waffenhändler lebend zu überwältigen, denn dann können sie ein paar wichtige Informationen aus ihnen herauspressen:

Alk und Bert besitzen eine Karte Havenas (Plan 9), auf der die sechs westlichen Brunnen gekennzeichnet und davon die beiden nördlichsten durchgestrichen sind (diese wurden in der letzten Nacht vergiftet). Zum zweiten erzählen sie, daß in der kommenden Nacht ein weiteres Treffen im Sumpf mit einem Mann namens Minc geplant ist. Minc, ihr Auftraggeber, trägt eine auffällige Narbe im Gesicht. Alk und Bert wissen nicht, wo Minc sich aufhält und aus welchem Grund er die Brunnen vergiften läßt.

Die Werte von Smitt (B) und Westen (A):

MU KL CH GE KK LE RS AT PA GST AU MK

B: 10 11 12 12 10 39 2 12 10 1 49 11

TP: nach Waffe

A: 10 10 10 13 13 41 2 12 10 1 54 11

TP: nach Waffe

Auf Minc Zapharos Spur

Meisterinformationen:

Damit sind die Ermittlungstätigkeiten der Helden fast abgeschlossen. Eine Suche nach Minc, dem Mann mit der Narbe, in Havenas Gassen und Schänken führt zu keinem Ergebnis. Bleibt den Helden noch eine Möglichkeit: Sie können sich am späten Abend noch einmal zum Treffpunkt im Sumpf begeben, um dort dem Brunnenvergifter aufzulauern. Doch die Helden, die das Gebiet des Treffpunktes nur über die Quadrate der Havena-Karte U8, U9 und V9 betreten können, müssen feststellen, daß Minc sich bereits dort aufhält, da er aufgrund des Versagens von Thrad und Brutus, das ihm nicht verborgen geblieben ist, befürchtet, sein geheimer Plan könnte bekannt geworden sein; deshalb erwartet er Alk und Bert voller Ungeduld. So entgeht ihm auch nicht, daß andere als die erwarteten Personen sich dem Treffpunkt nähern. Als er bemerkt, daß er gegen die Übermacht der Helden keine Chance haben wird, flieht er auf ihm bekannten Geheimpfaden durch die Sümpfe, wobei er in Quadrat AA7 ein dort vertäutes Boot

besteigt, welches ihn zur gegenüberliegenden Landzunge bringt.

Den durch das unbekannte Gelände behinderten, nur langsam vorankommenden Helden ist es nicht möglich, Minc rechtzeitig zu erreichen, so daß ihm ein genügend großer Vorsprung bleibt, über den Deich zu seinem Quartier an der Hafenstraße im Südhafen zu gelangen. Die Helden, die zur nächsten Straße hasten, nehmen die Verfolgung auf, sind Minc dabei trotz seines Vorsprungs dicht auf den Fersen und können somit gerade noch sehen, in welchem der vier Lagerhäuser er verschwindet.

Lagerhaus am Hafen

Allgemeine Informationen:

Dieses Haus (Plan 6), gehört zu einer Gruppe von vier Lagerhäusern an der Hafenstraße im Südhafen. Es ist ein einfacher, hoher Holzbau mit Walmdach und einem großen Tor an der Vorderseite; die Ausdehnungen des Gebäudes werden aus Plan 6 ersichtlich.

Spezielle Informationen:

Das Innere des großen Lagerraumes ist angefüllt mit Gütern und Waren aller Art, die die schweren Lastschiffe täglich in Havena anlanden. An den Wänden entlang stapeln sich Kisten, Ballen und Truhen bis unter die Decke, und die große Fülle und Dichte der Güter macht es außerordentlich schwierig, sich in diesem Wirrwarr zurechtzufinden. Die Rückwand des Gebäudes besteht aus einer durchgehenden Holzverkleidung, entlang der ebenfalls zum Teil Güter gelagert sind. Das Gebäude wird durch die vier kleinen, vergitterten Fenster nur spärlich erhellt und wegen der hohen Lagerdichte der Güter ist bei dem Umgang mit Fackeln Vorsicht geboten.

Meisterinformationen:

In der Rückwand der Lagerhalle befindet sich auf der rechten Seite eine Geheimtür (Zwergeninstinkt 12), die zum Versteck des Minc Zepharo führt. Diese Zuflucht besteht aus einem größeren Wohnraum und einer davon abgetrennten Kammer, in der Minc die entführte Ismeralda gefangenhält. Mincs Wohnung macht einen unsauberen, verwahrlosten Eindruck und auch Ismeralda wohnte während der Zeit ihrer Gefangenschaft nicht gerade wie im Hotel »Gareth«. Von Mincs Wohnung führt eine von außen nur

schwer zu entdeckende, weil mit Efeu bewachsene, Türe ins Freie, die Minc als Fluchtweg und geheimen Zugang benutzt.

Durch diese Türe flieht Minc, nachdem er seine Wertsachen in einen Rucksack gepackt und Ismeralda an sich gerafft hat. Seine Verfolger sollten, sobald sie das Innere des Gebäudes betreten haben, sich nicht allzu lange mit der Suche nach Minc aufhalten, den sie vielleicht zwischen all den Waren vermuten. Aufmerksamen Beobachtern werden die nassen Fußspuren nicht entgehen, die direkt zur Geheimtür führen. Wenn die Helden Mincs Wohnung entdeckt haben, weist ihnen die offenstehende Türe in der Rückwand des Gebäudes den weiteren Fluchtweg von Minc. Die sich heftig wehrende Ismeralda erschwert Minc ein schnelles Vorankommen, und ihre Hilferufe sind von den Helden noch gut zu vernehmen. Minc versucht, auf der Hafenstraße Richtung Ziehbrücke zu entkommen und im Gassengewirr von Unterfluren unterzutauchen. Dabei hat er sich leider verschätzt, denn die Ziehbrücke ist zu diesem Zeitpunkt wegen der Durchfahrt eines Lastkahnes hochgezogen. Das gibt den Helden die Möglichkeit, zu ihm aufzuschließen. Sollten sie jedoch versuchen, ihn anzugreifen, wird er Ismeralda mit einem Messer an der Kehle bedrohen, wobei er versucht, in Richtung Fluß zurückzuweichen. Wenn er nahe genug an die Flußmauer herangekommen ist, stößt er Ismeralda nach vorn und nutzt diesen Augenblick, um mitsamt seinem Goldsack in den Fluß zu springen.

Wenn die Helden ihn nicht angreifen und statt dessen mit ihm verhanden wollen, so läßt er Ismeralda frei, wenn die Spieler ihm zusichern, ihn durch einen Sprung in den Fluß entkommen zu lassen. Seine Rechnung geht allerdings nicht auf, denn er konnte nicht mit dem Spürsinn der Amazonen rechnen. Diese hatten nämlich, nachdem sie Minc bei seinem Mord in der »Heldenzuflucht« gesehen hatten, Nachforschungen in Havenas Unterwelt über eine Person mit charakteristischer Narbe im Gesicht angestellt, die sie nach mühevoller Kleinarbeit letztlich auf seine Spur führten. Zum Zeitpunkt der oben geschilderten Ereignisse sind sie auf dem Weg zu Mincs Versteck. Dabei müssen auch sie vor der hochgezogenen Brücke auf der anderen Seite des Flusses haltmachen, als sie Mincs Sprung ins Wasser bemerken. Sie feuern sofort einige Pfeile ab, die ihr Ziel nur knapp verfehlen.

Durch die Fehlschüsse wird Minc auf die Ama-



zonen aufmerksam und schwimmt nicht zum Ufer von Unterfluren, sondern versucht den Hauptarm des Flusses zu erreichen. Die am Ufer mitlaufenden Helden beobachten, wie Minc in die schnellere Strömung des Hauptarmes gerät.

Seine Kräfte sind offensichtlich erschöpft, und sein schwerer Rucksack zieht ihn in die Tiefe ... Seine Leiche wird am Morgen des nächsten Tages in der Nähe der ehemaligen Wassertore (246) an Land gespült.

Das Ende des Abenteuers

Mit Mincs Tod und Ismeraldas Befreiung endet das Abenteuer. Die Amazonen und Ismeralda werden den Helden für ihre Hilfe danken und nach einer Rekonstruktion der Ereignisse der letzten Tage dafür Sorge tragen, daß der Verdacht gegen die Abenteuergruppe bei der Stadtgarde fallengelassen wird. Der eigentliche Drahtzieher aber, Archon Megalon, kommt ungeschoren davon. Sollten die Helden ihn im Verdacht haben, warnt Ismeralda sie davor, ihre Vermutungen, die nicht zu beweisen sind, öffentlich auszusprechen, da Archon ein sehr einflußreicher Mann ist.

Redakteur Schlechtenthal ist bereit, den Helden insgesamt 20 Dukaten für die Aufklärung des Mordes an Rufus auszuzahlen, und bietet die gleiche Summe noch einmal, wenn die Havena-Fanfare die Exklusivrechte an der, wie er sagt, Sensationsgeschichte erhält.

Ismeralda wird in die Gemeinschaft der Amazonen

aufgenommen und bildet nun mit Alegna, Anni und Innad ein sogenanntes Kleeblatt, jene gefürchtete Kampfformation, die den Amazonen den Ruf als hervorragende und beinahe unbezwingbare Kampfgemeinschaft eingebracht haben.

Natürlich werden Sie sich fragen, was mit den vergifteten Brunnen geschieht. Praios sei es gedankt, daß nur zwei Tote zu beklagen sind. Die Stadtgarde konnte die betreffenden Brunnen noch am Vormittag sperren. Nach etwas drei Wochen wird das Gift seine Wirkung verloren haben, wie ein Heil- und Kräuterkundiger bei einer Untersuchung unschwer feststellen kann.

Ach ja, dann sind da noch die Abenteurpunkte, auf die Ihre Spieler voll Ungeduld warten. Jeder Held bekommt 50 AP. Des weiteren stehen Ihnen als Meister 120 AP zur Verfügung, die Sie so auf die einzelnen Spieler verteilen sollten, wie sie zum Gelingen des Unternehmens beigetragen haben.

Meisterpersonen

Die wichtigsten vom Meister geführten Personen:

Rufus Coern'her, Berichterstatter der Havena-Fanfare

Obwohl Rufus zu Beginn dieses Abenteuers leider einem gemeinen Verbrechen zum Opfer fällt, und wir aus diesem Grund eigentlich auf eine eingehendere Beschreibung verzichten könnten, wollen wir Ihnen doch einen der interessantesten Bewohner Havenas vorstellen. Vielleicht spielt ja eines Ihrer Abenteuer vor diesem gräßlichen Mord und Rufus mag da durchaus eine tragende Rolle innehaben.

Als er vor 31 Jahren als erster Sohn einer Kaufmannsfamilie in Prem geboren wurde, dachte eigentlich niemand aus seiner Verwandtschaft daran, daß aus Rufus einmal eine der vielseitigsten und schillerndsten Figuren des nördlichen Aventuriens werden sollte. Er kam bereits früh in Kontakt mit einem länderkundlich interessierten Magier, der in

ihm die Neugier auf die weite Welt weckte. Mit 14 Jahren unternahm er seine ersten Ausflüge in die Gegend von Thorwal und mit 18 Jahren heuerte er auf einem der gefürchteten Drachenschiffe der Piraten an. Zwei Jahre später schloß er sich einer Sklavenkarawane an, um ihre geheimen Verbindungen aufzudecken. Diese dabei gemachten Erfahrungen halfen auch dem Fürsten Cuano Ui Bennain, einen gefürchteten Sklavenhändler zu zerschlagen. Nach dem Tode seiner Eltern übersiedelte Rufus zusammen mit seiner Schwester Ismeralda in das wiederaufstrebende Havena, um seine Fähigkeiten in den Dienst der Havena-Fanfare zu stellen. Hier gelang es ihm innerhalb kürzester Zeit, sich einen Ruf als unbestechlicher und wagemutiger Berichterstatter zu schaffen.

