

Havena

Die große Stadt für Fantasy Rollenspiele

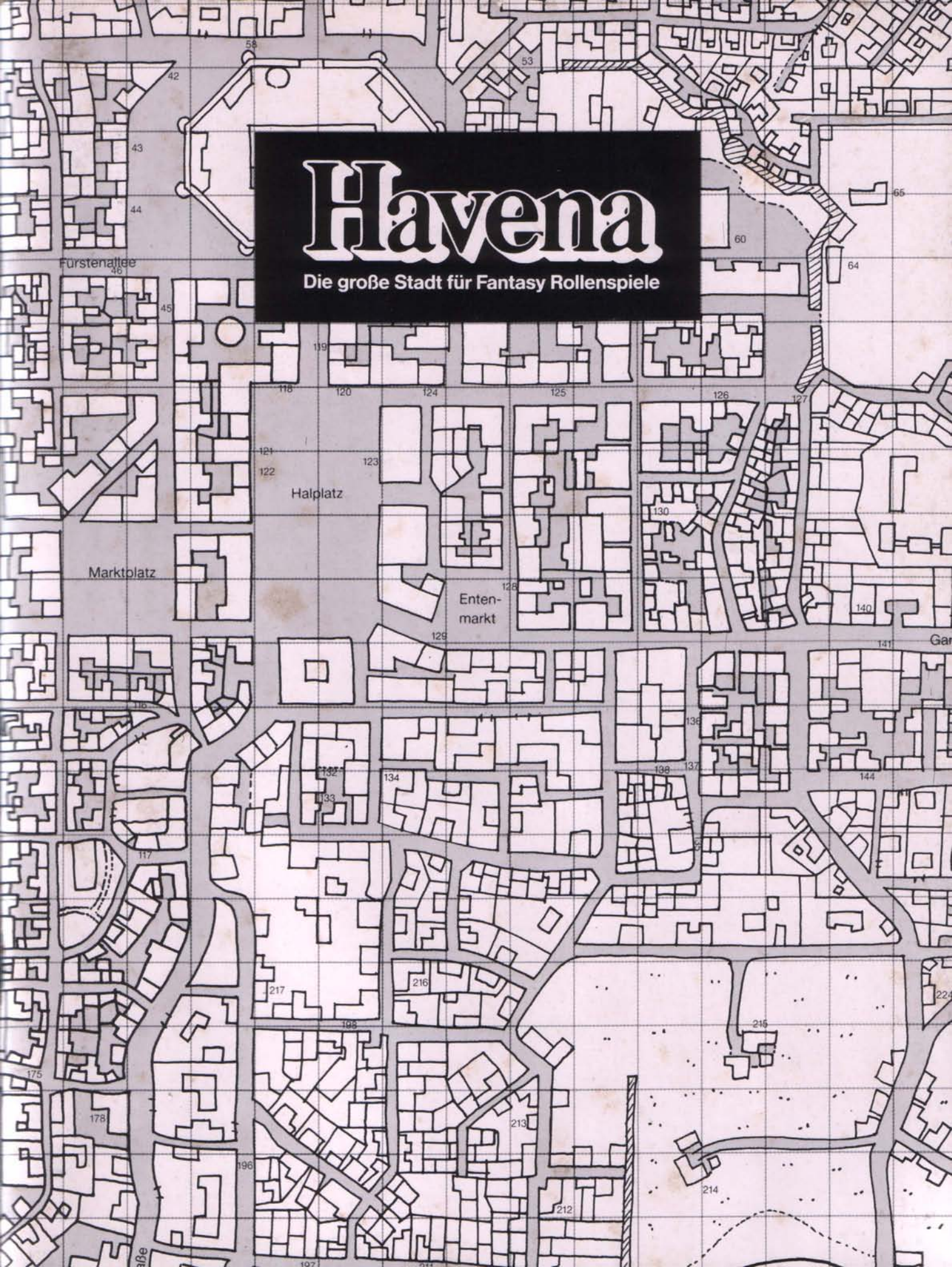


Mit Zahlen, Daten, Fakten für alle Spielsysteme

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele


**Schmidt
Spiele**

**Droemer
Knorr**



Havena

Die große Stadt für Fantasy Rollenspiele

Inhaltsverzeichnis

E	Einleitung
D	Geschichte der Stadt in Dokumenten
DH	Havena heute
G	Gilden
O	Stadtparlament
O	Diebe in Havena
H	Unterkunft, Handel und Gewerbe
H	Häuserbeschreibungen
	— Fürstenpalast
	— Efferd-Tempel
	— Rahja-Tempel
	— Patrizierhaus
	— Hotel »Haus Gareth«
	— Hotel »Zum gelben Mond«
	— Herberge »Bei Rukus«
	— Pension »Hafenmelodie«
	— Taverne »Echse & Kork«
	— Theater in der Gauklergasse
	— Nechts Menagerie
	— Vergnügungsschiff
	— Ehrwalts Tränke und Mixturen
	— Weinhändler
	— Buchhändler
	— Geldwechsler
	— Neckertreff
	— Seelotsenhaus
	— Flußlotsenhaus
P	Bewohner der Stadt
S	Anhang
T	Tabellen



Einleitung

Havena

Havena! Stellen Sie sich an eine Landstraße in Westaventurien und fragen die Vorübergehenden, was ihnen der Namen **Havena** bedeute. Sie werden viele verschiedene Antworten zu hören bekommen: 'Ein Provinznest', wird der Hölfling aus Gareth erwidern, 'keinerlei Lebensart' — 'ein Sündenpfuhl', der kleine Ingerimm-Geweihte aus den Koschbergen, 'die Bruststätte des Lasters und der Verderbtheit!' — 'Ein guter Platz für die Geschäfte', sagt der dicke Fuhrunternehmer; aber die hinkende Bettlerin wirft ein: 'Glaube ihm nicht! Das einzige, was es dort im Überfluß gibt, ist Hunger...' Der Dieb antwortet gar nicht und zwinkert Ihnen zu, der hünenhafte Seeman prahlt von den Geweihten im Rahja-Tempel und den Mädchen auf dem Kneipenschiff Thetis. Vielleicht hören Sie gar etwas von wunderschönen Meermenschen, die die reichen Havener als lebendes Spielzeug halten oder erfahren vom Stadtpark, den seit mehr als 10 Jahren kein Mensch mehr zu betreten wagte. Man mag Sie vor den überfluteten Ruinen der Unterstadt warnen und hinter vorgehaltener Hand von Nahemas Turm erzählen. Wenn Sie gar nicht mehr wissen, wem Sie glauben sollen, fragen sie einmal eine vorübergehende Mülertochter oder einen Bauernsohn, ob sie Sie nach Havena begleiten würden. Sie brauchen den jungen Leuten nur in die Augen zu schauen und werden sehen, welche Verheißung noch immer in dem Namen steckt. Für viele junge Aventurier ist Havena das Tor zu einem anderen Leben, zu einem Reich der Abenteuer, Dukaten und süßen Sünden — kurzum zu einer Welt, über die sich niemals der Dunst der Langeweile senkt. Manch Bauernjunge stellt sich nachts auf dem Strohsack vor, wie es wohl wäre, wenn die Leute im Dorf über ihn sagten: **Er ist nach Havena gezogen... Wer hätte das von ihm gedacht?!** Und Einige aus jedem Dorf — und es sind nicht die Schlechtesten — gehen tatsächlich hin.

Auch sie sollten mit uns kommen, in die Stadt am Delta des Großen Flusses. Auf den nächsten Seiten werden Sie viel — wenn auch nicht alles — über die Hafenstadt erfahren. Sie werden ihre Schänken und Tempel kennenlernen, ihre Handwerker und all die kleinen und großen Schurken in den Straßen.

Die Havena-Box ist kein fertiges Rollenspielabenteuer, aber es steckt mehr Abenteuerstoff in ihr als in vielen kompletten Modulen. Lesen Sie nur einmal die Beschreibung des Fürstenschlosses und seiner Bewohner! Sie werden bald merken, wie sich die Korridore, Säle und unterirdische Gänge mit Leben füllen. Spüren Sie den vielfältigen Beziehungen der Schloßbewohner nach, und stellen Sie sich vor, wie Ihre Helden sich durch dieses Geflecht winden müssen, weil sie von Fürst Cua-

nu, den Auftrag erhielten, einen verschwundenen Hölfling zu suchen. Wird es den Helden gelingen, als getarnte Agenten, dem Rauschkrauthandel ein Ende zu machen? Werden sie gar den geheimen Treffpunkt der Meermenschen entdecken und die Ozeaniden von ihrem grausamen Schicksal befreien?

Havenas Straßen fließen über von dem **Stoff, aus dem Rollenspielabenteuer entstehen**. Und darum werden Sie als Meister bald selbst zur Feder greifen, um der Stadtgeschichte ein neues Kapitel anzufügen: Was geschah damals wirklich im Stadtpark? Lebt der Verbrecher noch? Schlägt er etwa wieder zu? Welcher Fluch lastet auf den Ruinen der Unterstadt? Oder vielleicht klären Sie auch eins der weniger blutrünstigen Geheimnisse auf: Wie bereitet der Koch im **Haus Gareth** sein falsches Wachtelragout?

Natürlich gehört die Havena-Box in die Spielserie des Schwarzen Auges, aber wir sind der Meinung, daß die Stadt (deren Bau uns viel Arbeit und Vergnügen bereitet hat) Rollenspiellern aller Systeme zur Verfügung stehen soll. Wer in unserem Stadtführer blättert, wird schnell feststellen, daß er die meisten Informationen direkt für sein Spiel übernehmen kann. Das gilt auch für die Beschreibung der Charaktere und Figuren. Für den D&D-, Midgard- oder Schwerter&Dämonen-Spielleiter bleibt eigentlich nur eine kleine Aufgabe: Er muß die Attribute der Havener in Werte seines Systems umwandeln. Um ihm dies zu erleichtern, wollen wir die Eigenschaften einer DSA-Figur noch einmal rasch skizzieren; so wird am besten deutlich, wo die Berührungspunkte mit fremden Systemen liegen. (Der folgende Text mag gleichzeitig als Erläuterung der wichtigsten Abkürzungen dienen.)

MU: Mut

Der Wert benennt zugleich Mut und Entschlußkraft der Spielfigur. Die Spielfigur mit dem höchsten MU-Wert erhält im Gefecht die Initiative.

KL: Klugheit

Dieser Wert setzt sich zusammen aus angeborener Intelligenz und hinzugewonnener geistiger Gewandtheit, Lebenserfahrung und Weisheit. Er ist ein wichtiges Attribut für alle Zauberkundigen.

CH: Charisma

Charme, Ausstrahlung und Begeisterungsfähigkeit sind in diesem Wert zusammengefaßt. Elfen verfügen von Natur aus über ein ausgeprägtes Charisma.

GE: Geschicklichkeit

Körperliche Gewandtheit und manuelle Fertigkeit ergänzen sich zu diesem Wert. GE spielt eine wichtige Rolle beim waffenlosen Kampf, Bogenschießen und beim Hantieren mit Fallen und Schloßern.

KK: Körperkraft

Damit ist die Muskelkraft gemeint, aber auch die Fähigkeit, sie effektiv einzusetzen, zum Beispiel beim Anreißen von Gewichten oder dem Aufsprengen von Türen.

Die Werte für die oben genannten Attribute reichen normalerweise von 8–20. Ein Magier mit **KL19** ist also eine sehr machtvolle Gestalt, während ein Abenteurer mit **MU8** sich nicht unbedingt durch Entschlossenheit auszeichnet.

LE: Lebensenergie

Ein DSA-Held kann zwischen 1 und (theoretisch) 144 Lebenspunkten besitzen. Lebensenergie geht durch Verletzungen, Krankheiten, Gifte etc. verloren.

AE: Astralenergie, KE: Karmaenergie

Damit sind die übernatürlichen Kräfte der Zauberkundigen und Geweihten gemeint. AE und KE werden beim Zaubern oder Wunderwirken verbraucht.

RS: Rüstungsschutz

Ein Maß für die Effektivität der Rüstung. Die Skala reicht von 0 (Lendenschurz) bis 7 (Ritterrüstung). Der Rüstungsschutz fängt Trefferpunkte auf und verhindert damit, daß LE verlorengeht.

AT: Attacke, PA: Parade

Ein Held, der erfolgreich attackieren und parieren will, darf bei einem Würfelwurf mit dem **W20** seinen AT- und PA-Wert nicht übertreffen.

TP: Trefferpunkte

Diese Angabe fehlt bei den meisten Personenstatistiken, da die erreichbaren TP von der KK und Waffe der Spielfigur abhängen, also stark variieren, z.B. wenn die Waffe gewechselt wird.

GST: Geschwindigkeitstabelle

Dieser Tabelle ist zu entnehmen, wie das Bewegungstempo einer Figur durch Rüstungen und Lasten beeinflußt wird. (Abenteuer-Ausbauspiel)

AU: Ausdauer

Die AU ergibt sich aus der Addition von KK und LE und legt unter anderem fest, wie lange eine Figur ihre Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann. Wichtig für Verfolgungsjagen, zu denen es in einer Stadt immer wieder kommen kann.

MK: Monsterklasse

Dieser Wert ist gewissermaßen die Kurzformel für die Gefährlichkeit einer Figur.

Mit Hilfe dieser Erläuterungen dürfte die Übertragung der Werte eines Haveners in ein anderes Rollensystem eigentlich keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Die Erfahrungsstufen einer DSA-Figur sind nicht ohne weite-

res zu übernehmen, da der Aufstieg der Charaktere in den verschiedenen Systemen mit ganz unterschiedlichem Tempo erfolgt.

Bevor wir nun endgültig die Stadttore aufstoßen, noch ein Wort an all die eingefleischten DSA-Spieler, die niemals genug Informationen bekommen können und uns bald fragen werden, wieso wir nicht **alle** Häuser in Havena detailliert geschildert haben. (Man wüßte doch so gern, wer seit wann im Hause Garethstr. 14 wohnt.) Aventurier, habt Geduld! Die Havena-Box war nur der erste Streich. An der Stadt wird weiter gehämmert, gewerkelt und gefeilt. Davon werdet Ihr Euch bald selbst überzeugen können, wenn Ihr zum Beispiel den Aventurischen Boten studiert oder eines der speziellen „Abenteuer in Havena“ lest, die bereits im Entstehen sind.

Geschichte der Stadt in Dokumenten

Eigentlich dürfte das folgende Kapitel gar nicht die Überschrift »Stadtgeschichte« tragen, denn wir fanden keinen Gelehrten, der bereit gewesen wäre, eine lückenlose Übersicht über die Entwicklung der Stadt für uns zusammenzutragen. Darum wählten wir einen anderen Weg: Wir durchforschten das völlig ungeordnete Stadtarchiv Havenas und trugen eine Sammlung von Dokumenten zusammen. Diese schriftlichen Zeugnisse der Vergangenheit sind von unterschiedlicher Art, denn die Geschichte sortiert die Dinge, die sie der Nachwelt hinterlassen will, nicht nach ihrer Bedeutung und Wichtigkeit. Oft entscheidet der Zufall darüber, daß die offiziellen Aufzeichnungen eines ganzen Jahrzehnts einer Feuersbrunst zum Opfer fallen, aber der scheinbar unwichtige, private Brief eines jungen Mädchens erhalten bleibt. Wenn wir aber über die Vergangenheit berichten wollen, sind wir auf das angewiesen, was der »Zahn der Zeit« verschont hat. Trotzdem hoffen wir, daß beim Studium der bunten Fragmente, die wir aus der havenischen Geschichte zusammengefügt haben, ein Bild der leidvollen, fantastischen und immer aufregenden Vergangenheit dieser Stadt vor Ihrem inneren Auge entsteht.

Anmerkung:

Wir haben die Texte der älteren Dokumente ins Neuaventurische übertragen und den Sprachstil der heutigen Zeit angepaßt. Alle folgenden Informationen sind **allgemeine Information**.

1869 v.H.

Schriftlicher Bericht des Admiral Sanin an Kaiser Belen-Horas in Bosparan

Vor einer Woche erreichten wir nach ereignisloser Reise entlang der Küste das Delta des großen Flusses. Wie im Vorjahr schwenkten wir in den Nordarm ein und gingen dort an Land, um Eure guten Wünsche den Siedlern zu bringen, die wir vor 4 Jahren an dieser Stelle abgesetzt hatten. Es wird Euch freuen zu hören, daß die kleine Kolonie sich prächtig entwickelt und gegen die feindseligen Schwarzpelze — von den Menschen hier »Orks« genannt — durchgesetzt hat. Viele Schwarzpelze wurden eingefangen und gezähmt. Diese Kreaturen arbeiten auf den Feldern oder machen neues Land urbar. Sie scheinen nicht sehr widerstandsfähig zu sein; man kann sie mitten in der Arbeit tot zu Boden stürzen sehen. Viele sterben an lächerlichen Krankheiten: Erkältungen, Rotpocken, Dickbacke oder Karmesin, kurzum an Gebrechen, die bei uns jedes Kind heil übersteht. Die Siedler sagen, es lohnt sich nicht, die Orks mit Arzneien zu versorgen, es komme billiger, sie sterben zu lassen und neue einzufangen.

Bei der Beseitigung der toten Schwarzpelze gibt es manchmal Schwierigkeiten: Die Sied-

ler haben die Gewohnheit, die Leichen der Orks zu verbrennen, die Schwarzpelze aber wollen ihre Toten partout in den Fluß werfen, weil dann ein Teil des Verstorbenen am Leben bleibe, der sonst in den Flammen verbrenne. In diesem Punkt scheinen die Schwarzpelze sehr empfindlich zu sein, und so kann es aufgrund einer Leichenverbrennung schon einmal zu einem Aufruhr kommen.

Aber die Siedler haben — wie berichtet — die Lage fest im Griff. Da die Ansiedlung vorbildlich geführt wird und ich keine Anzeichen von Respektlosigkeit gegenüber dem Mutterland oder dem Kaiserhaus ersehen konnte, habe ich der Siedlung, Eurem hohen Wunsch gemäß, die Stadtwürde verliehen. Die Siedler selbst nennen den Ort seit einiger Zeit **Havena**. Ich schlage vor, daß dieser Name so beibehalten wird. Euer vor Eurer Hoheit knieender Sanin, kaiserlicher Admiral.

1724 v.H.

Aus dem Rapport des Haduk, Stadthauptmann von Havena:

Öffentlich bestraft (20 Rutenstreich) wurde der Bauer Nalle, weil er Ork-Arbeiter unter seinem Dach schlafen ließ. Belehrt wurde der Steinmetz Reusche, weil er, obwohl bereits im 20. Lebensjahr, noch immer keine Frau genommen hat. Wir fragten ihn, was aus Havena werden sollte, wenn die 1524 anderen Männer ebenso dächten wie er. Die Bäuerin Tiltla wurde aus der Stadt verbannt. Sie lebt seit 3 Jahren mit dem Jock unter einem Dach; trotzdem hat sie ihm bisher kein Kind geboren — und schien auch nicht in Erwartung.

Ein reisender Tuchhändler aus dem Norden hat vor dem Rat behauptet, es könne uns nicht gelingen, alle Orks zu zähmen, denn es gäbe zu viele von diesen Schwarzpelzen. Er kenne gar ein Land, das sie zu Tausenden bewohnen und das deswegen **Orkland** genannt wird. Der Anmaßende riet uns schließlich, »auf der Hut« zu sein, worauf wir ihn in einen Käfig steckten und in den Großen Fluß tunkten. Nachdem er sich abgekühlt hatte, durfte er die Stadt — unter Zurücklassung seiner Habe — unversehrt verlassen.

1701 v.H.

Anweisung des Bürgermeisters an die Stadtbauleute

Wir verbieten es ab heute, jedwede Orks beim Bau der Befestigung einzusetzen, da wir befürchten müssen, daß sie versuchen werden, zu ihren wilden, durch die Sümpfe streifenden Verwandten zu fliehen, wo sie über Art und Bauweise der Mauern berichten könnten.

1700 v.H.

Aus dem Tagesbefehl des Stadthauptmanns

... natürlich wird das feige Schwarzpelzpack es niemals wagen, auch nur in die Nähe unserer Stadtmauern zu kommen — geschweige denn, sie zu berennen. Dennoch ist einstweilen jeder Mauerposten doppelt zu besetzen. Unfertige Stellen der Stadtmauer sind notdürftig mit Holzpalisaden zu befestigen.

1698 v.H.

Brief einer Kaufmannstochter an ihre Schwester in Salza

Liebe Ursula, daß ich Dir endlich wieder schreiben kann, verdanke ich nur Borons zorniger Gerechtigkeit. Fast 4 Monate haben hier die wilden Orks gehaust und die gräßlichsten Schandtaten begangen. Ich will Dir nähere Einzelheiten ersparen, weil ich Deine zarte Seele kenne. Laß mich nur sagen, daß ich kein tragbares Kleid mehr im Schrank haben, wegen der Kriecherei. (In Anwesenheit der Schwarzpelze durften wir uns auf der Straße nur bäuchlings fortbewegen — und Du weißt ja, wie die Straßen im Frühjahr bei uns aussehen.). Zum Glück hat Boron der ganzen Brut den Karmesin geschickt — sie sind gestorben wie die Fliegen! (Leider auch unsere Haus-Orks, so daß ich jetzt die ganze Arbeit selber verrichten muß.)

Sage Vater bitte, daß Mutter und ich noch am Leben sind, die Luft rein ist und er zurückkommen kann. Er soll sich beeilen und die ausgelagerte Ware gleich mitbringen. Hier kann man jetzt tolle Geschäfte machen. Viele Grüße aus dem leidgeprüften Havena, Deine Illa

1611 v.H.

Bekanntmachung des Stadtlättesten

Vernehmt, welche Ehre der Stadt Havena widerfährt: Etel Bragold, Fürst von Albernia, Reichsstatthalter von Honingen hat in seiner Güte und Weisheit beschlossen, seinen Wohnsitz in unsere Stadt zu verlegen und Havena zur Hauptstadt über die Provinz zu erheben.

Alle Handwerker der Stadt sind aufgefordert, sich morgen um die 12. Stunde zwecks Beratung über den Ausbau der alten Feste »Burg Orkenstein« zu einem Fürstenschloß im Ratsaal einzufinden. Solche Handwerker, die seit mehr als einem Jahr ihre Steuer nicht entrichtet haben, sollen sich von der Besprechung fernhalten.



1551 v.H.

Petition des Hauptmanns der Stadtgarde

Nachdem unsere schlimmsten Befürchtungen bestätigt wurden (die 800 Mann, die Havena zur Unterstützung der Gareth Bürger entsandte, fanden nämlich den Tod in der Dämonenschlacht), bitten wir um die Unterstützung des Ältestenrates bei der Aushebung einer neuen Garde. Wir schlagen vor, ein Gesetz zu erlassen, nach dem jeder arbeitsunwillige Bauernsohn der Umgebung zwangsrekrutiert werden kann. Wenn unser Fürst die Schlacht überlebt hatte, wäre unsere Bitte von ihm gewiß stattgegeben worden, denn wie soll die Garde die Ordnung in unseren Straßen aufrecht erhalten, wenn sie keine Soldaten hat?

1203 v.H.

Aus einem Sitzungsprotokoll des Ältestenrates

Zur Debatte stand der Antrag der Praios-Geweihten, den Tempelvorsteher Olak in das seit 248 Jahren verwaiste Amt des Fürsten von Albernia und Reichsstatthalters einzusetzen. Der Antrag wurde auf Drängen der Efferd-Geweihten und mit der Mehrheit der Kaufmannszunft zurückgewiesen. Der Ältestenrat wird wie bisher die Geschäfte der Provinzregierung weiterführen.

933 v.H.

Schriftlicher Befehl der Kaiserin Hela-Horas

Unser Besuch in der Hafenstadt Havena erbrachte empörende Erkenntnisse. Efferd- und Praiostempel stehen den Gläubigen noch immer für Gebete offen. Uns, der kaiserlichen Gottheit, wurde bislang kein Tempel geweiht. Bürger, von Uns inkognito um Auskunft gebeten, waren über Unsere Erhebung zur Herrscherin über alle Menschen und Götter nicht einmal informiert. Darum verfügen Wir: Der sogenannte Ältestenrat ist aufzulösen; seinem Vorsitzenden, einem gewissen Reutus, ist der Kopf abzuschlagen. Wir ernennen Egtor, den treuen Hauptmann der Stadtgarde zum neuen Fürsten von Albernia. Nach seinem Tode geht das Amt auf seinen ältesten Sohn über und so fort.

Der Praiostempel wird umgewidmet und in Zukunft für die Verehrung der kaiserlichen Gottheit genutzt. Der Efferdtempel ist zuzumauern.

Dies ist mein göttlicher Wille. Er geschehe ohne Verzug!
Hela-Horas

818 v.H.

Aus dem Brief eines in Havanna ansässigen Alchimisten:

Seit einer Woche wird hier auf dem Marktplatz in einem Zelt der 3 Meter lange Zeh des berühmten Tuzakwurms gezeigt. Ich bin sicher, meine jüngsten Experimente würden gewaltige Fortschritte machen, wenn es mir ge-

länge, ein Stück von der Krallen des Ungeheuers zu erbeuten, um es zu pulverisieren und unter die Mixtur zu mischen. Leider weiß ich nicht, wie ich an das Material herankommen kann, denn das Zelt wird ständig von vier Gardisten bewacht.

Ich würde gern Deiner Einladung nach Elenvina folgen, aber zur Zeit ist es nicht ratsam, den Großen Fluß zu befahren. Täglich erreichen uns neue Nachrichten von den Greueln der Flußpiraten. Der schlimmste von diesen Schurken scheint ein gewisser Bennain zu sein. Auf seinen Kopf ist eine Belohnung von 50 Dukaten ausgesetzt. Hoffentlich findet sich bald jemand, der sich das Geld verdienen will.

Ich wünsche Dir viel Erfolg bei Deiner Arbeit und grüße Dich
Enarch, der Goldmacher

555 v.H.

»Tagesgebet« des Praiostempelvorstehers
Der Gott der Götter sei gepriesen, seine Macht zu mehren, sei unser Ziel!

Das Ergebnis der Kopfzählung für Havena liegt jetzt vor: 24 723 männlich und 26 844 weibliche Einwohner. Ab morgen gestattet es Praios in seiner Grande, daß alle männlichen Einwohner ihren Gottesdank verdreifachen, denn der geflügelte Gott kann es nicht ertragen, wenn seine geweihten Diener in Armut leben.

Der oberste Diener des Göttergotts, Bruder Helus von Gareth wurde wiederum erleuchtet und wies mich an, die Bürde der weltlichen Verwaltung der Provinz Albernia auf mich zu nehmen. Der derzeitige Fürst, Egtor Ulaman II, hat das Schloß binnen 12 Stunden zu verlassen. Er mag mit sich nehmen, was er mit eigenen Händen tragen kann; der Rest seiner Habe fällt dem Göttergott zu.

Gepriesen sei Praios, der Glanz aller Himmel!

397 v.H.

Öffentliche Bekanntmachung

Der Rat der Kapitäne stellt in Acht und Bann die Alchimisten Meharus, Ogo und Zirahan, ferner die Magier Selum, Kort, Harik und Baduron. Jede Art des Studiums und der Anwendung von Alchimie, Druidentum und Zauberei sind innerhalb der Stadtmauern von heute an verboten.

Der Vorsitzende des Rates, Kapitän Ulbert Bennain vom Fluß, fordert alle kampffähigen Männer auf, im Gardehaus Waffen und Rüstungen in Empfang zu nehmen, da in nächster Zeit mit dem Eintreffen der Vorhut der Ork-Armee zu rechnen ist.

302 v.H.

Artikel der Gazette Havena Fanfare

Gesellschaftlicher Höhepunkt der vergangenen Woche war ohne Zweifel der große Ball im Fürstenschloß, zu dem die Fürsten anläß-

lich der Eröffnung des Siechenhauses geladen hatte. Bis in den frühen Morgen verfolgte man die Darbietungen der fahrenden Künstler oder schwang das Tanzbein.

Im Verlaufe des Festes kam es zu einem bemerkenswerten Zwischenfall: Frau Nahema, die Ratgeberin des Fürsten, die zuvor schon durch ihre prachtvolle und nichts verheimlichende Garderobe Aufsehen erregt hatte, rückte dabei ein weiteres Mal in den Blickpunkt. Im Verlaufe der großen Quadrille trat sie ein gewaltiger Tanzbär, der sich offenbar losgerissen hatte, in den Ballsaal. Fast wäre eine Panik ausgebrochen, aber Frau Nahema rettete die Situation, indem sie dem Unstier fest in die Augen sah, es bei den Vorderpfoten ergriff und langsam mit ihm aus dem Saal tanzte — jawohl, tanzte! Der Verfasser dieser Zeilen war bei dem Vorgang Augenzeuge.

Nach dem Vorfall erhob sich ein lautes Gemurmel unter der Festgesellschaft, das endete, als Fürst Bennain persönlich erklärte, der Auftritt des Bären sei so geplant und vom Bärenführer und Frau Nahema eingeübt gewesen.

302 v.H.

Bekanntmachung

Fürst Thorn Bennain gibt bekannt: Jeder Bürger Havenas, der vor Zeugen zu bezeugen wagt, Frau Nahema, fürstliche Ratsgeberin, sei zur Ausübung von Magie befähigt und ihre Anwesenheit in der Stadt verstoße gegen das Magiengesetz von 397, jeder Bürger, der so redet, wird ohne Ansehen gestellt und für 10 Jahre aus der Stadt verbannt.

292 v.H.

Bekanntmachung

Fürst Toras Bennain gibt bekannt:

1. Die Stadt Havena erhält eine neue Kammer: Der Ältestenrat wird wieder eingesetzt. Er wird aus Bürgern gebildet, die der Fürst für dieses Amt auswählt. Der Rat der Kapitäne besteht weiter. Er befaßt sich mit Belangen der Seefahrt und der Hafenverwaltung, während der Ältestenrat für Handel, Verkehr und Planung in der Stadt zuständig ist. Beide Kammern beraten den Fürsten bei seinen Entscheidungen, haben aber nicht das Recht, vor jedem Beschluß gehört zu werden.
2. Die sogenannte Kaisersteuer wird abgeschafft. Die Steuereinnahmer aus Gareth haben die Stadt bereits verlassen. An die Stelle der Kaisersteuer tritt — in gleicher Höhe die Abgabe zur Mehrung des Wohlstands Alberbias.
3. Frau Nahema, verdienstvolle Ratsgeberin des jetzigen und vorigen Fürsten von Albernia wird in den Adelsstand erhoben. Die Frau Nahema von nun an männliche Anrede lautet: Nahema Baronin von Albernia. Das bis dato freie Dorf Dela wird der Baronin Nahema als Lehen zugewiesen.

291 v.H.

Artikel in der *Havena-Fanfare*

Wie erst heute bekannt wurde, gelang während der großen Feier zur Lossagung von Gareth drei kürzlich inhaftierten Zwergen die Flucht aus dem Stadtgefängnis. In der letzten Ausgabe der *Fanfare* wurde berichtet, daß die drei eine Ingerimm-Statue an Bord eines Floßes in die Stadt geschmuggelt und alle Angaben über den Grund ihres merkwürdigen Verhaltens verweigert hatten. Die Statue — man hatte sie in der Remise der Garnison abgestellt — ist ebenfalls verschwunden. Hauptmann Grome versicherte, er werde die seltsamen Eindringlinge binnen kurzem wieder in Gewahrsam bringen.

291 v.H.

Logbucheintrag eines Handelskapitäns aus Grangor

Haben Havena angelaufen. Ausmaß der Schäden schlimmer als befürchtet. Westteil völlig zerstört und überflutet, der ehemalige Hafen unauffindbar. Fürstenschloß im Meer versunken, nur der Wohnturm der Ratgeberin anscheinend unversehrt. Lage in der Stadt hoffnungslos. Hungersnot und Seuchen. Wegen Ansteckungsgefahr keinen Kontakt zu den Bewohnern aufgenommen.

Am nächsten Morgen Weiterfahrt in Richtung Salza.

277 v.H.

Bittschrift an Fürst Gortum Bennain Hoher Herr,

der Bauer Arnemaul hat mich, die Schreiblerin Oka, beauftragt, Euch folgenden Text zu übermitteln, dessen Inhalt ich natürlich nicht billige:

Herr Fürst, das Korn auf den Feldern ist reif, aber mein Sohn muß beim Palastbau helfen. Bitte schickt ihn nach Haus! Ich sehe tagaus tagein kräftige Soldaten durch die Straßen gehen, die könnten doch den Palast bauen. Wir sind alle arm. Die Soldaten brauchen unsere Häuser nicht zu bewachen. Mein Sohn hat vom Häuserbauen keine Ahnung, das weiß ich.

Euer Diener
Bauer Arnemaul

199 v.H.

Meldung in der *Havena-Fanfare*

Auf der Westseite des Bennain-Dammes wurden zwei Leichen gefunden. Die Toten waren gräßlich verstümmelt, aber noch zu erkennen. Es handelt sich um Bürger unserer Stadt, die vor 14 Tagen spurlos verschwanden. Es heißt, sie seien ausgezogen, um die Ruinen des alten Palastes zu erkunden, und nun wird gemunkelt, ihr schreckliches Schicksal habe sie im sogenannten Nahema-Turm ereilt. Hauptmann Holbruk weist noch einmal darauf hin, daß es streng verboten ist, die alte Palastanlage zu betreten.

121 v.H.

Bekanntmachung

Das Ergebnis der Kopfzählung:

Männliche Bewohner: 3 412, weibliche: 3 323

84 v.H.

Aus dem Brief eines jungen Haveners

„...wurden auf dem Marktplatz die beiden Fischmensen öffentlich versteigert, die die hiesigen Fischer kürzlich in ihren Netzen gefangen hatten. Es handelte sich um ein Pärchen, wie wir deutlich sehen konnten, denn die Ozeaniden trugen keinerlei Gewänder. Beide hatte eine blasser, fast hellblaue Haut; so, als wären sie erfroren, waren aber quicklebendig. Sie gatten grüne, lange Haare, blaue Augen und sehr helle, aber volle Lippen. In das Meermädchen hatte ich mich verlieben können, aber ich muß wohl weiter mit meiner Heltrud vorliebnehmen. Die beiden wurden von Retos, einem schwerreichen Kaufmann ersteigert. Ich frage mich, was er mit ihnen vorhaben mag...“

82 v.H.

Bekanntmachung des Stadthauptmanns

In der letzten Zeit folgen immer mehr junge Männer unserer Stadt der Unsitte, eine Kugel mit Hilfe krummer Holzprügel über die Straßen zu treiben. Auch sieht man ganze Gruppen solcher Lummel das unnütze Spiel auf den Wiesen vor der Stadt betreiben. Wir geben im Namen des Fürsten bekannt: Das sogenannte Imman-Spiel ist von heute an verboten. Wer dabei gesehen wird, hat mit strenger Bestrafung — mindestens 10 Rutenstreich — zu rechnen.

68 v.H.

Aus dem Tagesbefehl des Stadthauptmanns

Die Streifen durch die Nordweststadt (Altstadt und Krakeninsel) werden ab sofort eingestellt.

Wir ehren den Sergeanten Halk und den Wachsoldaten Alrik, die bei der gestrigen Patrouille ihr Leben lassen mußten und empfehlen die Tapferen der Gnade Rondras.

47 v.H.

Schlagzeile der *Havena-Fanfare*

Großer Imman Sieg! Unter der Führung Prinz Emerald Bennains rufen die Havena Bullen die Adler von Grangor!

41 v.H.

Aus einer schriftlichen Botschaft Fürst Emerald Bennains

„...danke ich allen Männern und Frauen, die ihren Teil zum Bau der neuen Stadtmauer beigetragen haben. Ihr Bauleute sollt versichert sein, daß uns der Anblick der Befestigungen, besonders des Gareth Tors, mit Stolz erfüllt.“

5 v.H.

Verfügung des Ältestenrates

Mit sofortiger Wirkung wird der alte Stadtpark im Süden des Immanstadions geschlossen. So lange wir nicht aufklären können, wer die schrecklichen Verbrechen mitten im Herzen unserer Stadt verübte, muß den Bürgern der Zutritt zu dieser Anlage verwehrt bleiben.

O

Schlagzeile der *Havena-Fanfare*

Feuerbrunst nach Fackelzug zur Kaiserkrönung! Ganze Häuserzeile an der Südlichen Parkstraße in Schutt und Asche!

2 Hal

Redaktionelle Mitteilung in der *Havena-Fanfare*

Wir trauern um Arhelm Inke, dem die *Fanfare* so viel verdankt. Arhelm starb gestern an den Folgen eines Verkehrsunfalles — ein neues Opfer der Raserei in unseren Straßen!

Es wird das Andenken des Verstorbenen nicht schmälern, wenn wir an dieser Stelle seinen letzten Artikel korrigieren: Der ehrenwerte Bürger Merka von Pekkarin hat zu **keiner** Zeit Verbindungen zur Unterwelt unserer Stadt gehabt. Herr von Pekkarin hält sich streng an die Gesetze und kann sich auf Grund seiner Verdienste sogar Hoffnungen auf einen Sitz im Ältestenrat machen.

Wir entschuldigen uns bei Herrn von Pekkarin in aller Form für den Schaden, der ihm durch den Bericht in der *Fanfare* entstanden ist.

5 Hal

Öffentlicher Aushang

Anlaßlich der Verlobung des Prinzen Brin von Gareth mit Prinzessin Emer Bennain von Albarnia und der glücklichen Errettung des Kaisersohns vor einem tückischen Gift-Attentat lädt Fürst Cuanu die Bürger und Bürgerinnen der Stadt zu einem großen Fest auf den Wiesen vor dem Nostrianer Tor.

7 Hal

2 Meldungen aus der *Havena-Fanfare*

Das Ereignis des Jahrzehnts steht unmittelbar bevor: Morgen wird unser Landesvater die Prinzessin-Emer-Brücke eröffnen. Was das bedeutet, wissen wir alle: Unser Havena verfügt dann über die höchste, von Fuhrwerken befahrbare Brücke der Welt, eine Brücke, die von Küstenseglern in voller Takelage unterfahren werden kann! Kein Wunder, daß in diesen Tagen ganz Aventurien voll Neid auf uns blickt!

Die Volkszählung wurde abgeschlossen und ausgewertet, das Ergebnis hat alle Erwartungen übertroffen. In Havenas Mauern leben 18 252 Menschen; in den letzten 2 Jahren hat sich die Einwohnerzahl fast verdoppelt! Eine große Zukunft liegt vor unserer Stadt.

Havena heute

Der Plan zeigt die Hafenstadt in ihrer Ausdehnung im Jahre 7 Hal. Havena liegt am Nordufer des nördlichsten der fünf Hauptmündungsarme des Großen Flusses. Bei ihrer Gründung vor 1876 Jahren wurde die Stadt direkt am Meer errichtet. Inzwischen hat sich das Mündungsdelta in westlicher Richtung vorgeschoben, so daß das offene Meer ungefähr drei Kilometer vom Stadtkern entfernt beginnt. Zwischen Meer und Stadt erstreckt sich ein von Seen, Tümpeln, Gräben und Kanälen durchsetztes Sumpfgebiet; in diesem Bereich befinden sich auch die Überreste des bei einem Erdbeben im Jahre 291 v.H. im Meer versunkenen Westhavena.

Handelsschiffe, die, vom Meer der Sieben Winde kommend, Havena ansteuern, folgen dem Nordarm des Großen Flusses, bis sie die Zufahrt zum Hafenbecken erreichen; dort schwenken sie nach Norden ein. Wenn sie den Hafenzoll entrichtet haben, wird die Ziehbrücke geöffnet, und der Weg in den Hafen ist frei. Die beiden den Hafen in Nordwestrichtung verlassenden Kanäle können nur von flachen Fischerbooten befahren werden.

Der große Damm auf der Westseite des Hafens wurde kurz nach dem Erdbeben aufgeschüttet. Er dient dazu, den Wasserstand im Hafenbecken zu regulieren und feindselige, unheimliche Sumpfkreaturen aus dem Hafen fernzuhalten.

Die beiden Stellen, an denen der Große Fluß die Stadtmauer passiert, konnten früher mit Hilfe von Gittern gegen eindringliche Schiffe abgesperrt werden. Die Absperrung ist aber seit mehr als zwanzig Jahren unbrauchbar und soll demnächst erneuert werden. Der bewohnte Bereich der Stadt läßt sich in zwei Teile gliedern: die Alt- und die Neustadt. Die Altstadt ist jener Teil des alten Havena, der von dem Erdbeben verschont blieb. Er ist sehr dicht bebaut. Die Häuser in den von engen Gassen durchzogenen Vierteln sind häufig schon mehrere Jahrhunderte alt. Alte Stadtteile sind: Fischerort, Krakeninsel, Marschen, Orkendorf und Nalleshof. Fischerort und Krakeninsel werden hauptsächlich von Fischern bewohnt. Orkendorf ist die Heimstatt der ärmsten und zwielichsten Havener, das Reich der Bettler und Diebe. 90 Jahre lang

wagten es die Streifen der Stadtgarde nicht, das Gewirr der Steigen und Gassen zu betreten. Erst in jüngster Zeit ordnete Fürst Cuanu an, wieder Patrouillen in dieses Viertel zu schicken. Natürlich wird Orkendorf nicht nur von Verbrechern bevölkert. Man kann auch hier ehrbaren Handwerkern begegnen. In Nalleshof steigen die meisten durchreisenden Seeleute ab, weil die Unterkünfte in Hafennähe am günstigsten sind.

Die Neustadt besteht aus den Stadtteilen Oberfluren, Unterfluren und der Feldmark. Die meisten Gebäude in diesen Vierteln wurden nach 291 v.H. errichtet, so auch die Fürstenresidenz und das große Garnisationsgebäude. In der Neustadt ist die Bebauung weniger dicht, die Häuser sind größer, häufig von Parks oder Gärten umgeben, ihre Bewohner wohlhabender (aber nicht unbedingt ehrenwerter) als diejenigen der Altstadt.



Gilden

In einer fantastisch-mittelalterlichen Stadt kann ein Zusammenschluß bestimmter handwerklicher Berufsgruppen nicht fehlen. Derartige Organisationen werden Gilden genannt. In der Landessprache des Mittelreiches wird dabei von »Sholinga« (= Zusammenkunft) gesprochen. In Havena existieren viele verschiedene Sholinga, die zum Teil auch religiöse und gesellschaftliche Ziele verfolgen, zum anderen Teil auch der Vereinigung niedriger Gesellschaftsschichten dienen (z.B. den Bettlern). Die folgende Übersicht bietet einen Einblick in das facettenreiche Bild der in und durch Gilden organisierten Bevölkerung Havenas.

(Die genannten Häuser sind offiziell als Versammlungshäuser der einzelnen Sholinga bekannt und anerkannt.)

Apotheker (33)

Innerhalb der Gilde wird **Kiasa Demesda** (MP 901), das Gildenoberhaupt, als loyal gegenüber anderen Mitgliedern erachtet. Seine Beziehungen zum Fürstenhof sind rein beruflicher Natur und auch in diesem Bereich eher zurückhaltend. Sein gut funktionierender Betrieb beschäftigt vier Angestellte (A4). Die Preise sind hoch (P8), bei qualitativ hochwertigen Arzneimitteln (Q8).

Kiasa ist ein ruhiger Mensch und geht einem gesitteten Leben nach.

Kerzenmacher (62)

Fortus Arolus ist das Oberhaupt der Kerzenmacher-Gilde von Havena (MP 902). Sein Betrieb beschäftigt 7 Angestellte (A7), bei hohen Preisen (P7) und durchschnittlicher Qualität (Q6). Fortus hat einen schweren Stand als Gildenoberhaupt. Dieser erwächst nicht zuletzt aus den überhöhten Preisen bei nicht entsprechender Qualität. Doch aufgrund einer Verfügung des Fürstenhauses ist es Fortus gelungen, seine Kerzen als »das Beste am Ort« darstellen zu können. Er konnte aufgrund finanzstarker Hinterleute erneut für seine Wahl als Oberhaupt sorgen. Doch seine Position ist gefährdet: Gerade kürzlich wurde er auf dem Heimweg hinterrücks überfallen und konnte nur mit großer Mühe seinem Schicksal entkommen. Fortus ist sich seiner unsicheren Stellung durchaus bewußt, und drei seiner sieben Angestellten üben lediglich eine Leibwächterfunktion aus.

Schneider (118)

Dies ist eine der größten Gilden Havenas. Darüber hinaus gilt ihr Einfluß am Fürstenhof als unübertroffen. Ihr Oberhaupt, **Ardis Neremusk** (MP 903), bewohnt ein großes, reichhaltig ausgestattetes Haus im Zentrum der Stadt und beschäftigt 16 Angestellte (A16). Sie findet im Gefüge ihrer Sholinga volle Zustimmung und Unterstützung und ist sich dessen auch bewußt. Die von ihr verarbeiteten Stoffe haben durchweg eine überdurchschnittliche Qualität (Q9), und sind dementsprechend teuer (P7 bis 8).



Ardis ist 46 Jahre alt und hat schon eine bewegte Lebensgeschichte aufzuweisen. In ihrer Jugend war sie als Abenteurerin in vielen Gebieten Aventuriens unterwegs. Daher kann sie Interessierten eine Menge Informationen erteilen. Natürlich tut sie dies nicht wahllos. Sie weiß genau, wem und warum sie welche Geschichte erzählen kann und darf. Dabei versteht sie ihre Dienste im allgemeinen als »kostenlosen Freundschaftsdienst«, den sie nur vertrauenswürdigen Personen zukommen läßt. Ihre 16 Angestellten akzeptieren Ardis als gerechte Chefin und würden nur unter äußerstem Vorbehalt Aktionen gegen sie unternehmen.

Kurtisanen (147)

Diese Gilde, deren zu 80% weibliche Mitglieder in der Kunst des Verwöhrens anderer Personen ausgebildet sind, besitzt einen überdurchschnittlichen guten Ruf bei den Bewohnern der Stadt. Auch der Fürstenhof steht diesem »Handwerk« wohlgesonnen gegen. Tatsächlich spielt der Beruf der Kurtisanen in Havena eine wichtige Rolle. Seien es auf der Durchreise befindliche Händler, seien es wohlhabende Bürger oder einfache Menschen auf der Suche nach Entspannung und Erfüllung ihrer geheimsten Wünsche, das ausgebildete Mitglied dieser Gilde weiß, wie seine Kundschaft zu betreuen ist.

Elwene Aranor (MP 928), das weibliche Oberhaupt der Gilde, genießt allgemeine Anerkennung in der aufgeschlossenen Bevölkerung der Stadt. Sie versteht ihr Handwerk außerordentlich gut, und viele Bürger schicken ihre Töchter (und vereinzelt Söhne!) zu ihr in eine Ausbildung.

Daß Elwene eine ungewöhnliche Nebentätigkeit betreibt (siehe: Diebe in Havena), ist so gut wie keinem Bewohner der Stadt bekannt. Sie versteht es nur zu gut, wichtige Aktionen unter der Oberfläche ablaufen zu lassen. Ihre Behausung gleicht derjenigen wohlhabend-

ster Händler in Gareth und fällt in Havena ganz bestimmt aus dem üblichen Rahmen (siehe Grundrißplan Nr. 147). Dieses Haus dient gleichzeitig als Gildenhaus, und einmal pro Woche kommen hier die Kurtisanen Havenas zusammen. Es wird nicht nur über die Hohe Kunst der Verwirklichung geplaudert, auch aktuelle stadtpolitische Themen stehen auf der Tagesordnung, denn Elwene ist Mitglied im Parlament. Als Abgeordnete der städtischen Gildenvertretung spielt sie eine entscheidende Rolle im politischen Gefüge der Stadt.

Bademeister (90)

Diese vom Namen her eher lächerlich anmutende Berufsgattung erfüllt einen essentiellen Dienst an der Bevölkerung: In öffentlichen Badehäusern, die von Bademeistern — und daher kommt der Name — betrieben werden, steht der Bevölkerung die Möglichkeit offen, für ihre körperliche Sauberkeit zu sorgen. Diese Dienstleistungsunternehmen wurden erst vor nicht sehr langer Zeit in Havena eingeführt. Damit liegt die Stadt in der Entwicklung der Körperpflege in Aventurien ganz vorn. Die gesellschaftliche Funktion der Bademeister ist nicht zu unterschätzen. Sie werden von den mittleren und höheren Bevölkerungsschichten vollkommen akzeptiert, von den unteren Schichten eher als unerreichbare Götzenbilder angeheimelt. Wer gute Beziehungen zu Bademeistern hat, wird diese in Form vieler ausgiebiger Bäder nutzen. Erst seit der Einführung öffentlicher Badehäuser wurde in den unteren Schichten der Bevölkerung ein Verlangen nach Körperpflege geweckt, und auch der Adel am Fürstenhof verzichtet immer häufiger auf künstliche Wohlgerüche zugunsten »erwachsener« Reinheit.



Fingorn Seledie, das Oberhaupt der Bademeister-Gilde, ist ein Mann im besten Alter. Die Ehre seines Berufes hat ihn in Havena sehr einflußreich werden lassen. Auch er ist Mitglied des Parlaments, hat dort al-

lerdings weniger Einfluß als zum Beispiel Elwene Aranor. Innerhalb der noch jungen Gilde ist Fingorn ebenfalls sehr angesehen. Es wäre vermessen, ihn als Geizhals zu bezeichnen, doch der inzwischen von ihm in nur drei Jahren angehäufte Besitz erwächst vor allem aus seiner ausgeprägten Sparsamkeit. Neben vier Badehäusern für die oberen Gesellschaftsschichten besitzt er ein außerhalb Havenas liegendes Kurhaus, in dem bis auf wenige Ausnahmen nur die reichsten Persönlichkeiten der Stadt und der umliegenden Region verkehren.

Unter exzellenter Tarnung dient das Kurhaus auch Glücksspielern als Treffpunkt. Hinter einem geheimen Zugang verborgen liegt ein wahres Paradies der Amusements und der ausgefallenen Unterhaltung. Fingorn ist sich der Illegalität dieser Einrichtung bewußt, weiß aber auch, daß so manche seiner Gäste sich selbst die Finger verbrennen würden, wenn sie etwas verrieten. Sogar der Oberste der Gardisten Havenas zählt zu den Stammgästen dieses Etablissements.

Die Werte für Fingorn finden sich im Anhang (MP 904).

Hufschmied (117)

Die Gilde der Hufschmiede ist in Havena alt eingessenen. Noch vor der Stadtgründung im Jahre 1869 v.H. siedelten sich an dieser Stelle Handwerker an, die in der Lage waren, Reittieren das nötige Marschzeug zu verpassen. Heute ist der Aufgabenbereich der Hufschmiede ein wenig breiter: Neben dem Beschlagen von Pferden werden Hufschmiede auch für Türbeschläge, Verzierungen von Schränken, Truhen, Betten und anderen Möbeln, Giebelschmuck und viele andere Dinge herangezogen. Die Auftragslage ist dennoch nicht als günstig zu bezeichnen, das Havena als Hafenstadt viele fertige Eisenbeschläge importiert und es weniger Pferde zu beschlagen gibt als in einer Stadt im Binnenland.

Resano Milting (MP 905) ist sich dieser Situation sehr wohl bewußt und rätselt derzeit in seiner Funktion als Oberhaupt der Gilde, wie die schlechte Auftragslage überwunden werden kann. Er hat einen schweren Stand bei seinen Berufsgenossen. Fast alle sehen in ihm einen unfähigen Vertreter der Gilde, und es wird nicht mehr lang dauern, bis ein Nachfolger seine Position einnehmen wird. In dieser Hinsicht laufen bereits jetzt, das heißt, zwei Jahre vor Ablauf seiner sechsjährigen Amtszeit, angestrengte Vorbereitungen, um einen fähigeren Kandidaten zu finden. Ob und wie sich Resano mit seiner Ablösung abfindet, ist schwer vorauszusagen, da er einerseits ein äußerst sensibler, andererseits aber ein zu Vergeltungstaten bereiter Mensch zu sein scheint. Böse Zungen behaupten, aufgrund dieses Sicherheitsrisikos sei eine Entführung Resanos geplant. Wer dahinter steckt, liegt wohl auf der Hand, wird aber schwer nachweisbar sein. Resano sieht den Dingen eher gelassen entgegen.

Waffenschmied (149)

Gegenüber den Hufschmieden besitzt die Gilde der Waffenschmiede keine so große Bedeutung in dieser Stadt. Auch sind die hier hergestellten Waffen von geringerer Qualität

als zum Beispiel diejenigen aus Angbar oder Notmark. Zu allem Leidwesen gesellt sich eine äußerst geringe Nachfrage der ortsansässigen Bürger, denn Havena ist eine relativ sichere Stadt, abgesehen von gelegentlich in Erscheinung tretenden Dieben und Meuchlern.

Größter Kunde der Waffenschmiede ist der hiesige Fürstenhof, dessen Garde gut bewaffnet ist. In letzter Zeit werden jedoch immer mehr Waffen aus Angbar importiert. Sie sind zwar teurer, dafür aber haltbarer und besser gearbeitet.



Ragnar Schlagtreu (MP 906), ein gesetzter und ruhiger, alter Zwerg, führt die Waffenschmied-Gilde Havenas an. Er ist ein loyaler Gefolgsmann des Fürsten und genießt dessen wohlwollende Unterstützung. Trotzdem ist er verärgert, da nun auch der Hof immer weniger Waffen aus hiesiger Produktion bezieht. Innerhalb der Gilde sieht er sich einer starken Opposition gegenübergestellt. Gerüchteweise wollen andere Waffenschmiede ihr Handwerk niederlegen und einen Handel mit importierten Waffen aus Angbar eröffnen. Das ist angesichts der Notlage eine verständliche Reaktion, doch Ragnar kann sich mit diesen Umtrieben nicht anfreunden. Er wird also versuchen, derartige Aktionen zu unterbinden, obwohl ihm dazu in der Gilde wahrscheinlich die Mehrheit zur Durchsetzung des Entschlusses fehlt.

Bogenbauer (129)

Dieses exotische Handwerk ist in Havena nur durch einen Hersteller vertreten. Bögen und das notwendige Zubehör werden durch ortsansässige Händler importiert und feilgeboten. Aufgrund seiner Monopolstellung verfügt **Treulind Scharfauge** (MP 907) über eine gute Auftragslage. Er beschäftigt 3 Angestellte, deren Arbeit selbst höchsten Qualitätsansprüchen genügt. Dies spiegelt sich auch in den Preisen wieder (P10, Q10, A3).

Es existiert also keine eigentliche Gilde der Bogenbauer in Havena, aber Treulind ist im Stadtparlament sein eigener Vertreter. Da der Fürstenhof auf Treulinds Handwerk angewiesen ist, wird ihm besonders viel Beachtung geschenkt. Daher haben sich im Laufe der Zeit einige Neider um ihn gesammelt. Doch es ist

bisher zu keiner ernsthaften Auseinandersetzung gekommen.

Eine geheime Verschwörung in der auch Treulind eine Rolle spielt, kann sich als Gefahr für die Stadt auswirken: Die »Freie Bruderschaft der Schwarzen Hand« hegt einen Plan, in Zusammenarbeit mit Treulind und einem seiner Angestellten die Entführung von Resano Milting, dem Chef der Gilde der Hufschmiede, zu inszenieren. Resano, einer der schärfsten Widersacher Scharfauges im Stadtparlament, soll solange festgehalten werden, bis das Parlament einen neu ernannten Chef anerkennt. Danach soll er wieder auf freien Fuß gesetzt werden. Würde dieses Beispiel Schule machen, so wäre die Bedeutung des Parlaments sowie seiner Vertreter dahingestellt. Natürlich ist auch die Bruderschaft nur ausführendes Organ eines machtvollen Apparates, der die Fäden in der Hand hat.

Krämer (124,137)

Als eine der größten Gilden besitzt die Krämervertretung ebenfalls einen großen Einfluß im Parlament. Sie verfügt dort über zwei Abgeordnete: **Sylnya Glost** (MP 908) und **Retiro Alma** (MP 909). Beide führen einen Laden im Stadtzentrum unweit des Fürstentempels und können sich über die Umsätze nicht beklagen. Ihr Sortiment reicht von Lebensmittel über Haushaltsgegenstände bis zu »Wundermittelchen« und Salben. Neben ihnen verfügt Havena über neun weitere Krämerläden.

Sylnya ist eine resolute und tatkräftige Frau. Ihr ist es zu verdanken, daß der Beruf des Krämers eine so bedeutsame Position in der Stadt erlangen konnte. Zusammen mit Retiro, einem engen Freund, ist es ihr gelungen, innerhalb des Parlaments viel Einfluß zu gewinnen.

Gemeinsam treten sie für eine unabhängige Interessenvertretung ein, so daß eine Beschränkung durch den Fürstenhof umgangen werden kann. Tatsächlich sind sie jedoch noch weit von ihrem Ziel entfernt. Dies ist auch durch neuerliche Versuche des Hofes zu erkennen, mehr Macht im Parlament ausüben zu wollen.

Die Krämergilde nimmt eine weitere Sonderrolle ein: unterstützt durch einen Vertreter des Praios-Tempels treten Sylnya und Retiro für die Rechte des Klerus ein. Das bringt alle Beteiligten in eine verfahren Situation. Denn einerseits besteht ein Interessenkonflikt zwischen Parlament und Fürstenhof, andererseits kann sich der Hof nicht öffentlich von der Gefolgschaft des Praios distanzieren. Daß es hier in naher Zukunft zu Auseinandersetzungen kommen wird, kann an den Fingern einer Hand abgelesen werden.

Töpfer (144)

Eines der unbeschriebenen Blätter der Stadt stellt diese Handwerkergruppe dar. Immer im Schatten derer, die ans Licht wollen, handelt **Ivino J. Raph** (MP 910), das Oberhaupt der Gilde, von den meisten anderen unbeachtet stets im Sinne einer zurückhaltenden Politik.



Im Grunde ist Ivino (und mit ihm viele seiner Gildenmitglieder) alles andere als loyal. Seine Interessen liegen in der Nähe derer von Sylva Glost, obwohl er dies nie offen bekundet hat.

Die Bedeutungslosigkeit seines Handwerks (im havenischen Stadtgefüge) hindert ihn jedoch daran, seinen Forderungen mehr Druck zu verleihen. So schließt er sich von Zeit zu Zeit mal dieser mal jener Interessengruppe an, um durch geschicktes Taktieren möglichst reibungslos durch den politischen Alltag der Stadt zu gelangen. Dieser Kurs wird von den anderen Gildenmitgliedern durchaus toleriert, und Ivino genießt daher volles Vertrauen im Kreis seiner Handwerkskollegen.

Das Schicksal hat Ivino schwer gezeichnet: Seit seinem 27. Lebensjahr ist er blind, doch trotz dieser Erkrankung übt er sein Amt nun schon über 12 Jahre aus — ein Zeichen des in ihn gesetzten Vertrauens.

Sein Töpferbetrieb wird von einem Angestellten geleitet. Weitere zwei Angestellte werden hier beschäftigt. (P3, Q5, A3).

Zimmerleute

Die Gilde der Zimmerleute klagt über eine schlechte Auftragslage. Bei abnehmender Bautätigkeit in der Stadt ist dies kein Wunder. Lediglich Aushilfsarbeiten im Schiff- und Fuhrwerkbau zählen noch zu den ertragreichen Tätigkeiten. Dieser Situation ist sich **Sherlock Nokin** (MP 911) durchaus bewußt. Als Gildenoberhaupt trägt er eine schwere Last, denn seitens seiner Handwerkskollegen wird erwartet, daß er eine Lösung des Problems findet. Derzeit versucht Sherlock, außerhalb der Stadt neue Aufträge größerer Art an Land zu ziehen.

Einer davon ist der Bau eines Sperrwerks in Winhall (Aventurien-Karte 12-24). Doch auch dieses Projekt kann nicht allen arbeitssuchenden Zimmerleuten zu einer Beschäftigung verhelfen. So klagt die Gilde über eine hohe Arbeitslosigkeit.

Daneben wird in letzter Zeit von eigenartigen Vorgängen im Hause Sherlocks berichtet. Das Gerücht kursiert, seine Frau würde seit kurzem nachwandeln und dabei in schwarzen

Gewändern auftreten. Sie streife durch die Straßen, gebe schrille Laute von sich, falle harmlose Passanten an, verschwände dann aber spur- und geräuschlos. Sherlock ist erst kürzlich hinter das Geheimnis seiner Frau gekommen: Sie ist ein Vampir. Die Daten für **Merisa Nokin** (MP 912) sind im Anhang zu finden.

Schiffsbauer (176)

Hier liegt der wahre Reichtum Havenas begründet. Das Handwerk des Schiffbaus erlebt eine Blütezeit, und viele artverwandte Handwerkskollegen (z.B. einige Zimmerleute) finden in den Werften Havenas eine Arbeit. Circa 20% der in der Stadt gebauten Schiffe werden vom Fürstenhof benötigt. Denn Havena besitzt eine kleine eigenständige Armada, mit der die Seewege unmittelbar vor der Küste frei von Piraten (aus Thorwal) gehalten werden. Weitere 60–65% der hier vom Stapel laufenden Schiffe werden im Fischfang eingesetzt, der ebenfalls ein bedeutendes Handwerk darstellt. Die restlichen 15–20% sind Handelsschiffe, die zumeist von Privatleuten (Händlern) erworben und nur auf Bestellung hergestellt werden.

Zur Zeit besitzt die Schiffbauer-Gilde kein Oberhaupt. Der letzte Chef fiel einem Unglück beim Stapellauf einer schweren Galeere zum Opfer, als er unter den Kiel des rollenden Schiffes geriet. Manchen sprechen dabei von Mord, andere wiederum von einem Unfall. Jedenfalls steht die Gilde momentan führungslos da. Leichte Zersetzungserscheinungen machen sich daher bemerkbar, und viele Betriebe versuchen, einen größeren Profit als zuvor möglich zu erringen. Das Stadtparlament billigt diese Handlungsweise nicht, ist aber machtlos. Solange aus den Reihen der Schiffbauer keine Bemühungen um einen neuen Chef erwachen, wird diese Gilde ziel- und planlos ins Chaos des übersteigerten Profits abrutschen.

Müller (196)

Als Hersteller eines der Grundnahrungsmittel der Bevölkerung sollte den Müllern eine wesentliche Stellung im Handwerk zukommen. Das Gegenteil ist jedoch der Fall. Die großen Getreideanbauflächen des Landes erstrecken sich über die Region Winhall-Elevinal-Albenhus, und hier ist auch die Verarbeitung der Kornfrüchte angesiedelt.

Dementsprechend stellen Müller in städtischen Regionen wie zum Beispiel Havena-Notria eine eher kleine Funktion dar. Ihre Anwesenheit ist auf eine in früheren Zeiten ausgeprägte Landwirtschaft zurückzuführen. Getreideprodukte wie Mehl, Schrot etc. müssen nach Havena eingeführt werden, da der Getreideanbau der näheren Umgebung zur Versorgung der Stadt nicht ausreicht.

Dieses Phänomen hat nun auch seine Spuren in der havenischen Müllergilde hinterlassen: Sie leidet an Auflösungserscheinungen. **Jergan Mondana**, derzeitiges Gildenoberhaupt, steht vor der schwierigen Entscheidung, die Gilde offiziell aufzulösen und wird in diesem Prozeß von seinen Kollegen einhellig unterstützt. Alle sind sich darüber im klaren, einer brotlosen Kunst nachzugehen, wissen aber auch, daß vorerst die Arbeitslosigkeit auf sie

wartet. Doch besser zu wissen, wann die Arbeit keinen Sinnen mehr hat, als ständig darauf zu hoffen, doch wieder erfolgreich zu werden.



Jergan (MP 913) teilt die Resignation seiner Kollegen. Auch er weiß nicht, wie seine Zukunft aussehen wird. Im Geheimen träumt er von einer Abenteuer-Reise, da er noch viel in Aventurien erleben will.

Pferdehändler (178)

Aus den großen Weidelandern Baliho, Wehrheim und Trallop stammen die meisten der in Havena angebotenen Pferde. Es sind Tiere durchschnittlicher Leistungsfähigkeit, die zwar nicht an die Qualitäten der legendären Tuzaker heranreichen, ihren Dienst als »normales« Reit- und Zugpferd aber ausreichend ableisten.

Selten kommen Tiere aus Tuzak oder anderen Regionen auf den hiesigen Markt. Wenn es aber doch einmal der Fall sein sollte, werden sie zu unverschämten hohen Preisen gehandelt (bis 400% über dem durchschnittlichen Preis!).

Als besondere Rarität werden einmal pro Jahr die aus der Region Farlorn stammenden »Nordmähen« gehandelt. Dies sind besonders robuste Pferde, die besonders gute Zug- und Arbeitsdienste vollbringen können. Ihr Preis übersteigt noch denjenigen der Tuzaker. Die Pferdehändlergilde wird von **Gunda Frassell**, einer Elfe, angeführt. Sie (MP 914) ist erst vor 20 Jahren in Havena ansässig geworden, nachdem sie zuvor in Gareth dem gleichen Beruf nachging, dort aber in Ungnade gefallen war. Sie erhoffte sich von der Umsiedlung ein ruhigeres Leben, konnte es in Havena doch bis zum heutigen Tag nicht finden. Das soll nicht heißen, sie würde belästigt werden; Gunda ist es bloß leid, ständig repräsentieren zu müssen. Im Grunde ist sie mit ihrer Wahl zum Gildenoberhaupt gar nicht glücklich, hat sich aber auch nicht geweigert, das Amt anzunehmen. Schließlich werden ihr dadurch finanzielle Begünstigungen zuteil.

Unglücklicherweise hat es Gunda bisher nicht gemerkt, daß sie von ihren Gildenkollegen mißbraucht wird. Im Schutz von Gundas anerkannt untadeligen Geschäftsgebahren trei-

ben in Havena einige Pferdehändler ihr Unwesen. In jeder anderen Stadt wären sie längst als Roßtäuscher zum Tor hinausgejagt worden.

Schriftgelehrte (218)

Sie werden gern als Privilegierte angesehen und auch danach behandelt. Der Durchschnittsbürger der Stadt geht ihnen aus dem Wege, vermeidet offensichtlichen Kontakt. Schriftgelehrter zu sein, bringt viel Vorzüge mit sich, aber auch Nachteile. Zu den Vorzügen gehören die Stellung im oberen Drittel der Gesellschaft, der hohe Lebensstandard, die intellektuelle Freiheit. Nachteile erwachsen aus dem übersteigerten Mißtrauen der Bürger und den kleinen Unannehmlichkeiten eines guten Lebens.

Natürlich betrachten Schriftgelehrte ihre Profession nicht als Handwerk im herkömmlichen Sinne. Vielmehr legen sie es darauf an, eine eigenständige Berufsgruppe zu bilden. Viele sind der Ansicht, sie würden die Funktion von Lehrern besitzen, einer Berufsgattung also, die in Aventurien gänzlich unterentwickelt ist. Auch obliegt den Schriftgelehrten die Führung des havenischen Stadtarchivs, das bisher nicht mehr als eine lose Sammlung teils unwichtiger Blätter und Bekanntmachungen ist.

Nicht wirklich als Gilde zu bezeichnen ist die freie Vereinigung der Schriftgelehrten Havenas, die einen Teil der »Schriftgelehrten-Bruderschaft des Mittelreiches« darstellt. Es handelt sich also nur um eine Interessenvertretung, deren Hauptanliegen in der Förderung des Berufes zu finden ist. Finanzielle Interessen stehen weit im Hintergrund. Sprecher der Vereinigung ist **Haldana Draugr**, ein Zwerg, der erst seit drei Jahren in Havena lebt. Er stammt aus den Nebelzinnen im Norden Aventuriens. Nach Konflikten in seinem Clan verließ er das Land und landete in Havena, einer Stadt, die immer für alle offen stand. Auf seinem Weg hierher reiste er auch durch Gareth, wo er von der Schriftgelehrten-Bruderschaft erfuhr. Diese Idee beflügelte ihn, so daß er in Havena eine »Zweigstelle« eröffnete. Nach endlosen Debatten im Stadtparlament wurde die Vereinigung genehmigt. Innerhalb von nur zwei Jahren etablierte Haldana (MP 915) sein Kollegium auf eine Mitgliederzahl von 16. Haldana ist (fast) jedem Auftraggeber gegenüber vorurteilslos aufgeschlossen, und seine Geschäfte florieren daher prächtig.

Tischler (79)

Alof Vigsdula, der Chef der Tischlergilde, führt ein abwechslungsreiches Leben. Tagsüber beschäftigt ihn der Betrug, des nachts geht er einem anderen Laster nach: Er ist leidenschaftlicher Glücksspieler und hält sich daher mit Vorliebe im Kurhaus von Fingorn Seledie (Bademeister) auf. Nur wenige wissen um diesen Trieb, denn Alof ist ein Meister der Illusionskunst. Er kann sein Aussehen aus eigenem Willen heraus frei verändern und tritt daher im Spielkasino nicht als der eigentliche Alof auf.

Natürlich ist es für den Hof lebenswichtig, seine übernatürlichen Fähigkeiten geheimzu-

halten, denn Havena ist eine magiefeindliche Stadt (siehe Einleitung). Neben der Nützlichkeit als Tarnung bringt ihm seine Fähigkeit noch andere Vorteile. Zusammen mit einem befreundeten Magier (der außerhalb der Stadt in einem kleinen Dorf beheimatet ist), ist er in der Lage, die Produkte seines Handwerks in bestechender Art und Weise wertvoll erscheinen zu lassen. Dabei ist dieser Trick nicht gerade ungefährlich. Dabei ist dieser Trick nicht gerade ungefährlich, den die Illusion bleibt nur eine begrenzte Zeit erhalten (6 Monate bis 2 Jahre). Doch bisher ist Alof noch kein Kunde auf die Schliche gekommen. Wenn einem Käufer ein solches Möbelstück plötzlich nicht mehr als Kleinod der Tischlerkunst, sondern als lieblos zusammengezimmerter Kasten erscheint, dann sucht er den Grund wohl zunächst bei sich und denkt, sein Geschmack könnte sich gewandelt haben. Alof jedenfalls kann sich über schlechten Umsatz nicht beklagen. Seine Handwerkskollegen beneiden ihn um die scheinbar kostbaren Stücke seiner Produktion und versuchen stets, an den von ihm gesetzten Standard heranzukommen. Alof (MP 916) verdankt seinen Posten als Gildenoberhaupt einzig und allein der hohen (?) Qualität seiner Produkte.



Bäcker (38)

Grundnahrungsmittel Nr. 1 ist in Havena das Mehl. Aus ihm werden diverse Teigwaren wie Brot und Fladen hergestellt. Demnach kommt dem Beruf des Bäckers eine herausragende Stellung in der Stadtgesellschaft zu. Dies spiegelt sich auch in der Anwesenheit dreier Vertreter der Bäcker Gilde im Stadtparlament wider. **Bragi Forgryn** (MP 917), **Zekla Grünhand** (MP 918) und **Ull Hretiel** (MP 919), repräsentieren diese Zunft als Vertreter im Parlament. Entscheidungen werden mehrheitlich nach ausführlicher Diskussion gefällt. Alle drei Vertreter werden zweijährlich neu gewählt, wobei es auch zu längeren Amtszeiten bei Wiederwahl kommen kann.

Als einzige Gilde der Stadt verfügt die Bäckergemeinschaft über festgesetzte Preise. Sie variieren saisonal. In Havena arbeiten zwei Großbäckereien unter der Leitung von Forgryn und Hretiel. Eine von ihnen beliefert die öffentlichen Institutionen wie zum Beispiel die Garde oder den Fürstenhof, die andere versorgt den Rest der Bevölkerung.

Unter der Leitung von Zekla Grünhand arbeitet eine Feinbäckerei, die vornehmlich Backwaren wie Kuchen, Torten, etc. herstellt. 14 Backhäuser sind in Havena angesiedelt, alle zusammengeschlossen zu einer Genossenschaft, die gleichberechtigt neben den drei anderen Betrieben existiert. Daher kommt es nur in seltenen Fällen zu Auseinandersetzungen innerhalb des Gildenverbands. Durch diese (für aventurische Verhältnisse) wirtschaftliche Glanzleistung sind die Preise für Backwaren aller Art äußerst niedrig bei durchschnittlicher bis guter Qualität: P2, Q6.

Fleischer (216)

Ähnlich wie die Bäcker verfügen die Fleischer über eine deutlich abgehobene soziale Stellung. Auch ihr Produkt gilt als essentielles Nahrungsmittel. Nur ist es ihnen bisher nicht gelungen, Einigkeit in den eigenen Reihen herzustellen, wodurch ihnen der Vorteil eines wirtschaftlich arbeitenden Betriebssystems verwehrt bleibt. Ansätze zur Einführung einer Genossenschaft sind aber auch hier zu erkennen. Der Sprecher der Fleischer Gilde im Parlament, **Tekla Beylard** (MP 920), hat zwar keine revolutionären Gedanken, denkt aber schon an eine Vereinigung aller hiesigen Fleischer zu einem tatkräftigen Verband.



Im Parlament stößt er dabei auf offene Ohren und Unterstützung, denn dort wird eine funktionierende Wirtschaft Havenas natürlich gern gesehen und gefördert.

Tekla hat allerdings bei seinen Kollegen einen schweren Stand, denn das Ideal, dem er nahesteht, wird nur von den wenigsten ebenfalls akzeptiert. Zu deren Glück ist Teklas Amtszeit bald abgelaufen, und es mag schon viel geschehen, würde er erneut gewählt werden.

Alle Vorsätze in ehren, ist Tekla aber doch nicht so stur, um auf seinen eigenen Profit zu verzichten. Über die Jahre hat er ein erfolgreiches Fleischergeschäft errichtet, das nun auch zum Hoflieferanten avanciert ist. Auch wenn Tekla seine ideellen Ziele nicht erreichen kann, wird er in Zukunft ein angenehmes Leben führen können.

Goldschmiede (224)

Sozusagen die Produzenten der feinsten Luxusgüter der Stadt sind in dieser Gilde zusammengeschlossen. Aber eines sei gleich vorneweg gesagt: Der Ruf dieser Handwerker ist arg ins Ungleichgewicht geraten, seitdem einige Angehörige der Zunft in Verdacht kamen, mit Alchimisten und Magiern zusammenzuarbeiten, um ihre Produkte aufzuwerten bzw. deren Herstellung zu vereinfachen. **Uzrhom Suthri** (MP 921) will von all dem Gewäsch nichts hören und bemüht sich als Parlamentarier, das Ansehen der Gilde wieder ins rechte Lot zu bringen. Daß ihm dies nicht leicht gemacht wird, verdankt er dem entgegengebrachten Mißtrauen seitens anderer Angehöriger des Stadtparlaments.

Auch die Umsätze dieses einst so hoch bewerteten Handwerks sind rapide zurückgegangen, so daß der Fürstenhof zu Subventionen bereit war, um den Ruf der Goldschmiede nicht gänzlich abgleiten zu lassen.

Diese Aktion ist im Parlament auf stärkstes Mißfallen gestoßen — natürlich wurde sie trotzdem durchgeführt. Innerhalb der Gilde wurde eine »Säuberungsaktion« durchgeführt, wobei in Verdacht geratene Goldschmiede aus der Stadt gewiesen wurden. Doch die Dunkelziffer der aufgrund hoher Bestechungsgelder immer noch ihren Beruf ausübenden Kollegen wird offiziell hoch eingeschätzt. Auch hier distanziert Suthri sich energisch vom Geschehen.

Tatsächlich ist seine Weste blütenrein. Ihm kann nichts nachgewiesen werden. Auffällig ist jedoch der unlängst geschene Erwerb eines großen Grundstücks außerhalb der Stadt. Die Fäden lassen sich jedoch auch in diesem Fall nicht bis zu ihm zurückverfolgen.

Ärzte (256)

In dieser Zunft sind nahezu alle in Havena beheimateten Ärzte zusammengeschlossen. Ihren Vorsitz hat **Yaruth Corbel** (MP 922), der gleichzeitig Leibarzt im Fürstenhof ist. Seine Praxis liegt innerhalb des Fürstenpalastes.

Die Gilde zählt neun Mitglieder. Drei weitere — freischaffende — Ärzte sind in Havena angesiedelt. Somit kommt auf rund 1500 Einwohner ein Arzt. Im Vergleich zu anderen Siedlungen ist dies ein katastrophales Verhältnis, und Corbels Bestrebungen tendieren dahin weitere Ärzte nach Havena zu ziehen. In diesem Punkt besitzt er volle Unterstützung aller entscheidenden Gremien. Der Fürstenhof hat sogar eine Unterstützung neu zugezogener Ärzte bewilligt. Dieser Umstand ist als Proklamation im gesamten Mittelreich und in Nostria bekanntgegeben worden. Momentan wird gehofft, möglichst viele Interessenten zu gewinnen. Einer von ihnen ist der kürzlich eingetroffene Elf **Sindar Eltwyn** (MP 923), der zunächst als freischaffender Heiler in Havena untergekommen ist. Seine Praktiken werden an erster Stelle ausführlich vorgestellt (siehe Anhang). Die anderen zehn hier praktizierenden Ärzte verstehen ihr Handwerk überdurchschnittlich gut, verlangen für Behandlungen aber auch horrend Preise, die sich so mancher Bürger nicht leisten kann. Im allgemeinen ist die Gesundheitslage der Stadt

trotz öffentlicher Badehäuser als ernst zu bezeichnen. Zwar sind Epidemien in den letzten 200 Jahren nicht mehr aufgetreten, doch die Krankenversorgung läßt noch viel zu wünschen übrig.

Glasbläser (217)

Dieses noch sehr junge Handwerk wurde aus dem Süden Aventuriens nach Havena eingeführt. Glas, "... dieses kostbare Material edler Herkunft" (Zitat: Fürst Cuano Bennain), besitzt in Havena noch keinen großen wirtschaftlichen Wert. Meist als Schmuck oder Zierstück verwendet, erfreuen sich die Glasprodukte bisher nur des Absatzes in reichen Bevölkerungsschichten. Fensterverglasungen sind in Havena noch nicht sehr bekannt; doch es dürfte nur eine Frage von wenigen Jahren sein, bis die Bürger auf die Idee kommen, ihre Behausungen noch wettergeschützter auszustatten. Die Zunft der Glasbläser ist nicht im Parlament vertreten. Anstelle gibt es eine offizielle Vereinigung der Glasbläser, die momentan unter der Leitung von **Lyndia Ynglarm** (MP 924) wöchentlich zusammenkommt. Dabei handelt es sich aber mehr um gesellschaftliche Treffs ohne politischen Charakter. Der Status der Exotik wird von den Glasbläsern gern beibehalten. Natürlich sind ausgefallene Materialien teuer (P9) und nicht immer qualitativ hochwertig (Q4—8). Es bleibt abzuwarten, wie sich dieses junge Handwerk in Havena etablieren kann.

Fischer (223)

Nach wie vor erfreuen sich die Fischer eines regen Umsatzes, doch die teils widrigen Bedingungen ihres Berufes (Piraten, Unwetter) versauern ihnen das Leben deutlich. Die Bürger der Stadt sind sich dieser Vorgänge bewußt, und alle Angehörigen der Zunft genießen großes Ansehen innerhalb der havenischen Gesellschaft. Mit zwei Vertretern im Stadtparlament, **Havamel Griffit** (MP 925) und **Vilyris Krant** (MP 926), besitzen die Fischer ein gutes Mitsprache- und Entscheidungsrecht. Der Beruf des Fischers beschränkt sich jedoch nur auf den Fang, nicht aber die Verarbeitung und den Verkauf an Verbraucher. Diese beiden Tätigkeiten werden von den Krämer und Händlern übernommen. In letzter Zeit ist Havamel in (begründeten) Verdacht geraten, mit der hiesigen Sho-taka'sa zusammenzuarbeiten. Im wurde vorgeworfen, einen Schmuggelhandel mit Nostria aufgebaut zu haben. Das Verfahren steht noch an, wird aber voraussichtlich aufgrund mangelnder Beweise fruchtlos enden. Im Falle einer Überführung hätte diese jedoch unübersehbare Folgen für die Fischergilde, deren Ruf arg in Mitleidschaft gezogen würde. Havamel versucht jetzt mit aller Kraft, mögliche Zeugen auszuschalten. Zu diesem Zweck hat er sich auch illegaler Mittel bedient (Meuchler).

Sattler (267)

Als letzte näher beschriebene Gilde seien die Sattler erwähnt: Ihre Tätigkeit erfreut sich eines kontinuierlichen Absatzes. Gerade in letzter Zeit ist verstärkt die Nachfrage nach gutem Lederzeug aufgekommen, da immer mehr Abenteurer nach Havena reisen, um sich neu auszurüsten. Entsprechend haben die Preise für Zaumzeug und Sättel kräftig angezogen (P8, Q6).



Innerhalb des Parlaments verfolgen die Sattler einen gemäßigten Kurs. **Starkad Dendural** (MP 927), der Vertreter der Gilde, hat viele Freunde und wenig Feinde in der Stadt. Er ist ein zurückhaltender, humorvoller Mensch und genießt seinen Wohlstand. Mit einer loyalen Gilde im Rücken kann er im Parlament gelassen auftreten und mal die eine, mal die andere Partei ergreifen.



Das Stadtparlament

Im Jahre 28 v. Hal wurde das havenische Stadtparlament begründet. In ihm haben 25 Vertreter der hiesigen Gilden und Tempel ihren Sitz. Neben dem Ältesten Rat sowie dem Rat der Kapitäne bildet das Parlament ein beratendes Gremium für den Fürstenhof, der allerdings nicht entscheidungsgebunden ist, sondern Vorschläge des Parlaments einfach übergehen kann.

Die Parlamentarier treffen sich einmal pro Woche (samstags zur zweiten Stunde nach dem Mittagmahl) in ihrem Sitzungssaal im Stadtzentrum, um dort aktuelle politische und gesellschaftliche Probleme zu besprechen. Auch kurzfristig einberaumte Sitzungen kommen vor, sind aber nicht in der Regel.

Um in einem Streitfall eine Entscheidung wirksam werden zu lassen, bedarf es einer Zweidrittel-Mehrheit bei einer der argumentierenden Parteien. In offener Wahl wird ab-

gestimmt. Kommt es zu weniger als der genannten Mehrheit, ist das Parlament aufgrund eines fürstlichen Edikts aus dem Jahre 24 v. Hal nicht entschlufähig. Da dies sehr häufig der Fall ist, bildet das Parlament ein überaus wirkungsloses Gremium. Aber seit kurzem ist es in Mode gekommen, Stimmen zu kaufen und zu verkaufen. Dadurch werden Entschlüsse zwar mit Geld erzwungen. Aber immer noch besser, einen Entschluß zu haben, als keinen zustande zu bringen.

Die Zusammensetzung des Parlaments verändert sich im Laufe der Zeit durch Neuwahlen. Diese finden alle drei Jahre im Frühjahr statt. Zur gleichen Zeit wird auch der Vorsitz des Gremiums bestimmt. Die Neuwahlen sind in starkem Maße finanziell gesteuert. Im Rahmen einer ordentlichen Sitzung wird von den alten Mitgliedern eine Kandidatenliste aufgestellt, die mindesten 50 Namen umfassen muß. Eigennennungen sind

ebenfalls erlaubt. In geheimer Wahl werden von jedem Abgeordneten drei Stimmen abgegeben. Sie können beliebig verteilt werden. Auch hier hat es sich eingebürgert, daß reiche Außenstehende ihren Einfluß durch Bestechungsgelder geltend machen. Anschließend folgt die Ernennung der Parlamentsvorsitzenden durch den Fürstenhof. Er setzt sich aus drei Parlamentariern zusammen, die alle aus verschiedenen Gilden stammen müssen. Zur Zeit sind Sherlok Nokin, Uzrhom Suthri und Elwene Aranol die Vorsitzenden.

Das Stadtparlament wird voraussichtlich im Laufe der nächsten Zeit an Bedeutung gewinnen. Diese Annahme resultiert aus der zunehmenden Verselbständigung der Handwerker-gilden in Havena. Der Einfluß des Fürstenhofes wird zwar bestehen bleiben. Doch gewinnen auch finanzstarke Hinterleute immer mehr Macht in der Stadtpolitik.

Diebe in Havena

Auch der etwas zweifelhafte Beruf des Diebes ist als »Handwerk« zu verstehen. Daher existiert auch eine — allerdings illegale — Diebesgilde. Sie trägt den Namen »Sho-taka'sa«, was soviel wie »Vereinigung der flinken Hände« bedeutet. So schönmalersisch diese Bezeichnung klingen mag, ist sie trotzdem ein Wort, das von den Bürgern der Stadt nur ungern ausgesprochen wird, da mit ihm Gefahren und Schrecken verbunden sind.

Derzeit gehören ca. 40 organisierte Diebe der Sho-taka'sa an. Sie ist hierarchisch strukturiert, das heißt, sie wird von einem Oberhaupt angeführt, dem diverse Funktionen untergeordnet sind. Aufgrund des strikten Organisationsschemas ist es der Gilde gelungen, ihre Tätigkeiten entscheidend zu spezialisieren und somit vielen Auftraggebern nützlich sein zu können. Die verschiedenen Spezialisierungen umfassen:

- Diebstahl auf offener Straße
- Einbruch/Diebstahl
- Erpressung/Geiselnahme
- Entführung
- Bestechung
- Rufmord
- Dokumentenfälschung
- Infiltration
- Organisiertes Glücksspiel

Auffällig ist die Abwesenheit der Spezialisierung »Mordaufträge«. Und richtig: Die Sho-taka'sa distanziert sich — zur Not auch öffentlich — von meuchlerischen Taten. Ihre Mitglieder sehen in der Durchführung der Aufträge durchaus ehrenvolle Dienstleistungen, die zwar nicht als legal zu bezeichnen sind, dennoch nicht mit Gewalttaten in Verbindung gebracht werden sollen. Zuwiderhandlungen einzelner Gildemitglieder werden empfindlich bestraft.

Es gibt in Havena kein öffentlich bekanntes Gildenhaus der Sho-taka'sa. Ihre Mitglieder treffen sich wöchentlich an wechselnden Orten, um Planungen zu besprechen. Nur wenigen Mitgliedern ist das Oberhaupt der Gilde persönlich und/oder namentlich bekannt.

Das System der »Toten Briefkästen« (das sind Plätze, an denen geheime Botschaften abgelegt und zu einer anderen Zeit aufgenommen werden) ist durch die Sho-taka'sa sehr weit entwickelt worden, und jedes Gildenmitglied ist sich über Funktion und Sicherheitsvorkehrungen vollkommen bewußt.

Merkur Soliman, das Oberhaupt der Diebesgilde, ist ein ruhiger Mann (MP 930). Er ist verheiratet, hat drei Kinder im Alter von 12, 17 und 18 Jahren und ist sehr häuslich. Seine Gattin führt einen kleinen Gemüseladen im vornehmeren Viertel der Stadt; das Geschäft floriert. Merkurs Tarnung ist die eines Hausmannes. Er kümmert sich um Kinder, Haus und Herd. Das gibt ihm auch die Zeit, nächstens ein anderes Betätigungsfeld aufzusuchen. Innerhalb der Gesellschaft Havenas ist Soliman eine kleine Figur, ein unbeschriebenes Blatt sozusagen. Doch als Gildenoberhaupt wird er vor allem aufgrund sei-

nes ruhigen aber bestimmten Führungsstils hoch geschätzt. Seine Position gilt als gesichert. Im Alter von 42 Jahren hat er ein beachtliches Vermögen angehäuft. Unter anderem Namen besitzt er in der Umgegend Havenas mehrere Gehöfte und betreibt zwei Wirtshäuser an rege befahrenen Handelsrouten. Sein Talent, in finanziellen Angelegenheiten immer den richtigen »Riecher« zu haben, dürfte ihm zu diesen Besitztümern nicht unwesentlich verholfen haben.



Merkur, der früher von Beruf Jongleur in einem fahrenden Zirkus war, ist sehr geschickt und verfügt über eine unglaubliche Koordinationsgabe. So fällt es ihm nicht schwer, auf einem Hochseil zu balancieren oder über die Dächer der Stadt zu schleichen. Trotz seines Alters ist er noch vital wie ein »junger Gott«, und auch dies läßt ihn bei den jüngeren Mitgliedern der Gilde (sofern sie ihn kennen) zu einem Idol werden.

Merkur wird in der Funktion des Gildenoberhauptes von vier weiteren Mitgliedern unterstützt und beraten. Dadurch werden wichtige Entscheidungen nicht im Alleingang, sondern gemeinschaftlich gefällt.

Der Stab der Berater setzt sich zusammen aus:

- Olorand Enar (MP 931), Hufschmied
- Karyn Indash (MP 932), Gastwirtin
- Goris v. Kardan (MP 933), Bogenbauer
- Elwene Aranol (MP 928), Kurtisane

Diese Charaktere werden im Anhang ausführlich beschrieben. Ihre Beratungsfunktion beschränkt sich auf die wöchentlich einmal abgehaltenen Besprechungen mit Merkur. Dort bringen sie die zahlreichen, durch Gildenmitglieder an sie herangetragenen Anliegen hervor und unterstützen Soliman bei seiner Entscheidungsfindung.

Alle vier Personen nehmen nicht an Aktionen der ausgebildeten Spezialistenteams teil. Ihre einzige Funktion ist die Beratung des Chefs. Dafür erhalten sie eine prozentuale Beteiligung des durch die Aufträge erwirtschafteten Gewinns.

Wie bereits weiter oben erwähnt, werden die Zusammenkünfte an ständig wechselnden Orten abgehalten. Doch nur in äußersten Notfällen dienen die privaten Behausungen der Mitglieder als Versammlungsort. Häufiger treffen sich die Gildenbrüder und -schwestern in verlassen Wohnhäusern, in dunklen Kellergewölbten oder auch außerhalb der Stadt im Umland. Die Gardisten der Stadt haben schon häufig alle Anstrengungen darangesetzt, um die Treffpunkte aufzuspüren; doch weder »strenge« Verhöre noch der Einsatz von Spitzeln führten zu einem Erfolg.