Wer Rufus einmal zu Gesicht bekommen hat, wird ihn bestimmt nicht wieder vergessen. Mit einer Körpergröße von 1,90 m und einem Gewicht von etwa 80 kg, hinterließ der vollbärtige, rothaarige

Hüne nicht nur bei Havenas weiblichen Bewohnern einen bleibenden Eindruck. Seine Werte sind wie die der wichtigsten Meisterpersonen im Anhang zu finden.

Ismeralda Coern'her

Ismeralda hat mit ihrem Bruder die flammend roten Haare gemein, die ihr helles Gesicht mit den smaragdgrün funkelnden Augen in wilder Pracht umwehen. Ihr Körper ist drahtig, fast knabenhaft. Seit einer Begegnung mit einer Amazonenschar ist sie so sehr von diesen Kriegerinnen begeistert, daß sie sich zur Ausbildung in den verschiedenen Waffenkünsten entschloß.

Minc Zepharo

Minc darf als einer der übelsten Schurken von Havena gelten. Er ist für jedes Verbrechen zu haben, vorausgesetzt, der Preis stimmt. So kommt es nicht von ungefähr, daß ihm auch Verbindungen zur »Schwarzen Hand« nachgesagt werden, der Meuchlergilde Havenas. Minc ist relativ groß und von kräftiger Statur; als besonderes Kennzeichen gilt eine große, über die ganze linke Gesichtshälfte verlaufende Narbe, die ihm ein Mordopfer mit einem Zehnzollnagel zugefügt hat. Seine bevorzugten Mordinstrumente sind Wurfdolche und Havena-Rohr.

Thrad Redaff

Thrads Vorliebe für schwarze Kleidung hat ihm auch den Beinamen »der schwarze Tod« eingebracht. Er ist darauf spezialisiert, seine Opfer mit einer Drahtschlinge schnell und lautlos ins Jenseits zu befördern. Die Unfähigkeit, seine Barschaft zusammenzuhalten und sein notorischer Hang zur Prahlerei haben Rufus auf die Spur der Mörderbande gebracht.

Brutus Diavolo

Über Brutus gibt es eigentlich nicht viel zu sagen. Er ist einer jener bedauerlichen Bewohner Havenas, die es nicht geschafft haben, den Verlockungen dieser Stadt zu widerstehen. Nach seiner Ausbildung zum Schneider gelangte Brutus zunehmend

unter den schlechten Einfluß von Thrad, der ihn häufig für seine zweifelhaften Unternehmungen mißbraucht. Die Bezahlung reicht meist aus, um zwei bis drei Tage auf dem Vergnügungsschiff Thetis den Freuden des Lebens zu frönen. Weder bestätigen noch dementieren ließ sich bisher das Gerücht, Brutus sei rauschkrautsüchtig.

Bert Smitt und Alk Westen

Sie sind beide vor etwa einem Jahr nach Havena gekommen, um dort einen schwunghaften (und zuweilen auch illegalen) Handel mit Waffen aufzuziehen. Ihre Geschäftsbeziehungen reichen von Thorwal bis nach Brabak, so daß es nicht verwundert, daß sie vor allen Dingen Importware verkaufen. Da sie sich nicht der örtlichen Gilde der Waffenschmiede angeschlossen haben, sind sie vor allen Dingen Ragnar Schlagtreu (siehe Havena-Box) ein Dorn im Auge. Dieser Umstand kommt den beiden hartgesottenen Burschen gerade recht. Sie sind sogar der Ansicht, daß die Unstimmigkeiten mit der Gilde für eine willkommene und kostenlose Werbung sorgen.

Im Umgang mit Kunden zeigen Alk und Bert keine Skrupel; sie schaffen es, selbst dem friedfertigsten Magier ein Breitschwert zu verkaufen.

Daß sie sich auf unsere Geschichte eingelassen haben, ist sicher ungewöhnlich, doch hoffen sie, auf diese Art und Weise die Unterwelt Havenas auf sich aufmerksam zu machen, um diesen Absatzmarkt zu erobern.

Süster Ehrwald, Apotheker

Personenbeschreibung, siehe Havena-Box.

Alegna Eppit, Innad und Anni »Roc« Llomed

Diese drei Amazonen bilden ein Team, welches die Aufgabe hat, überall in Aventurien die Personen zu testen, die der Gemeinschaft der Amazonen beitreten wollen. Dies ist auch der Grund ihres Aufenthaltes in Havena. Ismeralda Coern'her hatte um eine Prüfung ihrer Fähigkeiten gebeten, doch wird sie vorher entführt. Selbstverständlich bieten die drei Amazonen, allen voran die 1,57 m große, aber dafür um so flinkere Alegna ihre Hilfe an, die Rufus gerne annimmt.

Alle drei sind sehr kampferfahren und wir wollen



hoffen, daß es zu keinem Kampf zwischen ihnen und den Helden kommt. Ihre bevorzugte Waffe im Kampf ist der Säbel, welchen sie meisterlich zu führen verstehen. Darüberhinaus besitzen sie jeweils

einen Rondrakamm und Pfeil und Bogen, die sie aber in ihrem Quartier, der Taverne »Alte Marschen«, zusammen mit ihrem übrigen Gepäck untergebracht haben.

Anhang

Wir empfehlen, daß Sie dieses Blatt – ebenso wie die Grundrißseiten in der Heftmitte – vorsichtig heraustrennen und in die Mappen der *Havena-Box* einsortieren. Dann haben Sie alle »statistischen« Angaben über die Stadt hübsch beisammen.

Verwendete Abkürzungen

Lfd.Nr.:	laufende Nummer auf dem Stadtplan. Neue Nummern (alle Zahlen über 271) sind von Ihnen einzutragen.					
B:	Bewohner; Anzahl der ständig im Haus wohnenden Personen					
A:	Angestellte; nur tagsüber im Haus anwesend					
Q:	Qualität der angebotenen Waren/Dienstleistungen					
P:	Preise					
SR:	Stadtplan-Rasterfeld, in dem das Gebäude steht					
WOOO:	Zufallsbegegnungszahl. Beim Auswürfeln einer zufälligen Begegnung zu würfelnde dreistellige Zahl. Verwendet werden drei Zehnerwürfel, je einer für Einer, Zehner und Hunderter. Klappt zwischen zwei Zufallsbegegnungszahlen eine Lücke, so erhöht sich die Chance, einer Person zu begegnen. Beispiel: 790 Elger – 793 Pokallos – 794 Kun Peresen. Den Zwerg Pokallos trifft man nur, wenn der Meister eine 793 würfelt, den »roten« Elger trifft man bei 790, 791 oder 792.					
MP:	Meisterperson. Alle vom Meister zu führenden Figuren tragen eine Nummer					
MU:	Mut	LE:	Lebensenergie	AU:	Ausdauer	
KL:	Klugheit	RS:	Rüstungsschutz	MK:	Monsterklasse	
CH:	Charisma	AT:	Angriffe	PA:	Parade	
GE:	Geschicklichkeit	PA:	Parade	KE:	Karmaenergie	
KK:	Körperkraft	GST:	Geschwindigkeitstabelle			

Häuser

Bezeichnung	Lfd.Nr.	B	A	Q	P	SR	Bemerkungen
Taverne »Zum Silberstern«	280	4	1	6	4	N19	
Sakusskas Wohnhaus	281	6	–	–	–	I13	
Arzt Wyben Berlind	282	1	–	7	3	M10	
Glumbos Wohnhaus	283	7	–	–	–	D17/18	
Schlosserei Bagosch	284	2	–	5	5	I14	
Herberge »Heldenzuflucht«	94	2	–	1	3	L/M15	
Coern'hers Wohnhaus	285	2	–	–	–	G21	
Havena-Fanfare	98	1	2	–	–	M16	
Redaffs Unterschlupf	286	1	–	–	–	DD/EE38	
Smitt & Westen Waffenhändler	287	2	–	5	6	CC30	
Mincs Unterschlupf	242	1	–	–	–	EE20	

Meisterpersonen

W000	MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
763	229	Kapitän Ailithir	10	12	14	14	12	70	1	13	14	1	82	24	
-*	230	Steuermann Agilwart	11	12	9	12	13	65	1	12	10	1	78	17	
-*	231	Matrose Airard	9	9	10	13	11	42	1	10	11	1	53	12	
-*	232	Matrose Davide	8	10	13	10	10	36	1	10	10	1	46	12	
-*	233	Matrose Tarlugh	10	11	12	10	9	40	1	11	10	1	49	12	
-*	234	Matrose Khelekel, Elf	10	12	10	12	10	43	1	11	12	1	53	13	a
764	235	Schiffskoch Rickard	9	12	10	14	10	53	1	9	12	1	63	12	
-*	236	Matrose Marald	8	9	11	11	13	41	1	11	11	1	54	12	
-*	237	Matrose Rodegang	12	10	10	12	11	48	1	13	10	1	59	13	
-*	238	Matrose Thurismund	7	7	10	9	10	38	1	10	10	1	48	11	
765	239	Menma (Barmann)	11	11	11	12	13	65	1	13	12	1	78	22	
766	240	Hero Sakusska	9	12	10	11	9	43	1	11	12	1	55	11	
767	241	Naschda Sakusska	10	9	11	10	10	30	1	9	9	1	40	9	
768	242	Feoras Doirrend	13	14	11	12	11	56	1	11	12	1	67	12	
769	243	Baine Doirrend	11	8	13	11	8	31	1	8	7	1	39	7	
770	244	Wyben Berind (Arzt)	8	14	11	14	9	43	1	8	8	2	52	8	b
771	245	Khaleb Glumbo	14	13	9	14	10	45	1	14	12	1	55	22	
773	246	Arlond	15	12	12	14	15	43	2	13	12	1	58	21	
774	247	Sandor Bagosch	13	16	13	13	12	53	1	13	12	1	65	21	
775	248	Istvan Bagosch	12	15	12	16	11	41	1	14	10	1	52	20	
776	249	Lana	12	11	13	13	8	29	1	4	3	1	37	5	
777	250	Bonizo, Dieb	12	12	10	14	11	39	1	12	9	1	50	16	c
777	251	Erlembald, Dieb	14	10	11	12	17	48	1	12	8	1	65	17	c
777	252	Kilgor, Dieb	11	13	13	11	10	39	1	10	8	1	49	10	c
777	253	Radek, Dieb	12	13	12	12	13	41	1	11	10	1	54	12	c
777	254	Landulf, Dieb	15	14	8	8	14	55	2	12	12	2	69	13	c,d
778	930	Merkur Soliman	14	12	12	19	11	36	1	11	13	1	47	26	e
778	255	Ariold	15	8	11	14	16	55	3	16	13	1	71	30	f
778	256	Vygdis, Kriegerin	14	9	15	14	15	46	2	14	13	1	61	24	f
778	257	Sornath	16	8	11	13	15	52	3	13	13	1	67	24	f
850	505	Archon Megalon, Druide	17	16	10	14	12	45	1	16	15	1	57	42	g
851	258	Rufus Coern'her	14	13	14	12	10	55	1	15	11	1	65	28	h
857	259	Ismeralda Coern'her	12	10	10	12	12	40	1	12	9	1	52	12	
860	260	Minc Zepharo	12	10	8	11	15	50	2	13	12	1	65	23	h
861	261	Thrad Redaff	12	10	8	11	14	50	2	12	11	1	64	13	
864	262	Brutus Diavolo	12	11	11	14	14	43	1	12	10	1	57	12	
866	263	Bert Smitt (Waffenh.)	10	11	12	12	10	39	2	12	10	1	49	11	i
866	264	Alk Westen (Waffenh.)	10	10	10	13	13	41	2	12	10	1	54	11	i
-*	265	Alegna, Amazone	13	11	13	12	12	40	2	13	11	1	52	15	
-*	266	Innad, Amazone	13	10	13	10	12	45	2	13	11	1	57	14	
-*	267	Anni ›Roc‹, Amazone	12	12	13	10	12	44	2	13	11	1	56	14	

* Die Personen halten sich so selten in Havena auf, daß eine Zufallsbegegnung unwahrscheinlich ist.

- a: AE20
b: Wyben darf als einer der kundigsten Heiler Havenas gelten
c: die Mitglieder der Diebesbande treten fast nur gemeinsam auf
d: Landulf hat ein steifes Bein
e: Soliman, Kopf der Diebesbande Havenas wird fast immer von seiner Leibwache begleitet
f: Solimans Leibwächter
g: AE45
h: MP stirbt im Verlaufe des Abenteuers
i: ist nur in Begleitung seines Compagnons anzutreffen
(Im folgenden finden Sie die Daten der wichtigsten Bewohner des Fürstenpalasts, die wir aus Platzgründen nicht in die Hevana-Box aufnehmen konnten.)

Fürst Cuanu Ui Bennain

Der Fürst ist eine stattliche Erscheinung von 1,89 m Größe. Ein kräftiger Körperbau und sein sicheres Auftreten lassen ihn für einen Gegner nicht gerade als Trainingspartner erscheinen. Dunkelbraune Augen und schulterlanges, blauschwarzes Haar, welches die markigen Gesichtszüge umrahmt, unterstreichen diesen Eindruck noch. Trotz alledem muß man sich nicht vor dem Fürsten fürchten, gilt er doch weithin als nachsichtiger, ja fast nachlässiger Landesvater. Das liegt daran, daß Cuanu seit langem einen Plan verfolgt, über dem er die Alltagsgeschäfte manchmal vergißt:

Bennains erklärtes Ziel ist es, Albertainia aus dem Kaiserreich herauszulösen und es zu einem reichen und mächtigen Staat zu machen. Diesem Ziel diente auch die Verlobung seiner Tochter mit Prinz Brin von Gareth. Einerseits beschwichtigte Bennain auf diese Art den Kaiser, so daß er weiterhin seine eigenen innenpolitischen Reformen durchzuführen vermochte, andererseits spielte sicherlich der Gedanke eine Rolle, über seine Tochter ein offenes Ohr für die Belange Albertainias beim künftigen Kaiser zu finden. Vielleicht wäre dieser ja gar nicht

abgeneigt, nach der Thronbesteigung die Provinz seines Schwiegervaters in die Unabhängigkeit zu entlassen.

Fürstin Idra Bennain

Sie ist eine Frau, die sowohl die Vorzüge der Schönheit wie die Gabe der Klugheit in einer Person vereint. Ihre meerblauen Augen im hellen, schmalen, von rotgoldenen Locken umspielten Gesicht ziehen jeden Betrachter in ihren Bann. Idra ist sich dieser Wirkung durchaus bewußt und versteht es immer wieder, sie in persönlichen Gesprächen mit einflußreichen Persönlichkeiten geschickt auszuspielen. Die Fürstin empfindet ihre magische Begabung als eine Belastung, einen dunklen Drang, und macht kaum Gebrauch von ihr. Sie bemüht sich vielmehr, dem Volk eine gute Landesmutter zu sein und die Politik ihres Mannes zu unterstützen. Die Idee, des Sklaventums in Albertainia zu verbieten, stammt von ihr; gibt sie doch dem Fürstenhaus die Möglichkeit, breite Bevölkerungsschichten für sich und gegen den ungeliebten Kaiser zu gewinnen.



Prinzessin Emer Ni Bennain

Obwohl erst 15 Jahre alt, ist sie durchaus mit den Plänen der hohen Politik vertraut. Sie hat einsehen müssen, daß ihre Verlobung nur politischen Zwecken diene, doch sie billigt die Absichten ihres Vaters. Cuanu läßt seine Tochter seit zwei Jahren im Umgang mit Waffen ausbilden. Er ist der Meinung, daß *jeder* Bennain das Kriegshandwerk beherrschen müsse. Diese Form der körperlichen Erziehung hat Emers Schönheit keineswegs geschadet; im Gegenteil: in Havenas Kneipen wimmelt es von jungen Männern, die für eine Locke ihres goldenen Haares selbst Fuldigor herausfordern würden.

Baronin Isora von Elenvina

Sie ist die Schwester von Fürstin Idra und hat nach dem Tode ihrer Eltern ihren Wohnsitz in Elenvina aufgegeben. Das tat sie allerdings vorwiegend aus persönlichen Gründen, war sie es doch, die ihre Eltern eigentlich mit Fürst Bennain verheiraten wollten. Daß Bennain ihre jüngere Schwester wählte, hat sie bis heute nicht überwunden. Nicht daß sie weniger attraktiv als Fürstin Idra wäre, nein, wahrscheinlich war es die Aura, die wohl jeden Druiden umgibt, die Bennain veranlaßte, nicht ihr die Hand zu reichen. Um ihre persönliche Schmach zu rächen, plant Isora nun, Bennain an der Erreichung seines großen Ziels, der Unabhängigkeit Alberbias, zu hindern. Notwendiges Wissen und Aufzeichnungen ihrer Pläne hat sie in ihrem geheimen Tagebuch festgehalten. Ein wichtiger Verbündeter ist Archon Megalon.

Archon Megalon, Druiden und Hofalchimist

In einer anderen Zeit und an einem anderen Ort würde man das Erscheinungsbild Archons sicherlich mit einem gewissen Rasputin vergleichen, abgesehen von der Tatsache, daß Archon (noch?) nicht diese Machtfülle besitzt. Er ist sicherlich ein Meister seines Faches, weshalb Bennain ihn wohl auch an seinen Hof rief, doch macht gerade dies ihn auch zu einem gefährlichen Gegner. Er war von jeher ein Anhänger der freien Forschung und verlangte somit uneingeschränkte Möglichkeiten, seinen Arbeiten nachgehen zu können. Daß dabei

auch schon mal Gesetze verletzt oder Personen abhandeln kamen, ist für ihn ein notwendiges Übel. Versuchsobjekte besorgt er sich vorzugsweise auf dem Sklavenmarkt, wobei ihm seine Verbindungen zum Sklavenhändler Pokallos sehr nützlich sind, oder aber mittels der Falluken im West-Ost-Hauptgang des Palastes. Da Megalon seine Methoden und Ziele nur im Verborgenen verfolgen kann, liegt es in seinem Interesse, großes Aufsehen um Alberbia und Havena zu verhindern. Deshalb arbeitet er vorsichtig mit Isora zusammen, von der er hofft, daß sie eines Tages Bennain beseitigt, und somit die politischen Unruhen zum Erliegen kämen.

Rallo Krallo, genannt der Elfenfreund; Hofnarr

Rallo ist zwar der Hofnarr am Sitz der Bennains, doch ist im Gegensatz zu seinen meisten Berufskollegen kein Komiker im eigentlichen Sinne. Die Komik seiner Vorführungen besteht darin, daß er zu jedem Thema am Hof seine Meinung beisteuert, wobei er sich in maßloser Selbstüberschätzung gern der herrschaftlichen »Wir«-Form bedient: »Wir werden dem Kaiser eine blutige Nase verpassen. – Es gibt nur eine Möglichkeit, die Immanmannschaft wieder nach oben zu bringen: Wir werden den Kapitän köpfen lassen ...« usw. Unvergessen auch Rallos Auftritt im Rahja-Tempel, bei dem er sich als fürstlicher »Vorkoster« ausgab. Ein fahrender Sänger hielt dieses denkwürdige Ereignis in der Ballade »Der Fürst und ich« fest, mit der ihm auf Anhieb der zweite Platz im Bardenwettbewerb in Gareth gelang. Rallos Vorliebe für grüne Kleidung brachte ihm den Spitznamen »Elfenfreund« ein.

Eelko Bärenstark, Hauptmann der Palastwache

Eelko, ein wandelnder Fleischberg, macht auf die meisten Personen einen trägen Eindruck, doch wer Eelko je im Kampf gegen die Thorwal-Piraten oder die Orks aus den Windhag-Bergen erlebt hat, wird sich wünschen, den Hauptmann niemals zum Gegner zu haben. Seine Kampfstärke und seine Klugheit sowie seine absolute Treue zum Fürstenpaar machen ihn zu einem der engsten Berater des Fürsten.

Mikail Kremso, Hofrat

Ebenfalls ein ungewöhnlicher Mann, erreicht man doch als Streuner kaum eine so wichtige und einflußreiche Stellung. Doch sind es sein Mut und seine Geschicklichkeit, die den Fürsten bewogen haben, ihn in seine Dienste aufzunehmen. Aber wie das so mit Streunern ist; ein sauberes Leben in Ordnung und Ruhe sind auf Dauer wohl kaum das Richtige. Das sieht man schon an seinem Zimmer, und wer weiß, ob ihn nicht morgen schon der Ruf aus der Ferne zu anderen Plätzen führt.

Varos Zandor, Geweihter des Efferd

Ein hagerer, dunkelhaariger Mann mit stechendem Blick und Hakennase, das ist Varos Zandor. Er geht voll und ganz in seiner Religion auf und interessiert sich nicht für Politik. Einzig und allein sein junger Zwergkrakenmolch sorgt für etwas Abwechslung in seinem Leben. Und vielleicht, so hat er sich schon ein paar Mal gedacht, geht er doch noch mal auf eine große Bekehrungsreise.

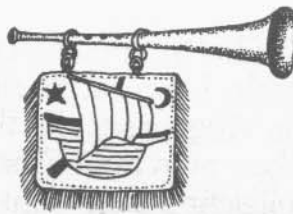
Grafos Inke, Schreiber

Seit 40 Jahren im Dienste der Bennain, hat Grafos schon für Fürst Cuanus Vater gearbeitet. Dabei ist er in Ehren ergraut und verbringt seine letzten Jahre hier am Hofe. Die Augen sind müde und das Herz ist schwach. Wollen wir alle für Grafos hoffen, daß er seinen Lebensabend in Ruhe und Frieden verbringen möge.

Montas Schnitterpfeng, genannt der Geizige, Kämmerer

Klein von Wuchs, doch mit flinken Augen, wacht Montas über den Reichtum der Bennains. Seine Knauserigkeit ist weit über Havena hinaus bekannt und hat nicht unerheblich dazu beigetragen, die Stadt wieder aufblühen zu lassen. Schnitterpfeng unterstützt eifrig die Pläne des Fürstenhauses, denn ein reiches Albernica würde ja auch seinen Ruhm als guten Kämmerer mehren, doch muß selbst der Fürst jeden einzelnen Dukaten, den er ausgibt, rechtfertigen.