Als weiteres Merkmal verfügen Mitglieder der Sho-taka'sa über einen eigenartigen Dialekt, eine Art Geheimsprache. Sie setzt sich aus verfremdet ausgesprochenen Kurzwörtern und flinken Handzeichen zusammen. Auch der menschlichen Sprache wesensfremde Laute wie Piepsen, Pfeifen und Grunzen zählen zum Vokabular der »Taka-t'sa«, wie diese Umgangssprache in der Landessprache bezeichnet wird (Zunge der flinken Hände). Nur wenig Sprach- und/oder Schriftgelehrte kennen Bruchteile dieser Sprache, und bislang wurde keine wissenschaftliche Beschreibung darüber entdeckt. Taka-t'sa ist keine eigenständige Sprache, vielmehr eine Verschmelzung der im alltäglichen Sprachgebrauch dieser Berufsgruppe notwendigen Ausdrücke und Gesten. Ihre Anwendung ist nicht auf Havena begrenzt. Und auch in anderen Städten Aventuriens haben Diebe und ähnliche Personen Sprachen dieser Art entwickelt, die sich teils beträchtlich, teils unwesentlich von dieser unterscheiden.

Mitglieder der Sho-taka'sa stammen aus den verschiedensten Berufs- und Gesellschaftsgruppen. So kann es auch vorkommen, daß ein reicher Händler oder Angehöriger des Fürstenhofes als Mitglied dieser Gilde angeht. Natürlich unterscheiden sich die Diebe Havenas äußerlich nicht — oder nur sehr geringfügig — von den anderen Bewohnern der Stadt, ein geschultes Auge wird aber die Handfertigkeiten und Lebensgewohnheiten eines Diebes von denen anderer Bürger unterscheiden können.

Die Aktionen der Sho-taka'sa sind vielfältig — wie oben aufgezählt. Bewohner und Besucher der Stadt werden also von Zeit zu Zeit mit ihr in Berührung kommen. Und solange sie nicht die Opfer der »flinken Hände« sind, haben sie selten etwas zu befürchten, wenn sie sich aus den Aktionen heraushalten. Häufig werden Zeugen der Taten gesucht. Doch — wie einer geheimen Absprache folgend — werden diese selten unter den Bewohnern der Stadt gefunden. Die Behörden werten es als eine Art Solidarisierung, in Wirklichkeit handeln die Bürger aber aus purer Angst vor eventuellen Vergeltungsaktionen der Sho-taka'sa.

Ein Wort sei noch den Meuchelmördern der Stadt gewidmet: Obwohl nicht in Form einer Gilde organisiert, existiert in Havena eine »Freie Bruderschaft der Schwarzen Hände«. In ihr haben sich Meuchler aller Art und Na-

tionen zusammengefunden, um ihre Aktionen unter einen — zumindest nach außen hin — Hut zu bringen. Doch bezeichnenderweise wird gerade diese Zusammenkunft in nahezu regelmäßiger Folge durch innere Unruhen und Morde aus dem Gleichgewicht gebracht. Sie konnte sich daher nie zu einer schlagkräftigen Macht entwickeln. Dennoch wird sie von den Gardisten mit größter Vorsicht behandelt. Obwohl die Namen der Mitglieder im allgemeinen erst nach der Entdeckung des Leichnams aufgrund der Ermittlungsarbeiten bekannt werden, verfügt das fürstliche Ariv über eine stattliche Liste mutmaßlicher Angehöriger dieser Organisation. Sie ist ständig unter Verschuß und strengster Bewachung. Nur die obersten Gardisten und Angehörigen des Fürstenhofes haben Zugang zu diesen geheimsten Informationen der Stadt.



Unterkunft, Handel und Gewerbe

In den Straßen Havenas

(Die Gebäude und ihre Bewohner)

Die Stadtmauer

Die sogenannte »Neue Mauer«, die die Stadt auf allen drei Landseiten umgibt, wurde von Emerald Bennain um 45 v.H. erbaut. Höhe: 5,8 m bis zur Zinnenkrone, 4 m bis zum Boden des umlaufenden Wehrgangs; Zugang über Türen in den Tor- und Befestigungstürmen und über Holztreppe (auf dem Stadtplan nicht markiert); Bauweise: behauener Sandstein, glatt verputzt; Zustand gut (abgesehen von einer Einsturzstelle im äußersten Südwesten); Besatzung: Auf dem Wehrgang patrouilliert in unregelmäßigen Abständen ein Teil der Torwachen. Die Befestigungstürme sind in Friedenszeiten nicht besetzt.

Die Stadttore

Nordtor

Höhe: Toröffnung 2,5 m; Tortürme: 8 m. Zur Sicherung der beiden, je 1,5 m breiten Torflügel dient ein Riegelbalken, der quer über die Torbreite reicht und zusätzlich in Mauervertiefungen einrastet. Öffnungszeiten: Sommerhalbjahr: 6–18 Uhr, Winterhalbjahr: 8–16 Uhr. Besatzung: Vier Gardisten, je zwei auf der Straße vor dem Tor und zwei in den Türmen.

Der Dienst am Nordtor ist bei der Wache sehr unbeliebt, da es nur von wenigen aus Havena oder der näheren Umgebung stammenden Bauern benutzt wird. Ein Reisender, der heimlich in die Stadt gelangen will, kann am Nordtor am besten mit einer bestechlichen und unaufmerksamen Besatzung rechnen.

Nostrianer Tor

Maße, Bewachung und Öffnungszeiten: siehe Nordtor.

Die Nostrianer Landstraße wird zu jeder Tageszeit von Fuhrwerken und Fußgängern reg genutzt. Die Wache am Nostrianer Tor ist normalerweise sehr aufmerksam, achtet dabei aber besonders auf Schmuggelware und nicht so sehr auf einzelne Fußgänger ohne großes Gepäck.

Garethor Tor

Höhe: Toröffnung: 3 m; Tortürme: 10 m; Breite der Torflügel: je 1,6 m. Verriegelung wie Nordtor; aber zusätzlich durch Fallgitter bei drohendem Angriff. Öffnungszeiten: 6 bis 18 Uhr. Besatzung: acht Gardisten, darunter immer ein Sergeant oder Leutnant. Vier Wächter sind auf der Straße postiert.

Wie an allen anderen Tagen, wird auch hier jeder Fremde angehalten und über die Gründe seines Besuches in Havena befragt. Hält der Wachhabende diese Gründe für nicht aus-

reichend, wird der Reisende zurückgewiesen. Erregt er gar das Mißtrauen der Wache, wird er verhaftet, zum Garnisonsgebäude geführt und dort einem Verhör unterzogen.

Das Garethor Tor trägt ein Schmuckrelief, das die Toröffnung umrahmt und Szenen aus der Stadtgeschichte zeigt. Als einziges Tor verfügt es über ein »Mannloch«, einen 1,4 m hohen Durchschlupf in einem Torflügel, durch den auch außerhalb der Öffnungszeiten Fußgänger eingelassen werden können.

Südtor

Maße und Bewachung wie Garethor Tor, Öffnungszeiten wie Nordtor.

Das Südtor bietet den Zugang zu einer großen furchtbaren Deltainsel. Darum herrscht an diesem Tor ständig reger Durchgangsverkehr von Bauernfuhrwerken, die ihre Waren in die Stadt oder zum Hafen schaffen wollen. Die Besatzung am Südtor gilt als aufmerksam. Ein Fremder, der durch dieses Tor in die Stadt gelangen wollte, würde sofort die Aufmerksamkeit der Wachen erregen, da den Soldaten fast alle Benutzer des Südtors persönlich bekannt sind.

Wassertore

Die Stadt verfügt über drei sogenannte Wassertore, zwei am Großen Fluß, eines auf der Nordseite. Früher konnte der Große Fluß durch ein Gitter, das von Torturm zum Torturm gezogen wurde, gesperrt werden. Die Gitter sind längst verrostet und unbrauchbar. Nur die Sperre des nördlichen Wassertors funktioniert auch heute noch. Die beiden nördlichen Tortürme am Großen Fluß sind tagsüber von einem Ausguck besetzt, der die Wasserstraße beobachtet. Höhe der Wassertortürme: 12 m am Großen Fluß, 8 m am nördlichen Tor.

Alte Stadtmauer

In der Neustadt sind die Überreste einer alten Stadtmauer teilweise erhalten geblieben. Die stark baufälligen Türme dienen den Ärmsten der Stadt als Unterkunft.

Brücken

Auffälligstes Bauwerk ist die Prinzessin-Emer-Brücke mit einer Durchfahrthöhe von 10 m, die auch von sehr großen Küsten- und Flußschiffen unterfahren werden kann. Außerdem besitzt Havena drei Ziehbrücken (auf dem Plan markiert). Die Wärter dieser Brücken verfügen immer über interessante Informationen und sind relativ preiswert zum Reden zu bringen. Alle festen Brücken auf dem Plan können nur von mastlosen Booten unterfahren werden.

Straßen

Fast alle Straßen in Havena sind gepflastert. Unbefestigte Fahrwege führen zu den Bauernhöfen am Stadtrand.

Kanäle

Alle Wasserstraßen Havenas können von flachen Lastkähnen, mastlosen Ruder- und Fischerbooten befahren werden. Größere Schiffe sind an das Hafenbecken und die Fahrrinne des Großen Flusses gebunden.



Häuserbeschreibungen

Die nachfolgende Liste enthält rund 300 in Kurzform beschriebene Häuser Havenas. Diese Angaben sollten im Normalfall ausreichen, also wenn die Spieler ein Haus nur kurz betreten oder es von außen betrachten. Sollte sich aus einer Szene aber ein längerer Aufenthalt oder eine wichtige Spielszene entwickeln, können Sie als Spielleiter mit Hilfe der in Abschnitt H gegebenen ausführlichen Häuserbeschreibungen improvisieren: Sie müßten dann rasch eines der dort behandelten Häuser »umwidmen«, d.h. ein ähnliches Gebäude herausuchen, das Sie dann als Anhaltspunkt heranziehen. Zum Beispiel könnten Sie aus einer Apotheke leicht einen Krämerladen machen, indem Sie ihren Grundriß verwendeten, die Funktion aber veränderten. Häufig werden die Spieler Hotels oder Gaststätten aufsuchen. Darum bieten wir Ihnen hierzu fünf Beispiele, vom Nobelhotel bis hinab zur billigsten Absteige. Diese »Musterhäuser« werden Ihnen helfen, rasch eine Unterkunft in einer der fünf Kategorien zu improvisieren.

Die Eintragungen der Häuserliste bedeuten: lfd.Nr. = laufende Nummer auf dem Stadtplan

Bezeichnung = Art des Handwerks, Handels, Gastgewerbes

Bewohner = Anzahl der ständig im Hause wohnenden Personen

Angestellte = Anzahl der Arbeitnehmer, die nur tagsüber im Haus anzutreffen sind.

Qualität = Güte der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von »1« (sehr schlecht) bis »10« (sehr gut).

Preise = Preise der hier angebotenen Waren/Dienstleistungen. Die Skala reicht von »1« (sehr billig) bis »10« (maßlos übersteuert). Der Wert »5« gibt den Grundpreis (laut Preisliste) an. Jede Verschiebung nach oben oder unten bedeutet einen 10%igen Aufschlag/Abzug.

SL = Spielleiter legt Wert(e) fest.

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Fischerhäuser	1-5	5	-	5	5	Hinter den meisten dieser Häuser liegt ein an Land gezogenes Ruderboot. Einige Fischer sind bereit, Passagiere zu befördern, z.B. in das Sumpfgebiet im Nordwesten der Stadt. Kein Fischer würde jemals einen Fahrgast in die Ruinen der Unterstadt transportieren. Preis für eine Bootsfahrt: 1 Silbertaler, auch das Ausleihen eines Bootes kostet 1 ST, allerdings müssen dann 10 Dukaten als Pfand hinterlegt werden.
Segelmacherei	6	5	10	-	-	
Segelmacherei	7	6	3	7	5	
Bootsbauer	8	3	2	7	5	
Netzknüpfer	9	5	-	6	5	
Taverne "Zum Aal"	10	4	-	4	5	keine Schlafplätze
Krämerladen	11	5	-	5	5	
Taverne "Zum prallen Netz"	12	2	2	5	5	keine Schlafplätze
Fleischerei	13	3	1	2	5	
Barbier	14	2	1	5	4	
Schneider	15	2	2	4	3	
Kuchenbäckerei	16	3	1	5	4	
Theater	17	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 32
Patrizierhaus	18	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 29
Schuhmacher	19	4	1	5	3	
Seiler	20	-	8	7	5	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Krämer	21	2	-	5	5	
Taverne "Rahjas Lobgesang"	22	4	4	3	7	Gesangs-, Tanz-, Gauklerdarbietungen, 4 Schlafplätze
Rahja-Tempel	23	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H28
Schneiderei	24	4	2	7	6	
Töpferei	25	3	1	4	6	
Arzt	26	3	-	6	5	
Bierbrauer	27	-	12	-	-	
Tischler	28	6	2	2	4	
Taverne "Alte Marschen"	29	3	2	8	6	
Hungerturm	30	-	-	-	-	Ehemaliges Stadtverlies. Angeblich hausen im Turm und dem ihn umgebenden verwilderten Brachland die Geister der ver- hungerten Gefangenen. Havener meiden die Nähe des Turms.
Schiffsausstatter	31	4	2	SL	SL	
Krämer	32	3	-	4	5	
Gildenhause Apotheker	33	1	4	8	8	
Wahrsager	34	1	-	?	SL	
Tischler	35	3	2	3	5	
Nordtor	36	-	-	-	-	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Wassertor	37	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Bäckerei Gildenhaus	38	3	26	6	2	
Fleischer	39	5	1	7	6	
Hotel "Am Stadion"	40	7	3	6	7	45 Schlafplätze
Taverne "Esche & Kork"	41	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 32
Schneiderei	42	-	-	-	-	
Barbier	43	5	6	10	+ 200%	Hofbarbier
Tortenbäcker	44	-	6	9	10	
Hutmacher	45	-	7	8	8	
Goldschmied	46	3	2	7	6	
Pension "Immanpokal"	47	2	-	6	-	6 Schlafplätze
Bauernhöfe	48-52	10	-	-	-	Die Äcker und Viehweiden der Höfe liegen zum größten Teil außerhalb der Stadtmauern. Im Sommerhalbjahr treiben die Bauern ihr Vieh jeden Morgen durch die Stadttore hinaus und abends wieder heim in den Stall. (Knechte und Mägde wohnen auf dem Hof)
Stellmacherei	53	3	4	4	5	
Schuhmacherei	54	4	1	4	5	
Handschuhmacher	55	3	1	7	6	
Fürstenresidenz	56	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 22

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Stadthaus	57	-	-	-	-	Das große Haus beherbergt die Stadtschreiber, Steuereinknehmer usw. In einem Saal im Erdgeschoß tritt einmal im Monat der Ältestenrat der Stadt zusammen.
Arzt	58	1	-	8	4	
Kuchenbäcker	59	4	2	5	6	
Garnison	60	-	-	-	-	Havens hält ständig 250 Mann unter Waffen, diese Garde übernimmt auch die Polizeifunktion in der Stadt. Nicht alle Gardisten wohnen im Garnisonsgebäude, vor allem die älteren Soldaten und Offiziere leben bei ihren Familien. Einen großen Teil des Gebäudes nimmt das Waffenarsenal ein, in dem Waffen und leichte Rüstungen für 1000 Freiwillige gelagert werden. Dazu kommen Arrestzellen, Büros, Werkstätten usw. In einem Nebengebäude sind Hufschmiede und ein Pferdestall untergebracht.
Nostrianer Tor	61	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Gildenhause Kerzenmacher	62	4	7	6	7	
Exerzierplatz	63-65	-	-	-	-	Hier werden die Gardisten im Umgang mit Armbrüsten und Stangenwaffen geschult. Außerdem sind auf dem Gelände die Waffenschmiede (64) und Sattlerei (65) untergebracht.
Fluß- und Sumpffischer	66-70	-	-	-	-	siehe Nr. 1-5
Küstenfischer	71-73	6	-	7	5	Die Bewohner dieser Häuser verfügen über kleine, beschränkt seetüchtige Segelschiffe, mit denen sie zu den Fischgründen nördlich des Mündungsdeltas fahren.
Netzknüpfer	74	3	-	6	5	
Korbmacher	75	10	-	5	4	
Bäckerei	76	2	41	6	2	
Korbmacher	77	12	-	5	4	
Fischladen mit Räucherhaus	78	5	-	4	4	
Gildenhause Tischler	79	1	-	9 (3)	8	
Krämer	80	5	-	5	4	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Taverne "Zum Goldbutt"	81	7	-	3	4	8 Schlafplätze
Räucherhaus	82	-	2	-	-	
Efferdschule	83	12	-	-	-	Hier wohnen die Efferdpriester des benachbarten Tempels und ihre Eleven, die im Efferddienst unterwiesen werden, bevor sie sich auf die Wanderschaft begeben.
Efferdtempel	84	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H27
Tuchhändler	85	4	2	4	SL	
Fischhändler	86	-	3	6	7	
Apotheker	87	3	1	7	6	
Borontempel	88					
Wohnhaus der Borongeweiheten	89	12	-	-	-	Die sterblichen Überreste der Havener werden von den Boronpriestern verbrannt, die Asche wird auf einem kleinen Floß dem Wasser anvertraut. Die Insel, auf der Tempel und Wohnhaus der Geweihten stehen, wird von den Städtern Toteninsel genannt. Es ist nicht verboten, sie zu betreten, dennoch begeben sich die Havener nur dann dorthin, wenn sie die Geweihten im Hause eines Verstorbenen benötigen.
Gildenhaus Bademeister	90	1	2	6	2	
Gildenhaus Zimmerleute	91	2	1	7	5	
Taverne "Zum ewigen Anker"	92	5	2	2	5	keine Schlafplätze
Taverne "Krähennest"	93	4	3	3	4	
Herberge "Heldenzuflucht"	94	3	-	1	3	14 Schlafplätze
Schneiderei	95	4	3	6	5	Spezialist für Teerjacken
Fleischer	96	5	1	3	5	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Pension "Lorbeerzweig"	97	4	-	3	3	6 Schlafplätze
Havena Fanfare	98	1	2	-	-	Redaktions- und Druckhaus der havenischen Wochenzeitung. Der Druck erfolgt mit Hilfe von beweglichen, holzgeschnitzten Lettern — ein Verfahren, das vor einigen Jahren auf der Insel Maraskan entwickelt wurde.
Hotel "Zum Goldenen Drachen"	99	3	5	5	5	20 Schlafplätze Der "Goldene Drache" wird im Buch der Abenteuer erwähnt.
Apotheker	100	3	-	5	2	
Glasbläser	101	-	10	7	7	
Waffenhändler	102	4	1	6	5	
Schneider	103	3	4	6	5	
Käpt'n Graubarts Haus	104	-	-	-	-	siehe "Buch der Abenteuer"
Kuriositätenladen	105	2	3	SL	SL	In seinem kleinen Laden bietet Doto Runwalt brauchbare und nutzlose Gegenstände aus ganz Aventurien an (Götter- und Götzenstatuetten, Giftampullen, Räuchermännchen, Hylaisches Feuer usw. Doto behauptet, alle diese Dinge Seeleuten abgekauft zu haben, doch das meiste, vor allem die "hochwirksamen" Talismane werden in einer kleinen Werkstatt hinter dem Laden von drei Zwergen hergestellt.
Hotel "Großmast"	106	3	3	5	6	
Goldschmied	107	3	-	5	5	
Holzschneider	108	2	-	8	SL	Der Ladenbesitzer fertigt kleine Schnitzereien auf Bestellung und bietet fertige Kaiser-, Fürsten- und Götterfiguren an.
Krämer	109	4	-	7	6	
Kesselschmied	110	3	2	7	5	
Fuhrhof	111	4	6	-	-	Von Havenas Fuhrhöfen werden Waren mit Planwagen in Gegenden transportiert, die per Schiff nicht (oder nur auf Umwegen) zu erreichen sind.
Imman-Stadion	112	-	-	-	-	Ungefähr einmal im Monat findet hier ein Immanspiel statt. (Imman ist der aventurische Nationalsport, eine Mischung aus Hockey und Rugby). Hin und wieder gibt es auch andere Sportveranstaltungen: Massenringkämpfe, Wettläufe, Schieß- und Wurfwettbewerbe. Das Stadion bietet ca. 3000 Personen Platz. Die beiden Haupteingänge liegen auf der Südseite, der Eingang im Norden ist dem Fürsten und den Ehrengästen vorbehalten.

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Stadtpark	113	-	-	-	-	Der Park ist von einem 2 Meter hohen Gitterzaun umgeben, die Tore sind verschlossen. Vor zwölft Jahren kam es im Stadtpark zu einer Serie von Verbrechen, bei denen 14 Menschen verschwanden (nicht spurlos - es blieben immer ein paar blutgetränkte Kleiderfetzen zurück). Seither ist es verboten, den Stadtpark zu betreten, hinter den Gitterstäben ist inzwischen eine fast undurchdringliche Wildnis entstanden. Das Überklettern der Gitterstäbe wurde in jüngster Vergangenheit zu einer beliebten Mutprobe unter Havenas Jugendlichen.
Hotel "Zum Gelben Mond"	114	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 30
Weinhändler	115	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 36
Kuchenbäcker	116	5	1	7	7	
Gildenhaus Hufschmied	117	2	6	5	3	
Gildenhaus Schneider	118	1	16	9	7/8	
Hutmacher	119	3	2	6	6	
Traviatempel	120	8				
Wachsfiguren- kabinett	121	-	4	-	Eintritt: 1 Heller/Pers.	Das Kabinett, in dem Figuren und Szenen aus Aventuriens Geschichte und Mythologie gezeigt werden, ist die größte "Touristenattraktion" der Hafenstadt.
Hotel "Zum Großen Fluß"	122	2	10	9	+ 300%	Das Haus "Zum Großen Fluß" ist Havenas teuerstes Hotel, es bietet Übernachtungsmöglichkeiten für 30 Gäste.
Praiostempel	123	12				
Gildenhaus Krämer	124	2	2	8	7	
Tuchhändler	125	-	6	8	8	
Fleischer	126	3	2	7	6	
Barbier	127	3	2	6	5	
Tortenbäcker	128	7	2	8	7	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Gildenhaus Bogenbauer	129	1	3	10	10	
Buchhändler	130	1	-	Var.	Var.	Beschreibung siehe Seite H 37
Pension "Haus Rondra"	131	3	1	7	5	In Haus Rondra leben vor allem Krieger-Veteranen. 6 Schlafplätze
Zimmerei	132	6	4	6	5	
Glasbläser	133	8	2	5	5	
Werkzeugschmied	134	5	3	9	6	
Wahrsager	135	3	-	?	SL	
Hufschmied	136	7	3	4	5	
Gildenhaus Krämer	137	1	4	8	8	
Apotheker	138	5	-	7	7	
Wohnhaus	139	12	-	-	-	Gardeoberst Cubil Blizzar
Schneiderei	140	8	2	5	5	
Hotel "Havenapalast"	141	4	5	8	8	24 Schlafplätze
Hotel "Haus Gareth"	142	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 30
Hufschmied	143	8	2	7	5	
Gildenhaus Töpfer	144	2	3	5	3	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Fleischer	145	5	13	6	5	
Krämer	146	3	1	5	5	
Gildenhau Kurtisanen	147	1	3	Var.	Var.	
Treffpunkt	148	-	-	-	-	Geheimer Treffpunkt der Meermenschen. Beschreibung auf Seite H38
Gildenhau Waffenschmied	149	2	2	5	4	
Tuchmacher	150	-	18	8	7	
Segelmacher	151	3	3	5	5	
Herberge "Kap Brabak"	152	10	-	1	2	20 Schlafplätze
Lagerhäuser	153-156	-	-	-	-	
Schiffsbauer	157	-	22	-	-	Gefertigt werden kleinere Segelschiffe für Havenas Küstenfischer
Schiffsbauer	158	-	15	-	-	Gefertigt werden kleinere Segelschiffe für Havenas Küstenfischer
Lagerhäuser	159-166	-	-	-	-	
Große Fuhrhöfe	167-168	4	9	-	-	Siehe Nr. 111
Fleischer	169	7	-	4	3	
Herberge "Drachenschiff"	170	4	-	3	3	18 Schlafplätze
Taverne "Salzfaß"	171	7	-	3	5	keine Schlafplätze

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Hotel "Kapitänskajüte"	172	5	3	5	5	14 Schlafplätze
Taverne "Schipperkrug"	173	6	-	5	4	keine Schlafplätze
Pension "Leuchtturm"	174	4	-	5	4	6 Schlafplätze
Laternenmacher	175	12	-	5	5	
Gildenhause Schiffbauer	176	-	-	-	-	
Krämer	177	1	2	4	5	
Gildenhause Pferdehändler	178	1	9	Var.	Var.	
Lagerhaus	179	-	-	-	-	
Werft	180	-	26	-	-	Gefertigt werden voll seetüchtige Handelsschiffe.
Lagerhaus	181	-	-	-	-	
Werft	182-183	-	26	-	-	Gefertigt werden voll seetüchtige Handelsschiffe.
Taverne "Zum Scharfen Hobel"	184	6	-	7	4	keine Schlafplätze, Stammlokal vieler Werftarbeiter, gute, preiswerte Küche.
Seiler	185	3	5	7	5	
Korbmacher	186	13	-	5	5	
Kerzenzieher	187	6	-	6	5	
Korbmacher	188	7	-	4	5	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Zimmerei	189	7	3	6	5	
Tischlerei	190	4	2	5	5	
Zollhaus	191	-	20	-	-	Vom Turm aus beobachten die Zöllner einfahrende Schiffe, die vor dem Passieren der Zollbrücke (192) eine Gebühr zu entrichten haben.
Zollbrücke	192	-	-	-	-	Ziehbrücke; Durchfahrtsbreite 12 Meter
Krämer	193	3	2	6	5	
Kuchenbäcker	194	5	2	7	5	
Garethor Tor	195	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Gildenhau Müller	196	2	-	4	4	
Apotheke	197	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H35
Töpferei	198	7	3	5	5	
Siechenhaus	199	-	12	-	-	Das Haus, in dem arme Kranke der Stadt von Peraine-Geweihten gepflegt werden, besteht seit über 300 Jahren. Man muß es dem Fürstenhaus hoch anrechnen, daß es diese, in Aventuren äußerst seltene, Einrichtung auch in Notzeiten stets unterstützte. Im Siechenhaus können 75 Kranke betreut werden.
Perainetempel	200	14				
Bäckerei	201	-	38	6	2	
Fleischerei	202	6	3	7	6	
Färberhäuser	203-208	8	-	-	-	
Apotheke	209	5	1	5	6	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Schneider	210	10	-	5	4	
Herberge "Zum Reuter"	211	8	-	2	3	
Armenhaus	212	32	-	-	-	In diesem Haus leben vor allem ältere, mittellose Einwohner Havenas, die während ihres Lebens nicht mit dem Gesetz in Konflikt gekommen sind.
Schuhmacher	213	5	1	7	5	
Bauernhöfe	214-215	ca. 10	-	-	-	Die Äcker und Viehweiden der Höfe liegen zum größten Teil außerhalb der Stadtmauern. Im Sommerhalbjahr treiben die Bauern ihr Vieh jeden Morgen durch die Stadttore hinaus und abends wieder heim in den Stall. (Knechte und Mägde wohnen auf dem Hof).
Gildenhaus Fleischer	216	2	1	-	-	
Gildenhaus Glasbläser	217	2	2	4-8	9	
Gildenhaus Schriftgelehrte	218	1	15	7	Var.	
Gemüsehändler	219	1	1	4-6	5	
Herberge "Widderkopf"	220	4	-	3	3	20 Schlafplätze
Herberge "Klabautermann"	221	2	1	1	2	25 Schlafplätze
Taverne "Am Südstrand"	222	5	1	2	5	keine Schlafplätze
Gildenhaus Fischer	223	3	4	-	-	
Gildenhaus Goldschmiede	224	1	1	7	5	
Bauernhöfe	225-228	ca. 10	-	-	-	
Wassertor Nordturm	229	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Hufschmied	230	5	2	6	5	
Menagerie	231	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 34
Ruinen	232	-	-	-	-	Altes Fürstenschloß
Nahemas Turm	233	-	-	-	-	siehe Buch der Abenteuer
Flußlotsengilde	234	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 40
Seelotsengilde	235	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 40
Glasbläser	236	7	4	5	5	
Zimmerei	237	3	8	8	7	
Kornspeicher	238-240	-	-	-	-	
Lagerhäuser	241-243	-	-	-	-	
Schriftgelehrter	244	1	-	7	6	
Mühle	245	3	2	*	*	
Wassertor	246	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Mühle	247/48	4/6	2/1	*	*	
Bauernhöfe	249-250	-	-	-	-	Die Äcker und Viehweiden der Höfe liegen zum größten Teil außerhalb der Stadtmauern. Im Sommerhalbjahr treiben die Bauern ihr Vieh jeden Morgen durch die Stadttore hinaus und abends wieder heim in den Stall. (Knechte und Mägde wohnen auf dem Hof).
Töpferei	251	12	-	4	3	

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Töpferei	252	5	2	6	5	
Kerzenzieher	253	5	-	5	5	
Sattler	254	3	-	3	4	
Korbmacher	255	7	-	6	5	
Gildenhau Ärzte	256	2	1	-		
Sattler	257	4	2	5	5	
Küfer	258	3	5	-	-	
Lohgerbereien	259-262	-	ca.10-15	-	-	Tagsüber arbeiten 10-15 Leute in jeder Gerberei. Die bei der Lederbearbeitung auftretenden Gerüche werden meistens vom kräftigen Seewind landeinwärts geblasen. Weht der Wind einmal von Südosten, kann man in der ganzen Stadt Flüche über das Gerberhandwerk hören.
Südtor	263	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Wassertor	264	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 1
Hufschmied	265	5	3	7	5	.
Seifensiederei	266	-	12	-	-	
Gildenhau Sattler	267	4	19	6	8	
Arzt	268	1	-	?	3	Sindar Eltwyn
Geldwechsler	269	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H38
Pension "Hafenmelodie"	270	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H31

Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
Herberge "Bei Rukus"	271	-	-	-	-	Beschreibung siehe Seite H 30
	272					
	273					
	274					
	275					
	276					
	277					
	278					
	279					
	280					
	281					
	282					
	283					
	284					
	285					
	286					

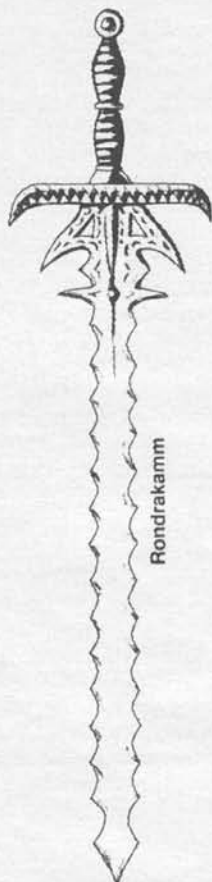
Bezeichnung	lfd. Nr.	B	A	Q	P	Bemerkungen
	287					
	288					
	289					
	290					
	291					
	292					
	293					
	294					
	295					
	296					
	297					
	298					
	299					



Efferdbart



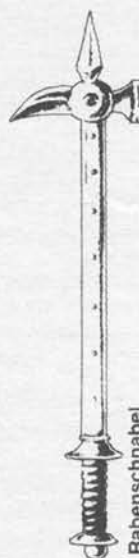
Zweillien



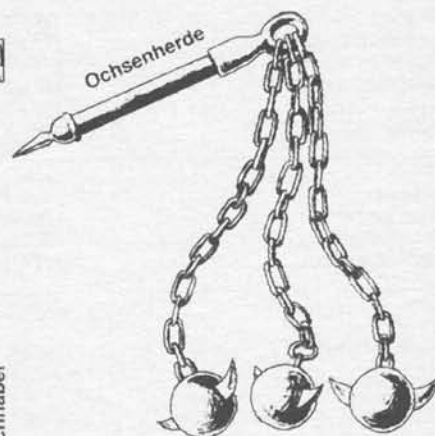
Rondrakamm



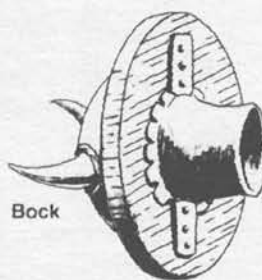
Brabakbengel



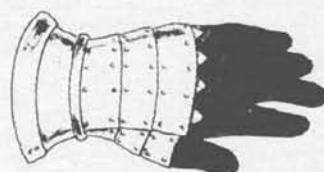
Rabenschnabel



Ochsenherde



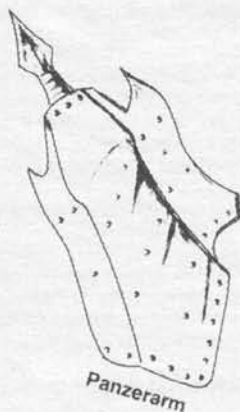
Bock



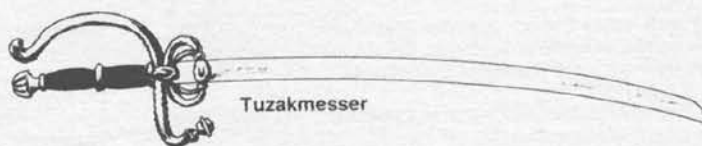
Veteranenhand



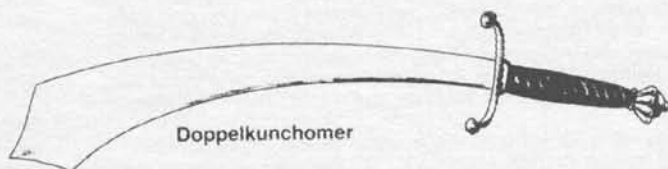
Havenarohr



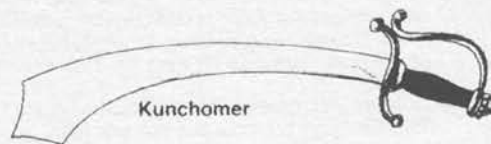
Panzerarm



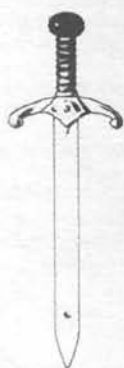
Tuzakmesser



Doppelkunchomer



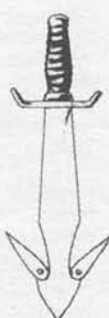
Kunchomer



Mengbilar



Ogerfänger



Basiliskenzunge



Hutfeder

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Preis (in S)
Zweihänder					
Efferdbart	1W + 2	90	-1/+1	3	80
Tuzakmesser	1W + 6	60	-(15-GE)*	2	220
Ochsenherde	3W + 3	240	-(17-KK)*	2	110
Doppelkhunchomer	1W + 5	150	-1/-3	3	125
Rondrakamm	1W + 5	150	-2/-2	3	140
Zweililien (2AT/KR)*	1W + 3	80	-(16-GE)*	4	95
Einhänder					
Khunchomer	1W + 4	70	0/-1	3	70
Brabakbengel	1W + 5	120	-(17-KK)*	2	80
Rabenschnabel	1W + 4	90	-1/-5	3	110
Dolche					
Basiliskenzunge	1W + 1	25	0/-3	3	25
Ogerfänger	1W + 2 (1W)*	30	0/-3	4	95
Mengbilar	1W + 1 (+ Gift)	20	0/-3	6	110
Parierschilde*					
Bock (RS1)	1W	120	-3/0	2	80
Panzerarm (RS1)	1W	220	-4/+1	2	135
Trickwaffen					
Veteranenhand	1W + 1	60	-2/-6	5	225
Havenarohr (Dolch)	1W + 1	20	0/-4	4	145
Havenarohr (Blasrohr)	Gift	15	Reichweite: 15 m		s.o.
Hutfeder	1W + 1	15	Reichweite: 20 m		225
Waffengürtel (Eisenglieder)		80			60
Schwertscheide		80			20
Dolchscheide		10			12

* siehe Anmerkungen

Efferdbart: Dreizack mit im Dreieck angeordneten Zinken, gut geeignet, um gegnerische Schwertstiche abzufangen. Beliebte bei den Havener Fischern, die den Bart auch als **Wurfspeer** verwenden.

Tuzakmesser: Sehr leichte Zweihandwaffe aus hochwertigem Stahl. Das Schwert wird in einer Holzscheide frei in der Hand getragen; eine Befestigung am Gürtel ist unnötig. Am Heft des Tuzakmessers ist ein kleines Glöckchen angebracht, das während eines Kampfes fröhlich klingelt. Dennoch kommt selten Heiterkeit auf, wenn das Schwert von einem Meisterkämpfer geführt wird. Abzug auf AT und PA ergibt sich aus der Geschicklichkeit des Kämpfers: 15 minus GE-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Eine GE über 15 ergibt **keinen** Zuschlag auf die AT- und PA-Werte.

Ochsenherde: Eine fürchterliche Waffe, wenn sie von einem überdurchschnittlichen starken Kämpfer geführt wird. Bei niedriger KK erreicht man kaum die für eine erfolgreiche Attacke erforderliche Schnelligkeit. Dazu ist das Gewicht der Ochsenherde zu groß: 17 minus KK-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Kein Zuschlag für eine KK über 17.

Doppelkhunchomer: Prunkzweihänder aus Südenturien, wird ohne Scheide in einem Gehänge auf dem Rücken getragen.

Rondrakamm: Wird ohne Scheide (meist über der Schulter) getragen. Eine in Abwehr und Verteidigung gleich gute Zweihandwaffe.

Zweililien: Sehr verbreitet in der Gegend um Elvenia. Um die Waffe zu ihrer vollen Wirkung zu bringen, benötigt man langes Training und eine außerordentliche Geschicklichkeit. 16 minus GE gleich Abzug auf AT und PA.

Khunchomer: Breiter, südaventurischer Säbel. Wird ohne Scheide im Gürtel getragen.

Brabakbengel: Schwerer Streitkolben mit langer Stoßspitze. Effektive Handhabung nur bei hoher KK möglich. 17 minus KK-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Kein Zuschlag für eine KK über 17.

Rabenschnabel: Leichter Kriegshammer mit gefährlicher Spitze. Beliebte Reiterwaffe.

Basiliskenzunge: Zweischneidiger Dolch mit gewellter Klinge. Wird häufig von Damen getragen.

Ogerfänger: Die Widerhaken in der Klinge klappen heraus, wenn versucht wird, die Waffe aus der Wunde zu ziehen. So lange sie im Körper verbleibt, verursacht sie 1W Schadenspunkte pro Spielrunde. Die Waffe kann nur nach dem Kampf entfernt werden — entweder mit Gewalt (3W SP) oder durch einen Wundarzt oder Heiler (1W SP).

Mengbilar: Giftdolch aus Mengbilla mit ausgehöhltem Griff und Giftkanal in der Klinge. Sehr zerbrechlich.

Bock: Kleiner Schild, erhöht den RS um 1. Kann auch zu Attacken verwendet werden. Der Kämpfer hat dann 2 AT in einer KR. Gehen jedoch beide Attacken fehl, darf er die nächstfolgende(n) Attacke(n) seines(r) Gegner(s) **nicht** parieren.

Panzerarm: Parierschilde, der den ganzen Unterarm bedeckt, Verwendung, siehe Bock.

Veteranenhand: Die Waffe wird als Handschuh getragen und gleicht einer ledernen Handprothese. Wenn der Träger die Faust ballt, schieben sich vier Messerklingen nach vorn. Mit der **Veteranenhand** kann man keine andere Waffe führen und auch keinen zweiten Angriff pro KR ausführen.

Havenarohr: Spazierstockchen aus Ebenholz mit silbernem Knauf und Fußstück. Die längere Hälfte des Rohres lässt sich nach Entfernen des Fußstücks als Blasrohr verwenden, die kürzere Hälfte als dreikantiger schlanker Stoßdolch. Giftige Blasrohrpfeile können im hohlen Griff versteckt werden.

Hutfeder: Wurfscheibe mit drei Sichelklingen. Die Scheibe wird häufig bunt bemalt als Hutschmuck getragen. Entfernungstabelle für die Wurfaffe, siehe Wurfbeil, **Buch der Regeln I**, S. 41.

Preisliste

Mit den folgenden Listen hoffen wir, die Wißbegier der zahlreichen DSA-Spieler zu befriedigen, die sich schriftlich bei uns nach den Preisen für viele Dinge des täglichen Gebrauchs erkundigten. Wir geben aber zu bedenken, daß man die Angaben nicht ohne weiteres auf jeden Basar in Aventurien übertragen kann: Havena ist eine Hafenstadt — dort sind manche Dinge (Unterbringung, Verpflegung) teurer als in Landstädten, andere sind billiger, da sie direkt vom Hafen in den Verkauf gelagert und nicht erst über weite Strecken transportiert werden müssen. (Das gilt besonders für die ausgefallenen »Import«-Waffen in unserer Liste.) Zu berücksichtigen ist auch die unterschiedliche Verfügbarkeit der Waren. Hier ist eine Hafenstadt ebenfalls im Vorteil. Ein Havener kann häufig ohne Schwierigkeiten Dinge erwerben, von denen ein Norburger nur träumen kann. Also, liebe Spieler, rechnet nicht damit, daß euer Spielleiter in jedem aventurischen Dörfchen ein riesiges Warensortiment bereithält, nehmt mit den Dingen vorlieb, die die Gegend euch bietet.

Erläuterungen:

Alle Gewichte in aventurischen Unzen (25 g; 1 kg = 40 Unzen), Preisangaben in Kreuzer (Abk. K), Heller (H), Silbertaler (S), Dukaten (D). 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer.

Im Abschnitt **Kleidung** finden Sie meistens 2 Preisangaben. Der erste Preis gilt für eine gebrauchtes oder billiges, auf dem Markt oder beim Händler freigegebenes Kleidungsstück; der zweite Preis bezieht sich auf die Maßanfertigung eines Handwerkers. Kein Preis ist als Festpreis zu verstehen, um jede Ware und Dienstleistung darf gefeilscht werden.

Kleidung	Gew.	Preis
Wollstrümpfe	4	3 H 3 S
Seidenstrümpfe	2	12 S 6 D
Nachthemd (Leinen)	15	1 S 8 S
Nachthemd (Seide)	4	12 S 8 D
Nachtmütze	4	2 H 2 S
Mieder	25	2 S 2 D
Hemd/Bluse (Leinen/Wolle)	10/15	8 H 8 S
Hemd/Bluse (Seide)	5	12 S 8 D
Jacke (Wolle)	40	2 S 1 D
Jacke (Leder)	60	4 S 3 D
Pelzweste	50	5 S 2 D
Beinkleider (Wolle)	30	1 S 1 D
Beinkleider (Leder)	50	3 S 4 D
Rock (Leinen/Wolle)	35	1 S 4 D
Rock (Seide)	15	1 D 7 D
Kleid (Leinen/Wolle)	40/50	1 S 6 D
Kleid (Seide)	20	3 D 12 D
Kapuzenmantel, lang	80	1 D 6 D
Mantel, kurz (Wolle)	60	3 S 3 D
Pelzmantel	120	3 D 12 D
Cape	50	2 S 8 S
Teerjacke	60	5 S
Wollmütze	3	2 H
Haube	3	5 H 5 S
Filzhut	4	1 S 8 S
Filzhut m. Straußenfedern	10	3 S 2 D
Fellmütze	30	5 S
Ledergürtel	6	1 S 6 S
Schultergurt	20	6 S 1 D
Lederhandschuhe (leicht)	6	3 S 2 D
Stulpenhandschuhe	30	6 S 3 D
Wollfäustlinge	4	3 H
Pelzfäustlinge	10	4 S
Muff	30	4 S
Strohschuhe	25	3 H
Sandalen	30	6 H 6 S
Lederschuhe	40	2 S 1 D
Stiefel, leicht	75	9 S 3 D
Reiterstiefel, schwer	100	2 D 5 D

Nahrungsmittel

	Gew.	Preis
Schwarzbrot	20	1 H
Weizenbrot	40	3 H
Sauerteigbrot	40	1,5 H
Hefebackwerk	20	2 H
Napfkuchen	20	2 H
Marzipantorte	20	6 H
Honigkuchen	20	2 H
Fladenbrot	20	3 K
Rindfleisch (Braten)	20	6 H
Schweinefleisch (Braten)	20	4 H
Hammelfleisch	20	4 H
Esels-/Pferdefleisch	20	2 H
Dauerwurst	20	3 H
1 Huhn	40	6 H
1 Gans	200	4 S
1 Wachtel	8	1 S
1 Purpurmeise	1	1 S
Koschammerzungen	4	2 D
1 Hering	17	5 K
Hering, geräuchert	17	6 K
Prembutt	20	8 K
Prembutt, geräuchert	20	1 S
Tintenfisch	20	4 K
Salzarele	20	1 S
1 Feuertopf	120	1 D
6 Eier	20	9 K
Schafskäse	20	1,5 H
Hartkäse (aus Kuhmilch)	20	2 H
Kuhmilch	20	3 K
Butter	20	1 H
Bohnen (frisch)	20	4 K
Bohnen (getrocknet)	20	5 K
Grün-/Weißkohl	20	3 K
Rotkohl	20	5 K
Porree	20	8 K
Kartoffeln (Delikatessel)	20	5 S
Kürbis	20	4 K
Erbsen (frisch)	20	8 K
Erbsen (getrocknet)	20	8 K
Zwiebeln	20	5 K
Knoblauch	20	2 S
Salz	20	1 S
Pfeffer	20	3 S
Kräuter (trocken)	10	1 S
Kandiszucker	10	1 S
Äpfel	20	5 K
Birnen	20	5 K
Erdbeeren	20	4 H
Kirschen	20	2 H

Naschwerk

Zuckerstange	1	3 K
Kandierte Früchte	10	1 S
Lakritze	10	3 H
Karamelbonbons	10	6 H
Süßholz	10	2 K

In der Taverne (Speisen- u. Getränkekarte)

Eintopf	3 H
Fleischgericht	7 H
Fischgericht	5 H
Brot und Wurst	2 H
Brot und Käse	1 H
Brot (4 Unzen)	5 K
Glas Bier (15 U.)	6 K
Glas billiger Wein (10 U.)	9 K
Glas teurer Wein (10 U.)	5 H
Glas Brantwein (2 U.)	6 K
Glas teurer Brantwein (2 U.)	7 H
Glas Milch (10 U.)	3 K

Übernachtung

Strohsack im Schlafsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftsraum	6 H
Einzelzimmer	3 S
Doppelzimmer	5 S
Suite	2 D

Körperpflege

Rasur	5 H
Bartschnitt	6 H
Frisur (einfach)	1 S
Ballfrisur	5 S
Vollbad	8 H
1 Stück Seife	2 H

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel

	Gew.	Preis
Holzbecher	2	3 H
Becher, irden	5	5 H
Krug, irden	30	2 S
Trinkglas	4	6 S
Glaskaraffe	20	2 D
Kristallpokal	4	4 D
Glasfläschchen	4	5 S
Teller, irden	6	5 H
Teller, Zinn	8	3 S
Eisenpfanne Ø 20 cm	40	4 S
Eisenpfanne Ø 30 cm	80	8 S
Eisentopf, 10 l	120	1 D
Eßbesteck, Zinn	10	5 S
Eßbesteck, Silber	10	2 D
Eßbesteck, Gold	15	15 D
Kerze, 20 cm	2	1 H
Kerze, 40 cm	4	2 H
Öllampe	15	3 S
Lampenöl	10	5 H
Pechfackel	20	5 H
Lederranzen	30	2 S
Lederrucksack	50	4 S
Tuchbeutel	15	4 H
Feuerstein und Stahl	5	5 H
Zunderkästchen	5	2 S
Zweimannzelt (Leinen)	600	2 D
Angelhaken, Schnur	1	2 H
Kleines Fischnetz	35	2 S
Großes Netz	80	5 S
Wolldecke	60	2 S
Wasserschlauch	5	1 S
Hocker	120	6 S
Stuhl	160	2 D
Holzbank	400	3 D
Sessel	800	10 D
Tisch	1000	5 D
Bett	3200	15 D
Himmelbett	5000	30 D
Handspiegel	20	1 D
Wandspiegel	200	6 D
Kerzenständer, Zinn	60	8 S
Kerzenständer, Gold	100	100 D
Kommode	1200	10 D
Schrank	4000	20 D
Truhe, klein	200	8 S
Truhe, groß	600	3 D
Stoffpuppe	10	5 H
Wachspuppe	40	5 S
Holzschwert	8	2 H
Zinnfigürchen	0,5	8 K
Kaleidoskop	20	8 S
Säge	60	2 D
Hammer	40	8 S

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel

	Gew.	Preis
Kletterhaken, 10 Stck.	50	5 S
Nägel, 50 Stck.	30	1 D
Brecheisen	85	1 D
Pickhacke	200	2 D
Schaufel	80	1 D
Strick, 10 m	45	4 S
Strickleiter, 5 m	70	1 D
Kette, 5 m	80	2 D
Stundenglas	10	2 D
Brille	3	40 D
Fernrohr	40	80 D
Schreibzeug (Pergament, Tinte, Feder)	6	5 S
Holzkohlestift	0,3	1 K
Zaumzeug	40	6 S
Sattel	200	4 D
Packsattel	200	3 D
Hufeisen (m. Beschlag)		3 S
Einspanner (2-sitzig)	6000	410 D
Kutsche, vierspännig	20000	900 D
kl. Ruderboot	2000	120 D
Boot, 6 m lang	16000	650 D
Segel, 12 m²	300	10 D
Zugpferd		200 D
Reitpferd, unerfahren		100 D
Reitpferd, erprobt		150 D
Schlachtroß		500 D

Heilkräuter und Gifte,
Werkzeug und Preise siehe
Buch der Regeln II

Der Fürstenpalast von Havena

Die heutige Residenz des Fürsten Cuano Ui Bennain wurde kurz nach dem großen Erdbeben im Jahre 291 v.H. erbaut. Die gesamte Anlage ist weniger zu Verteidigungszwecken als zur Repräsentation angelegt und daher auch nur gering befestigt.

Umgeben von einer achteckigen, sieben Meter hohen Mauer liegen insgesamt fünf Gebäude im Inneren des Anwesens: der U-förmige Palast, eine Schmiede, die Garnisonsunterkünfte mit Pferdestall und Remise sowie ein Gärtnerhäuschen mit Geräteschuppen und ein Stall für verschiedenes Federvieh. In die Ringmauer eingelassen ist in allen acht Ecken je ein sechs Meter durchmessender, zehn Meter hoher Turm, und zwei Tortürme gleicher Abmessungen befinden sich an beiden Seiten des Haupttores in der südlichen Mauer. Die Nordmauer wird unterbrochen durch das Nordtor (als Lieferanteneingang) und den alten, zehn Meter starken und 13 Meter hohen Bergfried. Auf dem nur über die Türme zu betretenden Wehrgang der Ringmauer patrouillieren im sechsstündigen Wechsel jeweils acht Wachsoldaten. Je zwei weitere halten sich in den beiden Tortürmen des Haupttores auf. Die nicht diensthabenden Gardisten stehen zur ständigen Verfügung in der Wachunterkunft bereit.

Zwischen Nordmauer und Nordwand des Palastes liegt eine zweigeteilte Gartenanlage, die sowohl als Nutz- wie auch als Ziergarten mit Bäumen und Sträuchern gestaltet wird. Vom Haupttor aus zieht sich eine kiesbestreute Allee zum halbrunden Vorplatz mit Ziehbrunnen direkt vor dem freistehenden Palast.



Geschichte der Anlage:

Mit dem Bau der jetzigen Residenz des Fürsten wurde kurz nach dem großen Erdbeben von 291 v.H. begonnen. Der alte Sitz der Bannains lag in der versunkenen Unterstadt von Havena. So entschloß sich Syrus Bannain, an der Stelle eines alten Kastells aus der Gründungszeit Havenas einen neuen Landsitz zu erbauen. Eines der Wahrzeichen Havenas aus jener Zeit war der alte Bergfried, der als einziger Teil jenes Kastells die Stürme der Jahrhunderte überstanden hatte. Syrus sah dies als gutes Zeichen an und begann vom Bergfried aus mit dem Bau der Ringmauer. Dabei benutzte er die Trümmer von Havenas zerstörten Gebäuden. Mit dem Bau des Palastes wurde zwei Jahre später begonnen, doch sollte es 15 Jahre dauern, bis er komplett fertiggestellt wurde, da viele Bewohner gestorben oder geflüchtet waren und es kaum zu Neusiedlungen kam. Erst Syrus' Sohn, Gortum Bannain, konnte 273 v.H. in den Palast einziehen.

Vater und Sohn sowie den am Bau beteiligten Handwerkern blieben bei ihrer Arbeit die nicht zerstörten Teile der unterirdischen Anlage verborgen.

Erst im Jahre 200 v.H. entdeckte Leric Bannain bei nachträglichen Renovierungsarbeiten am Hauptgang des Palastes einen Gang, den er mit Hilfe zweier Diener zum Fluchtweg ausbauen ließ. Über den Verbleib der Diener gibt die Chronik leider keine Auskunft. Auch heute, im Jahre 7 H., wissen nur wenige Personen von der unterirdischen Anlage. Nur dem Fürsten, seiner Gemahlin, ihrer Tochter und dem Hauptmann Eelko (dem engsten Vertrauten des Fürsten) ist der Weg bekannt. Die gesamte Anlage hingegen kennt nur der Druide Megalon. Er benutzt sie in erster Linie für seine »Forschungszwecke«.

Die Gebäude der Anlage

1. Der Fürstenpalast

Der Fürstenpalast ist ein dreiflügeliges Gebäude mit einer West-Ost Ausdehnung von 90 Metern und einer Nord-Süd Ausdehnung von 47,5 Metern an den Außenseiten der Flügel sowie einer Nord-Süd Ausdehnung von 25 Metern im Mittelteil. Das Hauptgebäude hat eine Firsthöhe von 8,5 Metern, die Flügel sind 4,5 Meter hoch. Alle drei Gebäudeteile besitzen ein Flachdach.

Aus dem Dach des Hauptgebäudes ragt das drei Meter hohe Sternenzimmer heraus. Die Deckenhöhe im Inneren des Gebäudes einschließlich des Kellers beträgt vier Meter. Soweit keine Fenster in den Räumen und Gängen vorhanden sind, erfolgt die Ausleuchtung durch Fackeln, die im Abstand von fünf Metern aufgestellt sind. Alle Gänge im Palastbereich sind 2,5 Meter breit.

E1 Empfangshalle

Der Raum hat wie alle anderen eine Deckenhöhe von vier Metern. Mächtige Säulen stehen im Abstand von 2,5 Metern zueinander und zu den Mauern um das große Treppenhaus herum. Wände, Fußboden und Decke des Raumes sind vollständig mit weißem Marmor verkleidet. Das Hauptportal in der Südwand ist drei Meter hoch und besteht aus zwei eisenbeschlagenen Bronzetoren, die durch einen hölzernen Querbalken verriegelt werden. Es wird Tag und Nacht von zwei Gardisten bewacht. In der Westwand befindet sich das reichverzierte und drei Meter hohe Eingangsportale zum Thronsaal. Von der Ostwand führen drei Türen in dahintergelegene Räumlichkeiten.



E2 Thronsaal

Der ebenfalls in Marmor gehaltene Thronsaal ist ein großer Raum mit Eingangsportal in der Ostseite und einer verzierten Tür in der Nordseite. An der Südseite befinden sich zwei Fenster. Je drei Säulen stehen im Nord- und Süd-bereich. Zu festlichen Anlässen nehmen die Herolde des Fürsten hier Aufstellung.

Auf einem mit drei umlaufenden Treppenstufen versehenen Podest aus schwarzem Marmor stehen die drei geschnitzten Ebenholz-throne der Fürstenfamilie. Hinter ihnen befindet sich ein weinroter, drei Meter hoher Brokatvorhang mit aufgesticktem Fürsten-wappen.

E3 Wachraum der Palastgarde

Dieser schmucklose Raum besitzt eine Tür in der Nord- und eine, über eine Treppe zu erreichende Tür in der Südwand.

Der Raum enthält ein Feldbett, einen Tisch, zwei einfache Stühle und einen zweitürigen Spind mit dem Eßgeschirr und anderen Aus-rüstungsgegenständen der Wachsoldaten.

E4 Vorraum

Ein Raum mit einem drei Meter hohen Brokatvorhang als östlichem Abschluß. Decken-höhe hier nur drei Meter!

In der südwestlichen Ecke befindet sich eine nur vom Keller aus zu öffnende Falltür (Zwergeninstinkt 16) mit Zugang zu einem Teil der unterirdischen Anlage, der nur dem Druiden bekannt ist.

E5 Wachraum

E6 Privatraum des Fürsten

Dieser Raum ist mit Holz vertäfelt. Auf dem Parkettfußboden liegt in der Mitte des Raumes ein großer handgeknüpfter Teppich. In der Deckenmitte sorgt ein großes Oberlicht für die Beleuchtung.

In der Südostecke, halb von der Treppe verdeckt, befindet sich eine weitere Falltür (Zwergeninstinkt 16), die nur von unten zu öffnen ist. In den Bücherregalen hinter dem Schreibtisch stehen Privatliteratur, Akten der Regierungsgeschäfte usw.. Unter anderem gibt es dort auch eine Lexikonreihe mit 26 Bänden (ein Band pro Buchstabe). Die ledernen Buchrücken sind mit goldenen, eingelassenen Lettern bedruckt. Fährt man mit dem Finger über den Buchstaben B (B wie Bannain), öffnet sich der Buchrücken und gibt eine Phiole mit einem magischen Heiltrank (20 LP) frei. Die Fackel an der Westwand ist hohl und enthält einen magischen Ring. Drückt der Träger des Ringes auf den eingefaßten Edelstein, so macht der Ring den Träger unsichtbar. Leider ist diese Fähigkeit nur dreimal in dem Ring vorhanden, danach besitzt er nur noch seinen normalen Wert. Die versteckten Gegenstände sind nur den Bannains bekannt.

E7 Schlafzimmer des Fürstenpaares

An der Ostwand des Raumes befindet sich das große Bett des Fürstenpaares. Es ist von einer Bettumrandung umgeben. In der Süd-

westecke steht eine Frisierkommode mit Spiegel und Hocker. Ein kleiner Schrank mit zwei Stühlen schmückt die Nordwand.

E8 Privatraum der Fürstin

Das große Doppelbett in der Südostecke des Raumes wird von einem dunkelblauen, mit silbernen Vögeln bestickten Satinvorhang umschlossen. Die Schränke an der Ost- und Süd-wand beinhalten die umfangreiche Garderobe der Fürstin. Ein Nähecke sowie eine Frisierkommode bilden weitere Einrichtungs-gegenstände.

Die Truhe an der Westwand enthält den gesamten Schmuck der Fürstin. Das Schloß ist trotz seiner Zierlichkeit ohne Schlüssel nur mit einer kombinierten Kraft- und Geschicklichkeitsprobe (beide +3) zu öffnen. Den Schlüssel trägt die Fürstin als Verschuß ihres goldenen Arm-bandes am linken Handgelenk immer bei sich.

E9 Ankleidezimmer

Auffallend in diesem Raum ist ein 50 cm hoher kreisrunder Podest. Darauf steht in der Mitte ein Stuhl. Ein einfaches Brett, eine Nähecke, ein Kleiderschrank sowie eine Frisierkommode runden die Einrichtung ab.

Podest und Stuhl dienen der Fürstin natürlich zum Ankleiden und Anprobieren ihrer Garderobe.

E10 Musikzimmer

Der Raum besitzt ein großes Cembalo als Mittelpunkt, je ein Fenster in der Ost- und Süd-wand sowie eine Tür in der Nord- und Westwand. Zwei Schränke und einige Pflanzenkübel mit großen Palmen bilden den Rest der Einrichtung.

E11 Wohn- und Schlafrum der Prinzessin

Ein Fenster im Süden und je eine Tür im Norden und Osten bilden die Zugänge zu diesem Raum.

Der Inhalt der Truhe an der Süd-wand besteht aus kostbarem Spielzeug, dessen Wert (150 Dukaten) die Spieler nur nach einer gelungenen Klugheitsprobe einschätzen können.

E12 Westlicher Kesselraum

In diesem quadratischen Raum fällt sofort der große Kessel mit darunterliegender Feuerstelle ins Blickfeld. Große Holzstöße nehmen den restlichen Raum ein.

Dieser Raum stellt einen wesentlichen Teil des Palastheizungssystems dar. Aus dem kugelförmigen Kupferkessel fließt von der Feuerstelle erhitztes Wasser durch Tonrohre im Fußboden über ein natürliches Gefällesystem zum östlichen Kesselraum. Dort beginnt ein gleichartiger Kreislauf in westlicher Fließrichtung. Dieses System ist während der kalten Jahreszeit in Betrieb. Holzvorräte werden aus dem Waldbesitz des Fürsten ergänzt.

Voreilige Spieler, die zu gern an den Rädchen und Kurbeln des Steuersystems ihre Geschicklichkeit testen wollen, bringen die

Anlage bei einer mißglückten Geschicklichkeitsprobe (—5) zur Explosion. Sie würde schwere Gebäudeschäden im Umkreis von 15 Metern erzeugen. Die Tür zu diesem Raum ist daher mit einem Schild mit der Aufschrift »Betreten strengstens untersagt« versehen. Zu jeder Tageszeit sind hier zwei Heizer mit 60%iger Wahrscheinlichkeit anzutreffen.

E13 Bibliothek

Beherrschend in diesem großen Raum ist der offene Kamin an der Westwand. Vor ihm befindet sich eine Sitzgruppe. Die Regale und Schränke an den Wänden erheben sich bis zur Zimmerdecke und beinhalten Bücher aller Bereiche aventurischen Wissens. An der Decke hängt ein großer Kronleuchter aus Hirschgeweihen.

Eine Falltür (Zwergeninstinkt 12) führt zum bereits erwähnten Fluchtsystem. Sie kann von oben und unten geöffnet werden. Der Öffnungsmechanismus befindet sich in dem östlich von der Falltür gelegenen Schrank und wird durch Herausziehen des rot eingebundenen Buches »Der ringende Herr« betätigt. Von unten ist die Falltür normal zu öffnen.

E14 Baderaum

Der in Alabaster gehaltene Baderaum besteht aus drei Teilen: dem großen Vorraum mit Schwimmbassin sowie den beiden daran angrenzenden Privatbädern des Fürstenpaares. Ein reichverzierter Badeofen, Pflanzenkübel mit Palmen sowie auf Mauervorsprüngen aufgereichte Badesalze und wohlriechende Essenzen geben dem Raum zusammen mit den großen Wandspiegeln eine erlesene Atmosphäre.

E15 Großer Festsaal

Der Raum wird durch eine drei Meter hohe Rosenholztür betreten. An der West- und Nordseite befinden sich je zwei große Doppelfenster. Ebenfalls an der Westseite steht ein offener Kamin.

Die großartige, rechtwinklige Festtafel bietet Platz für ein Bankett mit mehr als 30 Personen. Sie wird von drei prachtvollen Kristall-lüstern beleuchtet. Die Wände sind mit der Ahnengalerie des Fürsten geschmückt.

Eine Falltür (Zwergeninstinkt 12) wird durch Drehen der einzigen Fackel an der südlichen Wand im nördlichen Raumteil von oben geöffnet. Von unten wird die Falltür einfach heruntergezogen. Über dem Kamin hängt ein Kriegsschild mit aufgemaltem Wappen der Bannains, darunter sind zwei gekreuzte unzerbrechliche Schwerter mit TP 1W6+6 angebracht.

E16 Sekretariat

Das Zimmer enthält außer Bett und Privatschrank des Hofschreibers Grafos Inke dessen riesigen Schreibtisch, vier Stühle und zwei Schränke. Grafos hält sich hier während des gesamten Tages mit 60%iger Wahrscheinlichkeit auf.

E17 Vorratsraum

In den Schränken an den Wänden sind Le-

bensmittel, Gewürze und weitere Dinge zur Speisenzubereitung gelagert.

E18 Hofküche

Die Küche besitzt drei Türen in der Südwand, je eine in der West- und Ostwand sowie eine große Tür in der Nordwand. Zwei große Tische, drei Schränke, einige Stühle und eine Menge Küchenzubehör gehören zur weiteren Einrichtung.

E19 Vorratsraum (wie E17)

Eine nur von unten zu öffnende Falltür (Zwergeninstinkt 16) befindet sich an der Westseite.

E20 und E21 Vorratsräume

Einrichtung wie E17

E22 Zimmer des Hauptmann Eelko

Ein Bett, ein Spind und ein Tisch mit zwei Stühlen sind die einzigen Einrichtungsgegenstände dieses Raumes.

Die Tür zu seinem Zimmer ist meist verschlossen, da Eelko häufig als Begleiter des Fürsten unterwegs ist.

E23 Zimmer des Mikali Kremso

Grundriß wie E22, ebenso Einrichtung; jedoch statt eines Tisches mit zwei Stühlen ein großer Schreibtisch mit Ledersessel. Das Zimmer hinterläßt einen unordentlichen Gesamteindruck.

E24 Menagerie und Springbrunnen

Die Aufstellung der Käfige und des Brunnens sowie ihre Größe sind dem Plan zu entnehmen. Es handelt sich um Käfige mit engmaschigem Drahtgitter.

Inhalt der Käfige

- a) 20 Schmetterlinge, davon fünf der Gattung Ikanaria
- b) drei Nesselvipern
- c) ein Riesenhirschkäfer
- d) zwei Guftrasseln
- e) zwei Marasken und 20 Borbarad-Moskitos
- f) und g) je zehn harmlose Singvögel

Die Käfige a) bis e) besitzen kleine Falltüren, die zu den darunter liegenden Zellen führen. In der Ostwand des Käfigs g) befindet sich ein getarnter Sehschlitz, der dem Druiden freie Sicht aus Raum E25 auf den Hauptgang ermöglicht. Der dreistufige Springbrunnen wird über das Heizungssystem betrieben.

E25 Wohn- und Arbeitszimmer des Druiden Archon Megalon

Dies ist ein großer Raum mit zwei Türen in der Südwand und offenem Kamin in der Ostwand. Art und Lage der Einrichtung sind dem Plan zu entnehmen. Neben einer umfangreichen Experimentierausstattung mit Gläsern, Kolben, Flaschen und vielen anderen Behältern findet der Besucher auch ein großes Bücherregal, auf dessen Brettern viele Ausgaben fremdartig klingender Namen gesammelt sind:

Die Bücherei des Druiden Archon Megalon

„Legenden aus dem Reich der Phantome und Geister“

„Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung“

„Geheimnisse des Lebens — neu enthüllt“

„Die Kunst der Verständigung“

„Angst — das menschliche Phänomen“

„Die Macht des eisernen Willens“

„Menschen und Nichtmenschen — ein phänotypischer Vergleich“

„Das Wesen des Unbekannten“

„Intelligenz — Wirkungen und Auswirkungen“

„Die Entwicklung übernatürlicher Willenskraft“

„Mensch, sei nicht so ängstlich“

„Bauten des Willens“

„Etherisches Geflüster — geheime Aufzeichnungen eines Verrückten“

„Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes“

„Stillstand — die unsichtbare Bewegung“

Eine von den beiden Seiten zu öffnende Falltür (Zwergeninstinkt 16) führt zum geheimen Gang- und Zellsystem des Druiden. In der Nordwand des Kamins befindet sich ein loser Backstein. Der dahinter liegende Hebel ermöglicht das Öffnen der Falltür von oben. Von unten wird sie einfach aufgedrückt.

In der Truhe an der Ostwand liegt das bisher unvollendete Lebenswerk des Druiden: „Die Angst — Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen“. Die Truhe ist eisenbeschlagen und im Fußboden verankert. Durch „Claudibus-Clavistibor“ ist sie magisch verschlossen worden. Der Code lautet: 3-4-6.

E26 Abstellraum des Druiden

Fensterloser Raum mit Tür in der nördlichen Wand, drei Schränken und einem Tisch mit Stuhl.

E27 Andachtsraum des Efferd

Fünf farbige Fenster in der Ostwand spenden ein geheimnisvolles Licht. Wände, Decke und Boden sind mit türkisfarbenen Mosaiksteinen verkleidet. Auf dem einen Meter hohen Altar befindet sich eine bronzene Delphin-Statue.

E28 Wohnraum des Geweihten Varos Zandor

Der zentrale Blickfang des Raumes besteht aus dem großen Aquarium, das auf einem 50 cm hohen Marmorsockel steht. In ihm lebt ein junger Zwergkrakenmolch.

E29 Östlicher Kesselraum

Siehe E12

E30 Schlafraum der Heizer

Hier schlafen maximal vier Heizer. Tagsüber sind sie nur mit 10%iger Chance anzutreffen.

E31—35 Wohnräume des Personals

Abmessungen und Lage der Fenster und Türen sind dem Plan zu entnehmen. Die Räume bieten jeweils Platz für die Unterbringung von zwei Personen. Die Einrichtungen sind zwar nicht spartanisch, doch besitzen sie kaum nennenswerten Komfort. Fußböden, Decken und Wände bestehen aus weiß verputztem Backstein. In den Schränken sind

nur einfache oder Arbeitskleidung sowie persönliche Dinge ohne großen Wert zu finden. Als Spielleiter ist es Ihnen freigestellt zu bestimmen, welche Personen des Personals in welchen Räumen wohnen.

E36 Wohnraum des Hofnarren Rallo Krallo

Ein Bett, zwei Schränke, Tisch und Stühle sowie ein Tierkäfig stellen die Einrichtung dieses Zimmers dar. Im Käfig wohnt Matinka, eine kleine zahme Meerkatze. Einer der Schränke enthält einen Haufen nutzlosen Plunders, z.B. ausrangierte Kochtöpfe, abgelegte Kleidungsstücke etc.

E37 Kostümkammer

Der Raum, zugänglich von Süden, enthält zwei große Schränke, die mit den verschiedensten Kostümen und Verkleidungen für Maskenbälle gefüllt sind.

E38 Wohn- und Arbeitszimmer des Kammerers Montas Schnitterpfeng

Größe und Einrichtung des Raumes sind dem Plan zu entnehmen.

Die nördliche Tür ist der einzige offizielle Eingang zur Schatzkammer (E39), und darum besonders stabil (Eisentür) und gut gesichert. Sie ist nur dann gefahrlos zu öffnen, wenn zuerst auf das untere und dann auf das obere Scharnier gedrückt wird. Bei umgekehrter Reihenfolge schießt ein vergifteter Dorn (Schwarzer Lotos) aus dem oberen Scharnier in den Finger des Drückenden. Außerdem wird bei Benutzung der Türklinke ein Armbrust-Bolzen aus dem Schlüsselloch abgefeuert, der auf jeden Fall (2W6+4) Schadenspunkte verursacht. Das Auslösen des Bolzens kann nur durch korrekte Bedienung der Scharniere verhindert werden.

E39 Schatzkammer

Die Schatzkammer ist komplett mit Eisenplatten ausgekleidet. In ihr befinden sich ein Waffenschrank mit erlesenen Erzeugnissen der aventurischen Waffentechnik, drei Stapel Gold- und Silberbarren sowie sechs große Truhen, gefüllt mit Edelsteinen, Perlen und Geschmeide aller Art.

E40 Pförtnerloge

Größe und Einrichtung gehen aus dem Plan hervor.

E41 Warteraum

Als besonderer Blickfang dieses in weißem Marmor gehaltenen Raums dient ein Schrank, in dem ein kleines Modell der kompletten Palastanlage zu bewundern ist. Die weitere Einrichtung sowie der Grundriß des Raumes sind dem Plan zu entnehmen.

E42 Wohnraum der Torwachen

Die Einrichtung des Raumes entspricht denen der Räume E3 und E5.

Obergeschoß

01 Großer Ballsaal

Drei hohe Flügeltüren im Süden und zwei normale Türen im Osten bilden die Zugänge zu diesem großzügig bemessenen Raum. Ein großer Kamin, flankiert von zwei Fenstern an

der Nordwand, sorgt für die nötige Wärme bei festlichen Anlässen. Außerdem enthält der Raum je eine Säulenreihe im Westen und Osten. Als Baumaterial wurde grauer Marmor verwendet.

02 Alte Fahnen- und Rüstkammer

Entlang der Wände zieht sich ein 30 cm hoher Sockel, auf dem eine große Anzahl Waffen und Rüstungen stehen. Darüber hängen bis zur Zimmerdecke Waffen, alte Fahnen sowie prachtvolle Schilde. In der Mitte des Raumes steht auf einem 50 cm hohen Podest eine männliche Kriegerfigur in Lebensgröße. Sie ist aus Granit gemeißelt und mit Schild und Speer bewaffnet. Der gesamte Raum ist mit Staub bedeckt und von Spinnweben durchzogen.

Die Waffen sind kaum zu gebrauchen, da sie sehr scharf und verrostet sind. Sollten Ihre Spieler trotzdem darauf bestehen, die eine oder andere Waffe mitnehmen zu wollen, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß die Trefferpunktzahl bei jeder Waffe aufgrund des schlechten Zustandes um drei Punkte gesenkt wird. Eine positive Überraschung kann allerdings derjenige erleben, der die Kriegerfigur am linken Ohr läppchen berührt. Sogleich beginnt der steinerne Schild zu leuchten und fällt als metallener Schild vom Arm der Figur. Er bietet dann RS2 und wirkt gegen Zaubersprüche wie ein „Magischer Schild“ (XVI).

03 Kuriositätenkabinett

Der Raum enthält in der Mitte einen großen Tisch aus kunstvoll bearbeitetem Elfenbein. An den Wänden reihen sich Schrank an Schrank, Kommode an Kommode. Ein Vorführer des Fürsten hat hier absonderliche und merkwürdige Exemplare der aventurischen Fauna und Flora zusammengetragen (wie z.B. ein dreiköpfiges Schaf, einen Hasen mit Geißeln oder einen Frosch mit Flügeln).

04, 05 Gästezimmer

Die Einrichtung des Raumes ist dem Plan zu entnehmen. Da die Zimmer für vornehme Gäste gedacht sind, besteht das Interieur aus wertvollen und hochwertigen Stücken.

06 Spiel- und Gesellschaftszimmer

Durch je einen Zugang im Norden und Westen ist dieser von den Gästen während der vielen Festivitäten als Ruheraum und zum Spielen von Glücksspielen genutzter Raum zu betreten.

07 Wohn- und Schlafraum der Baronin

Die Einrichtung des großen Gemachs der Baronin Isora von Elenvina zeugt von gutem Geschmack. Reich verzierte Schränke sowie ein handgeschnittener Ebenholzschreibtisch harmonisieren gut mit den weinroten Samtvorhängen der beiden Fenster in der Westwand. Die Stühle sind mit dunkelbraunem Leder bezogen. Die Türen in der Nord- und Ostwand tragen mit ihren goldenen Beschlägen zur noblen Atmosphäre bei. Das große Bett ist mit einem umlaufenden Vorhang aus bestickter Seide vom übrigen Zimmer abgetrennt. An der Südwand führt eine Treppe zum oberhalb gelegenen Sternenzimmer (010).

In der ersten Schublade auf der linken Seite der Frisierkommode befindet sich unter der Deckplatte ein kleines Fach, in dem die Baronin ihr Tagebuch versteckt.

08, 09 Gästezimmer

Siehe 04. Diese Zimmer sind von der Einrichtung her die kostbarsten Gästezimmer des Palastes.

010 Sternenzimmer

Dieser Raum ist nur durch das unterliegende Zimmer der Baronin zu erreichen. Seine Wände reichen 1,8 Meter hoch und besitzen Fenster in alle vier Himmelsrichtungen. In der Mitte der Decke wölbt sich eine fünf Meter durchmessende Glaskugel, unter der das große, in alle Richtungen schwenkbare Teleskop auf einem 40 cm hohen Sockel ruht. Weitere astronomische und astrologische Gerätschaften befinden sich in den Schränken und auf den Tischen. Karten des aventurischen Sternenhimmels zu verschiedenen Jahreszeiten sind der einzige Wandschmuck.

Blickt ein in der Benutzung ungeübter Spieler bei Tageslicht durch das Teleskop, so erleidet er 1W6 SP und trägt eine zwei-stündige Blindheit auf dem betroffenen Auge davon, verbunden mit starken Kopfschmerzen. Diese Auswirkungen beruhen auf der starken Lichtsammel- und verstärkerwirkung der Linsen aus reinstem Kristallglas sowie der damit verbundenen gleißenden Heiligkeit. Wegen der Schmerzen und vorübergehenden Blindheit erhält die Spielfigur einen Abzug von 3 Punkten bei Attacke und Parade sowie einen 4-Punkte-Abzug bei Geschicklichkeitsproben. Nach zwei Stunden sind die normalen Werte wieder erreicht.

Keller und unterirdische Gänge

Größe, Lage und Richtung des unterirdischen Systems sind dem Plan zu entnehmen.

Bei der Benutzung der unterirdischen Anlage müssen Spielleiter folgendes beachten: Dem Druiden ist als einziger Person die komplette Anlage mit Geheimtüren bekannt. Die Fürstenfamilie und Eelko kennen außer der Krypta und dem Weinkeller nur den westlichen Fluchtweg, der weit außerhalb des Palastes zutage tritt. Weinkeller und Krypta sind auch allen anderen Bewohnern des Palastes bekannt.

K1 Weinkeller

Die vom Erdgeschoß kommende Treppe mündet in einen Vorflur, an dessen Südwand sich die Eingangstür zum Weinkeller befindet. Innerhalb der feuchten und muffigen Wände reihen sich hier Regal an Regal mit erlesenen Weinen sowie zwei riesigen Bierfässern.

In der Nordwand des Vorflurs befindet sich eine Geheimtür (Zwergeninstinkt 14), die nur von Norden her mittels einer Klinke zu öffnen ist.

K2 Krypta

In diesem gewölbeähnlichen Raum sind die Ahnen der Bannains entlang der Wände in zwölf Sarkophagen aufgebahrt.

Die Geheimtür (Zwergeninstinkt 14) in der Nordwand läßt sich nur von außen öffnen.

K3 Unterirdisches Labor

Auf den hier aufgestellten Werkbänken und Tischen liegen verschiedene obskure Gerätschaften. Hier führt der Druiden seine geheimen Experimente zur Vervollständigung seiner Studien durch.

Der Druiden arbeitet an einer Forschungsreihe über die menschliche Seele. Dabei bedient er sich fragwürdiger Praktiken. Zu diesem Zweck hat er sich das unterirdische System aus der Gründungszeit Havenas zu Nutze gemacht. In den Verliesen unter den Käfigen der Menagerie führt er Experimente mit seinen Gefangenen durch, indem er die Bewohner der Käfige mittels kleiner Falltüren in die jeweilige Zellen fallen läßt. Außerdem existiert ein »Befragungsraum«, in dem schweigsame Teilnehmer der Forschungsserie intensiv über ihre Erfahrungen in den Zellen berichten können. Seine Versuchspersonen erhält der Druiden durch die Falltüren im großen Ost-West-Gang des Palastes, die in die darunter liegenden Zellen K7–K9 führen. Darüber hinaus besitzt der Druiden einen zusätzlichen Fluchtweg, der ihn zum Schacht des Ziehbrunnens im Hof führt. Hier nicht extra erwähnte Geheimtüren (Zwergeninstinkt 15) sind von beiden Seiten durch fünfmaliges Klopfen zu öffnen.

K4–K6 Experimentierzellen

Sie enthalten nur Stroh und jeweils eine kleine Falltür in der Decke. Die Wände sind glatt und feucht und bieten keine Möglichkeit zur Flucht nach oben. Die Türen bestehen aus eisverstärktem Eichenholz.

K7–K9 Zellen

Zellen unter den Gangfallen; Ausstattung wie K4–K6.

K10 Befragungsraum

In diesem Raum stehen diverse nützliche Werkzeuge zur »Wahrheitsfindung« (wie z.B. Streckbänke, eiserne Jungfrauen, Feuerstellen etc.).

II. Wachunterkunft und Remise

Im südwestlichen Teil des Gebäudes ist Platz für acht Pferde und die Prunkkutsche des Fürstenpaares. Daran schließt sich in nordöstlicher Richtung die Schlafstube der Garisonsmannschaften und des Kutschers an, gefolgt von deren Aufenthaltsraum.

III. Gärtner- und Gerätehaus

Eine Hälfte des Gebäudes wird von der Wohn- und Schlafstube des Gärtners eingenommen, die andere enthält den Geräteschuppen mit Sichel, Sensen, Saatgut u.ä. sowie einen Hundezwinger mit vier nivesischen Steppenhunden.

IV. Schmiede

Den Mittelpunkt der Schmiede bildet eine große Feuerstelle mit umlaufender Esse. Werkbänke, Amboß, Werkzeugschränke und die Schlafstätten des Schmiedes sowie seines Gesellen runden die Einrichtung ab.

V. Kleinviehstall

Hier befinden sich vier Gehege für Hühner, Enten, Gänse und Fasanen, die für den Bedarf der Küche genutzt werden.



Der Tempel des Efferd

(Nr. 84)

1. Die Geschichte des Tempels

Nach Meinung der Bewohner Havenas existiert der Efferdtempel seit Gründung der Stadt. »Solange dieses Heiligtum besteht, kann Havena nicht untergehen«; dies sei vor fast dreihundert Jahren bestätigt worden, als das schreckliche Seebeben Havena heimsuchte, die alte Stadt in die Tiefe riß, vor der Insel, die den Tempel trägt, aber haltmachte.

Seit Gründung Havenas ist Efferd der Schutzgott dieser Stadt, so daß schon zu frühen Zeiten hier ein Tempel des Delphingottes stand. Der jetzige Tempel wurde um 1600 v.H. errichtet.

Efferds Geweihte haben zu allen Zeiten versucht, die Politik der Stadt zu beeinflussen, wobei sie es stets darauf anlegten, den Einfluß der Priesterschaft des Praios zu mindern.

Im Jahre 291 v.H. sagte sich die Stadt von der »Knechtschaft« des Kaiserreiches los. Efferdhilf »der Blaue«, damals Hohepriester des Delphingottes, stellte im Rat der Kapitäne und im Ältestenrat den Antrag, Efferd zum Ersten der Götter zu erklären, da es nicht toleriert werden könne, diese Rolle Praios, dem Schutzgott von Gareth, vorzubehalten.

Tatsächlich schien eine Mehrheit im Rat den Vorschlag zu unterstützen. Doch bevor er in die Tat umgesetzt werden konnte, schlugen einige Zwerge — überredet durch die Geweihten des Greifengottes — eine Statue »ihres« Ingerimm in Efferds Tempel. Für die Zwerge war dies ein herrlicher Streich, doch sollten seine Folgen bitter sein. Efferdhilf entdeckte natürlich bald das »feindliche« Götterbild, schrie nach Hammer und Meißel und begann, es zu zerschlagen.

Was dann geschah, ist in den Annalen der Stadt wie folgt überliefert:

„Da endlich waren die Götter des Zanks überdrüssig geworden. Efferd, Ingerimm und Praios taten sich zusammen, ihre Untertanen zu lehren, daß sie (die Götter) nicht als Schachfiguren sterblicher Politik zu mißbrauchen seien. Ein schreckliches Seebeben überrollte Havena, und die Stadt zitterte unter der göttlichen Macht“.

Havenas Altstadt versank in den Fluten, und unter dem Efferdtempel entstand eine Kaverne, in der seit jener Zeit die Drachenschildkröte Lata, ein Geschöpf des Meeressgottes lebt. Ihr Rat und ihre Anwesenheit sollten weiteres Unheil durch Efferds Geweihte verhindern.

2. Das Gebäude

Der Efferdtempel von Havena liegt auf einem marmornen Podest, welches 26 m lang, 17 m breit und 50 cm hoch ist. Es kann von der Nordseite über eine Treppe betreten werden.

Der Tempel besteht aus einem Vorraum, zwei seitlich gelegenen Nebenräumen und dem Allerheiligsten.

Den Vorraum, in dem die öffentlichen Gottesdienste abgehalten werden, grenzen neun

Säulen von der Außenwelt ab. Direkt vor dem Zugang zum heiligen Innenraum, der durch einen schweren blaugrünen Vorhang abgetrennt ist, steht auf einem Marmorblock eine große Schale. Ihre blaugüne Emailierung zeigt als Verzierung tanzende Delphine auf schaumgekrönten Wellen. In der Schale befindet sich geweihtes Wasser.

Das Allerheiligste wird durch eine bläulich gefärbte Glaskuppel direkt vom Sonnenlicht erleuchtet. Die Kuppel erhebt sich über dem zentral gelegenen Schacht, der vom Tempel direkt in Latas Kaverne führt. Südlich dieses Schachtes schmückt ein Marmoralter den Raum. Seine Oberfläche zierte ein eingeglegtes Pentagramm aus Gold. Das Pentagramm wird von zwei Schalen (wie oben) flankiert.

Neben dem Altar stehen zwei Delphinstatuen, die den Anschein erwecken, als beobachteten sie den Altar.

Durch blaugüne Vorhänge abgetrennt, liegen zwei weitere Räume seitlich des Allerheiligsten im Tempel. Der östliche Raum enthält zwei Schränke, in denen viele leere Glasflaschen sowie drei der schon beschriebenen Schalen aufbewahrt werden. An der westlichen Wand hängen blaugüne Roben an Kleiderhaken, während neben der Ostwand eine Treppe nach unten in den Vorraum der Kaverne führt.

Der westliche Raum beherbergt die Hohepriesterin Larona Seeträumerin. Hier ist auch neben der gewöhnlichen Einrichtung eine Sammlung von Krügen und Flaschen anzufinden. Sie sind zum Teil mit geweihtem Wasser gefüllt.

Geweihtes Wasser beschleunigt manchmal die Heilung, wenn damit Wunden eingerieben werden. Es soll auch schon Stürme besänftigt haben, wenn es ins Meer gegossen wird. Die Geweihten des Efferd verkaufen geweihtes Wasser in kleinen Fläschchen zu je 5 Dukaten.

Der Schacht im Tempel mündet oberhalb eines goldenen Beckens in Latas Kaverne: Die Drachenschildkröte hält das Becken stets mit geweihtem Wasser gefüllt.

In der Mitte des Pentagramms legen die Geweihten ihre Opfer an Efferd nieder. Denn dieses Pentagramm ist ein magisches Tor. Die geopfertten Schätze fallen von hier aus direkt auf Latas Schatz, worauf sich beide neben dem Pentagramm stehenden Schalen mit geweihtem Wasser aus dem goldenen Becken füllen.

3. Der Vorraum der Kaverne

Dieser Raum ist über die Treppe innerhalb des Tempels erreichbar. Hier riecht es etwas muffig, und die Wände sind mit Flechten bedeckt. In der Nordostecke steht eine arg beschädigte steinerne Statue Ingerimms. Davor befindet sich eine Opferschale aus Stahl. Gegenüber der Treppe führt im Norden ein breiter Gang nordwärts. Dort wo er beginnt, ist im Gestein der Bodenplatten eine rotschimmernde Linie zu erkennen.

Die Flechten sind harmlos.

Die Statue ist diejenige, die einst Efferdhilf zerstören wollte. Nun muß der oberste Priester Efferds in Ingerimms Monat täglich eine Silbermünze in die Stahlschale legen, damit die Geweihten nicht vergessen, daß auch andere Götter zu achten sind.

Münzen, die in die Stahlschale gelegt werden, verschwinden. Wird eine Goldmünze geopfert, flackert über der roten Linie für eine Minute ein magisches Feuer. Jeder, der mit dem Feuer in Berührung kommt, erleidet pro Kampfrunde einen Schaden von 2w6. Geweihten des Efferd ist es verboten, Gold in die Stahlschale zu werfen oder die rote Linie zu überqueren.

In der Südostecke bilden, wie aufmerksame Beobachter leicht erkennen können, die Bodenplatten einen Viertelkreis mit 1,5 m Radius. Wer sich auf diese Bodenplatten stellt und »Efferd« sagt, wird in Latas Kaverne hineingedreht. Die Geheimnisse dieses Raumes sind allen Geweihten Efferds bekannt.

4. Die Kaverne der Drachenschildkröte

Lata (MP 310)

Der Westteil der Kaverne liegt im Wasser. Der Rest des Bodens ist mit Sand bedeckt. Dort, wo der Schacht aus dem Tempel mündet, liegt das goldene Becken, das mit geweihtem Wasser gefüllt ist.

Im Nordteil der Kaverne liegt Lata auf einem riesigen Schatzaufen.

Die Kaverne hat einen Ausgang unter der Wasseroberfläche, durch den Lata das Meer aufsuchen kann.

Geweihtes Wasser ist nichts anderes als Wunderwasser — persönlich von Lata hergestellt.

Der Schatz besteht aus Münzen aller Art. Sein Wert beträgt etwa 20.000 Silbertaler.

5. Die Bewohner des Tempels

Als einzige Geweihte wohnt die Hohepriesterin Larona Seeträumerin (MP 306) im Tempel. Sie hat ihr hohes Amt von ihrer Mutter übernommen und ist eine fanatische Anhängerin Efferds, die schon viele »Ungläubige« bekehren konnte. Larona trägt kurze schwarze Haare. Ihre Augen sind ungewöhnlich groß und hellblau. Sie ist vierzig Jahre alt. **Wahnfried Winterfisch** (MP 307), **Krona Hochstadter** (MP 308) und **Graustein** (MP 309) sind weitere Geweihte, die schichtweise Dienst im Tempel verrichten. Alle bewohnen Räume in der dem Tempel gegenüberliegenden Efferdschule.

Wahnfried ist ein älterer, umgänglicher Mann. Er hat schlohweißes Haar und ein friedliches Gebaren.

Krona, ein dünnes Mädchen mit blondem, etwas strähnigen Haar, ist eine Berühmtheit in Havena. Sie gilt als die beste Schwimmerin dieses Jahrzehnts.

Graustein ist eher von verschlossener Art. Er besitzt einen filigranen Gesichtsausdruck,

blonde Haare und graue Augen, aus denen Traurigkeit spricht.

Alle Personen werden im Anhang beschrieben.

6. Abenteuer-Vorschlag

Vor zwei Wochen verschwand Hina Regenwind, eine Geweihte (Stufe 8) des Efferds spurlos. Larona vermutet, daß Hina das Verbot mißachtete, die rote Linie im Vorraum der Kaverne nicht zu passieren und nachgesehen hat, wohin der Gang führt.

Da Larona selbst das Gebot nicht verletzen möchte, sucht sie einige vertrauenswürdige Abenteurer, die versuchen wollen, Hina zu finden.

Laronas Vermutung ist zutreffend. Hina erforschte einige unterirdische Gänge und geriet dabei an eine Bande Schmuggler, die die Geweihte gefangen nahmen, da sie um ihre geheime Schmuggelroute fürchteten.