Havena Fanfare



FÜR FÜRST & KAISER: Feuertag, 5. Rajha, 7. Hal: HAVENA & ALBERNIA

HEIMTÜCKISCHER MORD IN BERÜCHTIGTER SPELUNKE – SCHWESTER DES OPFERS ENTFÜHRT!!!

von Vinke Schlechtenthal

Am gestrigen Abend fiel einer unserer besten und ehrgeizigsten Berichterstatte, der junge und gleichwohl so bekannte Rufus Coern'her, in der Gastwirtschaft »Heldenzuflucht« einem ebenso grauenvollen wie feigen Verbrechen zum Opfer. Nach Aussagen des Wirtes und einiger anwesender Gäste, die von der Stadtwache anfragend gemacht werden konnten, wurde Rufus, als er gerade im Begriff war, das Etablissement zu verlassen, von hinten mit einem vergifteten Dolch erstochen. Er starb nach nur wenigen schmerzvollen Augenblicken und brach über einem Tisch zusammen. In dem daraufhin entstehenden Durcheinander versuchte jeder, zum Ausgang zu gelangen, und nach den vorliegenden Informationen konnte es dem oder den Tätern dadurch gelingen, unerkannt zu entkommen. Die letzten, denen Coern'her nach Aussagen des Wirtes Arminius noch etwas zuflüsterte, waren ein paar unbekannte, schwer bewaffnete und leider ins Dunkel der Nacht entkommene zwielichtige Gestalten, die sich schon den ganzen Abend in zügelloser Art und Weise dem Alkohol hingeeben hatten. Durch ihre hastige Flucht verstärken sie den Verdacht, mit dem furchtbaren Mord in Verbindung zu stehen.

Doch hiermit nicht genug der Scheußlichkeiten, machte unser Berichterstatte doch eine weitere, nicht minder schreckliche Entdeckung: Bei einem Besuch in Coern'her's Wohnung in der Wackelsberg-Gasse, wo er nach Informationen im Zusammenhang mit dem Mord suchte, fand er die Heimstatt völlig durchwühlt und außerdem ein Erpresserschreiben, in dem die Entführung von Ismeralda Coern'her, der Schwester des Ermordeten, mitgeteilt und Rufus ihr Tod angedroht wurde, falls er weiterhin in einer nicht näher beschriebenen Angelegenheit recherchieren würde. Ohne Zweifel hängt diese Entführung irgendwie mit der Ermordung von Rufus Coern'her zusammen, allerdings tapen die Ermittlungsbehörden der Stadtwache, ebenso wie wir selbst, noch völlig im Dunkeln.

Mußten wir erst vor fünf Jahren den tragischen Tod von Arnhelm Inke hinnehmen, so hat die Havena-Fanfare nun erneut den Verlust eines ihrer besten Mitarbeiter zu verkraften. Gerade Rufus Coern'her wird unseren geschätzten Lesern trotz seiner Jugend noch durch viele grandios recherchierte und fesselnd geschriebene Berichte im Gedächtnis sein, denken wir hier nur an seinen ersten großen Artikel über die Feuersbrunst an der Südlichen Parkstrasse vor sieben Jahren, seine Aufdeckung und Aushebung (mit Hilfe der Stadtwache) des geheimen Sklavenhandels im Südhafen, seinen stetigen Kampf gegen Verbrechen und Unmoral in seiner geliebten Stadt und seinen unablässigen Ruf nach einer stärkeren Polizeigewalt in Havena.

Wir möchten an dieser Stelle der Trauer und dem Schmerz des gesamten Redaktionsstabes der Havena-Fanfare Ausdruck verleihen und sprechen sicherlich im Namen und aus dem Herzen aller Bürger unserer geliebten Stadt, wenn wir auf schnellste und gründliche Aufklärung des Verbrechens durch die Behörden drängen; der oder die Täter müssen schnellstmöglich und ohne Nachsicht ihrer gerechten Strafe zugeführt werden.

HAVENA – BULLEN TREFFEN AUF NOSTRIA – OGER

In zwei Tagen ist es wieder soweit: In der Vorrunde zum Gareth Königsokal treffen im Imman-Stadion unsere traditionsreichen Havena-Bullen auf die berühmten Schwarzen Oger von Nostria, die vor drei Jahren den Pokal erringen konnten und im letzten Jahr immerhin ins Achtelfinale gelangten. Von Seiten der Stadtwache wird an dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, daß das Mitführen von Steinen, Tongefäßen und sonstigen Wurfgeschossen sowie von Messern und Dolchen aller Art strengstens verboten ist und vor dem Spiel hochnotpeinliche Leibesvisitationen durchgeführt werden. Zuweilhandlungen werden mit Kerker geahndet. Auch von unserer Seite der Aufruf an alle Sportsfreunde: bitte haltet euch im Stadion im Zaume; auch die Freunde der gegnerischen Mannschaft (solche soll es geben!) haben ein Recht darauf, das Spiel zu sehen!

Hotel »Haus Gareth«

Seien Sie willkommen in Havenas bestem Hotel. Ausgezeichnete Küche. Großzügige Speise- und Gesellschaftsräume, auch private Salons.

»Vom Einzelzimmer bis zu Suiten – das kann nur »Haus Gareth« bieten.«

Eines der preiswertesten Häuser der höchsten Kategorie im ganzen Kaiserreich.

Mitteilungen aus dem Fürstenpalast:

Unser geliebter Fürst Cuano Ui Bennain gab bekannt, daß er beim kommenden Imman-Spiel zusammen mit seiner gesamten Familie anwesend sein wird; er ließ unserer Mannschaft mit den Worten »Stampft die Oger in den Staub« die besten Wünsche übermitteln.

Der Kämmerer Montas Schnitterpfeng weist nochmals darauf hin, daß die Jahressteuer der Schiffsbauer-Gilde immer noch aussteht. Auch wenn weiterhin kein neues Gilden-Oberhaupt gewählt ist, sei dies kein Grund, die Steuer nicht zu entrichten. Der Kämmerer betrachtet diesen Aufruf als seinen letzten in dieser Angelegenheit, anderenfalls er sich direkt an Hauptmann Bärenstark wenden wird.

Nächtliche Explosion erschüttert Krakeninsel

Etwa um die dritte Nachtstunde wurden die friedlich schlafenden Bewohner der Krakeninsel wieder einmal durch eine ungeheure Detonation jäh aus ihren Betten gerissen. Wie sich kurze Zeit später herausstellte, war zum wiederholten Male ein nächtliches Experiment des vor vier Jahren aus Al'Anfa zu uns geflüchteten Alchimisten Schweffel Salpross fehlgeschlagen. Salpross, der erst vor vier Jahren sein neues Heim auf der Krakeninsel bezogen hatte, nachdem man ihm den Aufenthalt in Unterfluren nicht mehr länger gestattete, konnte nach zwei Stunden aus den Trümmern seines Hauses zwar schwer verletzt, aber dennoch lebend geborgen werden. Er wurde sofort zu einem Arzt gebracht, der uns heute morgen mitteilte, daß Salpross Zustand zwar kritisch, aber nicht mehr lebensgefährlich sei. Im Stadtparlament wird darüber beraten, Salpross nach seiner Genesung einen Wohnsitz auf einer der westlichen Ruineninseln zuzuweisen.

Von unserem Auslandskorrespondenten:

Gestern abend erreichte uns per Eilläufer aus Thorwal die Nachricht, daß es einem der berühmten Drachenschiffe, der »Geifernden Seeschlange«, wieder einmal gelungen sei, nach Güldenland zu segeln und heil zurückzukehren. Obwohl noch nichts Genaueres bekannt ist, spricht man doch schon von der herzlichen Aufnahme an der Küste dieses dunklen Kontinents und vor allem von sagenhaften Reichtümern und Geschenken, mit denen das Drachenschiff beladen sein soll. Näheres berichten wir in einer unserer nächsten Ausgaben.

Smitt & Westen Internationaler Waffen Im- und Export

»Was wir nicht führen, benötigen
Sie nicht !!!«

Achtung! Neue Lieferung exotischer Waffen aus den südlichen Landesteilen: Khunchomer, Doppelkhunchomer, Brabakbengel, Mengbillaire und Hutfedern in verschiedenen Größen und Qualitäten sofort lieferbar. Ratenzahlung möglich; nur geringer Zinsaufschlag. Gern rüsten wir auch größere Gruppen aus, denen wir dann selbstverständlich höhere Rabatte einräumen können. Auch Ankauf älterer Waffen und Rüstungen gegen gutes Geld. Unverbindlicher Besuch und Stöbern ausdrücklich erwünscht!

Bert Smitt & Alk Westen

Südergasse/Ecke Sturmwindweg
Außer an Festtagen täglich geöffnet
von 9 – 17 Uhr

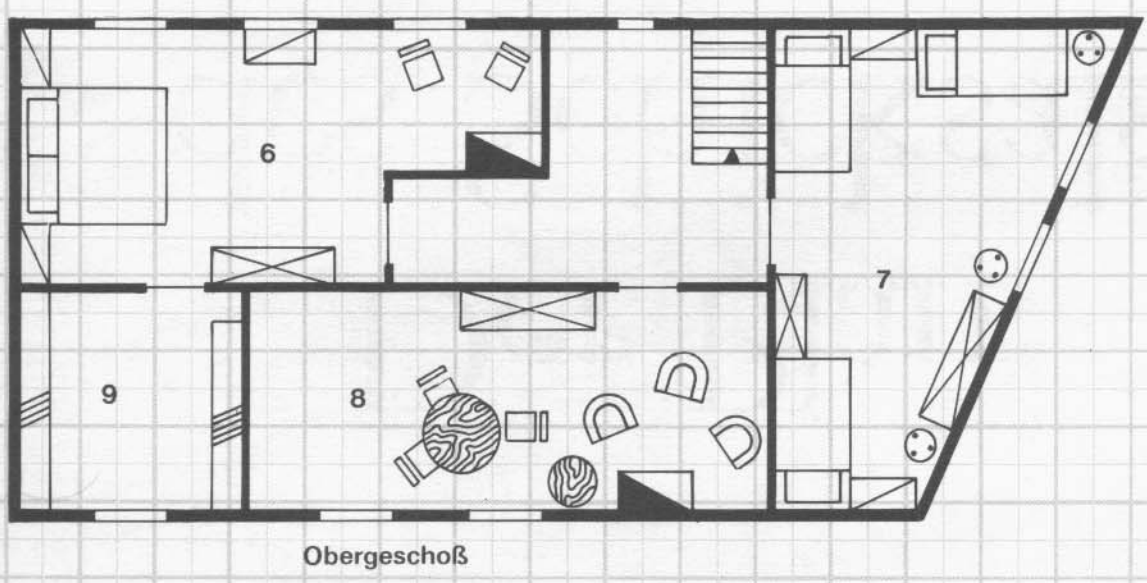
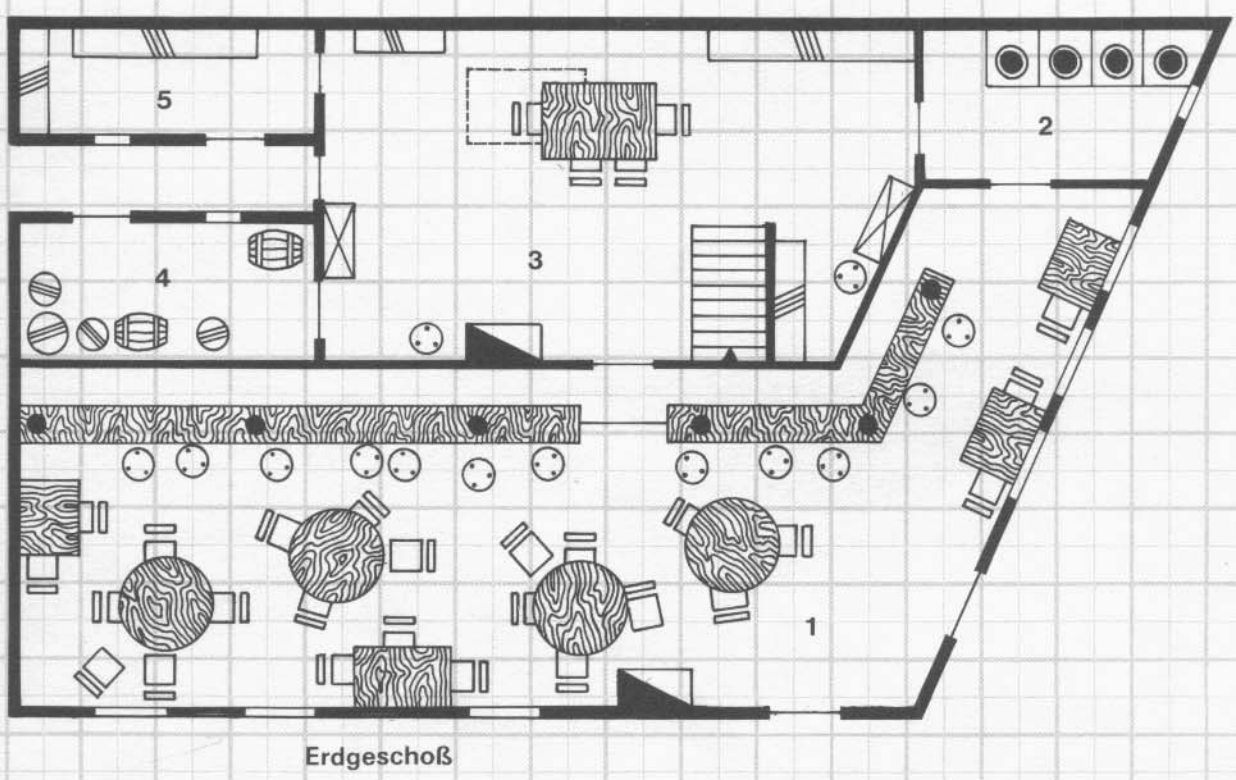
Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