Der Tempel der Rahja

(Nr. 23)

Das Gebäude

Der Rahjatempel Havenas entspricht in seiner Bauweise ganz dem üblichen Stil dieses Kults. Das langgestreckte, unregelmäßig geformte Bauwerk aus rosafarbenem Marmor liegt in der Mitte eines mit zahlreichen Büschen und Bäumen bestandenen Parks. Am äußeren Rand des Parkgeländes wird der Tempelbereich von einem Eisenzaun umschlossen. Seine Stäbe sind an ihren Spitzen mit Verzierungen aus dem Symbolschatz des Rahjakults versehen. Besucher können den Tempelbereich durch das große Tor an der Hauptstraße betreten. Es ist normalerweise zu jeder Tages- und Nachtzeit geöffnet. Vom Tor aus führt ein Fußweg zum Südtail des Tempelbaus, dessen Mauern sich kuppelgleich emporwölben — entsprechend den Lehren der Kultbaumeister, die Ecken oder Kanten grundsätzlich als der Ekstase abträglich ablehnen.

El Vorraum

Durch eine breite, oben abgerundete Tür tritt der Besucher einen Raum mit karminroten Wänden, dessen lichtblaue Decke sich zur Nordwand hin nach oben wölbt. Hier hält sich immer eine Rahja-Geweihte auf, die den Gläubigen diskret dabei beobachtet, welche Gabe er der Opferschale anvertraut. Ist der Wert geringer als 10 Silbertaler, fordert sie den Besucher auf, gleich hier im Vorraum sein Gebet zu verrichten. Wenn die Geweihte mit der Gabe zufrieden ist, zieht sie einen der beiden Vorhänge in der Nordwand zur Seite und gibt den Weg frei zum »Raum der göttlichen Begegnung« (E2).

Sobald der Besucher den Vorraum verlassen hat, dreht die Geweihte die Opferschale um 90°, hebt sie an und steckt den Inhalt in ein Loch der Abdeckplatte des Po-

destes, in den die Schale eingelassen ist. Dann stellt sie die Schale wieder zurück und verankert sie mit einer erneuten Vierteldrehung. Der »Opferstock« wird einmal am Tag von Geiléis Guaire, der Vorsteherin, geleert. Er enthält dann 1W20 mal 10 Dukaten.

E2 Raum der göttlichen Begegnung

Rings um ein ovales Badebecken herum sind im Hauptraum des Tempels Ruhebetten und kleine Krüge mit Räucherwerk drapiert. Leider hat der Verfasser dieses Berichtes noch nie an einer Rahja-Begegnung teilnehmen können, so daß es der Phantasie des Lesers überlassen ist, sich die Zeremonie auszumalen. Im wesentlichen geht es wohl darum, mit Hilfe der Rahja-Diener und -Dienerinnen den rahjagefälligen Zustand der Ekstase zu erreichen. Wie dieses Ziel angestrebt wird, ist uns leider nicht bekannt.

E3 Der Raum des Lebens

Der Raum ist unmöbliert. Er enthält ein kleines Badebecken, flankiert von zwei geschwungenen Treppen, die hinauf zum Obergeschoß führen. Das Badebecken ist umgeben von einer gestrichelten Linie, die aus in den Marmorboden eingelassenen Goldplättchen besteht.

Der Raum E3 darf von Tempelgästen nicht betreten werden; jedes nicht der Rahja geweihte Wesen kann dort zu Tode kommen. Ein Besucher, der die goldene gestrichelte Linie überquert, stürzt augenblicklich von Krämpfen geschüttelt zu Boden und erleidet 2W20 Schadenspunkte.

Hinzu kommen 1W6 Schadenspunkte für jede weitere Spielminute, die der Unglückliche jenseits der gestrichelten Linie verbringt (ein Körperteil genügt!).

Falls ein Tempelgast eine der beiden von E2 nach E3 führenden Türen durchschreiten will, bitten ihn die Geweihten eindringlich, von dem Vorhaben abzulassen. Fügt sich der Besucher dieser Bitte nicht, folgt ihm ein(e) Priester(in) und lockt ihn unauffällig über die gestrichelte Linie.

Das Badebecken im Raum E3 ist der Lebensborn des Tempels: Die Geweihten baden einmal am Tag in ihm und verlassen ihn jedesmal von allen eventuellen Blessuren und Krankheiten geheilt sowie in der bestmöglichen körperlichen Verfassung.

E4 Die Küche

Hier werden die Speisen für die Geweihten und für ausgewählte Tempelgäste bereitet. Außerdem nehmen die Priester(innen) hier ihre Mahlzeiten ein.

E5 Vorratskammer

Da die Tempelvorsteherin gute Beziehungen zu vielen havenischen Geschäftsleuten, unterhält, verzichten die Geweihten auf eine umfangreiche Vorratshaltung. In der kleinen Kammer werden vor allem alkoholische Getränke, Gewürze und ähnliche Dinge aufbewahrt.

E6 Geiléis Guaire's Wohnraum

Möbliert: siehe Guaire's Personenbeschreibung.

Guaire's Geldschrank läßt sich nur durch Magie oder den passenden Schlüssel öffnen. Diesen verwahrt die Vorsteherin in einem Geheimfach im Fuß der östlichen Säule neben dem Becken in E3 — auf der dem Becken zugewandten Seite, natürlich. Der Geldschrank enthält in der Regel Gegenstände und Geld im Wert von 1W20 mal 50 Dukaten.

01 Ballustrade

02 Schlaf- und Wohnraum der Geweihten

Die Schränke im südlichen Teil des Raumes enthalten die wenigen persönlichen Habseligkeiten und die — zum Teil sehr reizvolle — Garderobe der Geweihten. Der Nordteil des Raumes ist mit Polstern ausgelegt und dient den Bewohnern des Tempels als gemeinschaftliche Schlafstelle.

Die Bewohner



Geiléis Guaire (MP 301)

Geiléis ist die Vorsteherin des Rahja-Tempels in Havena, eine 40jährige Frau von — wie bei Rahja-Geweihten üblich — äußerst vorteilhaftem Aussehen sowie einer freundlichen und zuvorkommenden Art. Ihre übliche Bekleidung besteht aus einem knappen, zweiteilig roten Kostüm und einem Paar Sandalen. Ihr Wohnraum liegt am Nordende des Erdgeschosses und enthält als einziges Zimmer des Tempelkomplexes einen Schreibtisch sowie ein Bücherregal, da nur Geiléis des Lesens und Schreibens kundig ist. Auch ein Eisschrank, in dem sie die Spenden der Gläubigen verwahrt, ist hier zu finden. Geiléis' freundliche Art verbirgt einen eisernen Willen, der ihr unter anderem dazu verholfen hat, bereits mit 29 Jahren Vorsteherin dieses Tempels zu werden — als bisher jüngste Tempelvorsteherin der Rahja — und sich auf diesem Platz zu bewähren. Geholfen haben ihr dabei die guten Verbindungen zu den Geschäftsleuten der Stadt, zum Beispiel zum Weinhändler Kono Austroff, zu dessen besten Kunden sie zählt, und zum Apotheker Suster Ehrwalt, der den Tempel mit Aphrodisiaka versorgt.

Hoan Fedelmid (MP 302)

Der Rahja-Priester Hoan ist ein 28-jähriger Blondschof aus einem Küstendorf nahe Havena. Er fand nach kurzer Karriere als Fischer hier im Tempel der Rahja eine Beschäftigung, die seinen Erwartungen entspricht. Der wegen seines rustikalen Charmes von den Frauen geschätzte Priester pflegt das Andenken an sein früheres Leben in Form eines gewaltigen Sägefisches an der Wand seines Zimmers sowie mit wilden Schilderungen seiner Erlebnisse auf See.

Der Fisch an Hoans Wand stammt von einem Trödler auf dem Markt Havenas, und seine wilden Erzählungen sind frei erfunden. In Wirklichkeit ist es Hoan nie gelungen, länger als fünf Minuten auf einem Boot zuzubringen, ohne seekrank zu werden.

Broinnfind Necht (MP 303)

Die 24-jährige Broinnfind, von Freunden Bron gerufen, ist die jüngste Geweihte dieses Tempels. Das schwarzhaarige Mädchen ist die Tochter des Tierhändlers Dalbach Necht. Sie ist in die Arme Rahjas geflüchtet, um einer ungewollten Ehe und der Unterdrückung durch ihren rechthaberischen Vater zu entgehen. Sie zeichnet sich unter den anderen Priesterinnen besonders durch ihr ausnehmend fröhliches Wesen aus. Doch Broinnfind ist nicht so glücklich, wie es scheint: Vor allem vermisst sie ihre beiden Geschwister Róis und Dara. Auch die Trennung von den Tieren im Hause ihres Vaters liegt ihr — wenn sie allein ist — auf der Seele. Aus diesem Grund ist Bron eine der eifrigsten Geweihten — sie will in Rahjas Diensten Vergessen finden.

Erkenfried Garlon (MP 304)

Mit 37 Jahren der älteste männliche Geweihte dieses Tempels, ist Erkenfried der 'Kronprinz' und wahrscheinliche Nachfolger für Geiléis Guaire, im Falle ihres Ausscheidens.

Erkenfried wartet schon seit einigen Jahren auf Geiléis Rücktritt oder auf seine Berufung an einen größeren Tempel.

Bisher gibt es dafür jedoch keinerlei Anzeichen. Es ist nicht auszuschließen, daß er bald die Geduld verliert und versucht, seiner Karriere etwas nachzuhelfen — eine Möglichkeit, gegen die Geiléis aber gewappnet ist.

Heiltrud Ferobrecht (MP 305)

Heiltrud ist eine von vier Initiaten des Tempels und eine platinblonde wahre Schönheit. Im Gegensatz zu den Priesterinnen wohnt sie außerhalb des Tempels, verbringt aber den größten Teil ihrer Zeit hier und hofft darauf, bald ihre Weihe erhalten zu können.

Nachdem sie ihre von der Nordwestgrenze des Fürstentums Albernia stammende Familie bei einem Ansturm plündernder Barbaren verloren hatte, schlug sie sich mit anderen Flüchtlingen bis nach Havena durch und fand hier Unterkunft bei einem Zimmermann. Er vermittelte sie gegen viel Geld an den Tempel, von dem er seither die Miete für Heiltruds Zimmer erhält.

Heiltruds Hauptproblem ist Alahmār Ehrwald, der Sohn des Apothekers. Alahmār hat sich auf den ersten Blick sofort in Heiltrud verliebt und bedrängt sie seitdem, den Tempel zu verlassen, um ihn zu heiraten. Heiltrud findet den Jungen zwar sehr nett, ist aber nicht wirklich bereit, ihr ganzes Leben mit ihm zu verbringen, insbesondere da seine Familie dieser Verbindung ebenfalls skeptisch gegenübersteht.

Andere Geweihte und Initiaten

Der vorhandene Platz gestattet es nicht, alle im Tempel beschäftigten Personen ausführlich vorzustellen. Der Spielleiter sollte bei Bedarf weitere Rahja-Priester(innen) ausarbeiten, wobei zu beachten ist, daß alle Geweihten der Liebesgöttin sich auf Grund der Wundkraft des Tempelreiches körperlich in einem auf ihr Alter abgestimmten Idealzustand befinden und selbstverständlich in Minnekünsten und anderen zwischenmenschlichen Talenten besonders geschult sind.



Das Patrizierhaus des Pekkarin (Nr. 18)

In unmittelbarer Nähe des Rahja-Tempels steht die prunkvolle Villa einer der schillerndsten Personen in Havenas Bürgerschaft: Patriarch Merka von Pekkarin (MP 934) führt mit seiner Frau Girtha (MP 935) einen verschwenderischen Lebensstil. Er ist einer der reichsten Mitglieder des Ältestenrats, dem er trotz seines Alters von erst 37 Jahren angehört. Reichtum erwarb er sich vor allem durch den Sklavenhandel, insbesondere mit Neckern. Mit skrupellosen Geschäftsgebaren und zahllosen Intrigen gelangte er zu einem Einfluß, der vom Fürstenhof bis in die Unterwelt reicht. Ja, es heißt sogar, er sei der Fädenzieher des organisierten Verbrechens in Havena.



Unter der Leitung von Girtha werden im vielbesuchten Haus der Pekkarins berühmte Gelage veranstaltet, bei denen schon manch ehrenhafter Bürger der Stadt seinen guten Ruf eingebüßt hat.

Trotz der Offenheit des Hauses kann es nicht als schutzlos bezeichnet werden: Pekkarins Leibwächter, harmlos als Gärtner getarnt, ständig und überall präsent, werden vom verschlagenen Satairi Grinnnd (MP 936) angeführt, einem geheimnisvollen Mann aus Al'Anfa. Es ist ihnen schon mehr als zweimal gelungen, heimtückische Anschläge von Pekkarins Feinden zu vereiteln.

Kaltlyak, der Verwalter des Anwesens (MP 937), gilt als Pekkarins engster Freund und Vertrauter. Nur er und der Hausherr dürfen die unterirdischen Räume im Fundament besuchen, wo die Neckersklaven untergebracht sind. Die Nixen Orgari, Hamani, Qumbila und Liman haben dort ein offensichtlich feuchtes Quartier. Sie bilden die persönliche Aufwartung Merkas.

Die Patriziervilla steht auf einem traditionsreichen Grundstück: Eine Adelsfamilie hatte dort ihren Wohnsitz, bis er schließlich in Flammen aufging. Pekkarin ließ auf den Überresten seine Villa errichten, und die Fundamente bergen noch heute viele Geheimnisse.

P5, P6 Die Privatgemächer des Ehepaares sind hingegen betont einfach gestaltet. Kein Gold, keine Kunstwerke, außer einem Wandteppich mit einer Meeresallegorie in Merkas Kammer (P5), schmücken diese Räume. Anscheinend wollten die Pekkarins die blendende Ausstattung der anderen Zimmer vor ihrem Intimbereich zurücklassen, um sich hier als Menschen fühlen und vom alltäglichen Streß erholen zu können.

I Innenhof und Gänge

11 Der freiliegende Innenhof

ist eine Oase der Gemütlichkeit und Exotik. Einen plätschernden Brunnen umgeben kunstvoll arrangierte Pflanzen. Bunte, fremdartige Vögel in Käfigen sind ringsum verteilt und sorgen für musikalische Untermauerung.

12 Der offene Gang

führt vom Innenhof nach Süden zu einer Tür, über die das innere Gangsystem mit den Zimmerfluchten erreichbar ist.

13, 14 Die breiten Gänge

sind in grünen Farbtonen gehalten und werden von marmornen Gesimsen ausgemalt.

15 Ein dunkler Korridor

verbindet durch zwei Türen die beiden Hauptflure 13 und 14. Hier hält sich nur Personal auf.

H Haushaltsbereich

H1 Die berühmte Küche

des Hauses mit dem unerschöpflichen

H2 Vorratsraum

an Delikatessen und seltenen Lebensmitteln wird von der Köchin Hadike Plumm geleitet. Wenn nicht gerade große Gesellschaften stattfinden, wird nur die Küche im Ostteil des Hauses benutzt.

H3 Kaltylaks Büro

steht für den regen Verkehr von Geschäftsleuten, Lieferanten und Personal offen, der nötig ist, um das betriebsame Haus zu organisieren.

H4, H5 Die Werkstätten

der Tischler, Zimmerleute und des Reinigungspersonals halten das Haus von vorne bis hinten in Schwung, so daß trotz der hohen Besucherzahl stets Ordnung und Sauberkeit herrscht.

S Sanitärbereich

S1 Toiletten

Zur intimen Hygiene stehen die Toiletten zur Verfügung, die an allen Wänden mit Spiegeln ausgestattet sind, so daß Probleme auftauchen können wieder herauszufinden.

S2 Latrinen

Die in Havena üblichen Gemeinschaftslatrinen bestehen hier aus marmornen Sitzbänken mit dem bekannten Loch, das ständig von einem unterirdischen Strom gespült wird. Zur Bekämpfung der Gerüche werden überall Vasen mit den starkduftenden Manganablumen aufgestellt.

S3 Zum Bade

lockt ein heizbares Schwimmbecken, das auch als Dampfbad benutzt werden kann. Bei ausschweifenden Gelagen wird es gelegentlich mit Schaumwein gefüllt.

B Bedienstetenbereich

B1 Im großen Versammlungsraum

kommt das im Herrenhaus untergebrachte Personal zum Essen und zu sonstigen Anlässen zusammen. Von dort führt der Weg in

B2 Kaltylaks Privatgemach

Es entspricht in seiner Einrichtung den Anforderungen an Schmuck und Bequemlichkeit, die dem Verwalter eines solchen Hauses gebühren. Auf Regalen stehen Trophäen und Auszeichnungen, die ihm sein Steckenpferd erworben hat: Kaltylak gilt als einer der besten Fechter Havenas.

B3 bis B6 Personalunterkünfte

Die beiden Handwerkermeister sowie die Köchin und der Gärtner haben hier ihre Kammern. Die 64köpfige Dienerschaft mit Servierern, Reinigungspersonal und anderen Dienstboten ist in einem Nebenhaus untergebracht.

B6 Latrine

B7 Gang

Dies ist der Gang mit den Stufen zum unterirdischen Fundament, das noch vom alten Palast stammt, der einstmals hier stand. Dort sind bekanntlich die Necker untergebracht, die jedoch nur von Pekkarin und Kaltylak aufgesucht werden dürfen.

Auf dem Plan nicht zu sehen sind außerdem die fünf Gartenhäuschen, die an strategisch günstigen Punkten ums Haus verteilt sind. Hier hält sich die Leibwache auf. Die 14 Männer und Frauen können auf diese Weise in kurzer Zeit an jeden Ort des Grundstücks gelangen.



Hotel »Haus Gareth« (Nr. 142)

B8, Q8, P10

Allgemeine Informationen:

Das an der Garethstraße gelegene, 28 Meter breite Gebäude ist eines der vornehmsten und teuersten Hotels der Stadt. Sein Besitzer, Olk Osjan hat einen Sitz im Ältestenrat. Osjan wohnt nicht in seinem Hotel, sondern in einer Villa in der Nähe der Residenz.

1 Diele und Treppenhaus

An einem Tisch vor der Südwand sitzt ständig eine »Empfangsdame«, die neu eintreffende Gäste begrüßt und zu ihren Zimmern führen läßt.

2 Speiseraum

Wie alle anderen der Öffentlichkeit zugänglichen Räume des Hotels ist auch der Speiseraum mit gediegenen Möbeln ausgestattet. Er bietet 34 Personen Platz.

3 Schankraum

Der Schankraum ist nicht für Hotelgäste reserviert, sondern wird als öffentliche Gaststätte genutzt.

4 Korridor

Der Gang wird nur vom Personal benutzt.

5 Küche, 6 Vorratskammer

Der Koch des Hauses Gareth, Scheddar Roth, gilt in Feinschmeckerkreisen als Berühmtheit. Sein legendäres »Falsches Wachtelragout Scheddar« wurde oft kopiert aber nie erreicht. Vor allem die Hauptzutat, das falsche Wachtelfleisch, blieb bis heute Scheddars Geheimnis. (Und das ist auch besser so!)

7 Wohnraum des Hausverwalters

8 Büro

Die Truhe in diesem Raum enthält ständig Bargeld im Wert von W20 + 10 Dukaten.

9 Küche/Aufenthaltsraum des Personals

10 Getränkelager

11 Galerie und Korridor

Der Treppenschacht ist durch ein umlaufendes Geländer gesichert.

12 Schlafzimmer der blauen Suite

Dieser Raum ist nur vom Wohnraum der Suite (13) zu erreichen.

13 Blaue Suite, Wohnraum

Beide Zimmer der Suite sind mit blauen Seidentapeten ausgestattet. Die Möblierung kann je nach Geschmack »erlesen« oder »protzig« genannt werden.

14, 16, 19, 22, 23 Doppelzimmer

15, 20, 21 Einzelzimmer

17 Dienerzimmer

In diesem Raum werden die mitreisenden Leibdiener der Hotelgäste einquartiert.

18 Wäschekammer

24 Treppenhaus

Über die Treppe besteht ein Zugang zu den Mansardenkammern, in denen das Hotelpersonal wohnt.



Hotel »Zum gelben Mond« (Nr. 114)

B2, Q5, P4

Allgemeine Informationen:

Der Gelbe Mond ist ein Haus für Reisende mit schlichten Ansprüchen. Sein Wirt ist ein ehrenwerter Mann, die Schlafstellen werden alle 14 Tage neu bezogen und sind weitgehend frei von Ungeziefer. Das ist mehr, als von einem Hotel dieser Preisklasse erwartet werden kann.

1 Schankraum

Außer den Hotelgästen sind hier auch immer einige Havener anzutreffen.

2 Küche

Hier bereitet die Wirtin täglich wechselnde Eintopfgerichte.

3 Wohnraum des »Hoteliers«

4 Gang

5 Schlafsaal

Die Strohsäcke im Gemeinschaftsraum werden häufig neu gestopft und sind durchaus nicht unbequem.

6—8 Einzelzimmer

9 Doppelzimmer



Herberge »Bei Rukus« (Nr. 271)

B2, Q1, P2

Allgemeine Informationen:

Gäbe es nicht das Landstreicherverbot, wodurch das Nächtigen auf Havenas öffentlichen Straßen und Plätzen mit Körperstrafen belegt wird — Rukus Rabor hätte seine »Herberge« sicher längst schließen müssen, denn eine Nacht unter freiem Himmel wird in der Regel bei weitem angenehmer verlaufen als eine Übernachtung unter Rukus'Dach.

Rukus serviert ein Bier, das nur von extrem robusten Verdauungssystemen bewältigt werden kann, und er scheut sich nicht, das Getränk mit einem Schlafmittel zu würzen, wenn er bei einem Gast irgendwelche Wertgegenstände vermutet.

1 Schank- und Schlafraum

In der Osthälfte des Raums ist als provisorisches Nachtlager Stroh aufgeschichtet, das angeblich hin und wieder erneuert wird. Hier schlafen die Gäste.

2 Wohnraum

Hier wohnen, kochen und schlafen Rukus und seine Frau Gaia. Die Küche dient nur ihrem Privatgebrauch; Gästen wird kein Essen serviert.

3 Vorratsraum

Im Vorratssaal stehen drei große Fässer, zwei von ihnen enthalten Rukusbräu, das mittlerweile birgt den Schatz der Wirtsleute: W20 mal 100 Heller, W20 mal 10 Silbertaler.



Pension

»Hafenmelodie« (Nr. 270)

B2, Q5, P6

In einer der besseren Gassen des Hafenviertels betreibt die Jungfer Schudel Laschuw (MP 407) eine bürgerliche Pension. Sie beherbergt in den reinlich gehaltenen Zimmern zur Zeit fünf Gäste, von denen vier ein dauerhaftes Wohnverhältnis bei ihr haben, und einer — ein durchziehender Straßenhändler — das Zimmer für Reisende bewohnt.

Die Pension gilt als wohlgeordnet und anständig bei maßvollen Preisen.

Der Fachwerkbau macht von außen einen soliden Eindruck. Grau verwitterte Balken im sorgfältig mit braunem Lehm verputzten Mauerwerk ragen über zwei Stockwerke in die Höhe und finden ihren würdigen Anschluß in einem dunkelroten Ziegeldach. Das Treppenhaus bildet die Mittelsäule, ragt ein Stück aus der Hausfront hervor und wird flankiert von den freundlichen Fensterfassaden des Wohnhauses.

Innen gibt es nur Holzwände und Holzplanenböden; dadurch ist das Haus etwas hellhörig.

Erdgeschoß

E1 Treppenhaus

Wer durch die Eingangspforte tritt, den empfängt das etwa 2,50 Meter hohe hölzerne Treppenhaus. Links befinden sich die Stufen zum ersten Stock und darunter die Tür zur Kellertreppe. Drei weitere Türen führen zu den Räumen E2, E3 und E4. Über der Tür nach E3 hängt ein ausgestopfter Seehecht. Zwei Fenster neben der Haustür sorgen für Licht.

Die Tür zu E4 trägt die Aufschrift »Privat«.

E2 Küche

Die Küche ist — wie alle Räume im Erdgeschoß — 2,50 Meter hoch. In dem kleinen, stets nach Fett und Fisch riechenden Raum sorgt Schudel für das leibliche Wohl ihrer Mieter. Dazu dient ein Feuerherd vor dem gemauerten Kamin. In der Kaminmauer ist ei-

ne mit einem Wildgansrelief verzierte Kachel eingefast. Neben dem Herd steht eine schmale Anrichte mit Geschirr. Die Südtür führt ins Treppenhaus (E1), die Westtür in die Gaststube (E3).

E3 Gaststube

In der gemütlichen Sitzecke treffen sich die Einwohner täglich zu den Mahlzeiten oder zu sonstigen Mußestunden. Eine Vitrine präsentiert Schudel Laschuws Sonntagsgeschirr. Am Kamin hängen Bilder mit Schiffahrtsmotiven, davor strebt ein dicker Balken zur Decke. Aus der Gaststube führt eine Tür in den Hinterhof hinaus.

E4 Schudel Laschuws Privatkammer

Schudels Privatkammer wirkt adrett und ordentlich. Ein dickes Federbett steht am Fenster, neben dem ein Toilettenschüssel die geheimen Utensilien enthält, denen sich die alte Jungfer gern hingibt. Ihre heimliche Leidenschaft, von der keiner etwas weiß, ist nämlich Schmuck. Die unauffällige alte Dame putzt sich bisweilen heraus wie eine Admiralswitwe. So haben gelegentlich Nachbarn am Fenster beobachtet, wie sie ihre üppige Figur in feierlichem Putz versonnen durch die Stube wog.

E5 Andachtskammer

Das winzige 4 m²-Zimmer enthält außer einem Kniebänkchen noch den lichtgeschmückten Altar mit Opferschalen und einem Bildnis der Zwölfgötter.

Obergeschoß

01 Treppenhaus

Vom Treppenflur führen je eine Treppe zum Erdgeschoß und Dachgeschoß. Hinter den vier Türen befinden sich die Zimmer der Mieter.

02 Kleines Zimmer

In diesen winzigen Raum paßt außer der Pritsche nur ein Schemel und ein kleiner Schrank. Hier wohnt Abelmir Axberg (MP 408). Der verschlossene Mann hat es sich sehr bequem gemacht: An der Wand hängt nur ein breitkrempiger schwarzer Hut, in einer Ecke lehnt ein knorriger Wanderstab, über den ein weiter blauer Umhang geworfen ist. Das ist die gesamte persönliche Habe, mit der sich Abelmir auf seine häufigen Reisen begibt. Deshalb vermuten viele, er sei ein Pilgerer oder gar Geweihter eines unbekannten Gottes. Daß er häufig über geistige Dinge spricht (wenn er überhaupt spricht), verstärkt diesen Verdacht.

03 Zimmer für Reisende

Zwei Fenster erhellen das kleine Zimmer. Hier läßt Schudel Laschuw Einzelpersonen wohnen, die auf der Durchreise sind. Im Augenblick bewohnt der Straßenhändler Schiffzahn Pollart (MP 409) den Raum. Neben dem Bett hat der schrullige Kaufmann eine Kiste mit seinen Waren abgestellt. Der bärtige, fast zahnlöse Mann kommt viel herum und ist ein trinkfester Kumpan, der viel erzählt und noch mehr weiß.

04 Zimmer

Die Einrichtung der Stube mit Seemannskiste, gekreuzten Entersäbeln und Kunstgewerbe aus vielen Ländern an den Wänden läßt

darauf schließen, daß sich ein Seebär hier niedergelassen hat. Er heißt Enzo Mija Gauto (MP 410) und fährt auf seine alten Tage noch zur See. Jedenfalls berichtet er immer von seinen neuesten Fahrten und hat stets ein Souvenir bereit, den frechen Spöttern das Maul zu stopfen. Einmal kam er stadtweit ins Gerede, als ihn ein wahnsinniger Fischer mit einem geheimen Treffpunkt der Necker in der versunkenen Stadt in Verbindung brachte.

05 Kammer

Mamoth Bärenschreck, eine Söldnerin des kaiserlichen Heeres (MP 411), bewohnt dieses Zimmer in bescheidenem Luxus. Vor dem dicken Federbett bleckt eine Löwenbalg die Zähne. Ein breiter Schrank neben dem Fenster enthält die Kleidungsstücke der korpolulenten Mieterin. Mamoth nahm bei der letzten großen Schlacht des Kaisers Reto teil, die er vor elf Jahren bei Jergan gegen die Markaskaner gewann. Damals erwarb sie sich ehrenvolle Auszeichnungen und eine Rente. Die Veteranin ist ein wenig wunderlich, aber das mag auch daran liegen, daß sie Ausländerin ist und aus einem Dorf im entfernten Bornland stammt.

Dachgeschoß

D1 Treppenhaus

Stufen führen unter dem Treppenhäusdach zum Obergeschoß herab. Der am First 2 m Höhe messende Bereich hat drei Türen. Hinter dem Treppengeländer stehen einige Truhen, die Gerding Freyflöter (MP 412) gehören.

D2 Dachkammer

Wegen der Dachschräge ist die Kammer sehr eng. Ihr höchster Punkt entlang des Firstbalkens beträgt zwei Meter. In der Mitte des Raumes nimmt die Kaminsäule viel Platz ein und verdeckt beinahe das kleine Dachfenster. In dem Durcheinander von Farben, Leinwänden und Weinflaschen lebt Gerding Freyflöter, eigenen Angaben nach ein bedeutender Künstler, doch ohne gebührenden Ruhm und Anerkennung. Als triebhafter Mensch sucht er Bestätigung in Alkohol und Freudenhäusern, weshalb ihm Schudel schon oft die Kündigung angedroht hat.

D3 Dachkammer

Die Dachschräge mit Fenster engt den Raum wie in D2 stark ein. Das saubere Zimmerchen gehört der Hausmagd Saginta Sahm (MP 413), einer sehr tüchtigen und gar nicht abweisenden jungen Frau, die — darf man dem Gerede der Nachbarn Glauben schenken — auch schon einmal nachts für das leibliche Wohl eines Gastes sorgt.

D4 Speicher

Der niedrige, schräge Speicher ist mit altem Gerümpel vollgestellt.

Keller

Über die Treppentür im Erdgeschoß ist der Keller erreichbar. Das alte, etwa drei Meter hohe Tonnengewölbe birgt den Lebensmittelvorrat (K4), den Holz- und Kohlevorrat (K3), sowie Geräte (in K2) wie zum Beispiel Waschzuber, Besen, Lösungsmittel und Seifen. Teile des Gewölbes sind aus unbekannten Gründen zugeschüttet worden.



Esche und Kork

(Nr. 41)

Das Gebäude

E1 Schankraum

Der Gasthof »Esche und Kork«, so benannt nach dem traditionellen Material von Schläger und Ball beim Imman-Spiel, dem Nationalsport des Kaiserreichs, ist ein zweistöckiges, an der Fassade mit Holz verkleidetes Backsteingebäude. Über seinem Eingang verkündet ein farbenprächtiges Schild nicht nur den Namen der Schänke, sondern auch die Tatsache, daß es sich um das Stammlokal der örtlichen Imman-Mannschaft handelt: der »Havena-Bullen«. Und dementsprechend ausgestattet ist auch der Schankraum, mit Wimpeln, Trophäen im Blau-Weiß der Mannschaftsfarben und sogar einem Gemälde, das die »Havena-Bullen« beim Spiel gegen die »Rebellen von Gareth« zeigt. Unter dem Gemälde steht der große Stammtisch der Imman-Spieler, an dem zumindest einige Mannschaftsmitglieder jeden Abend anzutreffen sind. Der Schankraum nimmt den größten Teil des Erdgeschosses ein, mitsamt der mehr als 10 Meter langen Theke. Hier regiert der Schankwirt Sulpiz Agilfried, während die beiden Elfenzwillinge Aldare und Thalionmel die Bedienung der Gäste übernehmen.

E2 Vorratskammer

Hier lagern neben Brot, Wurst, Salzgebäck und Bier auch immer einige Weinkrüge aus Kono Austrolfs Kellerei. Eine Treppe führt von hieraus hinauf in den ersten Stock.

E3 Hinterzimmer

Dieser Raum ist durch einen Vorhang von E1 abgetrennt. Er wird oft für harmlose Glücksspiele, gelegentlich auch für geheime Besprechungen genutzt.

E4 Latrine

W Sulpiz Agilfrids Zimmer

Neben Bett, Schrank und anderen Wohnmöbeln enthält das Zimmer eine hölzerne Truhe und einen eisenbeschlagenen Kasten.

In der Truhe — ihr Schloß ist relativ leicht zu öffnen — bewahrt Sulpiz die Waffen aus seiner Abenteuerzeit auf: Kettenhemd, Dolch und ein exzellent gearbeitetes Schwert (TP: 1W6+5). Der eisenbeschlagene Kasten läßt sich nur mittels Magie oder des passenden Schlüssels öffnen. Dieser steckt innen im Schloß der **Zimmertür**, das sich mit ihm jedoch nicht schließen läßt.

E2 Baderraum, 03 Korridor, 04 Gästezimmer Abmessungen und Einrichtung sind dem Plan zu entnehmen. Das Gästezimmer wird zur Zeit nicht bewohnt.

05 Küche

Abmessungen und Möblierung siehe Plan. Die Küche ist mit den gewöhnlichen Gerätschaften ausgestattet.

06 Thalionmels und Aldares Wohnraum Abmessungen und Möblierung siehe Plan.

Auf dem Kleiderschrank der Elfenzwillinge stehen mehrere irdene Blumenvasen. In einer von ihnen — ein Strauß verstaubter Strohblumen steckt darin — sind 1W20 Silbertaler versteckt: die Reisekasse der abenteuerlustigen Mädchen.

Die Personen

Sulpiz Agilfried (MP 401)

Der Wirt des »Esche und Kork« ist ein 46-jähriger Übersiedler aus Grangor. Mit seinem schulterlangen, dunkelbraunen Haar und dem buschigen Vollbart macht er hinter der Theke eine recht imposante Figur, die noch durch den Bass seiner Stimme verstärkt wird. Agilfried hat vor etwa fünf Jahren seine Frau bei einem Unfall verloren und gilt seitdem bei den Damen Havenas als erstrebenswerte Partie.



Er ist ein begeisterter Imman-Fan und einer der treuesten Anhänger der »Havena-Bullen«, die nach einem gewonnenen Spiel immer mit mindestens einer Runde Freibier rechnen können — eine Großzügigkeit, die sich bezahlt macht, denn alle Siegesfeiern des Klubs finden im »Esche und Kork« statt. Die zweite große Liebe des Wirts sind seine beiden elfischen Zöglinge, Thalionmel und Aldare. Seine Frau und er nahmen sie in Pflege, als ihre Mutter an den Folgen der bei Elfen ausgesprochen seltenen Zwillingengeburt starb und ihr leiblicher Vater sich weigerte, für sie zu sorgen, weil er die beiden als Unglücksbringer empfand. Die Wirtsleute haben immer ihr Bestes getan, es den beiden an nichts fehlen zu lassen, und haben es auch nicht versäumt, sie von elfischen Lehrern unterrichten zu lassen. Seit dem Tod seiner Frau kümmert sich Sulpiz möglicherweise noch mehr um die beiden.

Sulpiz ist besorgt, seine beiden Pflegetöchter ebenfalls zu verlieren, da diese ein recht freies und reiselustiges Gemüt haben und davon träumen, auf Abenteuer auszuziehen. Dementsprechend ist es nicht ungewöhnlich, daß er Helden, die in seine Schenke kommen und von ihren Taten

prahlen, ausgesprochen unfreundlich begegnet.

Aldare (MP 402) und Thalionmel (MP 403)

Aldare und Thalionmel sind Elfenzwillinge — ein sehr seltenes Phänomen — und wurden von Sulpiz Agilfried als Pflegekinder angenommen. Inzwischen 18 Jahre alt, sind die beiden ein quirliges und allgemein beliebtes Paar. Abends bedienen sie in der Gaststube ihres Pflegevaters. Vom Gesichtsschnitt nicht zu unterscheiden und meistens identisch gekleidet, ist es dennoch relativ leicht, die beiden auseinanderzuhalten, da Aldare sich bei einem Sturz als Kind eine kleine Narbe am Kinnwinkel zugezogen hat. Beide sind ausgesprochen lernbegierig und empfinden bei jeder Begegnung mit weitgereisten Helden das Bedürfnis, sich ihnen anzuschließen, um die weite Welt kennenzulernen.

Beide Mädchen haben eine Neigung, sich in Helden, die ihnen begegnen, zu verlieben. Möglicherweise spielen sie die Verliebtheit aber nur vor, um Anschluß an eine Abenteuergruppe zu finden.

Colga Na Naomh (MP 404)

Der Kapitän der »Havena-Bullen« ist ein oft und gern gesehener Gast im »Esche und Kork«. Der durchtrainierte Sportsmann mit dem wilden roten Haarschopf beherrscht die Runde seiner Kameraden auch am Stammtisch.

Colga hat eine Aune auf Aldare geworfen und versucht, sie für sich zu gewinnen. Er blieb dabei bisher allerdings ohne Erfolg, was er sich gar nicht erklären kann. Er will nicht aufgeben und ist entsprechend über andere Männer wenig erfreut, die versuchen, sich an 'seiner' Aldare heranzumachen.



Das Theater an der Gauklergasse

Das Gebäude

Das Theater an der Gauklergasse sticht dem Besucher schon von weitem durch die leuchtend-gelbe Bemalung der Straßenfront ins Auge.

Hinter der 3 Meter hohen Mauer verbirgt sich der Theaterhof (E1), in dem die Vorstellungen stattfinden. Am Eingang zum Hof befindet sich ein kleines, aus Holz gezimmertes Kassenhäuschen, in dem während der Stunde vor Beginn jeder der drei täglichen Vorstellungen die Frau des Prinzipals, Sore Kelberns, den Eintritt kassiert (8 Heller pro Person, Kinder 5 Heller). Die hölzernen Sitzbänke bieten etwa 60 Personen Platz. An der Stirnwand des Wohnhauses, dem Eingang gegenüber, liegt die etwa 6x2 Meter große, erhöhte Holzbühne, umgeben von einem Holzgestell. Hier wird mit Hilfe einzelner Utensilien die Kulisse der gespielten Szenen dargestellt. Zum besseren Verständnis wird bei je-

dem Szenenwechsel an einem Pfahl schräg vor der Bühne ein Bild aufgehängt, das die dargestellte Kulisse noch einmal verdeutlicht.

Hinter der Bühne erhebt sich der Backsteinbau des Theaterhauses, durch dessen Mitteltür die Darsteller auf- und abtreten.

Die Räume

K Korridore und Treppenhaus

Die Deckenhöhe beträgt im Erdgeschoß 3, im Oberschoß 2,5 Meter. Diese Höhenangabe gilt auch für die übrigen Räume in beiden Etagen.

E1 Theaterhof

E2 Fundus- und Umkleideraum

Das Zimmer enthält neben zahlreichen Schminkutensilien und Kostümen auch eine Sammlung von Theaterwaffen, die aber bei einem realen Kampf nicht zu gebrauchen sind.

E3 Büro

Das Büro des Prinzipals Ayzik Kelberns beherbergt das Archiv der Theaterstücke sowie eine Geldkassette, in der die Tageseinnahmen gesammelt werden. Den Schlüssel zum Geldkasten trägt Ayzik ständig um den Hals, aber das Schloß ist leicht zu knacken. Inhalt: 1 W20 mal 10 Heller.

E4 Abstellkammer

Hier werden hauptsächlich defekte Requisiten aufbewahrt, die Ayzik irgendwann einmal reparieren will.

E5 Baderaum

Das Wasser wird in einem Badeofen erhitzt. Eine Wannenfüllung wird normalerweise von drei Ensemble- oder Familienmitgliedern nacheinander benutzt.

E6 Selindes Wohnraum

Eine Untersuchung des Zimmers würde nur diese Erkenntnis bringen: Das Theaterspielen ist eine brotlose Kunst.

E7 Neres' Wohnraum

Siehe E6.

E8 Cerballs Wohnraum

Siehe E6. Cerball hat unter seiner Matratze jedoch immer einen kleinen Vorrat Raucherkräuter versteckt (Wert: 1W6 Silbertaler).

01 Bibliothek

In einem Wandregal stehen die bekanntesten Romane Aventuriens, z.B. das Epos **Das Eherne Schwert**, dazu einige selbstverfaßte Traktate Ayziks über das Theaterspiel sowie ein paar Erinnerungsstücke an seine Heimat im Norden Aventuriens.

Das Buch **Das Eherne Schwert** ist eine Attrappe. In ihm ist ein Goldbarren im Wert von 50 Dukaten versteckt.

02 Das Schlafzimmer der Kelberns

Abmessungen und Einrichtung sind dem Plan zu entnehmen.

03 Küche

In einem kleinen Porzellantopf, über den ein

Pergament gespannt ist, bewahrt Sore ständig ein wenig Heiltrank (10LP) auf, um kleinere Blessuren im Ensemble rasch kurieren zu können.

04 Vorratskammer, 05 Kinderzimmer

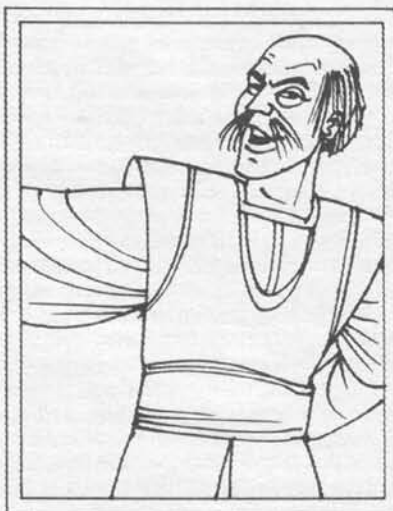
Abmessungen und Einrichtung sind dem Plan zu entnehmen.

Unter dem Gebäude befindet sich ein alter Keller, von dem die erwachsenen Familienmitglieder nichts wissen. Der in dem jetzt als Waschküche benutzten Raum gelegene Zugang war vor Übernahme des Hauses durch die Kelberns zugemauert worden. In der Zwischenzeit haben sich ein paar Steine gelockert, und dadurch war es möglich, daß die Kinder während des Spiels den Eingang bemerkten. Sie haben die Öffnung heimlich erweitert und den Hohlraum unter dem Haus als Versteck ausstaffiert. Hierhin ziehen sie sich gelegentlich zurück. Die Öffnung haben sie mit zwei Brettern und einem Stück Teppich abgedeckt. Es besteht kaum die Gefahr, daß sie entdeckt wird, da sie unter einer Sitzbank versteckt ist.

Die Personen

Ayzik Kelberns (MP 207)

Der Prinzipal des Theaters ist ein 52-jähriger, weitgehend kahlköpfiger, stämmiger Mann mit spärlichem Schnurrbart. In seinem Auftreten ist er durchweg jovial und immer zu einem Späßchen bereit. Im Rahmen seiner Tätigkeit als Prinzipal und Charakterdarsteller liegt ihm diese Art besonders dann, wenn er an seinem Schreibtisch sitzt und mit künftigen Autoren verhandelt oder sich mit dem Tavernenwirt Sulpiz Agilfrid über gegenseitige Werbung unterhält.



Kelberns ist ein Theatermann der alten Schule: Er setzt auf Posen und Komödien und in besonderem Maße auf Dara Necht, den Sohn eines ortsansässigen Tierhändlers. In ihm vermutet er ein großes Talent. Zumindest hat eine Posse Daras, die er in der vergangenen Saison spielte, ihm gute Einnahmen gebracht. Andererseits ist er gänzlich verschlossen allen Versuchen gegenüber, ihm 'moderne' Theaterstücke

aufzudrängen; etwa über die Seelenqualen eines jungen Prinzen, der erfährt, daß sein Stiefvater seinen echten Vater ermordet hat oder ähnlich morbide Themen.

Insbesondere sein Bösewicht Neres Schüttelbirn bereitet ihm mit diesen und ähnlichen Projekten mächtig Kummer, und Ayzik trägt sich mit dem Gedanken, ihn auf die Straße zu setzen. Außerdem beschäftigt ihn momentan mehr das Problem der in letzter Zeit immer wieder auftretenden Fehlbeträge in seiner Kasse.

Sore Kelberns (MP 208)

Die Prinzipalin des Theaters ist eine resolute Dame im Alter von 50 Jahren. Neben dem täglichen Dienst im Kassenhäuschen führt sie ihren Haushalt mit fester Hand und tritt — wenn nötig — auf der Bühne auf. In Fragen des Theaters überläßt sie das letzte Wort zu meist ihrem Mann; ansonsten ist sie weniger nachgiebig. Dabei kann jedoch niemand bestreiten, daß sie eine vorbildliche Mutter für ihre Kinder ist und ihren Haushalt in Ordnung hält.

Im Gegensatz zu ihrem Mann ist Sore Kelberns vollends begeistert von Schüttelbirns schriftstellerischen Leistungen. Sie hat sich vorgenommen, dem jungen Mann zu einer Chance auf ihrer Bühne zu verhelfen. Ein handfester Ehekrach über diese Frage steht wohl über kurz oder lang ins Haus.

Neres Schüttelbirn (MP 209)

Der Bösewicht des Theaters, Neres Schüttelbirn ist ein 34-jähriger schlanker Mann, dessen unsteter Blick zu seiner Klassifizierung als Bösewicht führte. Schüttelbirn ist ein verheirateter Schriftsteller, der nur der geringsten Ermutigung bedarf, um seinen Zuhörern aus seinem neuesten Werk vorzutragen.