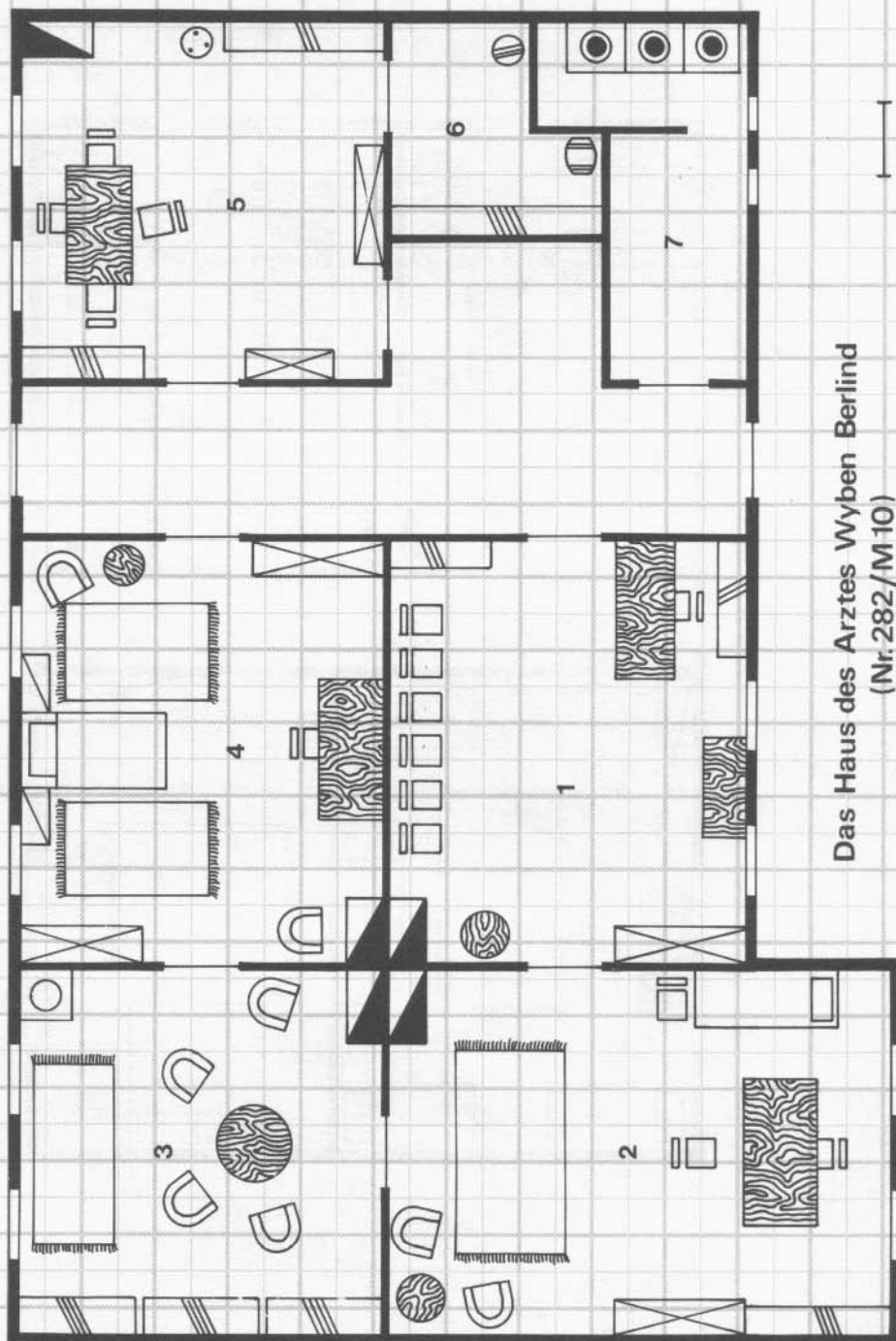
Taverne "Zum Silberstern" (Nr. 280/N19)
"Die schwarze Wut", Plan 1