Selinde Halingsford (MP 210)

Seit ihrer Jugend für das Theater entbrannt, hat Selinde Halingsford, die 22-jährige Jugendschönheit, vor zwei Jahren die erste sich ihr bietende Gelegenheit wahrgenommen, Schauspielerin zu werden. Seither besitzt sie zahlreiche Verehrer unter den Zuschauern, hat jedoch noch keinen gefunden, der ihrem Bild einer »großen Liebe« gerecht geworden wäre.

Cerball Iomchad (MP 211)

Der jugendliche Held des Ensembles ist 27 Jahre alt, rothaarig und ausgesprochen hager. Cerball ist mit Leichtigkeit der beste Schauspieler der Truppe und weiß auch, diese Tatsache auszuspielen. Er sondert sich ab und geht unnötigen Kontakten mit seinen Mitspielern aus dem Weg.

Cerball ist keineswegs hochmütig. Er hält jedoch nur kurze Zeit den engen Umgang mit anderen Menschen aus, das dies eine ungeheure Anstrengung für ihn darstellt. Cerball ist rauschkrautsüchtig, war auch sein Untergewicht erklärt. Er erhält die für ihn so verhängnisvolle Droge vom Apotheker Suster Ehrwalt gegen Geldbeträge, die er seit kurzem aus dem Geldschrank seines Arbeitgebers stehlen muß, da seine Ersparnisse verbraucht sind.

Binyomin, Khare und Yankev Kelberns
Die drei Kinder der Kelberns, der 6jährige Binyomin, die 7jährige Khare und der 8jährige Yankev waren ein kaum noch erhoffter Kindersegen. Die drei Racker halten ihre Eltern ebenso wie die im Haus wohnenden Schauspieler auf Trab, werden aber außer von Cerball gern geduldet.

Vorgeschichte des Theaters

Bevor die Kelberns das Gebäude vor rund 18 Jahren übernahmen, diente es einem exzentrischen alten Mann als Quartier. Er war allgemein als harmloser Narr bekannt, und in jungen Jahren schon verkündete er lauthals, alle Magie sei Humbug oder Betrugerei und nur deshalb weit verbreitet, weil die Menschen zu dumm seien, die Augen richtig aufzumachen und die Täuschungen zu durchschauen. Als nach seinem Tod (ohne Erben) ein Jahr vor Einzug der Kelberns das Haus von der Stadtwache entrümpelt wurde, brachten die Soldaten die eigenartigsten mechanischen Geheißer ans Licht, unter denen sich niemand etwas vorstellen konnte.

Der kauzige Alte war ein Wanderer auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn, der seine Zeit damit zubrachte, Maschinen zu bauen, die »magische« Effekte erreichen sollten. Eine seiner Konstruktionen, eine Keule, aus deren Eisenkopf Blitze schlagen, wenn man ihren Griff dreht (entspricht FULMINICTUS-DONNERKEIL; Energie für 5 Schläge vorhanden, nicht aufladbar), befindet sich noch in einer Wandnische des Kellers unter der Waschküche. Sie wurden von den Kindern bisher nicht entdeckt.

abgeteilt, um dort in Ruhe seiner Leidenschaft, der Dichtkunst, nachgehen zu können.

8 Tierställe

In der ehemaligen Scheune hat Dalbach Verschläge und Käfige für größere Tiere errichtet. Hunde, Katzen, Gänse, Zwergziegen und Jagdvögel erfüllen den schlecht gelüfteten Raum mit einem eindrucksvollen Gestank. Auch Cora, der Papagei, ist hier abgestellt, da sein ständiges Geplapper Dalbach auf die Nerven geht.

9 Pferdestall

In den Boxen stehen immer 2–3 Reitpferde und ein Packesel zum Verkauf bereit. Dalbach kauft und verkauft keine kranken Tiere, aber auch keine hochwertigen Pferde wie z.B. Schlachtrösser.

Die Personen:

Dalbach Necht (MP 201)

Der 43jährige Tierhändler hat einen bulligen Körperbau, dicke, schwere Brauen und in die Stirn hängende, tiefschwarze Haare. Dalbach ist sehr herrschsüchtig und als jähzornig bekannt, bemüht sich aber, im Verkehr mit den Kunden, sein Gemüt im Zaum zu halten. Es kommt jedoch gelegentlich vor, daß unbekümmert daherschwätzende Kunden Opfer eines wahren Donnerwetters werden, insbesondere, wenn sie Nechts Tochter Broinnfind erwähnen, die vor ihrem Vater in den Tempel der Rahja geflohen ist.

Trotz seines aufbrausenden und geschäftstüchtigen Wesens ist Dalbach Necht ein gründerlicher Mann, der nie einen Kunden übervorteilt.

Niam Necht (MP 202)

Niam ist die 40jährige Frau Dalbachs, eine stattliche, schwarzhaarige Person, auch wenn die Sorgen um ihre Kinder Falten in ihr Gesicht gegraben haben. Niam kümmert sich hauptsächlich um den Haushalt und versorgt gelegentlich auch die Tiere, gibt diese Arbeit aber häufig an ihre Kinder ab.

Rois Necht (MP 203)

Die 21jährige Rois kann sich mit ihrem aschblonden, strähnigen Haar und ihrer hageren Figur an Liebreiz nicht mit ihrer älteren Schwester Broinnfind messen. Rois ist ebenso wie ihre Schwester sehr tierlieb. Im Gegensatz zu Broinnfind ist sie aber durchaus bereit, einen von ihrem Vater ausgesuchten Mann zu heiraten, vorausgesetzt, sie muß dazu ihre Tiere nicht aufgeben.

Dara Necht (MP 204)

Dara, 23 Jahre alt, mit schwarzen Haaren und Augen, ist vollends aus der Art seiner Familie geschlagen: Er ist ein Poet, ein Dichter, der sich für Tiere nur insoweit interessiert, als sie literarisch verwertbar sind. Während sein Vater mühsam versucht hat, »Vernunft« in den Jungen hineinzuprügeln, hat der Prinzipal des Theaters an der Gauklergasse Dara in seinem Streben bestätigt und ihm dadurch den Mut gegeben, ein Stück für sein Theater zu schreiben. Es konnte sogar einigen Erfolg verzeichnen.

Cora

Cora ist das Prachtstück in Dalbach Nechts Menagerie, ein 18jähriger, rot-gelb gefiederter Papagei aus den tropischen Wäldern im äußersten Süden Aventuriens. Necht hat ihn von einem Streuner gekauft, der in Geldschwierigkeiten war und ihn daher abgeben mußte. Der Papagei hat sich von Anfang an durch seine außergewöhnliche Sprechbegabung hervor getan und scheint sogar einzelne aufgeschnappte Satzketten in logische Sätze formen zu können. Dalbach Necht findet das seltsame Geplapper des Vogels eher lästig als bewundernswert, benutzt die Fähigkeit aber gelegentlich, um bei Kunden den Vogel anzupreisen. Wahrscheinlich hätte er Cora bereits verkauft, wenn er nicht einen solch horrenden Preis für den Papagei verlangen würde: 20 Dukaten.

Cora ist alles andere als ein simpler, wenn auch besonders sprachbegabter Papagei. In Wahrheit heißt sie Otón Iluvioso und ist ein Prinz von Brabak, der von einem feindlichen Magier in diese Form gebannt und hier, weit nördlich seiner Heimat verkauft wurde. Um wieder seine ursprüngliche Gestalt zu erlangen, muß Cora/Otón an den Ort zurückkehren, an dem er verzaubert wurde — das Schlafzimmer seines Sommerhauses, etwa 12 km nördlich von Brabak, an der Küste des Meeres der Sieben Winde. Dort muß er seinen wirklichen Namen laut aussprechen. Theoretisch ist dies kein Problem, denn als Papagei kann er ja sprechen. Aber er ist nur in der Lage, Worte nachzusprechen, die er als Papagei bereits einmal gehört hat. Und da in einer Tierhandlung herzlich selten von Verzauberungen oder verschwundenen Prinzen aus Brabak die Rede ist, war Cora/Otón bisher nicht in der Lage, seine Situation verständlich zu machen.

Dalbach Nechts Menagerie (Nr. 231)

Das Gebäude

Das in Fachwerkbauweise erstellte Gebäude ist in gutem Zustand. Es diente früher als Bauernhof.

1 Verkaufsraum

Hier bedient Dalbach Necht seine Kunden und hält in Käfigen, Volieren und Aquarien kleinere Tiere bereit: Meerschweinchen, Stallhühner, Singvögel, Reptilien und Zierfische.

2 Büro

Das Schreibzimmer des Tierhändlers wird nachts von zwei scharfen Tuzakern bewacht. In einem Fach seines Schreibtisches bewahrt Dalbach die Kassette mit seinen Einnahmen auf (Inhalt: 1W20 Dukaten).

3–4 Diele, Küche, Wohnraum, Schlafraum
Möblierung und Abmessungen der Räume sind dem Plan zu entnehmen.

7 Kinderzimmer

Obwohl Dalbachs Sohn und Tochter längst dem Kindesalter entwachsen sind, teilen sie sich immer ein Zimmer. Dara, der Sohn, hat den Südteil des Zimmers mit einem Vorhang

Das Vergnügungsschiff »Thetis« (Nr. 219)

Das Schiff

Auf dem Großen Fluß liegt vor dem Südufer ein flaches, 22 Meter langes Schiff. Den Bug schmückt die geschnitzte Figur eines Mädchens. Der Name des Schiffes, »Thetis«, ist mit vergoldeten Buchstaben an den Seiten des Schiffes aufgemalt. Das Schiff trägt einen schwarz-roten Anstrich. Auf dem Oberdeck befindet sich ein 16 Meter langer Aufbau mit großen Fenstern. Hier ist ein Speiselokal beherbergt. Eine Reihe von Bullaugen zeigt an, daß sich unter Deck weitere Räume befinden. Die Thetis ist für gepfefferte Küche und gesalzene Preise berüchtigt. Besonders gerühmt aber wird die Bedienung, denn auf der Thetis arbeiten nur bildhübsche Serverinnen. Es steht zu vermuten, daß diese Mädchen noch zu anderen Dienstleistungen gegen entsprechendes Entgelt bereit sind. Das Publikum besteht hauptsächlich aus wohlhabenden Kapitänen und Steuerleuten oder herumziehenden Glücksrittern, die ihre schwer erworbenen Schätze verprassen. Manchmal je-

doch findet sich auch ein reicher Bürger Havenas ein, den ein Abenteuer in zwielichtigem Milieu reizt.

Das Schiff dient — wie der Grundriß des Unterdecks ahnen läßt — nicht nur als schwimmendes Speiselokal. Das ist ein stadtbekanntes Geheimnis, und wenn eine havenische Mutter ihrer modebewußten Tochter einmal so richtig die Meinung sagen will, greift sie gern zu dem Ausruf: „Du läufst wieder rum wie ein Thetis-Mädchen!“ Weniger bekannt ist die Tatsache, daß die Thetis auch einen Heiler beherbergt, der seine Künste Personen zur Verfügung stellt, die auf absolute Diskretion angewiesen sind.

Oberdeck

01 Gastraum

Die Einrichtung ist von guter Qualität. Die Wände sind mit farbigen Szenen aus der Blütezeit Havenas bemalt, die Tische mit tönernem Geschirr und Leintüchern gedeckt. Auf und hinter der Theke sind Reihen von Wein und Schnapsflaschen aufgestellt. Von der Decke hängen bunte Ampeln, in denen Öllämpchen für Beleuchtung sorgen. Im Winter werden hölzerne Läden in den Fensteröffnungen angebracht, und der Raum wird mit Kohlebecken beheizt.

Hinter der Theke befindet sich ein Kistchen mit der Kasse, in der sich 10W20 Silbertaler befinden. Wenn das Etablissement geschlossen ist, nimmt Ludilla das Kistchen mit in ihre Räume. Ferner hat Jostein ein Entermesser sowie ein Wurfbeil griffbereit unter der Theke.

02 Küche

Eine übliche Einrichtung sowie viele Nahrungsmittelvorräte beherrschen den Raum. Hier hält sich ständig Kazan auf.

03 Latrine

Der hölzerne Verschlag hängt etwas über das Heck des Schiffes hinaus. Ein Balken geht quer über den Raum, und der Boden fehlt im hinteren Teil. Vor dem Balken steht ein Eimer, der mit großen Nostria-Ahornblättern gefüllt ist.

Unterdeck

Vom Oberdeck führt eine steile Treppe ins Unterdeck. Die Falltür am Fuß der Treppe führt über eine Leiter in den Kieerraum. Er enthält als Ballast nassen Sand.

Unter der Leiter hat Ludilla im Sand ihre Ersparnisse von 76 Silbertalern und 223 Dukaten vergraben.

U1 Krankenstation

Die Geräte, Flaschen und Tiegel auf Regal und Tisch zeigen, daß es sich um das Labor eines Heilers handelt. Insbesondere Heiltränke, Salben und stärkere Drogen sind hier zu finden.

U2 Zimmer von Theophrast

In einem Regal stehen Bücher über Heilkunde, aber auch solche zur Liebeskunst; auf dem Waschtisch eine Kanne mit Wasser, dar-

unter ein Nachgeschirr. Die unverschlossene Kiste enthält Kleidung.

U3 Zimmer von Asa

Die Kiste enthält verschiedene zum Teil äußerst lustige Kleidungsstücke. Darunter sind 28 Silbertaler versteckt. Der Waschtisch birgt ein Leintuch, einen billigen Metallspiegel, Wasserkanne und Nachgeschirr.

U4 Zimmer von Miriam

Wie U3. 31. Silbertaler sind unter der Matratze versteckt.

U5 Ungenutztes Zimmer

Wie U3, aber ohne Kleidung und Geld.

U6 Zimmer von Arvedua

Wie U3, aber mit 17 Silbertalern im Waschtisch. Unter der Matratze liegt ein Dolch.

U7 »Kontroll«-Raum

Verdeckte Öffnungen erlauben es, alle Vorgänge in U6 zu belauschen und beobachten. Manchmal wird dieser Raum an einschlägig interessierte, vertrauenswürdige Kunden vermietet.

U8 Ludillas Raum

Der Schrank enthält viele erlesene Kleider. In einer Schublade des Tisches liegen 88 Silbertaler und ein Heft, in dem Ludillas Beobachtungen bei prominenten Kunden aufgezeichnet sind. Eine geheime Öffnung erlaubt es, die Vorgänge in U5 zu beobachten.

Die Bewohner

Ludilla, Chefin des Etablissements (MP 417)

Ludilla ist eine große, schlanke Frau von rund 35 Jahren. Auffallend ist ihr flammendrotes Haar. Es heißt, sie sei jahrelang auf einem Piratenschiff mitgefahren und habe ihre Ersparnisse vor zwei Jahren mit dem Kauf der Thetis angelegt. Einmal am Abend besucht sie für eine halbe Stunde den Gastraum; ansonsten hält sie sich in ihrer Kajüte auf. In den Falten ihres Gewandes trägt sie einen Dolch verborgen.

Jostein, Schankwirt, Leibwächter und Ludillas Partner (MP 418)

Jostein ist untersetzt und außerordentlich kräftig. Er ist etwa 40 Jahre alt und soll Ludilla noch aus ihrer Piratenzeit kennen. Er sorgt für die Getränke und schlichtet auch gelegentliche Streitigkeiten durch sein kraftvolles Eingreifen. Wenn er die Nacht nicht bei Ludilla verbringt, schläft er hinter der Theke.

Theophrast, der Heiler (MP 419)

Theophrast ist etwa 45 Jahre alt und eine unauffällige Erscheinung. Ihn interessiert ausschließlich seine Arbeit als Heiler, und er wagt jeden Eingriff. Dabei ist ihm das Wohlergehen der Patienten gleichgültig; es ist seine Arbeit als solche, die zählt. Von Kono Austroff (MP 212) bezieht er einen Teil seiner Drogen. Seine eigenen Heilsalben und Tränke verkauft er gelegentlich über Ludilla. Er hält sich überwiegend in seinen Räumen auf.

Asa, (MP 420), Miriam (MP 421),

Arvedua (MP 422), Hostessen

Es handelt sich um schlaue und völlig skrupellose Mädchen, die froh sind, bei Ludilla

eine angenehme und einträgliche Arbeit gefunden zu haben.

Kazan, der Koch (MP 423)

Kazan ist nicht sehr schlau, dafür aber umso jähzorniger. Fremde, die unerlaubt seine Küche betreten, greift er manchmal sogar mit dem Schlachterbeil an.



Ehrwalts Tränke und Mixturen (Nr. 197)

B2, Q5, P6

Das Gebäude

1 Verkaufsraum

Süster Ehrwalts Apotheke ist ein trister einstöckiger Holzbau mit dahinterliegendem Kräutergarten und Brunnen. Von der Straße her tritt die Kundschaft sofort in den kleinen Verkaufsraum ein, der von der massiven Holztheke beherrscht wird. Hier erscheint Ehrwalt beim Klingen der Türglocke aus seinem alchimistischen Labor (2), um seine Kunden mit zumeist vorgefertigten und häufig verlangten Salben und Tinkturen zu bedienen.

2 Labor

Auf allen Tischen und Regalen in diesem Raum herrscht ein großes Durcheinander, und kaum eines der zahlreichen Fläschchen und Tiegelchen ist mit einer Beschriftung versehen. Wie Süster Ehrwalt in diesem Chaos die Übersicht behält, ist sein Geheimnis.

In Ehrwalts Labor finden sich Salben, Kräuter und Tränke für fast jeden Verwendungszweck. Einige Mittel sind hochwirksam, andere haben — außer in der Fantasie der Käufer — überhaupt keinen Effekt. Ehrwalt verkauft Heil-, Schlaf- und Liebestränke, Gifte, Gegengifte und Waffenbalsam. Nebenher unterhält er einen schwunghaften Handel mit Rauschkräutern.

Es muß davon abgeraten werden, Ehrwalt zu berauben oder zur Herausgabe von Arzneien zu erpressen. Auf solche Versuche ist er vorbereitet und hält immer einige Präparate bereit, die mit einem Langzeitgift versetzt sind. Ehrwalt ist ohne weiteres bereit, solche Mittel »vorzukosten«, da er — im Gegensatz zu seinem Opfer — das Gegengift kennt und ihm genügend Zeit bleibt, es einzunehmen.

3–6 Korridor, Küche, Schlafzimmer, Almahrs Wohnraum

Die Räume sind mittelständisch ausgestattet und möbliert.

7 Kräutergarten

Der kleine Garten hinter dem Haus ist in zwei Bereiche aufgeteilt: In dem einen baut Fiene Ehrwalt ein wenig Gemüse für den Eigenbedarf an, im anderen zieht Süster einige Kräuter, die er für seine Mixturen benötigt (z.B.: Shurinknollen und wetterharte Naftanstauden).

Die Bretter im Zaun Süster Ehrwalts Gartens können an einer Stelle in der Nähe der Laborwand auseinandergeschoben werden. Süster hat diesen Durchschlupf selbst angelegt. Er wird von Rauchkrautsüchtigen benutzt, die nachts direkt in Ehrwalts Labor kommen, um dort ihr Gift zu kaufen.

In einem Versteck an der Innenseite der Brunnenmauer bewahrt er sein Vermögen auf: 20 Goldbarren im Wert von je 50 Dukaten.

Die Personen

Süster Ehrwalt (MP 205)

Der 63jährige Apotheker geht häufig am Stock und hat schütteres, weißes Haar. Er trägt tagaus tagein die selbe schmutzige, übelriechende Schürze. In Havena ist er allgemein als zäher Geschäftsmann bekannt. Wenn er nicht damit beschäftigt ist, Heilränge und Salben für die örtlichen Heiler oder Aphrodisiaka für den Rahja-Tempel herzustellen, bemüht er sich, seinen Sohn Alahmār in die Geheimnisse der Alchimie einzuführen. Süster hat große Pläne mit dem Jungen, weshalb er dessen Romanze mit einer armen Rahja-Initiatin nicht gern duldet.



Wenn er mit Gewissheit wüßte, daß nur die Initiatin Heiltrud damit in Kontakt käme, würde Süster einfach irgendein Gift zusammenbrauen um diese Person aus dem Wege zu räumen. Bisher konnte er jedoch nicht sicher sein. Außerdem hält ihn die Gefahr davon ab, die Gardisten könnten eine Verbindung zu ihm herstellen. Süster kann keine Aufmerksamkeit gebrauchen, denn er ist insgeheim der Rauschkrautlieferant für eine wachsende Anzahl Süchtiger, die ihn mit viel Geld oder mit nützlichen Informationen über seine Konkurrenten versorgen.

Alahmār Ehrwalt (MP 206)

Der 20jährige Sohn des Apothekers hat als angesehener Alchimist die Chance, eine gute Karriere zu machen.

Alahmār schleicht sich abends zum Rahja-Tempel, um Heiltrud zu sehen. Dabei sind ihm gelegentlich seltsame Gestalten aufgefallen, die sich in der Nähe der Apotheke herumtreiben und auf Anruf hastig verschwinden. Noch ist er zu sehr mit seiner Liebesaffäre beschäftigt, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis er herauszufinden versucht, was hier vor sich geht.



Der Laden des Wein- und Droghändlers Kono Austroff (Nr. 115)

Das Gebäude

Es handelt sich um einen schmucken, einstöckigen Fachwerkbau mit dicken Eichenbalken. Das Fachwerk ist schwarz gestrichen, der Rest der Wände weiß getüncht. An einem schmiedeeisernen Arm hängt über dem Eingang ein Schild. Es zeigt eine Flasche und ein Faß, die von der vergoldeten Schrift »Kono Austroff-Weinhändler« umrahmt sind.

E1 Verkaufsraum

Die Wände sind weiß getüncht; Fußboden und Decke bestehen aus sauber verarbeiteten Holzbalken. Über den Regalen links vom Eingang hängt ein reich verziertes Schild mit der Aufschrift: »Die besten Weine Aventuriens«, über den Fässern rechts dagegen ein einfaches Schild: »Weine der Region«. Auf den Regalen im Verkaufsraum finden sich Flaschen der verschiedensten Formen mit unterschiedlichsten Etiketten. Es gibt Weine aus fast allen Anbaugebieten Aventuriens, darunter auch manch kostbare Rarität. Einige Flaschen sind in ein Leinensäckchen mit der Aufschrift »Erinnerung an Havena« verpackt. Die drei Fässer sind beschriftet und enthalten Rot-, Weiß- und Rosé-Wein. Wird die Eingangstür geöffnet, klingelt eine kleine Glocke und Kono Austroff kommt aus dem Hinterzimmer, um die Kunden zu bedienen.

Kunden aus Havena kaufen nur Weine vom Fass, die sie sich in mitgebrachte Krüge füllen lassen. Den Wein in den Flaschen stellt Kono selbst her; er ist für Durchreisenden bestimmt. Eine Flasche Wein kostet zwischen 1 und 5 Silbertalern. Leider war die Qualität der Zutaten in letzter Zeit mangelhaft, so daß bei Genuß des Weines mit Nebenwirkungen zu rechnen ist: Wer von einem Wein aus einer der Flaschen trinkt, muß eine Kraftprobe bestehen. Mißlingt sie, verliert er 1 Lebenspunkt. Zusätzlich würfelt er während der folgenden sechs Stunden (Spielzeit) zu Beginn jeder Stunde mit 1W6. Bei einer »1« oder »2« leidet er zehn Minuten lang an Schwindelgefühlen und sieht alles doppelt.

E2 Hinterzimmer

Es handelt sich augenscheinlich um ein alchimistisches Labor. Im Regal und auf dem Tisch stehen diverse Flaschen, Phiole, Mörser und Glasgeräte. Soweit die Behältnisse be-

schriftet sind, enthalten sie bekannte Chemikalien. Überall verstreut finden sich handgeschriebene Bücher und Notizen. In der Decke führt eine Luke nach oben.

Die Bücher und Notizen enthalten in der Hauptsache bekannte chemische Formeln und Rezepturen. Es gibt jedoch auch ein Heft, in das Kono genau eingetragen hat, an wen er Liebestränke und verbotene Drogen verkaufte. Hier findet sich beispielsweise die Lösung für manch unerklärliche Heirat oder das seltsame Verhalten prominenter Bürger von Havena.

Eine Schublade im Tisch enthält tagüber Münzen im Gesamtwert von rund 50 Silbertalern, über Nacht nimmt Austroff das Geld mit nach Hause.

S1 Speicher

Der Raum ist verschmutzt, der Fußboden staubig. Die offenen Holzkisten enthalten Flaschen in verschiedenen Formen. Eine weitere Kiste birgt diverse Weinetiketten und Leinensäckchen mit der Schrift »Gruß aus Havena«. Der Schrank ist fast zwei Meter hoch, seine beiden Türen sind verschlossen. Ganz unten befindet sich eine breite Schublade, die offensteht. Sie ist mit Korken gefüllt.

Der Schrank ist bis oben hin mit Korken gefüllt. Er hat keinen Boden. Vielmehr werden die Korken der Schublade entnommen und es rutschen ständig einige nach. Neue Korken werden durch das abnehmbare Oberteil des Schrankes nachgefüllt. Werden die Türen geöffnet, kommt eine Lawine von Korken herausgestürzt. Wer vor dem Schrank steht, macht dann eine Geschicklichkeitsprobe. Mißlingt sie, fällt er durch die Falltür auf die Regale im Hinterzimmer (E2).

K1 Keller

Unter der Falltür lehnt eine Leiter. Auf dem Tisch steht ein großer leerer Mischbottich mit Hahn. Daneben liegt ein fleckiges, zerlesenes Heft sowie ein großer schmutziger Holzlopfel. In einem Regal befinden sich große Ballonflaschen mit der Aufschrift »Ochsenblut aus Andergast (konzentriert)«, »Waffenöl (Rostschutz)«, »Alkohol (rein)«. Kleinere Flaschen enthalten beispielsweise »Absud aus gelben Heuschrecken«, »Essenz des Gallenfisches«, »Sumpfkrautenblut« usw.. Auf dem anderen Regal stehen unbeschriftete Weinflaschen. Vor jeder Gruppe Flaschen liegt ein Zettel.

Die Leiter kann genommen werden und ist lang genug, um damit den Dachboden zu erreichen. Das Faß enthält eine undefinierbare, weinähnlich riechende Flüssigkeit. Im Heft auf dem Tisch sind die Rezepte für die Herstellung verschiedener Weine verzeichnet. Eines lautet beispielsweise: »Rotwein aus dem Lieblichen Feld (gute Qualität): Auf einen Liter der Grundflüssigkeit gebe zwei Becher Alkohol, drei Tropfen Gallenfisch-Essenz und vier Becher Blut des Ochsen aus Andergast. Rühre die Mischung fünf Minuten, und lasse sie einen Tag stehen. Füge dann einen Becher Rostschutz bei. Nimm etwas mehr, wenn es ein Wein eines besonders guten

Jahrgangs sein soll. Rühre wenigstens zehn Minuten um, und fülle die Flüssigkeit dann in Flaschen.«

Wie die Zettel ausweisen, enthalten die Flaschen Wein, der mit zusätzlichem Alkohol und Drogen versetzt wurde. Einige sind Liebestränke, andere dienen der Betäubung, der Erzeugung von Halluzinationen oder als Wahrheitstrank.

Kono Austroff (MP 212)

Kono ist ein gutaussehender, sympathischer Mann Anfang 40. Er ist immer elegant gekleidet. Der Händler genießt bei seinen Nachbarn einen guten Ruf. Es heißt, er habe sogar schon den Hof in Gareth beliefert. Betrübt ist nur, daß seine Flaschenweine für Bürger Havenas viel zu teuer sind, so daß sie sich mit den Faßweinen zufriedengeben müssen. Austroff wohnt in einer der vornehmeren Gegenden Havenas. Abends verläßt er seinen Laden. Besonders mit Durchreisenden, die nach einem Geschenk suchen, macht er gute Geschäfte. Er gilt als friedfertiger Mann; über seine Vergangenheit ist nichts bekannt. Er eröffnete den Laden vor rund fünf Jahren.



Austroff hat früher bei verschiedenen Alchimisten und Heilern gearbeitet und dabei umfangreiche Kenntnisse erworben. Sein wirkliches Geschäft ist der Verkauf von Drogen und gelegentlich auch Giften an kaufkräftige Interessenten. Er geht dabei äußerst vorsichtig vor und leugnet gegenüber Fremden jede illegale Tätigkeit. Liegt keine Empfehlung von einem ehemaligen Kunden vor, bedarf es großer Überredungskünste, um von ihm etwas anderes als Wein zu bekommen. Faßt er Mißtrauen, versucht er dem verdächtigen Kunden einen Wein mit einer Wahrheitsdroge vorzusetzen. Mißlingt die Kraftprobe (+6), beantwortet die Figur dann zehn Minuten lang alle Fragen wahrheitsgemäß und verliert anschließend vollständig die Erinnerung daran.

Austroffs Spezialität sind Liebestränke und bewußtseinsverändernde Drogen. Nur in Ausnahmefällen beschäftigt er sich mit Giften, weil in solchen Fällen die Behörden keine Nachsicht kennen. Er steht u.a.

in ständiger Geschäftsverbindung mit Theophrast, dem Heiler auf der »Thetis«. Ferner schickt ihm der Buchhändler Brune ab und zu Kunden, die die Wirkung der Gedichte Brunos durch einen Liebestrank verstärken wollen. Über seine Kunden in den höchsten Kreisen Havenas kann er bei Gefahr großen Einfluß mobilisieren. Einen offenen Kampf wird er unter allen Umständen vermeiden.



Das Haus des Buchhändlers Brune (Nr. 130)

Das Gebäude

Das zweistöckige Haus aus gelben Lehmziegeln hat im Laufe der Zeit ein schmutziges Aussehen angenommen. Der braunen Eingangstür und dem Ladenschild könnte ein neuer Anstrich nicht schaden. Trotzdem sind mit einiger Mühe die Wörter »Bücher und Schreibarbeiten« noch zu entziffern. An den Fenstern befinden sich schwere hölzerne Schlagläden, die nachts immer geschlossen und mit Eisenriegeln versperrt sind. In diesem Haus wohnt der Buchhändler Brune. Sein einziger Mitbewohner ist der schwarze Kater Gani. Im Erdgeschoß befinden sich Brunos Geschäfts-, im Obergeschoß seine Wohnräume. Brune handelt nicht nur mit schönen und seltenen Büchern, sondern erledigt auch die unterschiedlichsten Schreibarbeiten: Er setzt Verträge auf, schreibt Liebesbriefe, verfaßt Liebesgedichte, und es heißt, er werde sogar beauftragt, Abschriften von geheimen Staatspapieren anzufertigen.

E1 Empfangsraum

Besucher betreten durch die massivholzerne, eisenbeschlagene Eingangstür den kleinen Raum. Die ursprünglich weiß getünchten Wände sind mittlerweile grau geworden. Der Tisch ist alt und zerschrammt, und die Hocker wackeln schon bedenklich.

Die Eingangstür ist am Tage offen, nachts abgeschlossen. Da Brune aus Angst bestohlen zu werden nie einen Kunden in die Bibliothek (E3) hineinläßt, holt er das gewünschte Buch von dort und bringt es in diesen Raum, wo der Kunde es sich ansehen kann. Nachts ist die Tür zum Arbeitszimmer ebenfalls verschlossen.

E2 Arbeitszimmer

Der Schreibtisch ist unaufgeräumt: Auf ihm liegen abgebrochene Gänsefüße, Blätter, die zum Teil zerknüllt sind, Holzkohlenstücke, Kreide sowie eine Schiefertafel und ferner ein gefülltes Öllämpchen. In der Truhe befinden sich neben Papier von unterschiedlicher Stärke und Qualität auch Gänsefüße und vier kleine Flaschen. Jede enthält eine andersfarbige Flüssigkeit (schwarz, rot, grün, blau).

Dies ist Brunos Arbeitszimmer. Hier erledigt er die Schreibarbeiten für seine Kunden. Die Flaschen in der Truhe enthalten verschiedenfarbige Tinten. Zu den angefangenen Arbeiten gehören Fragmente von

Liebesgedichten und privaten und geschäftlichen Briefen sowie ein begonnener Brief, in dem Brune einem Kunden rät, sich wegen eines Liebestranks an einen Weinändler namens Kono Austroff zu wenden. Auch Bruchstücke aus geheimen Staatspapieren finden sich, die in den richtigen Händen zu einer politischen Waffe werden könnten.

E3 Bücherzimmer

Die Regale sind mit Büchern randvoll belegt. Es handelt sich um Ausgaben von gern gelesenen Romanen und Gedichten. Die Aufmachung ist zwar hübsch aber nicht kostbar.

Hier bewahrt Brune die Bücher auf, die er später verkauft. Kommen die Spieler auf die Idee, mit einer Körperkraft von mindestens 8 gegen die Bücherwand in der hinteren linken Ecke zu drücken, läßt sie sich nach hinten verschieben.

E4 Geheimkabinett

In dem Regal befindet sich eine Kassette mit 50 Dukaten und 23 Silbertalern. Ferner stehen hier zehn kostbare Buchausgaben, deren Ledereinbände mit Halbedelsteinen besetzt sind. Eine ungewöhnlich dicke Pergamentrolle, an der ein Zettel mit der Aufschrift »Palimpsest« befestigt ist, zeigt einen Stadtplan von Havena.

Jedes Buch hat einen Wert von 50 Goldstücken. Der Stadtplan auf der Pergamentrolle läßt sich mit Alkohol abwischen. Darunter kommt eine Schrift zum Vorschein, die sich nicht entfernen läßt: Es handelt sich um einen Zauberspruch, der die Natur eines magischen Gegenstandes und seine Wirkung erkennen läßt. Dieser Zauber kann nur einmal und nur von einem Zauberer angewandt werden; danach verschwindet die Schrift. Er verbraucht 3 Astralpunkte und gelingt automatisch. Brune weiß nicht, daß der Ausdruck »Palimpsest« ein mehrfach beschriebenes Pergament bezeichnet. Er hat die Rolle vor Jahren einem Händler abgekauft. Eines Tages erwähnte ein Reisender einmal beiläufig, wahrscheinlich sei dies ein Palimpsest. Brune hofft, irgendwann herauszubekommen, was es mit dem Pergament auf sich hat, weil ihm der Reisende den Ausdruck nicht erklären wollte.

E5 Diele

Die Tür ist abgeschlossen. Durch das Schlüsselloch ist zu erkennen, daß sie nach außen führt.

Obergeschoß

01 Küche

Der Bottich neben dem Regal ist mit Wasser gefüllt. Hier stapeln sich Töpfe, Pfannen, Schüsseln, Kellen und anderes Küchengerät. Auf dem Tisch steht schmutziges Geschirr.

02 Wohnraum

Zwischen dem Schrank an der Ostseite des Raumes und der Westwand hängt ein ausgeblinder Vorhang. Auf dem Büffet steht eine Kerze. Im Büffet befinden sich Tongeschirr, Messer und Löffel. Im Schrank liegen Kleider, Decken und Laken.

03 Schlafraum

Hinter dem Vorhang sind ein Bett, ein Stuhl und ein Waschtisch verborgen. Auf dem Waschtisch stehen eine Waschschißel und ein Wasserkrug. Außerdem liegen dort ein Stück Seife und ein Schwamm bereit. Unter dem Bett ist das Nachgeschloß.

Brune der Buchhändler (MP 213)

Brune ist ein kleiner, dürrer und glatzköpfiger Mann im Alter von etwa 60 Jahren. Am auffälligsten sind seine stechenden grauen Augen.

Tagsüber ist er mit weiten schlotternden Hosen in einer undefinierbaren Farbe bekleidet. Darüber trägt er einen flatternden grauen Kittel. Seine Füße stecken in zu großen Filzpantoffeln.

Dringen die Spieler nachts in das Haus ein, liegt Brune in seinem Bett im ersten Stockwerk (03). Bekleidet ist er dann mit Nachthemd und Nachtmütze. Seine Kleider liegen auf einem Stuhl neben dem Bett. Brune ist ein fanatischer Leser; genauso gern schreibt er aber auch. Er schreibt für Andere, weil ihn die Tätigkeit des Schreibens als solche befriedigt. Da er von seiner Arbeit überzeugt ist, wirft er Schreibentwürfe nie fort, sondern hebt sie auf, wenn seine Auftraggeber vergessen, die Schriftstücke abzuholen. Auf diese Weise hat sich im Laufe der Jahrzehnte eine Reihe von wichtigen Geheimnissen in seinem Hause angesammelt. Er selbst ist absolut verschwiegen, kennt sich aber gut in Havena aus und hilft interessierten Personen, die sein Vertrauen gewinnen konnten, gern mit seinem Rat weiter.

Gani ist ein großer schwarzer Kater mit flammendgelben Augen und einem weißen fünfzackigen Sternchen auf der Stirn. Er streift ständig, auch nachts, durch die Räume. Fremde funkelt er drohend an, ist aber harmlos und flieht, wenn er angegriffen wird.



Das Haus des Geldwechslers Harad Haarderaade

(Nr. 269)

Gebäude

Das zweistöckige Gebäude aus groben Bruchsteinen hinterläßt einen verwahrlosten Eindruck, ganz im Gegensatz zu den angrenzenden Nachbarhäusern. Die Fenster haben feste Holzläden, die nachts geschlossen sind. Die Tür ist aus massivem Holz und zusätzlich durch Eisenbeschläge und ein großes Schloß gesichert. Die Rückfront des Hauses stößt unmittelbar an einen Kanal. Die Räume sind völlig schmucklos, die Farbe der Wände ist fleckig und stellenweise abgeblättert. Fußböden und Decken sind aus roh gelassenen Holzbohlen.

Erdgeschloß

E1 Vorzimmer

Hinter dem Tisch, auf dem griffbereit ein Kriegshammer liegt, sitzt Thorkild, der Wächter. Besucher läßt er nur nach Rückfrage bei Harad vor.

E2 Arbeitszimmer

Hier werden die gewöhnlichen Kunden abgefertigt. Licht spendet eine qualmende Kerze. Im Winter gibt ein Kohlebecken etwas Wärme. Die Truhe steht offen; ihr entnimmt Harad das Geld. Auf dem Tisch liegt ein billiger Abakus, ein Rechenbrett mit Holzkugeln.

Tagsüber enthält die Truhe Münzen im Wert von rund 500 Silbertalern. Nachts ist sie mit einem Vorhängeschloß gesichert und leer.

E3 Kabinett

Hier werden gute Kunden bedient und auch größere Geschäfte besprochen. Die Regale enthalten geschäftliche Aufzeichnungen, Tabellen zur Umrechnung verschiedener Währungen sowie Preislisten von Handelsgütern auf den großen Märkten Aventuriens.

Die Truhe enthält tagsüber Münzen im Wert von rund 950 Silbertalern. Nachts ist sie mit einem Vorhängeschloß gesichert und leer.

Obergeschloß

Hier befindet sich die Wohnung von Harad und seiner Frau Angerboda:

01 Wohn- und Schlafzimmer

Einige billige Zeichnungen und ein Säbel schmücken die Wände.

02 Kammer

Die Truhe enthält neben diversen Kleidungsstücken auch 123 Silbertaler. Weitere Kleider sind über eine Stange geworfen.

03 Küche

mit gewöhnlicher Ausstattung und einigen Vorräten. Die Fässer enthalten Wasser bzw. ein saures Bier.

04 Latrine

Sie ragt etwas aus der Hauswand hervor und führt direkt in den Fluß.

Der Keller

Die große eisenbeschlagene Kiste ist mit Eisenbändern an die Balken des Fußbodens geschraubt. Sie ist durch ein sehr großes Vorhängeschloß gesichert.

Die Verschraubung mit dem Boden ist — wie auch die Truhe an sich — nur eine Attappe. Tatsächlich hat die Kiste keinen Boden und ist über eine darunterstehende zweite Kiste gestülpt, bei der es sich um die eigentlich Schatzkiste handelt. Um die äußere Kiste anzuheben, muß eine Körperkraft von mindestens 16 eingesetzt werden. In dem Schloß der äußeren Kiste befindet sich eine sehr dünnwandige Glasampulle. Bei einem Versuch, das Schloß mit einem Schlüssel oder Dietrich zu öffnen oder bei jeglicher Gewaltanwendung, zerbricht das

Glas, und ein giftiges Gas wird frei. Jede Person im Kellerraum legt eine Kraftprobe (+4) ab.

Mißlingt sie, muß sie sich heftig erbrechen, wird von starken Krämpfen befallen und verliert 1W6+6 Lebenspunkte.

Die eigentliche Schatzkiste ist ebenfalls eisenbeschlagen und tatsächlich mit dem Boden verschraubt. Das Vorhängeschloß besitzt kein Schlüsselloch. Dafür ist ein Portal mit zwei Säulen und einem Fries als Hochrelief modelliert. Werden beide Säulen gleichzeitig berührt, klappt das Portal auf und das Schlüsselloch wird sichtbar. Die Truhe enthält nachts Gold und Silber im Wert von 1750 Silbertalern, tagsüber sind es nur rund 300 Silbertaler.

Die Bewohner

Harad Haarderaade (»der mit der harten Hand«) (MP 414)

Harad stammt aus Thorwal und diente lange Jahre als Söldner. Er hielt seine Beute eisern zusammen und gründete damit vor über zehn Jahren sein Geschäft. Gegen eine entsprechend Gewinnbeteiligung ist er bereit, sich an der Finanzierung aussichtsreicher erscheinender Projekte (z.B. Schatzsuchen) zu beteiligen. Geld wechselt er für eine Provision von 5-10% und wird zu Zinssätzen von 20-75% verliehen — je nach den gestellten Sicherheiten. Die Schlüssel zu den Geldkisten trägt er an einem Band um den Hals.

Er ist Anfang 50, aber immer noch ein gefürchteter Kämpfer mit dem Säbel.

Frau Angerboda (MP 415)

Angerboda kam als »Kriegsbeute« zu Harad. Jetzt, da sie die 40 Jahre überschritten hat, macht sich immer mehr bemerkbar, daß sie Haare auf den Zähnen hat. Sie ist ebenso geizig wie Harad, hat jedoch eine Neigung zu schönen Kleidern, die sie tagsüber gern in der Stadt zeigt.

Thorkild, Wächter (MP 416)

Thorkild diente Harad schon während der Söldnerzeit. Er ist nicht besonders klug, aber absolut treu. Für seinen Herrn kämpft er bis zum Letzten. Thorkild ist Mitte 30 und mit 1,98 m außergewöhnlich groß. Tagsüber sitzt er im Vorzimmer (E1), nachts schläft er auf dem Strohlager im Treppenhaus. Er ist einem guten Trunk nicht abgeneigt und verläßt das Haus nachts gern zu einer Zechtour.



Ein geheimer Treffpunkt der Necker (Nr. 148)

In Havena gibt es eine Menschenart, die sonst nur sehr selten im übrigen Aventurien beobachtet und deren Erscheinen in den Bereich der Fabel verbannt wird. Erzählungen berichten meist von Seejungfrauen, auch Nixen ge-

nannt, oder Fluß- und Meermenschen, also von Wassergeistern. Necker heißen sie im Volksmund, und auch die seltsamen, aus dem Meer stammenden Menschen in Havena, von denen hier die Rede ist, nennen die Leute so, obwohl die Obrigkeit die öffentliche Bezeichnung Ozeaniden oder Meervolk eingeführt hat. Wie die sagenumwobenen Necker leben auch die Menschen des Meervolks im Wasser, können aber durchaus an Land existieren, wenn Wasser in der Nähe ist. Wo sie herkommen, ist nicht bekannt.

Das Meervolk bringt zumeist äußerst wohlgeformte Wesen hervor. Männer genauso wie Frauen. Von mittelgroßer Statur, haben sie eine weiße, ins bläuliche oder sanft grüne übergehende Hautfarbe. Die langen Beine sind **nicht** zu einem Fischschwanz verwachsen, wie in der Fabel immer wieder behauptet wird. Das Haar schillert metallisch in farbigem Tönen und zielt ihre sonst haarlose Gestalt mit einer faszinierenden Pracht. Breite Wangenknochen und wulstige Lippen verleihen ihnen ein wildes, ungezähmtes Flair, das durch den Stolz ihrer blauen, braunen oder grünen Augen hervorgehoben wird. Den Liebreiz ihrer Haut macht deren samtene Weichheit aus, die dazu von einer fast vollkommenen Glätte ist. Wegen der vollendeten Erscheinung steigen viele Nixen und auch so mancher Neck (so wird der Meermann genannt) rasch zu Leibsklaven und -sklavinnen der reichen Bürger auf. Dabei spricht kein einziger Neck die Sprache des Mittelreichs. Ihre eigene Sprache scheinen die Necker jedoch zu haben, einen eigentümlichen vokalen Singsang: „Jaajao ma aou mi amija umu hai o“ — **Guten Tag, ich heiße mi und liebe das Meer und die brandende Küste.** So lautet die Übersetzung dieses Ausspruchs, den ein Efferd-Geweihter übertrug — der einzige Havener im übrigen, der die Sprache der Necker zu verstehen scheint. Verständigungsschwierigkeiten zwischen Havenern und Neckern gibt es dennoch selten, da die Necker auf die Anordnungen ihrer Herrschaft reagieren, als verstünden sie die Befehle aufs Wort. Deshalb glauben viele, Necker könnten Gedanken lesen.

Ozeaniden schlafen angeblich nicht; noch nie hat sie jemand ruhen gesehen. Vielleicht liegt es daran, daß sie sich täglich mit Wasser betetzen. Das scheint ihre Vitalität wiederherzustellen. Und wer seinem Neck keine Gelegenheit gibt, sich einmal am Tag zu befeuchten, riskiert damit den sofortigen Tod seines Sklaven. Es sind aber Amulette vorhanden, die einen Lapislazuli enthalten. Hiermit können Necker einige Tage auch ohne Wasser auskommen.