1m



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

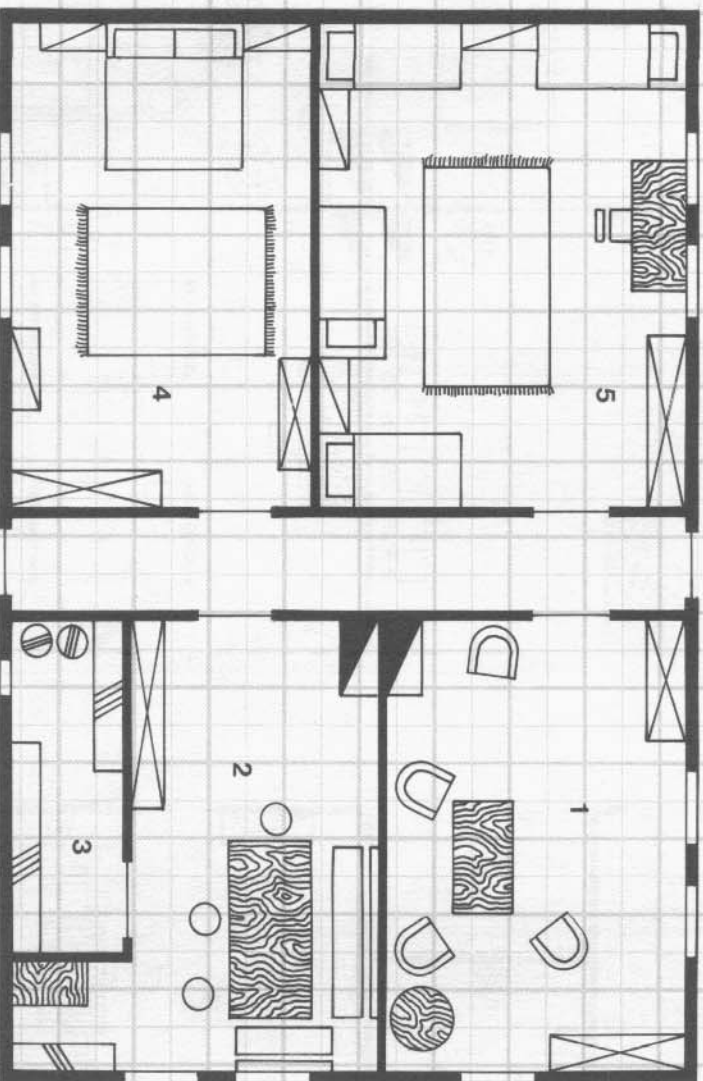


Das Haus des Arztes Wyben Berling
(Nr. 282/M10)
"Die schwarze Wut," Plan 3

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

1m

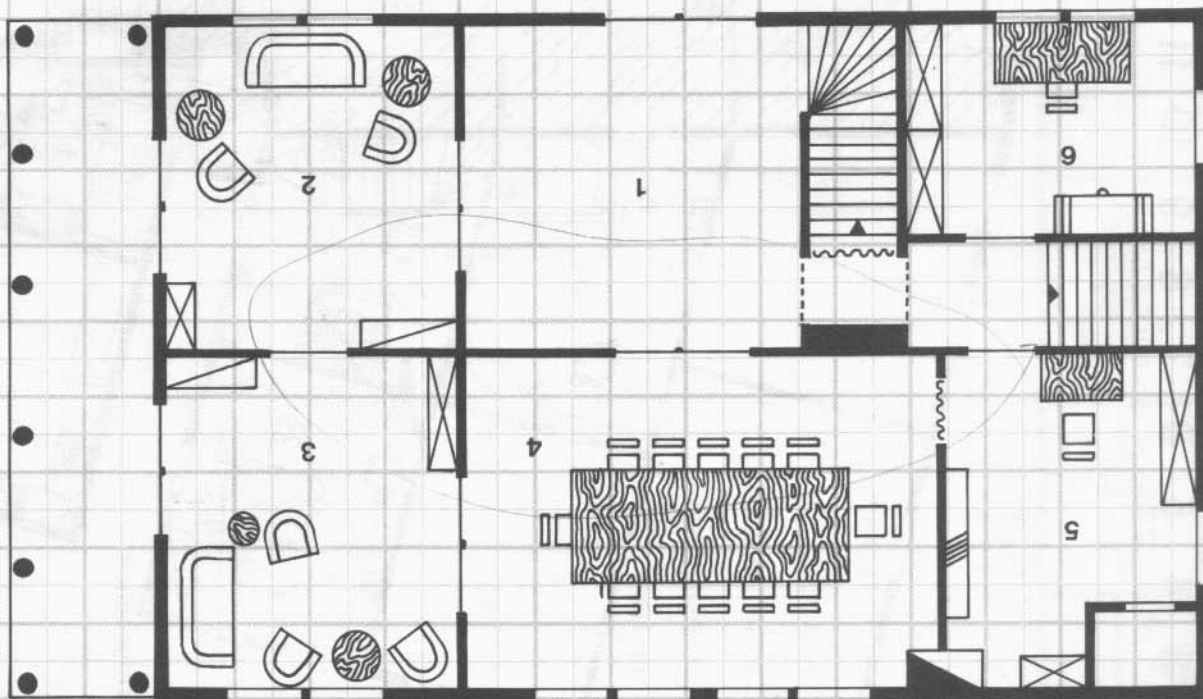


Wohnhaus des Hero Sakusska
(Nr.281/113)
"Die schwarze Wut", Plan 2

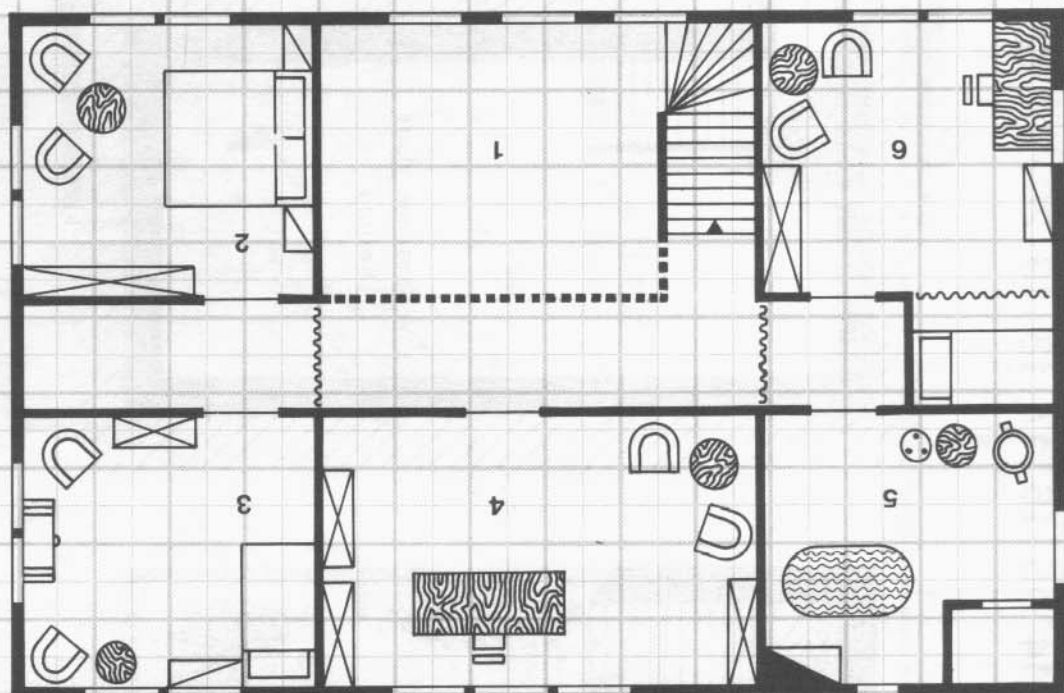


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Erdgeschoss



Obergeschoss

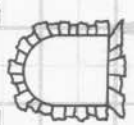
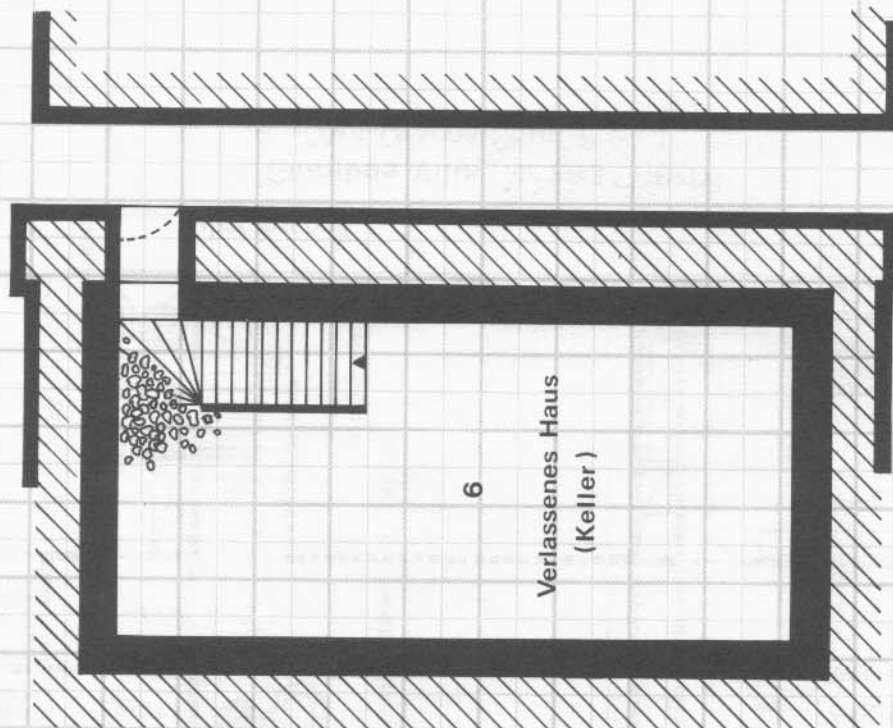
Glumbos Villa (Nr. 283/D18/17)
"Auf Dracos Spur" Plan 1

1m



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

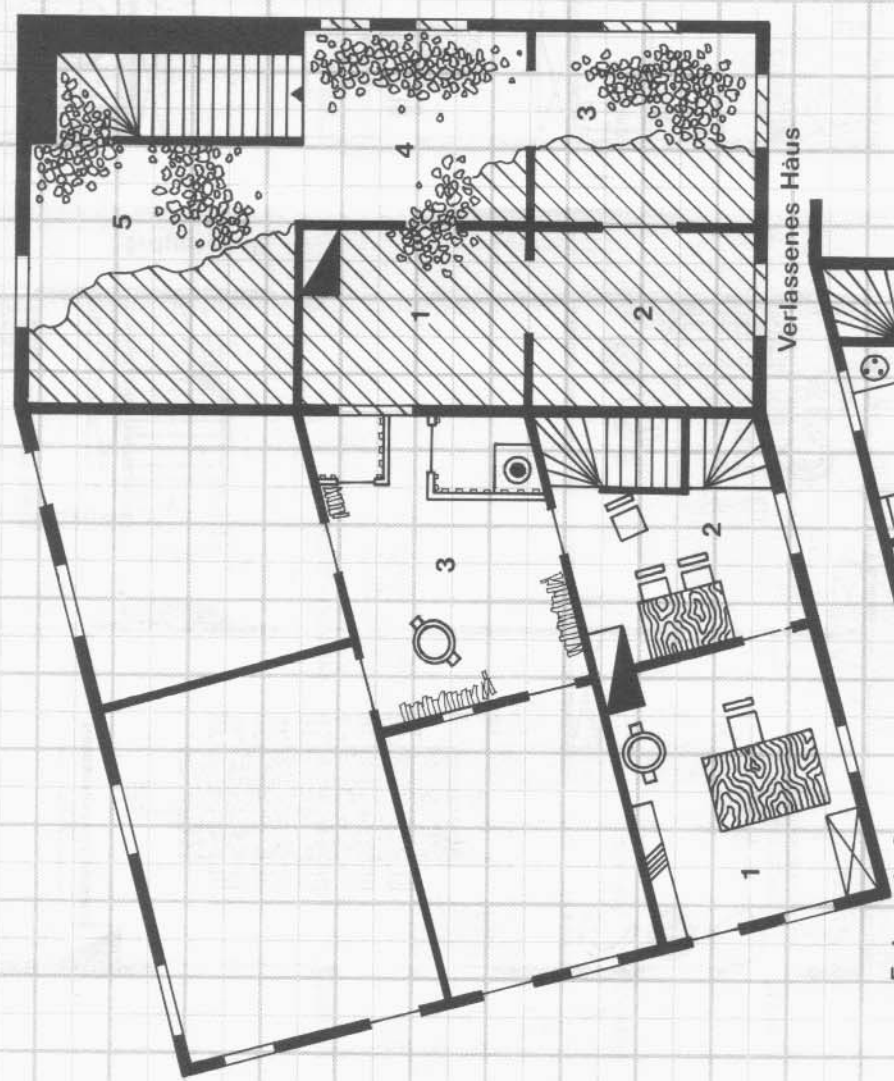
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



Gang im Querschnitt

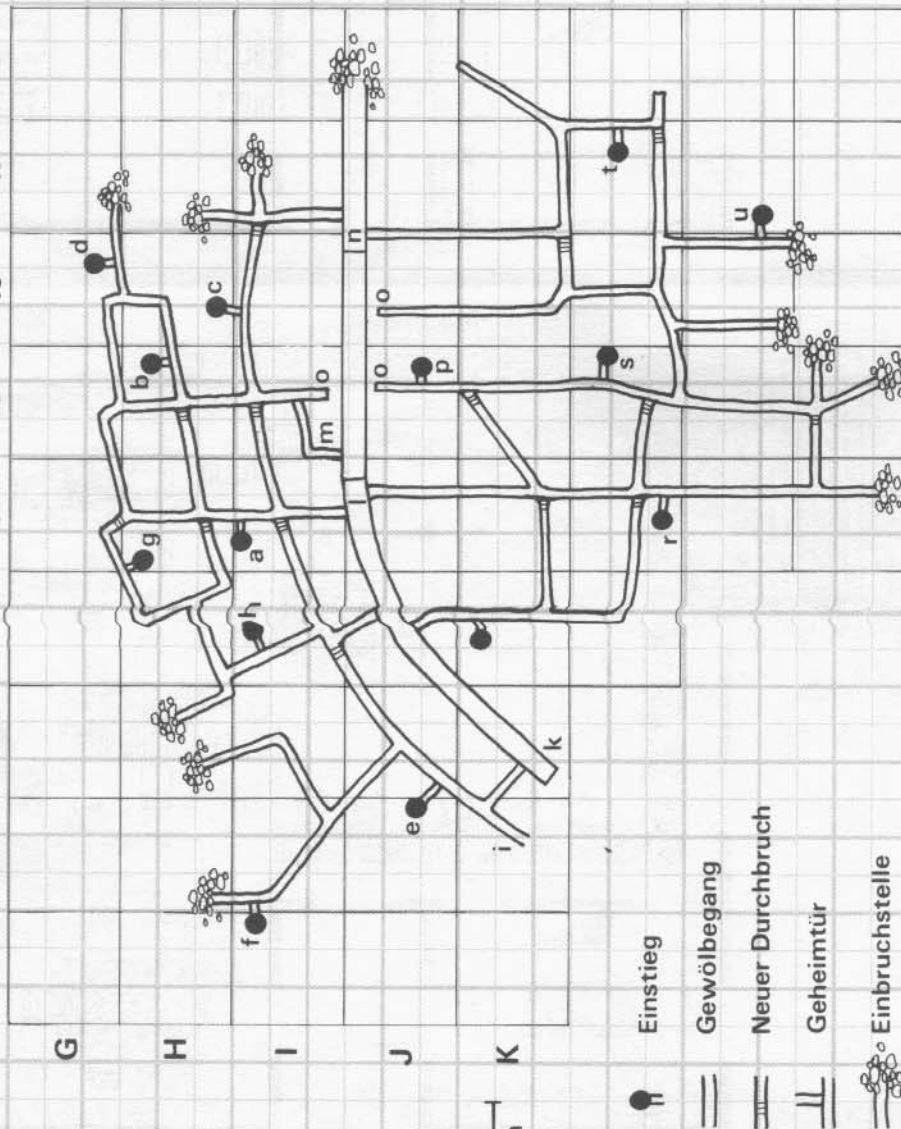
1m

Schlosserei der Gebrüder Bagosch
(Nr. 284/I/14)
"Auf Dracos Spur," Plan 2

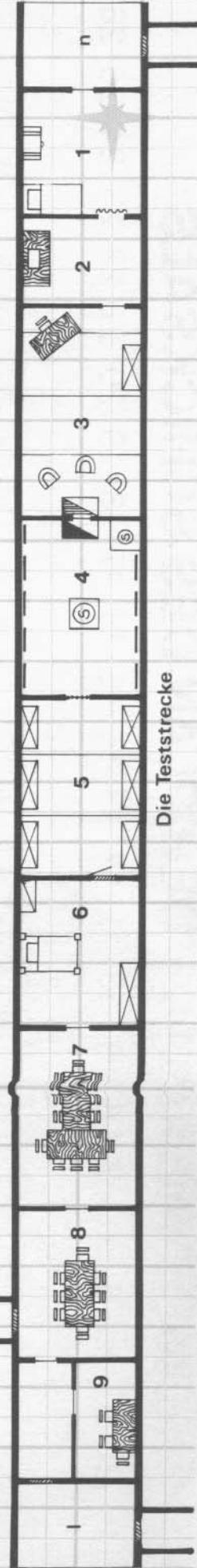
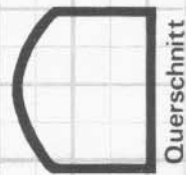


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

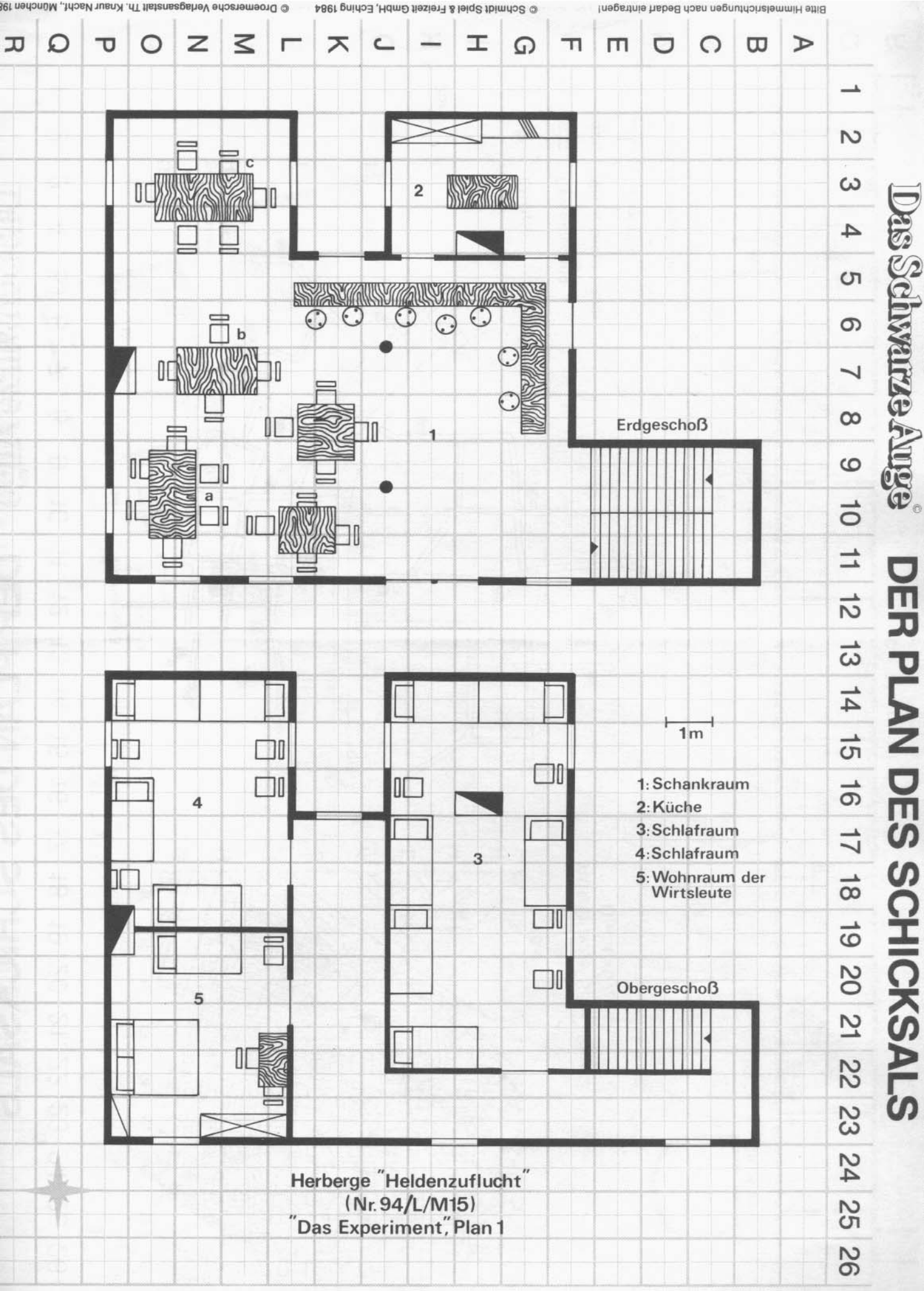
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



"Auf Dracos Spur", Plan 3
Das Labyrinth



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



Erdgeschoß

1m

- 1: Schankraum
- 2: Küche
- 3: Schlafraum
- 4: Schlafraum
- 5: Wohnraum der Wirtsleute

Obergeschoß

Herberge "Heldenzuflucht"
(Nr. 94/L/M15)
"Das Experiment", Plan 1

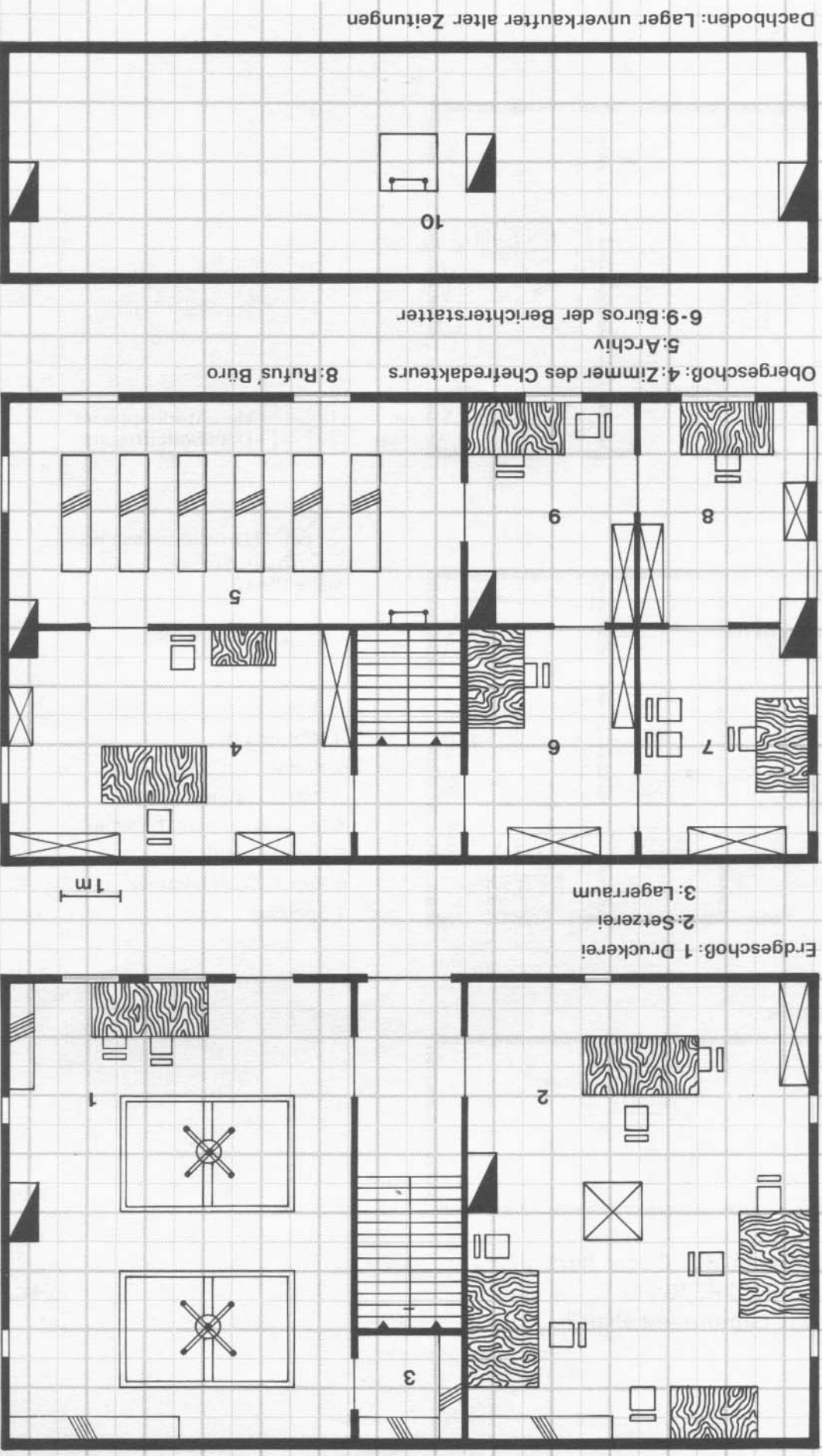
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Kraur Nacht, München 1984

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



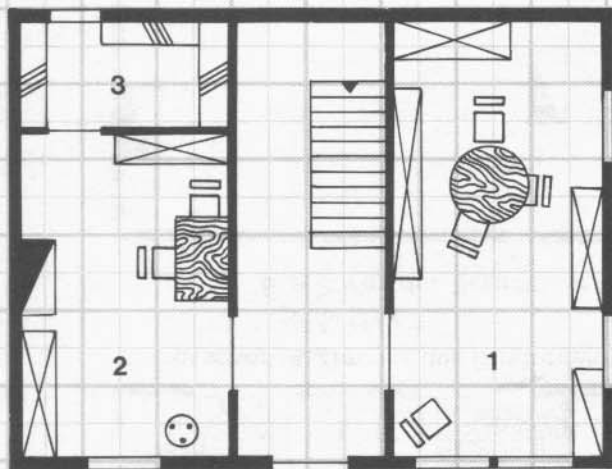
"Das Experiment", Plan 3
Havena-Fanfare Druckerei und Redaktion
(Nr.98/M16)

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

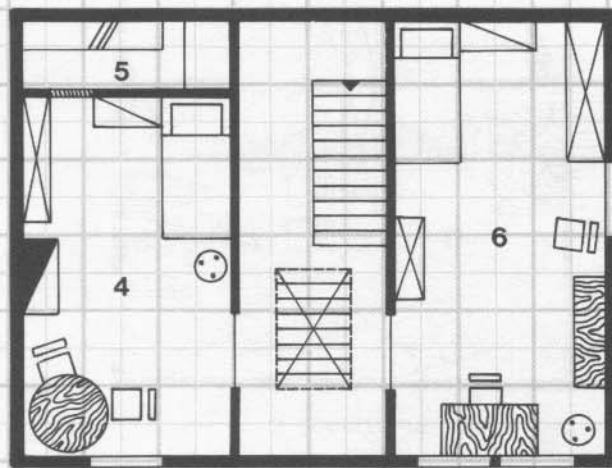
© Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München 1984

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

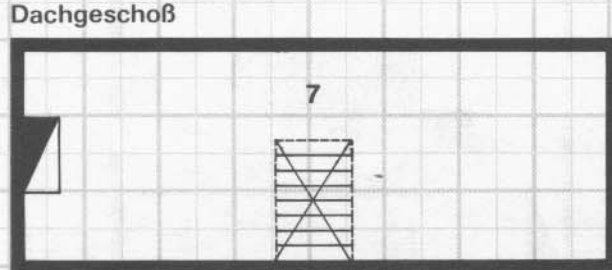
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