Eine sehr große Gefahr für die Necker bildet der Alkohol. Schon wenige Tropfen Wein und Bier führen zum Rausch. Dabei werden sie ungemein bösartig und jähzornig. Sie entfalten berserkerartige Kräfte und haben damit schon so manche Katastrophe über die Häuser ihrer fahrlässigen Herrschaften gebracht. Im weiteren Stadium wirkt dieses Gift tödlich.

Vorsicht ist auch bei Vollmond geboten: Während dieser Zeit sind die Necker leicht reizbar. Der verborgene Stolz dieser Geschöp-

fe tritt stärker denn je hervor und kann Ungehorsam und Auflehnung hervorrufen. So geht die Geschichte von einem Neck, der in einer Vollmondnacht seinen Herren und dessen gesamte Leibwache mit bloßen Händen zum Boron beförderte, weil ihn die unverschämte Art eines Wächters verärgert hatte.

Mellarch, der Historiker am Hofe des Fürsten Ui Bennain von Havena, schreibt über die Necker:

„... Es stellt sich also die Frage: **Woher kommt das Meervolk und was will es hier? Teile der Stadt liegen seit der schicksalhaften Katastrophe von 291 v.H. unter Wasser. Efferd, der Mächtige, von der Stadt reich geehrte Gott hat seinen Zorn kundgetan, und es steht zu fürchten, daß er noch nicht versöhnt ist. Sind die Ozeaniden womöglich seine Kinder? Und haben die unwissenden Bürger, die sie hierher geholt haben, nicht das Verderben in die Stadt geholt? Sind die Necker Vorboten und Vorbereiter der endgültigen Einnahme Havenas durch das Meer? Wenn sich mit ihnen das Schicksal dieser alten Stadt erfüllt, dann bedeuten sie für uns das Ende.**“

Dieser Kommentar und ein weiterer Bericht, der im folgenden erzählt wird, sind aus den städtischen Annalen entfernt worden. Im wieder aufstrebenden Havena werden solche Unkenrufe nicht gern zur Kenntnis genommen. Über einen geheimen Treffpunkt der Necker schreibt Mellarch folgende Zeilen:

„Irgendwo in der überfluteten Unterstadt Havenas gibt es einen nächtlichen Treffpunkt der Meermenschen. Die meisten Havener ahnen nichts davon, doch einige (darunter auch ich) schenken den Erzählungen eines verrückten Fischers Glauben, der behauptet, dort gewesen zu sein. Als ich ihn im Asyl besuche, wirkt er bei vollen geistigen Kräften. Er schildert mir sein Erlebnis: 'Eines Nachts warf ich an einer Stelle meine Netze aus, wo selten gefischt wird, weil man sich an den Ruinen der alten Häuser leicht die Netze zerreißt. Da fiel mir ein heller Schein unter Wasser auf. Ich glaubte nicht an Geister, also tauchte ich hinab, um die Erscheinung zu untersuchen. Dicht unter der Wasseroberfläche erreichte ich das Fenster eines alten Hauses, aus dem Licht schien. Darin bewegten sich Gestalten in einem hell erleuchteten Raum. Plötzlich umschlangen mich die Arme eines Meerungeheuers, und ich verlor die Besinnung. Als ich wieder erwachte, befand ich mich im besagten Raum. Er enthielt Luft, so daß ich atmen konnte, und um mich herum war eine Schar Nixenvolk versammelt. Da gewahrte ich in ihrer Mitte Efferd, den Meeressgott. Schrecklich war sein Anblick, und eine nie gekannte Furcht ergriff mich. In dem Raum befand sich auch ein Stein, ein riesengroßer Lapislazuli. Als ich diesen erblickte, wurde ich verzaubert. Plötzlich sah ich aus allen Wänden Wasser hervorbrechen, und abermals verlor ich das Bewußtsein. Doch vorher erkannte ich noch den alten Seefahrer Gauto dort unten, und er war grün von der Haut, wie ein Neck!' Er ergreift meine Hand: 'Das ist ein sehr gefährlicher Mann, ein Gesandter des Namenlosen!' In dem Moment schnappt er nach Luft: 'Nein! Nicht!' Er deutet hinter

mich an die Wand: 'Das Wasser, das Meer! Es kommt, es wird kommen!'

Der Rest seiner Erzählung geht in einem Wahnsinnsanfall unter. Erschüttert verlasse ich den armen Mann und bin mir sicher, er hat für seine Neugier furchtbar bezahlt. Denn, Bürger von Havena, er spricht die Wahrheit!“

Für diesen Bericht erhielt Mellarch den Tadel des Fürsten (Bennain: „Ein Schauermärchen! Eines Hofwissenschaftlers unwürdig!“) und fast hatte er befürchten müssen, seine Stelle bei Hofe zu verlieren, wenn er sich nicht in aller Öffentlichkeit von dem Schriftstück distanziert hätte. Der Seeman Gauto wehrte sich heftig gegen die darin enthaltenen Anschuldigungen und tat den Bericht als „nichts nutze Herumduselei mit dem Gestammel eines Irren“ ab.

Zweifelhaft ist auch, wie die Necker an einen solchen Treffpunkt gelangen sollten. Noch nie wurden Meermenschen ohne Begleitung auf der Straße gesehen. Allerdings hat man schon eine Neckerleiche aus einem Brunnen gefischt, der Zugang zu einem alten, teilweise überschwemmten Höhlensystem unter der Stadt hat.

Das Gebäude

Ist eine gut erhaltene Ruine eines kleinen Wohnhauses, dessen Dachstuhl teilweise aus dem Wasser ragt.

In der Zeit vor dem Erdbeben wurde das Haus von einem Alchimisten bewohnt, wie aus alten, im Fürstenhof aufbewahrten Dokumenten ersichtlich ist.

Für seine Experimente mit unterschiedlichen Gasen baute der Alchimist einen Raum des Hauses zu einer »eisernen« Kammer aus, das heißt, er verkleidete die Wände mit einer luftdichten Beschichtung aus Eisenplatten; das Fenster erhielt ein eisernes Kreuz und Scheiben aus dickem, fast unzerbrechlichen Glas. Als das Haus in den Fluten versank, wirkte die eiserne Kammer wie eine Taucherglocke. Sie hat bis heute dem Meerwasser standgehalten.

Die Räume a-f

Die Zimmer sind sämtlich überflutet. Vom Mobilar ist nichts erhalten geblieben. Bewohnt werden die Räume von kleinen Krebsen, Fischen und anderen mehr oder minder harmlosen Meerestieren.

G Kellerraum

Der Keller ist ebenfalls überflutet. Er verfügt über zwei steinerne Treppen, eine unterhalb des Raumes f, eine unter Raum h.

Falls Sie als Spielleiter ein Meerungeheuer im versunkenen Haus ansiedeln wollen, wäre der Keller sicher ein geeigneter Ort. Es ist unwahrscheinlich, daß sich das Monster während eines Treffens der Necker hier unten aufhält.

Raum h

Abmessungen siehe Plan. Die Zimmerwände sind mit Eisenplatten ausgekleidet, der Boden ist kniehoch mit Wasser bedeckt. In der

Nordwestecke steht eine große Statue aus La-
gislazuli. Dargestellt ist ein muskulöser
Mann, der einen Dreizack in der Rechten
hält. Vor der Ostwand erhebt sich ein Podest,
auf dem eine große kupferne Schale trägt. Sie ist
mit einer kuppelförmigen Kupferhaube ver-
schlossen.

Die Statue ist Efferd geweiht. Ihr Gesamt-
wert beträgt viele Tausend Dukaten. Es ist
leicht möglich, sie zu zerschlagen und die
Stücke abzutransportieren. Ein Spieler, der
Hand an das Standbild legt, wird dann bis
an das Ende seiner Tage von Efferds Fluch
verfolgt. Er sollte einen weiten Bogen um
jede größere Wasserfläche machen, doch
das wird er bald selber merken: Jedes Boot
und Schiff, das er betritt, kentert auf der
Stelle. Springfluten verfolgen ihn bis weit
ins Land hinein, Brunnen, aus denen er
trinkt, können plötzlich versiegen, und so
weiter... In der Schale verbirgt sich ein
Efferd-Feuer, ein Licht, das an der Luft
und auch im Wasser leuchtet. (Anmerkung
für physikalisch interessierte Spieler:
Das Efferd-Feuer erzeugt Sauerstoff. So
ist es möglich, daß die Luft im Necker-
Versteck nach fast 300 Jahren noch atem-
bar ist.)

Wenn Spieler das Feuer genau unter-
suchen, stellen sie fest, daß es aus gelb glü-
henden Kohlen besteht. Die »Kohlen« sind
jedoch eiskalt. Sie können von den Spiel-
ern fortgetragen, als Unterwasser-
Leuchtquelle benutzt oder gar auf dem
Markt von Havena feilgeboten werden.
Anzahl der Kohlen: 1W20; Wert pro
Stück: 20 Dukaten; Brenndauer: 6 Wo-
chen. Die Kohlen sind nicht mit einem
göttlichen Fluch belegt. Woher sie stam-
men, wie sie abgebaut, in das überflutete
Haus geschafft und wann sie erneuert wer-
den, sind Neckergeheimnisse, die bisher
nicht gelüftet wurden.

Die Werte eines typischen Neck sind: MU
7/20, KL 12/6, CH 15, GE 13/9, KK 10/18,
AT 15/10 PA 10/7, LE 30, RS 1, Au 40/48,
MK 25/30.

Die Werte einer Nixe unterscheiden sich nur
in der Körperkraft: KK 8/15.

Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für
den Normalzustand; diejenigen hinter dem
Strich nur im Berserkerrausch.



Die Straße der Lotsen

Nabe beim Hafenbecken, nicht weit vom
Großen Damm entfernt, befindet sich die
Straße der Lotsen. Es ist eine kurze Straße,
nur von wenigen Gebäuden gesäumt. An ih-
rem Ende stehen sich zwei einstöckige Fach-
werkhäuser frei gegenüber. Beide sind mit
Schnitzereien und Bildern reich verziert. Über
dem Eingang des einen Gebäudes hängt eine
große geschnitzte Möwe, über dem anderen
eine hölzerne Schwalbe. Dies sind die Gilden-
häuser der See- bzw. Flußlotsen. Es heißt,
beide Häuser seien zur gleichen Zeit noch im

Goldenen Zeitalter Havenas errichtet worden.
Damals hätten die Seelotsen den Baumeister
der Flußlotsen bestochen und von ihm die
Baupläne erhalten. Dies ermöglichte es ihnen,
ihre Gildenhäuser etwas größer und prächtiger
als das andere zu bauen. Die beiden Gilden
sind miteinander zutiefst verfeindet, und nach
Einbruch der Dunkelheit traut sich kein ehr-
barer Bürger Havenas in diese Straße. Es
komme oft vor, daß sich die betrunkenen
Lotsen bei ihren Prügeleien regelrechte
Schlachten lieferten, und es sei manchem
schon ein Auge ausgeschlagen oder eine Rip-
pe gebrochen worden.

Zwangsläufig wissen die Lotsen über fast
alle Vorgänge in ihrem Bereich Bescheid.
Wann welches Schiff mit welcher Ladung
wohin gesegelt ist, wer die Passagiere wa-
ren. Im Laufe der Zeit haben sie auch viel
über die Geheimnisse der Besatzungen und
der Reeder erfahren. Zudem sind sie aus-
gezeichnete Kenner der Gegend und wis-
sen auch viel von den Legenden, die sich
um bestimmte Orte ranken. Während sich
das Wissen der Flußlotsen hauptsächlich
auf Havena und die Orte am Großen Fluß
beschränkt, erfahren die Seelotsen vielerlei
über fremde, weit entfernte Länder an den
Küsten des Meeres. Beide Lotsengilden hö-
ren von Reisenden viele interessante Ge-
schichten. Wenn eine Abenteurergruppe
also Informationen sucht, tut sie gut dar-
an, mit Lotsen in Kontakt und zu einer
Einladung ins Gildenhaus zu kommen.



Haus der Seelotsen

(Nr. 235)

Über der Tür hängt eine große geschnitzte
Möwe. Die Wände der Innenräume sind ge-
glättet und bemalt.

E1

Die Wände des Flurs sind mit Bildern aus der
Geschichte der Seefahrt geschmückt. Darstel-
lungen vom Leben in fremden Ländern be-
reichern die Galerie um ein weiteres.

E2

Die Küche besitzt eine übliche Einrichtung.
Als Koch fungiert der Aufwärter Thorolf Ha-
senfuß. Die Fässer enthalten Wasser, Bier
und Wein, die Kisten weitere Vorräte und Ge-
schirr für rund 20 Personen.

E3

Ein Gästezimmer für durchreisende Lotsen
und ausnützernde Gäste.

E4 Zimmer des Thorolf Hasenfuß

Der Schrank enthält alte Kleidungsstücke. In
einem Bündel sind 2 Silbertaler und 6 Heller
versteckt.

E5 Latrine

E6 Gildensaal

Die Wände sind mit großen Wandbildern
geschmückt, die Szenen aus der Seefahrt zei-

gen. In einer Nische erhebt sich eine 1,50 Me-
ter lange Delphinstatue. Dort hängen auch
Bilder mit Episoden des Meeresgottes Efferd.
Auf dem langen Tisch steht ein großer mit
Silberdraht verzierter Glaspokal. In das Glas
sind in regelmäßigen Abständen horizontale
Linien geschliffen.

Hier finden die geselligen Abende der Gil-
de statt. Wird ein Gast zum ersten Mal
mitgebracht, erwartet man eine Spende
von mindestens einem Silbertaler zugun-
sten des Efferd-Tempels. Außerdem wird
dem Gast erklärt, daß er beweisen muß,
in den exklusiven Kreis der Seelotsen hin-
einzupassen. Hierzu wird der große Pokal
mit Bier gefüllt, und der Gast muß einen
»passenden« Schluck nehmen. Das bedeu-
tet, er muß in einem Zug derart trinken,
daß der Flüssigkeitsspiegel exakt von ei-
nem der Striche im Glas zum nächsten
sinkt (Geschicklichkeitsprobe + 2). Gelingt
ihm dies, wird er akzeptiert. Bei einem
Mißerfolg muß er entweder sofort das
Haus verlassen oder für alle verzehrten Ge-
tränke des Abends aufkommen.

E7 Kartenraum

Neben vielen Karten und Atlanten gibt es hier
ausführliche Schiffsregister. In diesen
Aufzeichnungen sind Daten von Seeschiffen,
ihre Besatzungen und Besitzer, Fahrten, Pas-
sagiere und Ladung eingetragen.



Haus der Flußlotsen

(Nr. 234)

Über der Tür hängt eine hölzerne Schwalbe.
Alle Wände und Böden im Innenraum sind
geglättet, die Wände weiß gekalkt.

E1

Die Diele ist mit Bildern geschmückt, die die
Vorsteherschaft der Flußlotsen-Gilde seit ihrer
Gründung zeigen.

E2 Kleine Gästekammern

E3 Gildensaal

Seine Wände sind mit Bildern aus dem Gol-
denen Zeitalter Havenas geschmückt. Kommt
ein Gast zum ersten Mal hierher, wird er dem
alten Gorm, derzeitiger Vorsteher der Gilde,
vorgeführt. Diesem hat er sich kurz vorzu-
stellen. Akzeptiert ihn Gorm (Charismapro-
be — 2), so ist er willkommen. Anderenfalls
wird er nur dann wieder zugelassen, wenn
mindestens zwei angesehene Havener für ihn
bürgen. Unter der Falltür wird Wein und Bier
in großen verschlossenen Krügen kühl
gehalten.

Lotsen 2

E4 Küche mit üblicher Einrichtung

Das Faß enthält Wasser. Mahlzeiten bereitet
eine Köchin zu, die das Haus vor den Zusam-
menkünften wieder verläßt.

E5 Andachtsraum

Den größten Teil des Raumes nimmt ein gro-

ßer Tisch mit einem authentischen und maßstabsgerechten Modell des Großen Flusses ein. Hinter einem Vorhang befindet sich ein kleines Heiligtum, das Praios gewidmet ist. Hier bitten die Lotsen um sichere Fahrt und gute Geschäfte.

E6 Latrine

Die Bewohner

Die Flußlotsen erzählen über die Seelotsen, letztere seien eine Bande unfähiger Seeleute, denn es sei ja bekannt, wie einfach die Fahrt auf dem freien Meer gegenüber der Flußschiffahrt ist. Dazu ständen die Seelotsen sowieso mit den Piraten im Bunde und würden für einen Dukaten ihre eigene Familie verkaufen. Wenn dies auch alles maßlos übertrieben ist, kann nicht geleugnet werden, daß die Seelotsen ein rauhes Volk sind, das zumeist skrupellos auf den eigenen Profit achtet. Dabei haben sie aber ihre Ehre und würden niemals einen Auftraggeber betrügen. Es sei denn, sie hätten den Eindruck, selbst betrogen worden zu sein. Die Seelotsen erkennen keine Autorität an und haben innerhalb der

Gilde auch keine Hierarchie. Fremde nehmen sie gern mit ins Gildenhaus, wenn diese bereit sind, einen angemessenen Beitrag für die Bewirtung zuzusteuern. Besonders interessiert aber sind sie an Leuten, die eine gute Geschichte erzählen können und auch geduldig ihrem Seemannsgarn lauschen.

Von den Flußlotsen wissen Seelotsen zu berichten, daß sie ein Haufen unfähiger Landratten sind. Allein die Tatsache, daß die Flußlotsen ein Oberhaupt anerkennen, dessen Weisungen sie dazu noch befolgen, beweist deren unterwürfige Gesinnung. Nach außen hin gesetzestreu, seien sie in Wirklichkeit Heuchler, die regelmäßig Schmuggel betreiben. Auch diese Meinung ist wohl übersteigert. Tatsächlich sind die Flußlotsen aber hierarchisch organisiert und sind besonders stolz auf ihre lange Tradition in Havena. Willig arbeiten sie mit den Behörden zusammen, sind aber einem illegalen Nebenverdienst durchaus nicht abgeneigt. Sie sind Fremden gegenüber eher verschlossen. Auch Flußlotsen können lange über ihre Abenteuer schwatzen, und hinzu kommen die langwei-

ligen Episoden aus der ehrwürdigen Tradition der Gilde.

Die Werte der Lotsen:

Thorolf Hasenfuß, Aufwärter
MU 5, KL 7, CH 9, GE 10, KK 9, LE 22,
RS 1, AU 31, MK 11.

Typische Seelotsen:

Ivar, der Weitgreifende
MU 12, KL 10, CH 15, GE 8, KK 12, LE
36, RS 2, AU 48, AT 12, PA 10, GST 1, MK
22.

Sven Rattennase

MU 14, KL 12, CH 9, GE 8, KK 14, LE 42,
RS 2, AU 56, AT 13, PA 11, GST 1, MK 25.

Typische Flußlotsen:

Gorm, der Alte
MU 8, KL 14, CH 16, GE 10, KK 9, LE 30,
RS 1, AU 39, AT 10, PA 8, GST 1, MK 10.

Knut mit dem leeren Becher

MU 13, KL 8, CH 9, GE 9, KK 13, LE 35,
RS 2, AU 48, AT 11, PA 9, GST 1, MK 15.

Bewohner der Stadt

Bereits in der Einleitung und bei den Beschreibungen der Häuser und Gilden wurden viele Bewohner Havenas aufgezählt. Hier nun folgen die Werte der einzelnen Figuren, die im übrigen als Meister-Personen (MP) bezeichnet werden.

Verwendete Abkürzungen:

MU	= Mut
KL	= Klugheit
CH	= Charisma
GE	= Geschicklichkeit
KK	= Körperkraft
LE	= Lebensenergie
RS	= Rüstungsschutz
AT	= Attacke
PA	= Parade
GST	= Geschwindigkeitstabelle
AU	= Ausdauer
MK	= Monsterklasse
AE	= Astralenergie
KE	= Karmaenergie
TP	= Trefferpunkte

MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
201	Dalbach Necht	14	13	12	12	11	64	01	10	08	01	75	24	
202	Niam Necht	08	09	10	12	09	42	01	10	08	01	51	20	
203	Rois Necht	08	10	12	12	12	36	01	10	09	01	48	14	
204	Dara Necht	09	12	10	14	08	33	01	10	08	01	41	24	
205	Süster Ehrwalt	09	15	13	14	12	49	01	15	16	01	61	40	a)
206	Alahmār Ehrwalt	08	12	11	10	11	33	01	12	08	01	44	17	
207	Ayzik Kelberns	09	13	14	12	10	48	01	11	10	01	58	22	
208	Sore Kelberns	11	12	10	12	10	48				1			
209	Neres Schüttelbirn	09	12	13	14	11	40	01	10	10	01	49	20	
210	Selinde Halingsford	09	11	14	13	08	32	01	10	08	01	40	15	
211	Cerball Iomchad	08	10	14	15	10	47	01	11	10	01	57	22	
212	Kono Austroff	08	17	14	10	09	45	01		08	01		10	b)
213	Brune	08	17	09	15	08	15	01					10	c)

a) AE 53

b) Kein Attackewert für Austroff, weil er sich nie auf einen Kampf mit Waffen einlassen würde.

c) Keine Kampfwerte, da er sich an einem Kampf nicht beteiligen würde.

MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
901	Kiasa Demesda	09	14	11	14	07	19		07	07	01	26	08	
902	Fortus Arolus	07	12	12	12	10	22		07	08	01	32	09	
903	Ardis Neremusk	15	11	16	17	13	46		13	13	01	59	28	
904	Fingorn Seledie	12	17	17	13	11	32		11	09	01	43	24	
905	Resano Milting	11	12	14	10	10	28		08	08	01	38	18	
906	Ragnar Schlagtreu	13	14	10	12	17	38		13	12	01	55	26	
907	Treulind Scharfauge	11	16	13	17	09	31		14	09	01	40	24	
908	Sylnia Glost	14	14	14	14	14	30		09	09	1	44	22	
909	Retiro Alma	12	16	16	12	14	30		10	08	01	44	22	
910	Ivino J. Raph	12	16	08	11	11	28		08	09	01	39	20	
911	Sherlock Nokin	10	10	10	16	16	36		12	09	01	52	25	
912	Merisa Nokin	14	12	17	09	17	63				02	80	43	
913	Jergan Mondana	07	10	13	09	15	30		07	08	01	45	20	
914	Gunda Frasel	10	10	15	17	09	32		14	12	01	41	24	
915	Haldana Draugr	10	19	12	12	16	40		12	16	01	56	30	
916	Alof Vigsdula	12	17	10	14	09	28		08	09	01	37	27	
917	Bragi Forgryn	10	10	10	12	13	31		11	07	01	44	22	
918	Zekla Grünhand	11	13	15	13	11	30		09	08	01	41	22	
919	Ull Hretiel	12	12	08	10	15	38		09	09	01	53	22	
920	Tekla Beylard	10	11	07	10	17	42		08	10	01	59	18	
921	Uzrhom Suthri	11	09	14	16	11	32		06	08	1	43	21	
922	Yaruth Corbel	14	16	12	17	11	28		08	07	01	39	20	
923	Sindar Eltwyn	12	18	17	16	10	33		11	11	01	43	27	
924	Lyndia Ynglar	09	12	14	14	11	27		09	07	01	38	20	
925	Havamel Griff	14	11	08	10	15	36		11	09	01	51	20	
926	Vilrylis Krannt	12	12	13	13	12	32		10	09	01	44	21	
927	Starkad Dendural	11	11	12	12	18	36		11	11	01	54	27	
928	Elwene Aranöl	14	11	17	17	13	29		09	09	01	42	22	
929														
930	Merkur Soliman	14	12	12	19	11	36		11	13	01	47	26	
931	Olorand Enar	09	12	10	14	14	41		08	09	01	55	22	
932	Karyn Idash	10	13	13	14	10	31		08	08	01	41	21	
933	Goris v. Kardan	11	10	10	13	13	32		09	10	01	45	23	
934	Merka v. Pekkarin	11	14	12	13	12	48		13	12	01	62	28	
935	Girthe v. Pekkarin	12	11	13	11	13	49		13	11	01	62	26	
936	Satairi Grind	12	11	11	12	16	72	02	15	13	01	87	32	
937	Kaltylak	11	12	11	13	14	76		16	15	01	90	36	
938														
939														
940														

MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
501	Cuano Ui Bennain	14	15	13	14	16	92		18	17	01	108	49	a)
502	Idra Bennain	10	14	16	12	09	31	01	14	11	01	40	30	b)
503	Emer Ni Bennain	08	12	12	09	08	32	01	10	09	01	40	16	
504	Isora v. Elevina	14	15	10	14	09	37	01	14	11	01	46	29	c)
505	Archon Megalon	17	16	10	14	12	45	01	16	15	01	57	42	d)
506	Rallo Krallo	13	09	10	12	11	42	01	11	10	01	53	17	e)
507	Eelko Bärenstark	16	13	09	13	16	76		17	15	01	92	41	f)
508	Mikail Kremso	14	09	08	15	12	49			12	01	61	21	g)
509	Varos Zandor	13	15	16	10	14	39	01	14	13	01	53	35	h)
510	Grafos Inke	09	11	14	13	08	32	01	10	08	01	40	15	i)
511	Montas Schnitterpfeng	08	15	12	11	09	37		10	11	02	46	20	

a) RS: variabel

b) AE: 42

c) AE: 45

d) AE: 45

e) RS: variabel, aber mindestens 1

f) RS: variabel

h) RS: max. 1

i) RS: max. 1

MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
401	Sulpiz Agilfrid	08	11	10	11	12	41	01	12	10	01	52	19	
402	Thalionmel &	08	10	13	12	09	25	01	10	08	01	34	12	
403	Aldare													
404	Colga Na Naomh	11	08	09	12	15	51	01	13	10	01	66	22	
405	Olk Osjan	08	12	11	10	09	39		08	08	01	48	14	
406	Rukus Rabor	12	09	09	11	12	40		11	09	01	52	21	
407	Schudel Laschuw	08	10	09	10	08	40							
408	Abelmir Axberg	13	16	13	14	13	58	01	16	16	02	71	52	a)
409	Schiffzahn Pollart	08	12	08	11	09	15							
410	Enzo Mija Gauto	13	11	09	13	13	42	01	13	13	01	55	29	
411	Mamoth Bärenstark	13	10	09	13	14	41	01	13	10	01	55	35	
412	Gerding Freyflöter	08	12	11	13	08	35							
413	Saginta Sahm	09	08	12	09	08	30							
414	Harad Haarderaade	13	14	08	10	17	45	01	15	13	01	62	32	
415	Angerboda	09	09	08	10	09	30	01	10	08	02	39	10	
416	Thorkild	12	06	09	08	16	40	02	13	10	01	56	26	
417	Ludilla	13	11	16	12	12	40	01	12	11	01	52	25	
418	Jostein	13	09	08	09	17	49	02	14	12	01	66	29	
419	Theophrast	07	14	07	14	08	25	01	08	07	01	33	08	
420	Asa	10	12	18	16	06	38	00				43	12	b)
421	Miriam	09	11	13	10	08	35	00				43	12	b)
422	Arvedua	12	11	12	11	10	38	00	11	10	01	48	18	b)
423	Kazan	14	04	06	08	14	38	01	11	08	01	52	22	

a) AE 42

b) Für die einzigen Waffen, die Asa und Miriam perfekt beherrschen, gibt es im Schwarzen Auge keine Regeln. Arvedua hingegen kann mit Dolchen recht gut umgehen.

MP	Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	RS	AT	PA	GST	AU	MK	Bem.
301	Geiléis Guaire	11	17	17	14	10	55	00	12	11	01	65	31	a)
302	Eoan Fedelmid	09	13	15	13	12	52	00	12	10	01	64	25	b)
303	Broinnfind Necht	12	13	15	12	09	35	00	10	10	01	44	15	c)
304	Erkenfried Garlsson	12	13	17	14	13	49	00	10	08	01	62	28	d)
305	Heiltrud Ferobrecht	09	10	13	13	08	33	00	10	09	01	41	13	
306	Larona Seeträumerin	11	16	18	10	09	57	01	14	13	01	66	32	e)
307	Wahnfried Winterfisch	10	14	15	12	10	35	01	12	11	01	49	24	f)
308	Krona Hochstadter	13	13	12	14	12	42	01	14	09	01	53	24	h)
309	Graustein	14	13	13	12	11	39		13	08	01	50	20	i)
310	Lata	18	17	18	14	40	100	06	16	10		140	60	k)

a) KE 33

b) KE 34

c) KE 23

d) KE 27

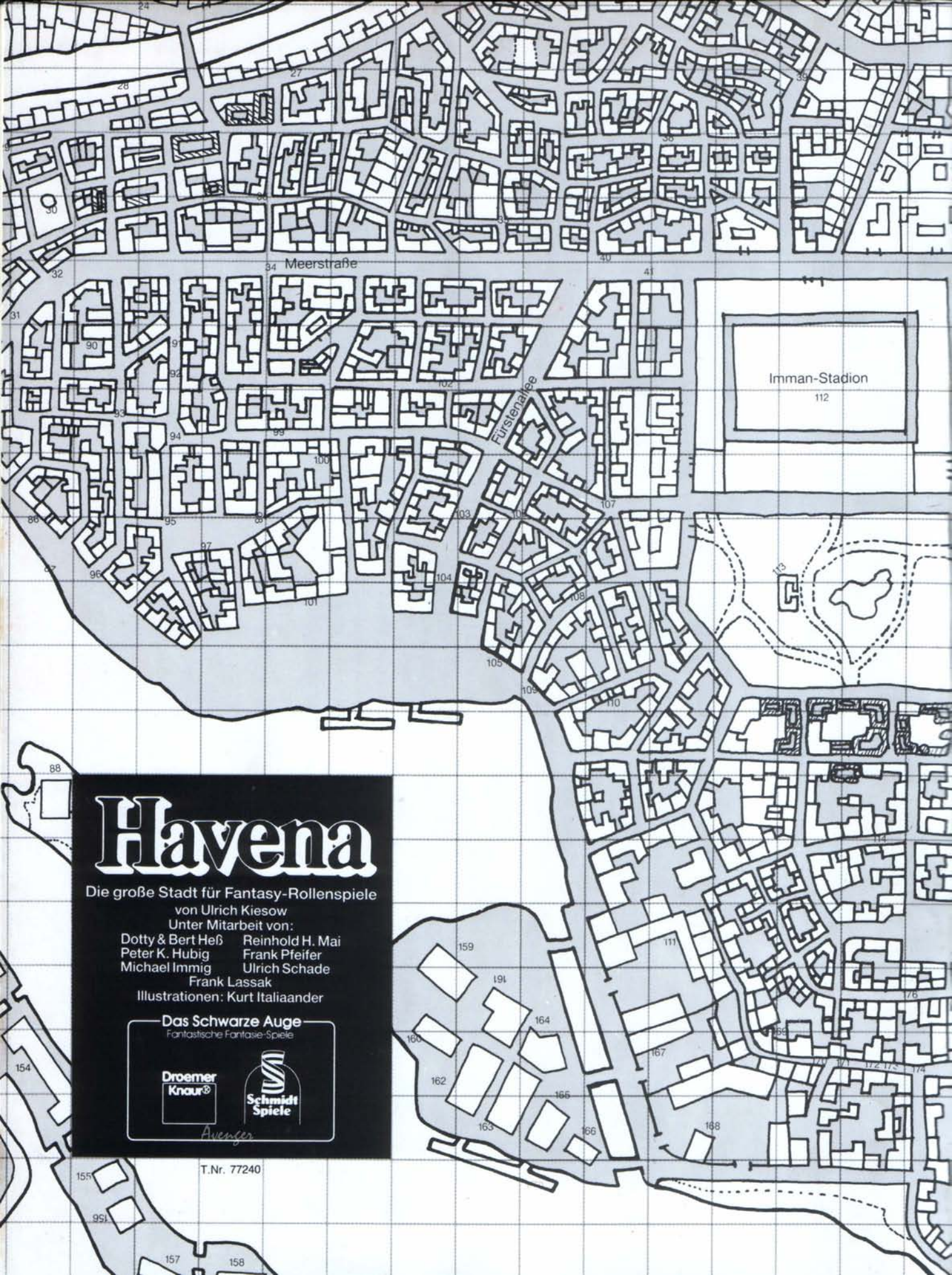
e) KE 48

f) KE 22

g) Wahnfried haßt Gewalt fast so sehr wie Feuer.

h) KE 18; Krona kennt den Unterwassereingang zu Latas Kaverne.

i) KE 17; Graustein, in dessen Adern etwas Elfenblut fließt (was aber nur Auswirkungen auf seinen Sinn für Gefahren hat), begegnete vor einigen Monaten beim Tauchen nach Perlen der Drachenschildkröte Lata. Er versprach ihr, erst dann wieder nach Perlen zu suchen, wenn er die fünfte Stufe eines Geweihten des Efferd erreicht hätte.
k) KE 41; TP $2 \times (2W + 3) + \text{Atem}$; Lata ist ein Geschöpf Efferds. Sie hat die Macht eines seiner Geweihten der 18. Stufe. Ihren Atem kann sie als heißen Wasserdampf ausstoßen, der in seiner Wirkung dem Feueratem eines Höhlendrachen gleichkommt.



Havena

Die große Stadt für Fantasy-Rollenspiele

von Ulrich Kiesow

Unter Mitarbeit von:

Dotty & Bert Heß Reinhold H. Mai

Peter K. Hubig Frank Pfeifer

Michael Immig Ulrich Schade

Frank Lassak

Illustrationen: Kurt Italiaander

Das Schwarze Auge

Fantastische Fantasy-Spiele

Dremer
Knauer®



Avenger

T.Nr. 77240

Havena

Grundrißpläne



Anhang

Vampire

Mit Merisa Nokin ist ein Vampir als Einwohner dieser Stadt erwähnt. Um der Gefahr entgegenzuwirken, daß er vom Spielleiter falsch geführt oder von den Spielern falsch eingeschätzt wird, sei hier etwas über dieses Wesen berichtet:



Merisa Nokin gehört zur Gattung der Drachenstein-Vampire. Sie unterscheiden sich von den bisher bekannten Vampiren vor allem dadurch, daß sie nicht allergisch gegen Sonnenlicht, fließendes Wasser oder Knoblauch sind. Allerdings reagieren sie auf verspiegelte Oberflächen äußerst empfindlich und geben auch kein Spiegelbild ab. Der Anblick religiöser Gegenstände kann von ihnen durchaus ertragen werden, ruft aber ein allgemeines Gefühl des Unwohlseins hervor. Vampire dieser Gattung verfügen über folgende übernatürliche Fähigkeiten:

- Tote zu Untoten erwecken (5W6 + 70) %
- Gestaltwandlung (in Nebel, wehenden Schnee oder in eine Ratte) (5W10 + 30) %
- Temperaturveränderung (+/- 20° Celsius) (4W6 + 6) %
- Wetterveränderung (Unwetter können nicht erzeugt werden (4W6 + 6) %)
- Schlafzauber (5W6 + 60) %
- Nebelwand (5W6 + 40) %
- Schneetreiben (5W6 + 40) %

(Die Prozentangaben entsprechen den Fähigkeiten typischer Vertreter dieser Art; Variationen sind möglich und häufig anzutreffen. Alle Vampire besitzen die oben genannten Fähigkeiten).

Werte für **Merisa Nokin**:

MU 14, GE 09, CH 17, KK 17, KL 12, LE 63, AU 80

- Tote erwecken: 86%
- Gestaltwandlung: 51%

- Temperaturveränderung: 19%
- Wetterveränderung: 17%
- Schlafzauber: 78%
- Nebelwand: 56%
- Schneetreiben: 55%

Merisa kämpft nicht mit Waffen, sondern verläßt sich gänzlich auf die Anwendung der oben genannten Fähigkeiten. Dabei macht sie sie mit Vorliebe die Hilfe der Untoten zu Nutze. Mit dem Schlafzauber versucht sie, ihre Opfer wehrlos zu machen, um ihnen dann im Schlaf den Lebenssaft auszusaugen.

Als Vertreterin der Drachenstein-Vampire läuft sie keine Gefahr, ihre getöteten Opfer als spätere Konkurrenten zu erblicken, denn Opfer dieser Vampirgattung werden nicht infiziert. Sie sterben einen normalen Tod. Auch die von ihr zu Untoten erweckten Leichen fristen kein Vampirdasein. Daher besteht auch keine Gefahr, daß Havena von Vampiren überbevölkert werden könnte.

Die Praktiken des Schwarzmagiers Sindar Eltwyn

In einem abgelegenen Teil der Stadt wohnt Sindar Eltwyn, ein erst kürzlich zugezogener Elf, der vorgibt, Krankheiten heilen zu können.

Das ist zwar bis zu einem gewissen Punkt die Wahrheit, doch verschweigt Sindar aus gutem Grund seine eigentlichen Künste: diejenigen eines Schwarzmagiers. Und daran tut er gut, denn wer würde sich noch in seine Behandlung begeben, wenn er erführe, daß Sindar hauptberuflich Leichenteile sammelt!

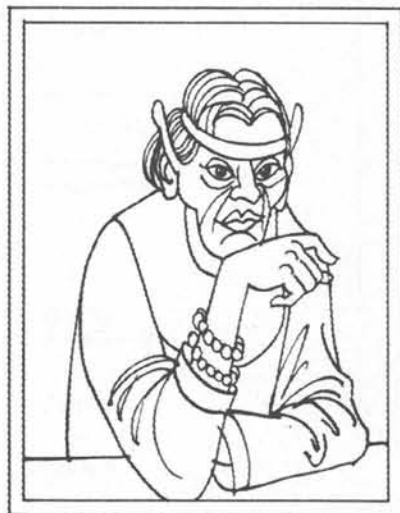
Neben den »gängigen« Fähigkeiten wie »Tote erwecken« oder »Dämonenbeschwörung« verfügt er nämlich über ein gewaltiges Arsenal furchterregender Zaubersprüche:

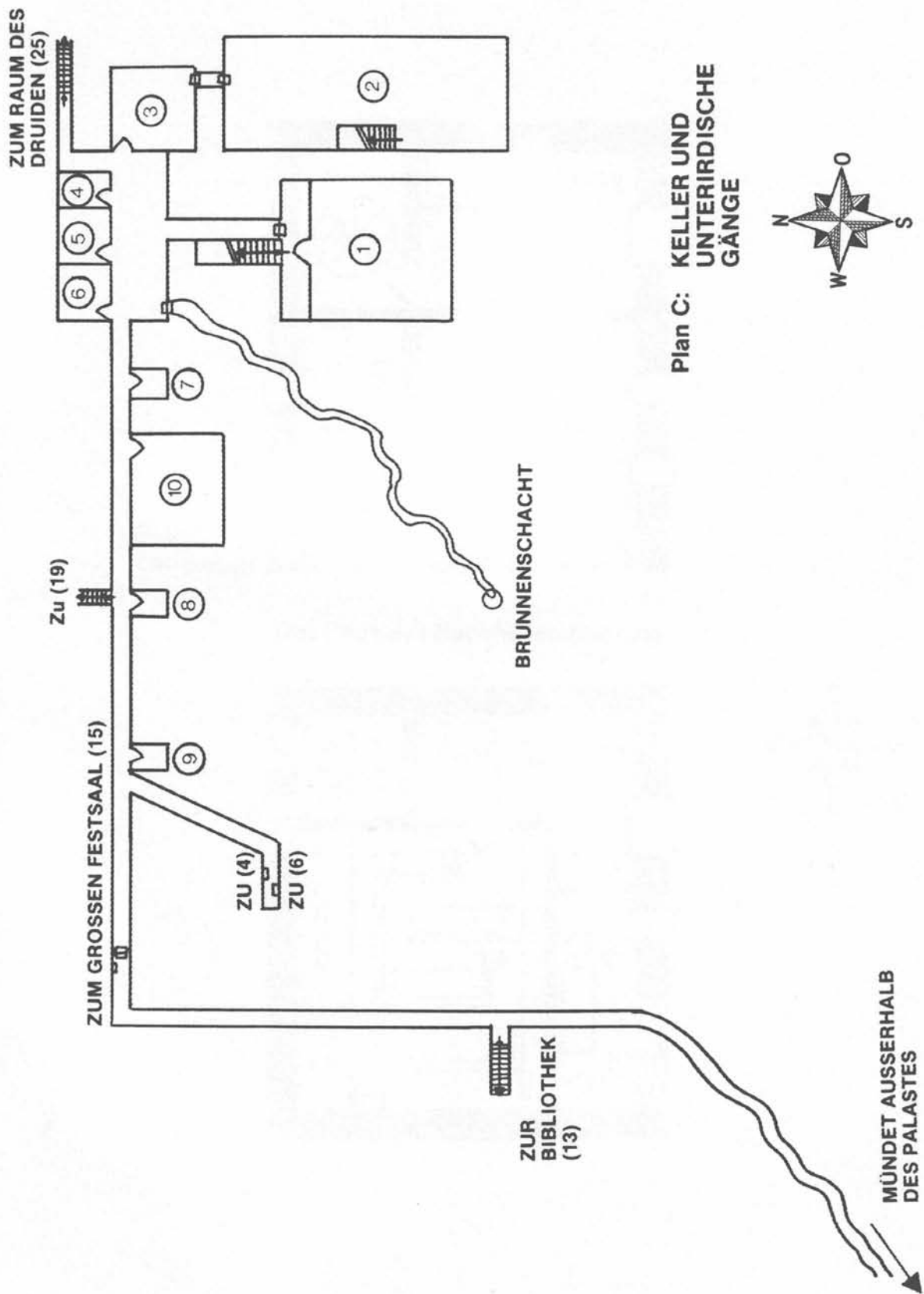
- Das »Geheimnis des Lebens« sei dabei als machtvollster Spruch genannt. Hiermit kann es Sindar gelingen, einen Golem, also ein zum Leben erwecktes Wesen, einzig und allein aus Leichenteilen zusammenzusetzen. Dieser Golem besitzt dann die um 50% gesteigerten Werte eines Zombies und gehorcht seinem Erbauer aufs Wort. Zum Glück ist es Sindar bisher nicht gelungen, ein solches Wesen zu erschaffen, denn neben den benötigten Teilen (die er schon häufig gefunden hatte) bedarf es beim Erschaffen dieses Wesens einer ganz bestimmten Sternkonstellation, die nur selten in Erscheinung tritt.

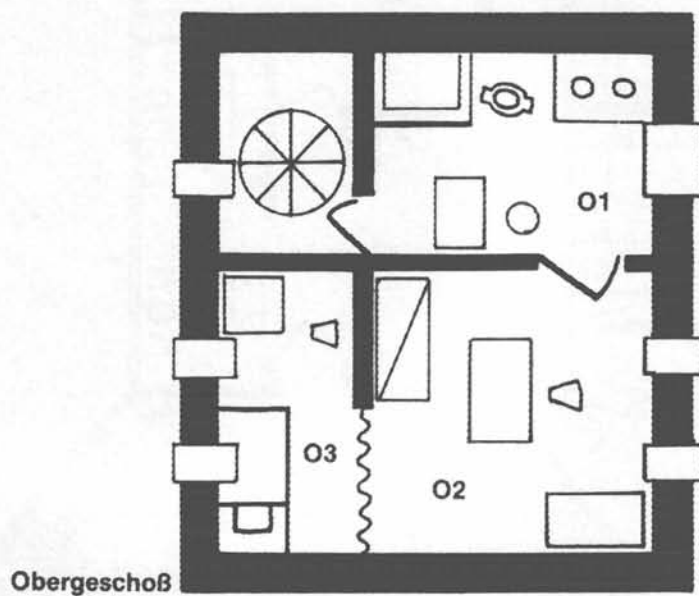
Momentan hat er bis auf eine linke Hand wieder einmal alle Teile zusammen, um zur nächsten Sommersonnenwende erneut einen Versuch (40%) starten zu können. Ein Versuch verbraucht 62 Astralpunkte.

- Mit dem »Finger des Todes« muß er ein Lebewesen lediglich berühren, wobei es dann auf der Stelle stirbt. Die Anwendung dieses Zaubers kostet Sindar ganze 30 Astralpunkte.
- »Furcht einflößen« und »Panik« sind zwei nahe verwandte Sprüche (AP 7, AP 14), die sich lediglich in der Stärke des erreichten Effekts unterscheiden. Ersterer beeinflusst nur eine Person für rund 20 Minuten, während der zweite gleich bis zu sechs Opfer über eine Dauer von maximal 6 Stunden erschrecken kann.
- Eine weitere Steigerung ist mit »Terror« möglich. Ganze Menschenmengen können mit diesem Zauberspruch (AP 26) in Panik und Schrecken versetzt werden. Dabei kann es auch zu Gewalttaten der erregten Gruppe kommen.
- Um seine Macht ausüben zu können, muß Sindar in regelmäßigen Abständen Opfer erbringen. Dies sind zumeist lebende Tiere, die — einem alten Ritual folgend — in einer Vollmondnacht getötet und anschließend ins Meer geworfen werden müssen. Sindar gibt bei diesen Opfertaten stets Acht, daß er nicht beobachtet wird und konnte bisher jedes Ritual ungesehen durchführen.
- Es ist nicht bekannt, welchem Gott oder anderen Wesen er die Opfer erbringen muß.