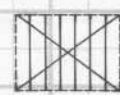
Erdgeschoß



Obergeschoß



Dachgeschoß



Herunterklappbare
Dachbodentreppe



Druckerpresse

siehe Plan 3



Wandleiter

- 1 Wohnraum
- 2 Küche
- 3 Vorratskammer
- 4 Ismeraldas Schlafzimmer
- 5 Geheimarchiv
- 6 Rufus' Schlafzimmer
- 7 Speicher

1m

Wohnhaus der Coern'hers
(Nr. 285/G21)
"Das Experiment", Plan 2



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

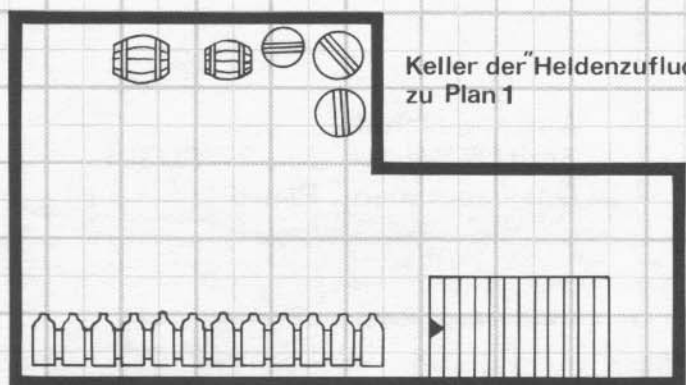
Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nacht, München 1984

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

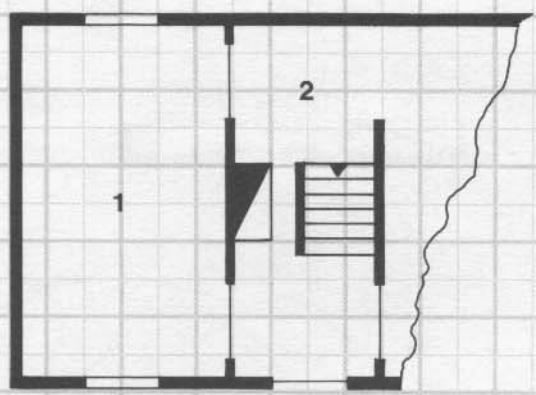


Keller der "Heldenzuflucht" zu Plan 1

1m

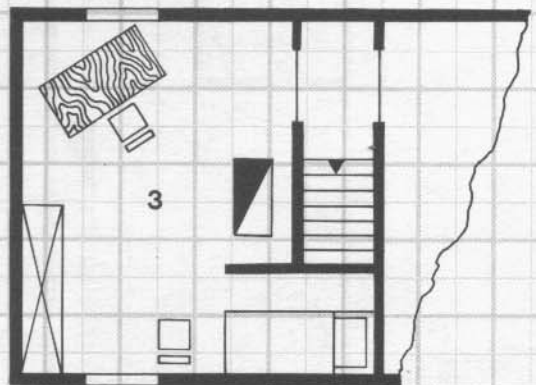
"Das Experiment", Plan 4
Thrad Redaffs Unterschlupf
(Nr.286/DD/EE 38)

Erdgeschoß



1u.2: verfallene Räume

Obergeschoß



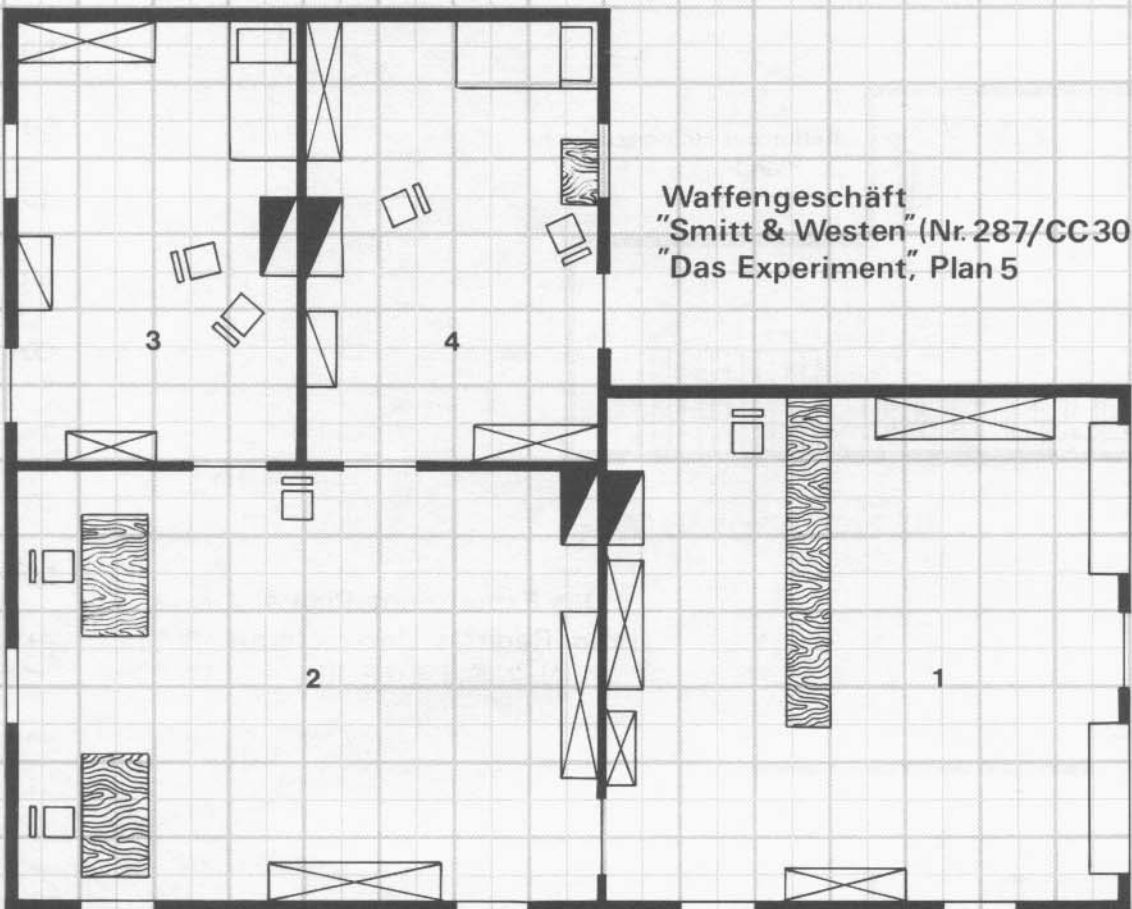
1m



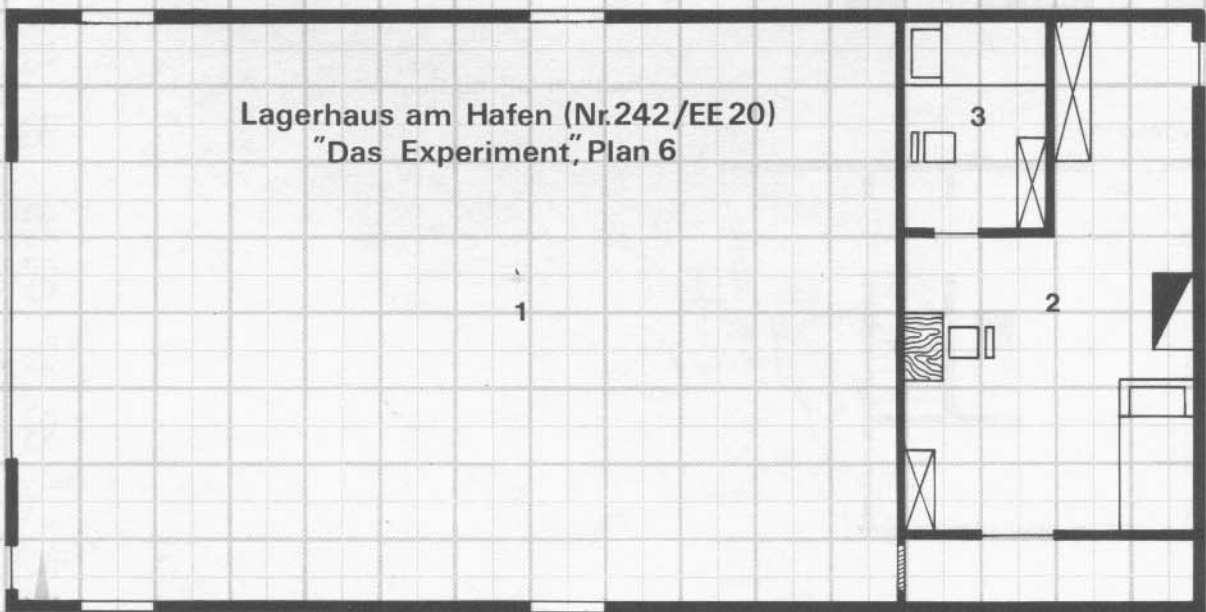
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Waffengeschäft
"Smitt & Westen" (Nr. 287/CC30)
"Das Experiment", Plan 5



Lagerhaus am Hafen (Nr.242/EE 20)
"Das Experiment", Plan 6



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



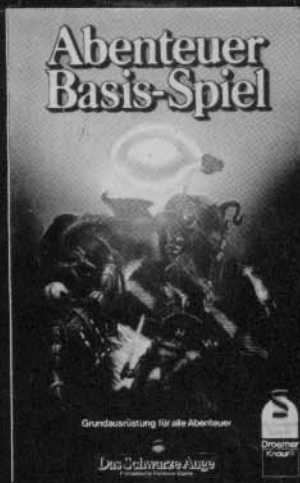
„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasie-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zaubers, eines Zwerges ... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben sie Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des „Schwarzen Auges“ kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit dem „Abenteuer-Basis-Spiel“. Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man „Meister des Schwarzen Auges“ wird. Mit den „Abenteuer-Büchern“ dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt „Solo-Abenteuer“, die man alleine spielen kann, und „Gruppen-Abenteuer“, die der „Meister des Schwarzen Auges“ moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden „Abenteuer-Punkte“ und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



SEUCHE AN BORD

»Die Schwarze Wut« — so heißt eine der schrecklichsten Seuchen, die der Aventurier kennt. Noch wissen nur wenige Bürger von dem Küstenfahrer *Meeresreiter*, der am Kai liegt mit einem an der Wut erkrankten Matrosen an Bord. Noch bleiben ein paar Stunden Zeit, ehe Havena in Panik und Chaos versinkt... Das Heil der Stadt liegt in Ihren Händen! Wird es Ihnen und Ihren Freunden gelingen, die übrigen Matrosen der *Meeresreiter* zu finden, bevor bei ihnen die Krankheit zum Ausbruch kommt? »Die Schwarze Wut« ist nur eines von drei spannenden Abenteuern dieses Großbandes, der u.a. 10 Grundrißpläne enthält und auch **ohne** die Havena-Box spielbar ist.

»Seuche an Bord« kann nach den Regeln des »Basis- oder des Ausbau-Spiels« gespielt werden. Falls Sie die **Basis-Regeln** verwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen des Abenteuers weg, die Ihnen von den **Basis-Regeln** her nicht vertraut sind.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des »Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 3-426-32001-0



1755

T.Nr. 102580



4 002998 017554