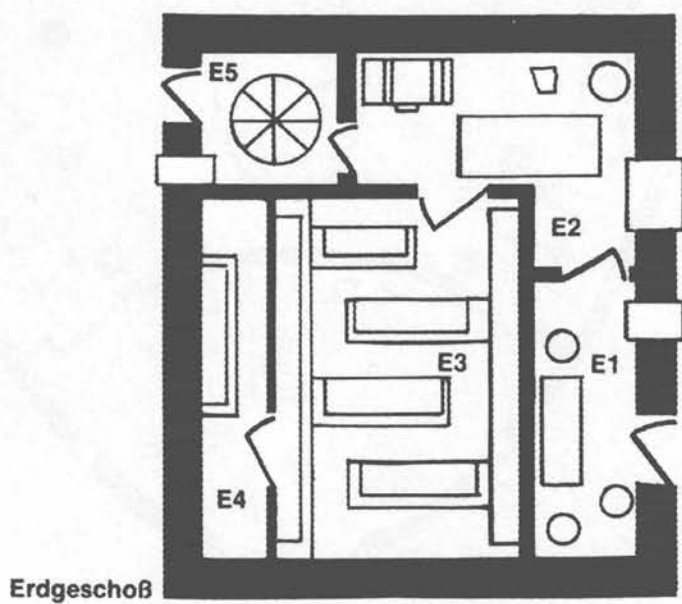
Die Werte für Sindar sind dem Personenverzeichnis zu entnehmen. Seine Astralenergie beträgt 72 Punkte.





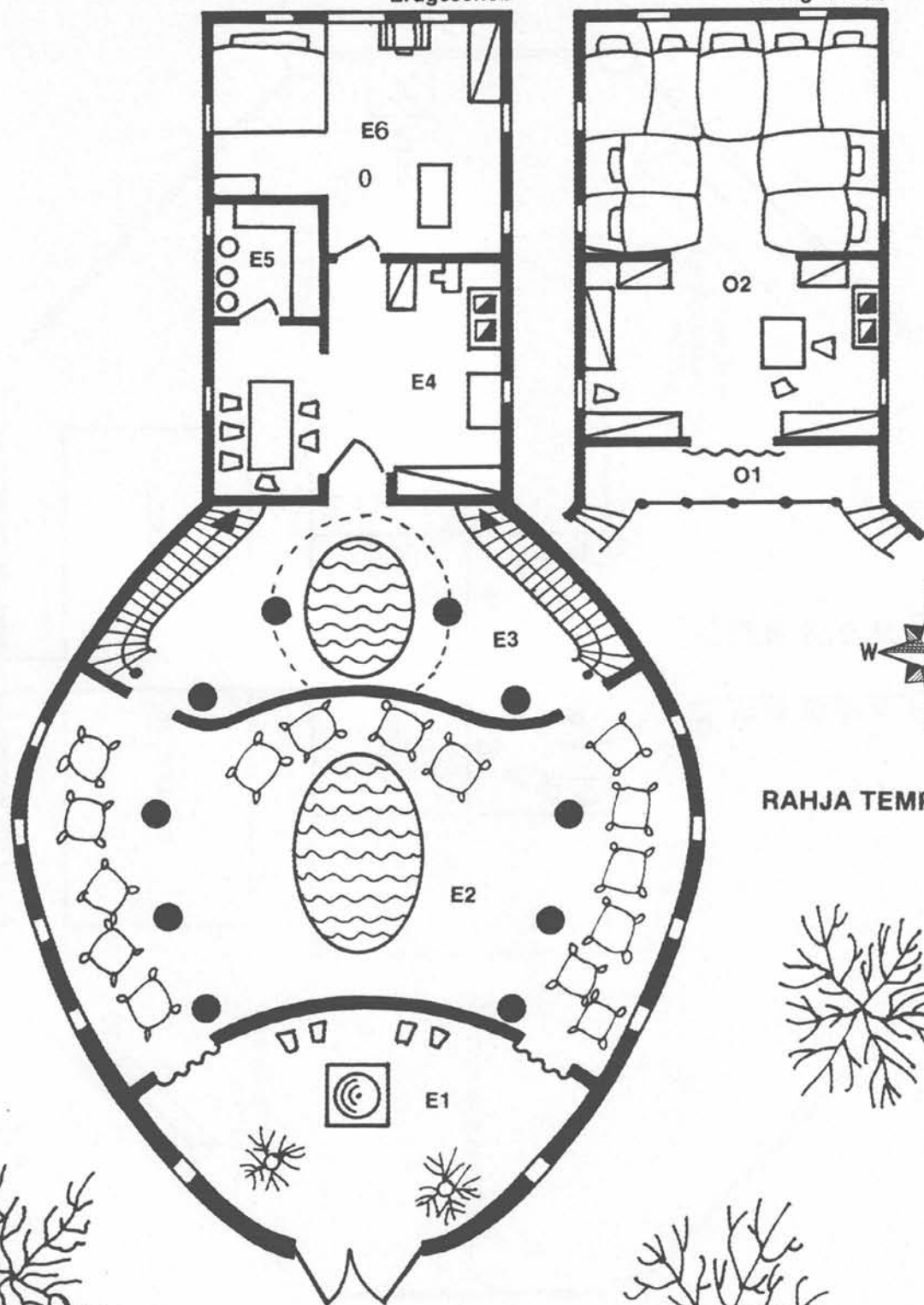


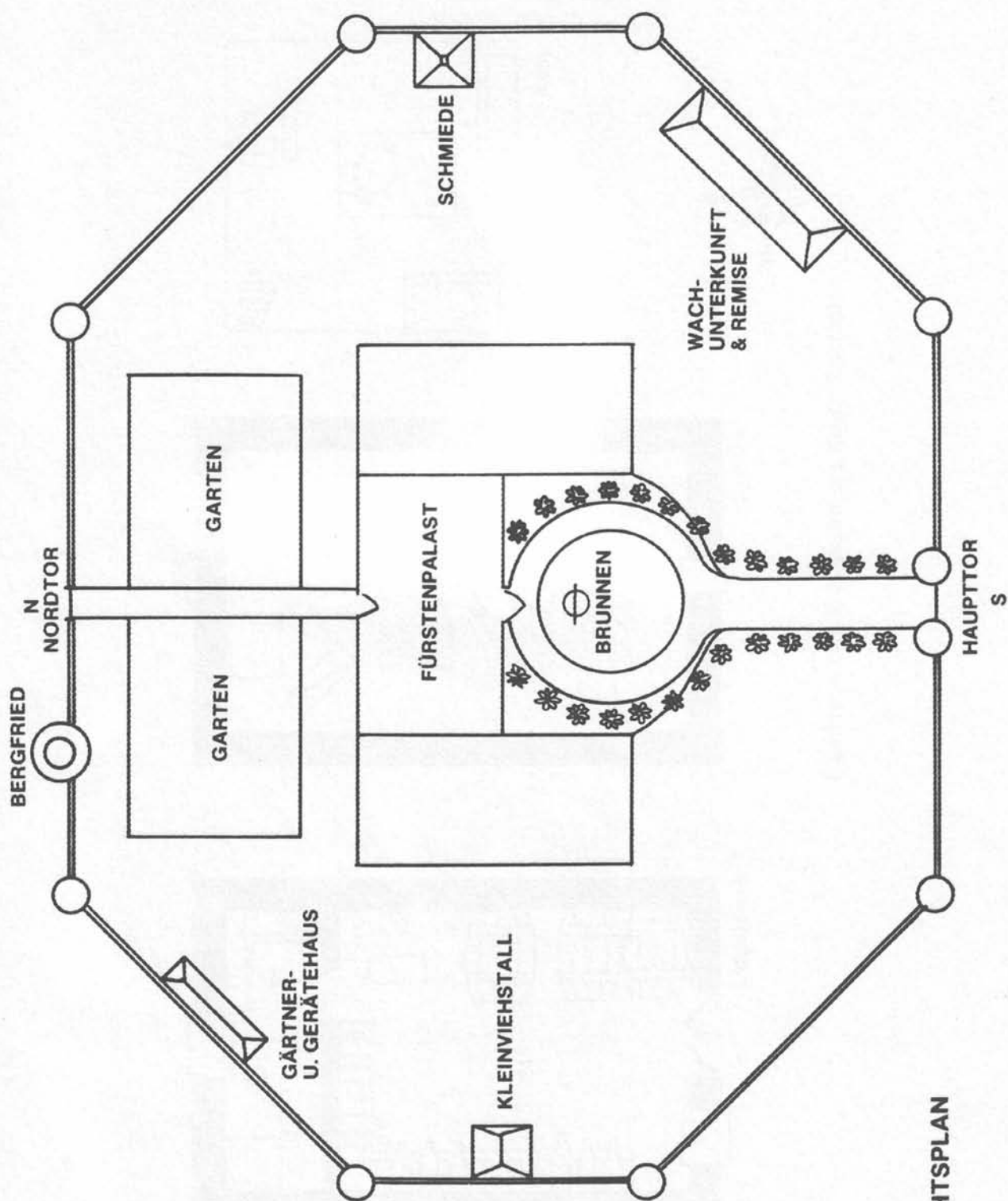
Das Haus des Buchhändlers Brune



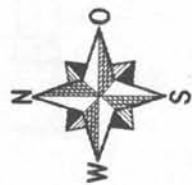
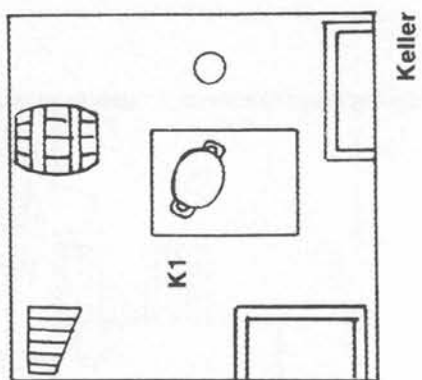
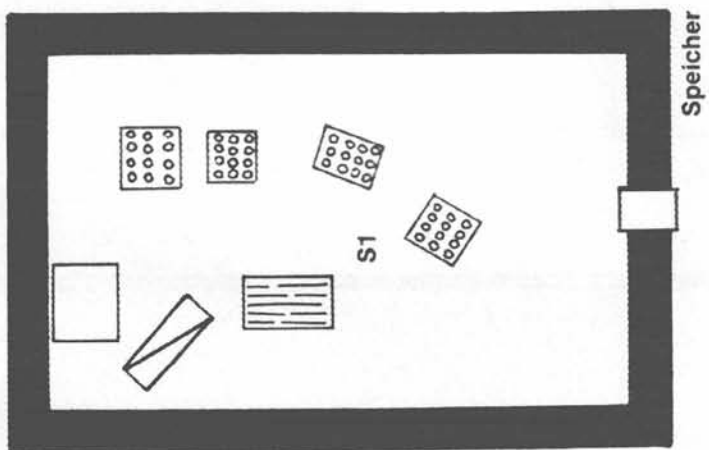
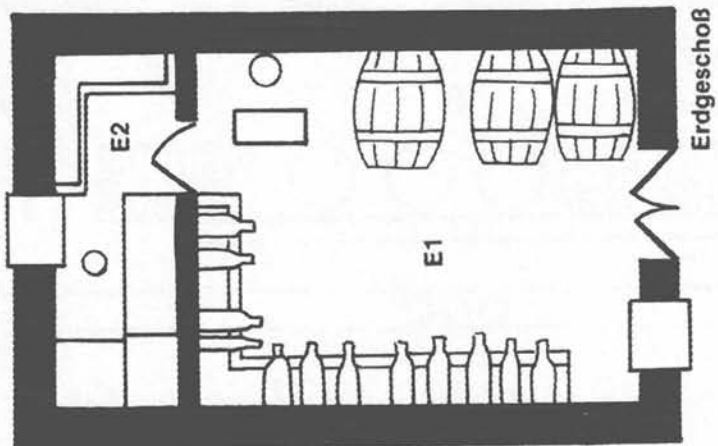
Erdgeschoß

Obergeschoß



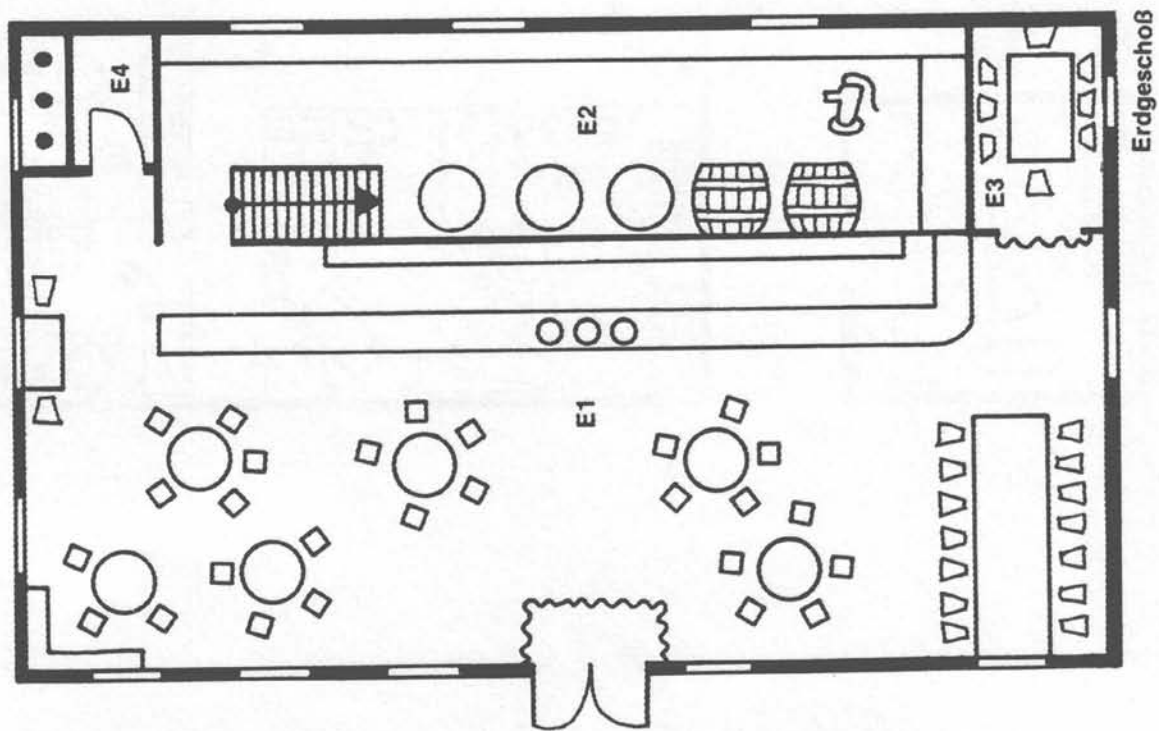


ÜBERSICHTSPLAN

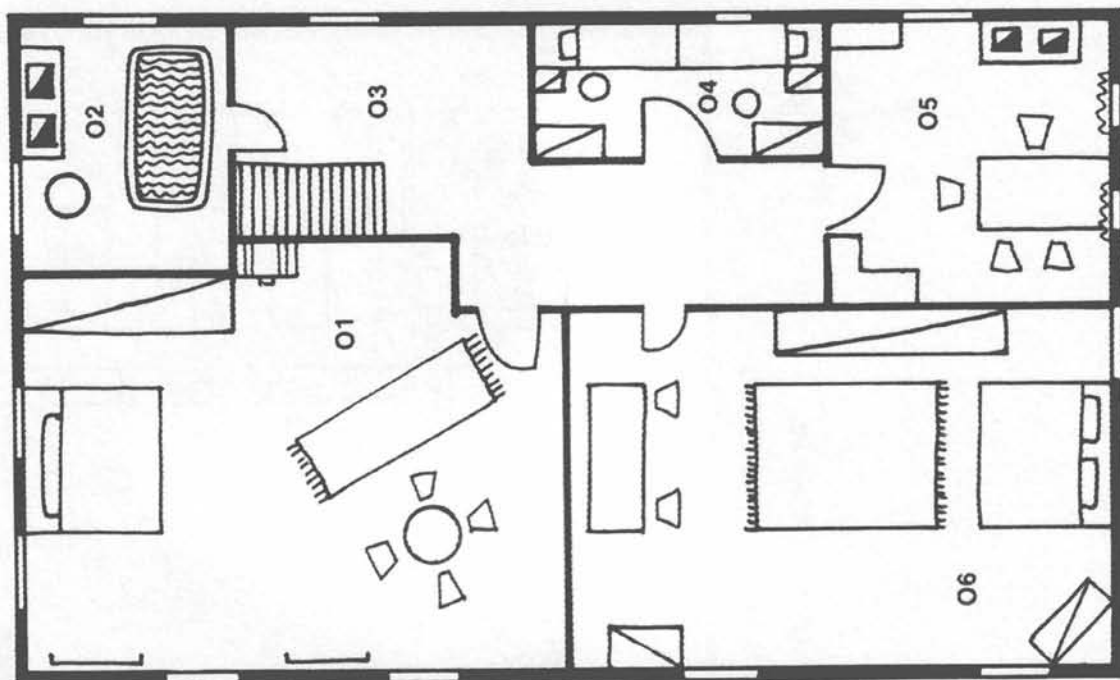


Das Haus des Weinhändlers Kono Anstrolf

ESCHE & KORK

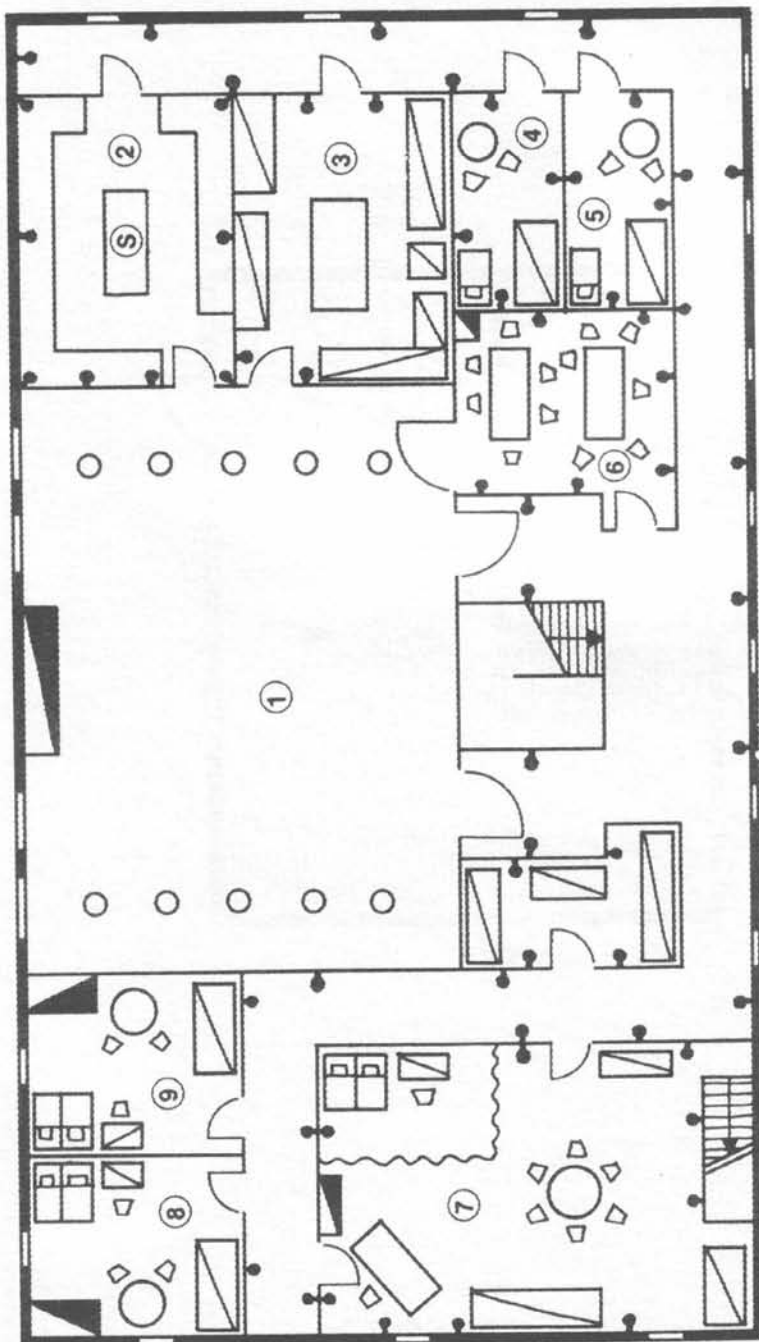


Erdgeschoß



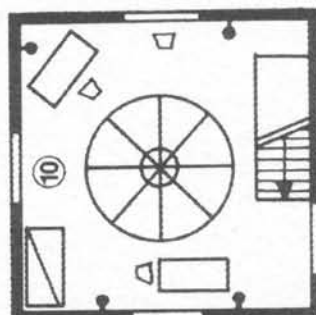
Obergeschoß



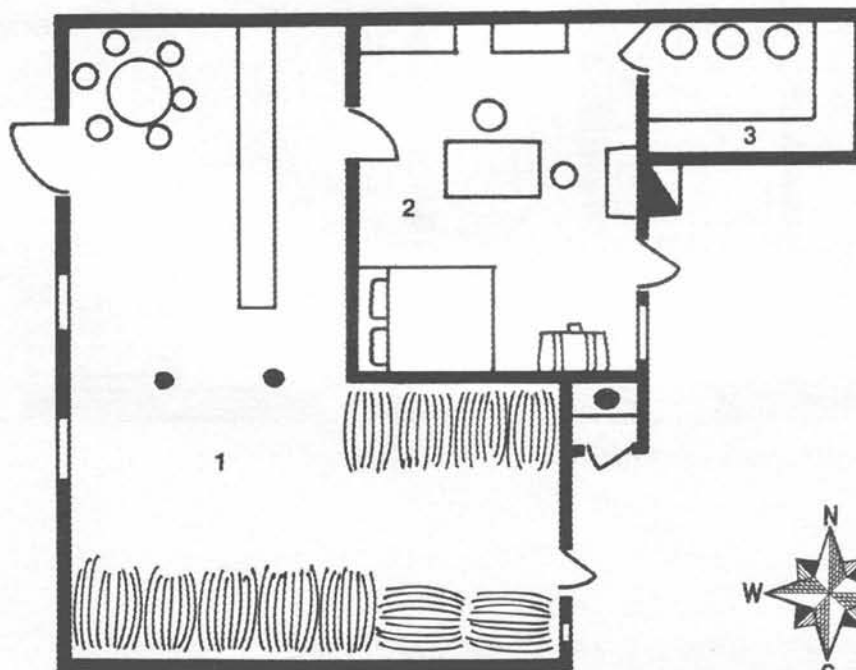


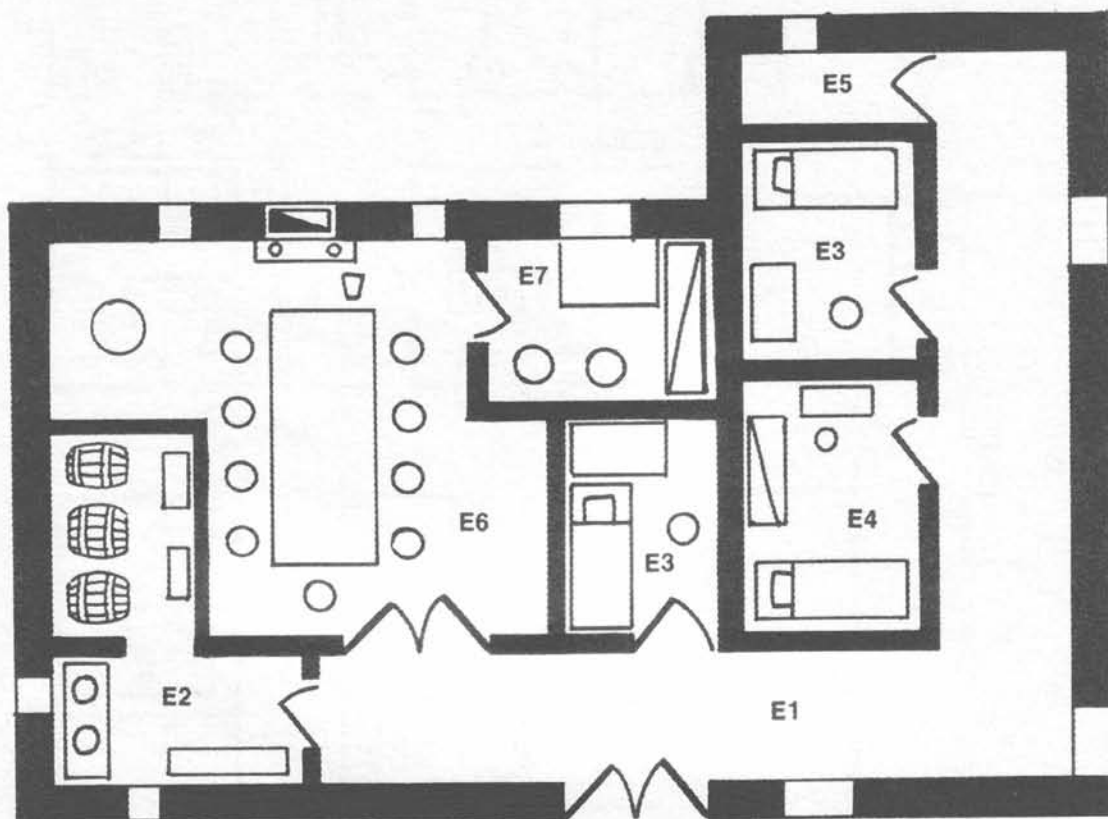
PLAN B: DER FÜRSTENPALAST
OBERGESCHOSS

DAS STERNENZIMMER
ÜBER DEM OBERGESCHOSS

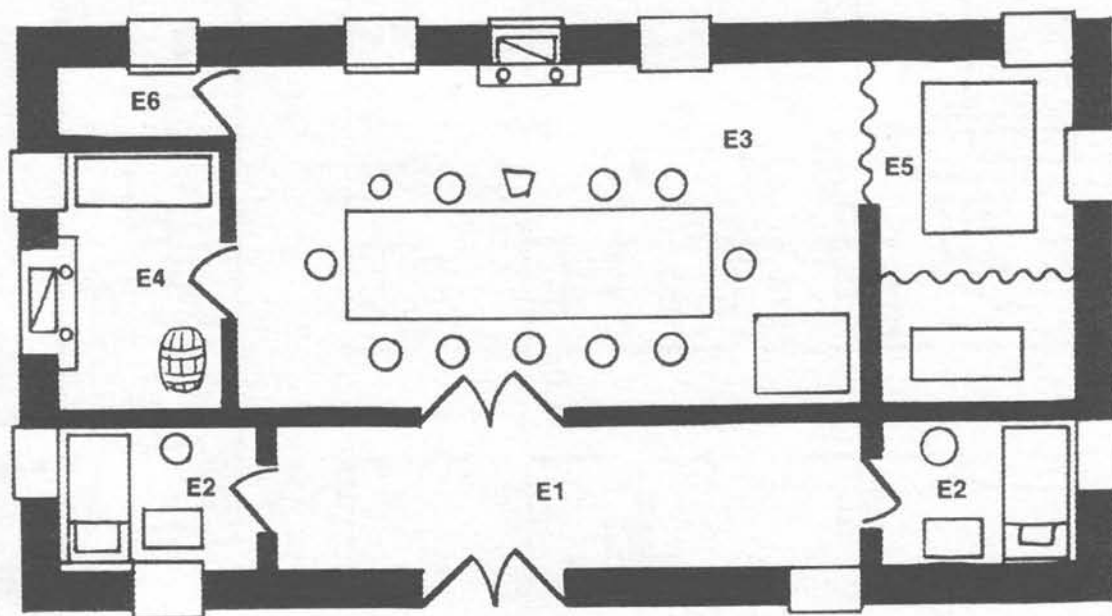
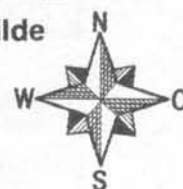


Herberge bei Rukus

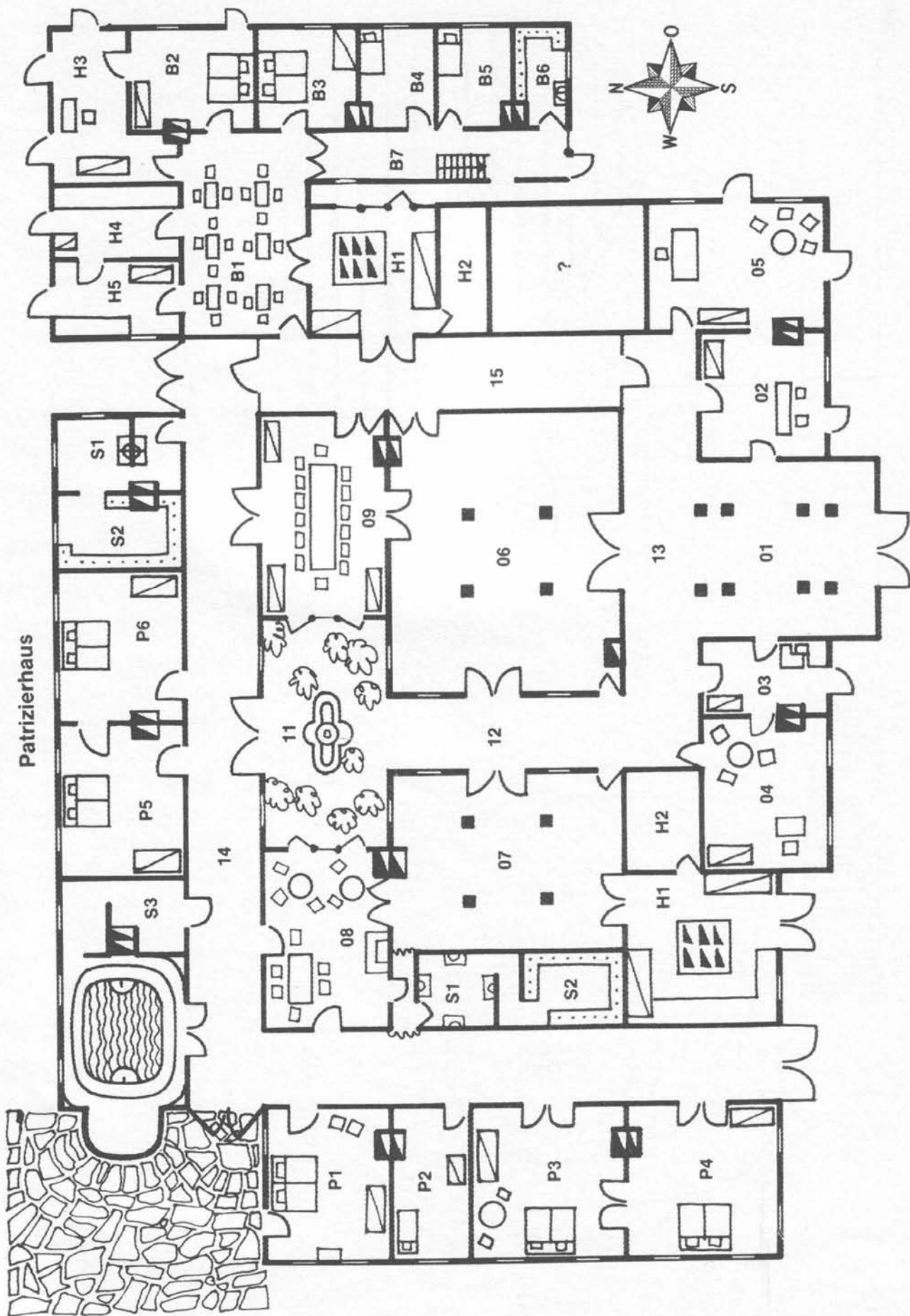




Haus der Seelotsen – Gilde



Haus der Flußlotsen – Gilde



Latas Kaverne

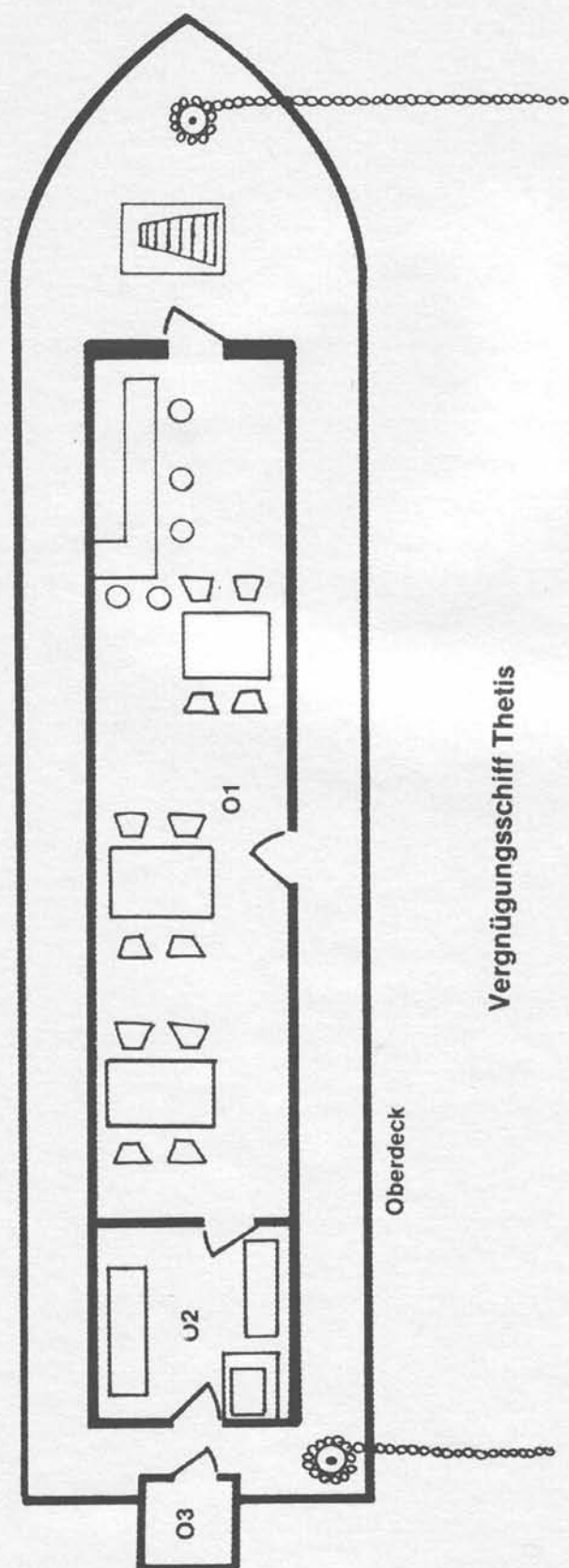
Latas Schatz
und
Lager

Meer

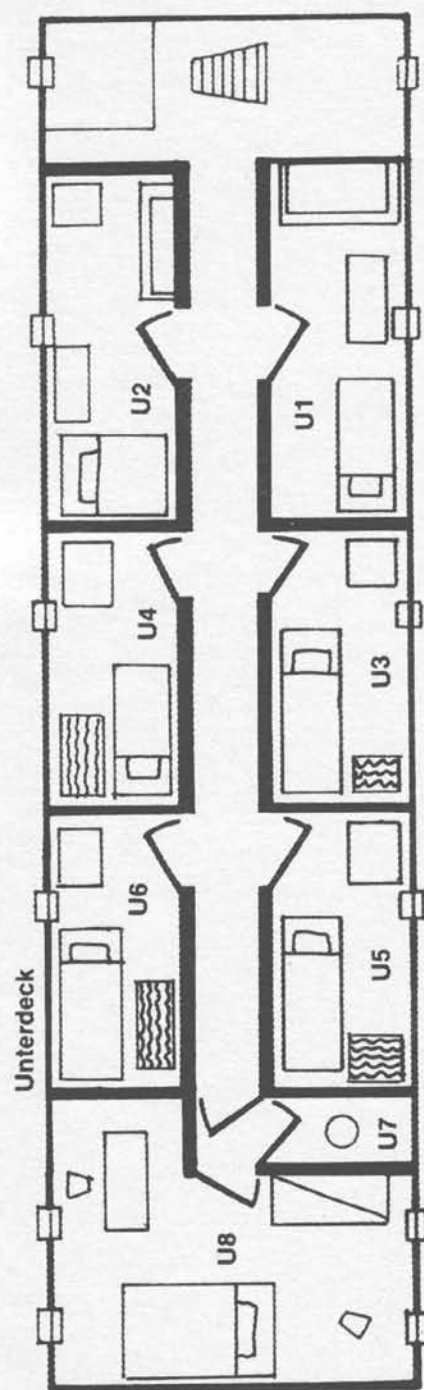
S

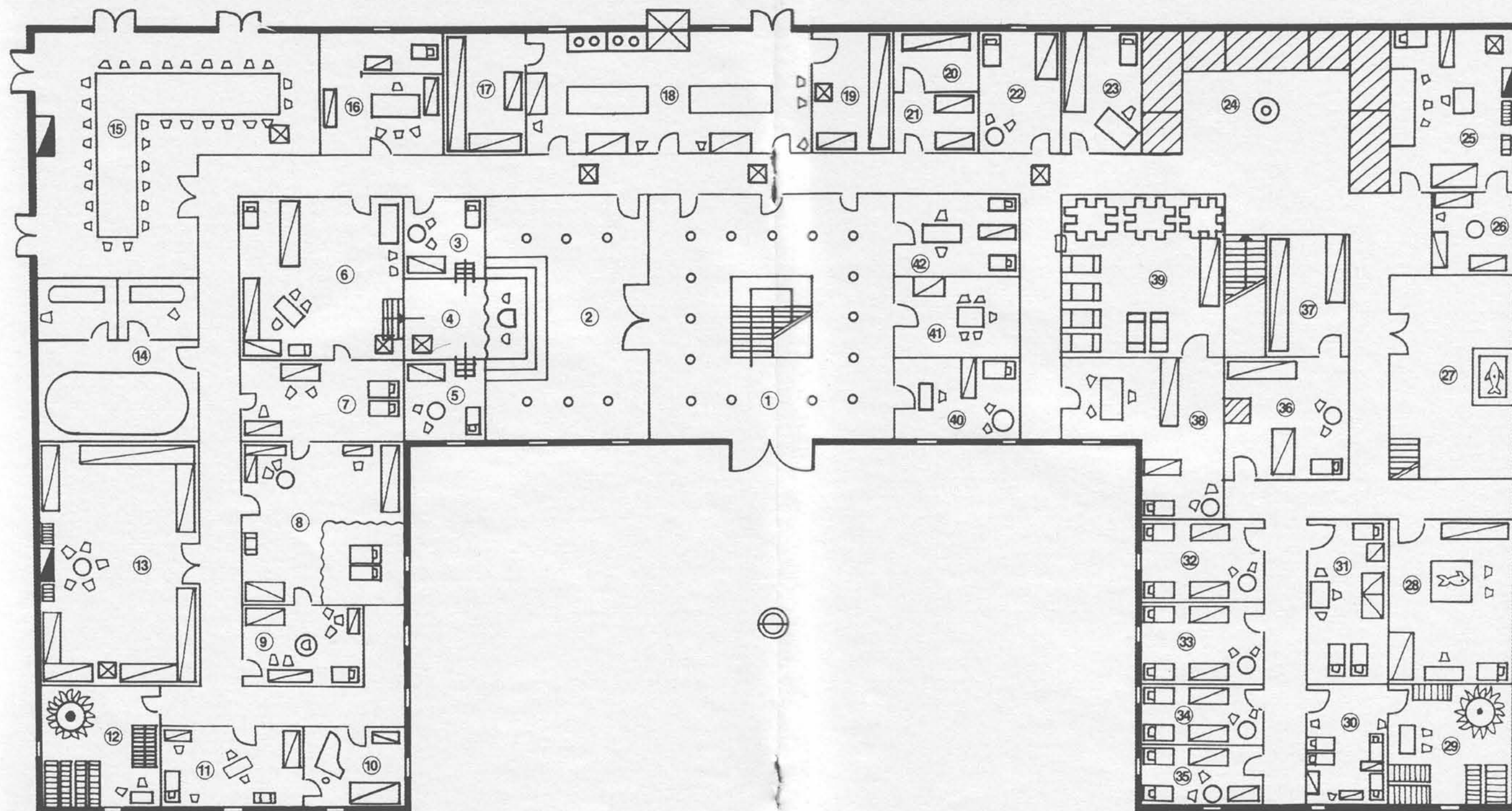
goldenes
Becken





Vergnügungsschiff Thetis

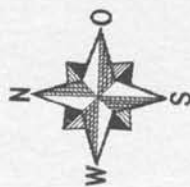
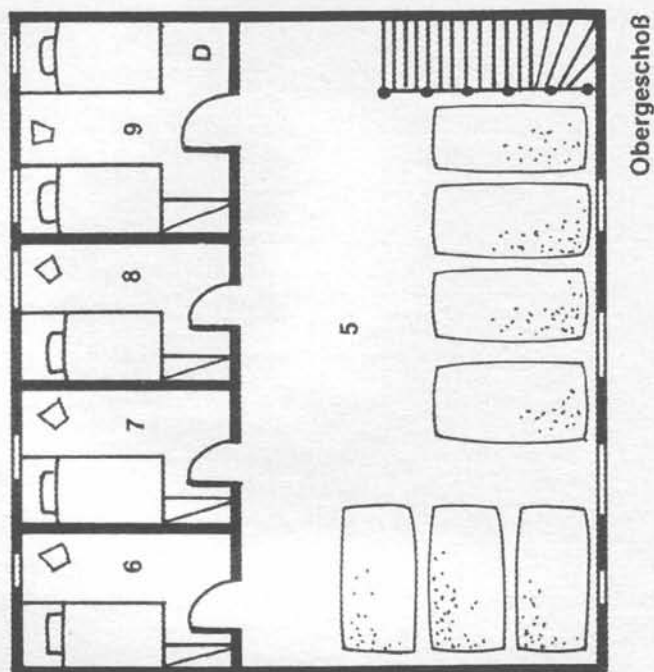
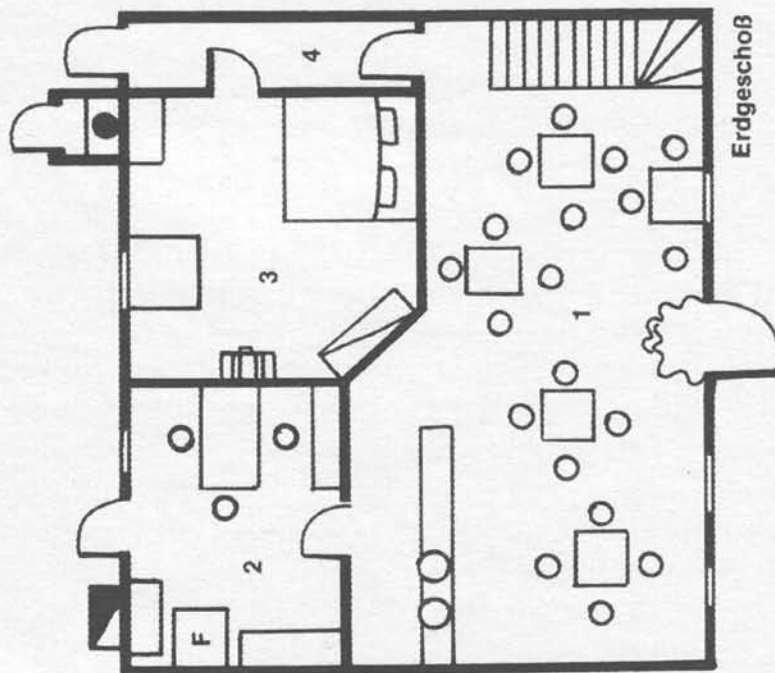




PLAN A: DER FÜRSTENPALAST

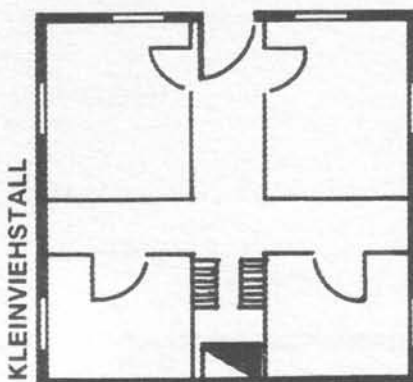
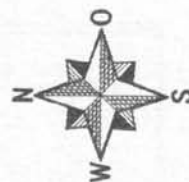
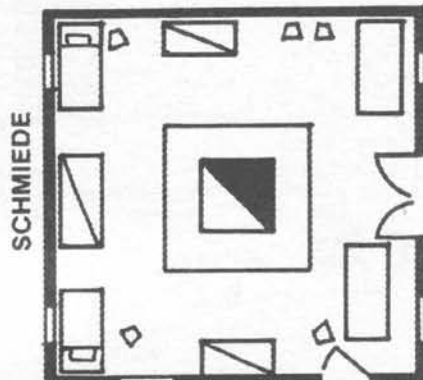
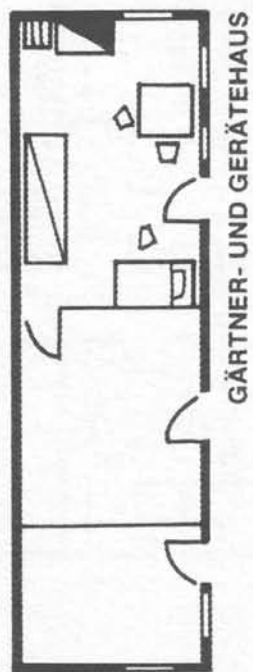
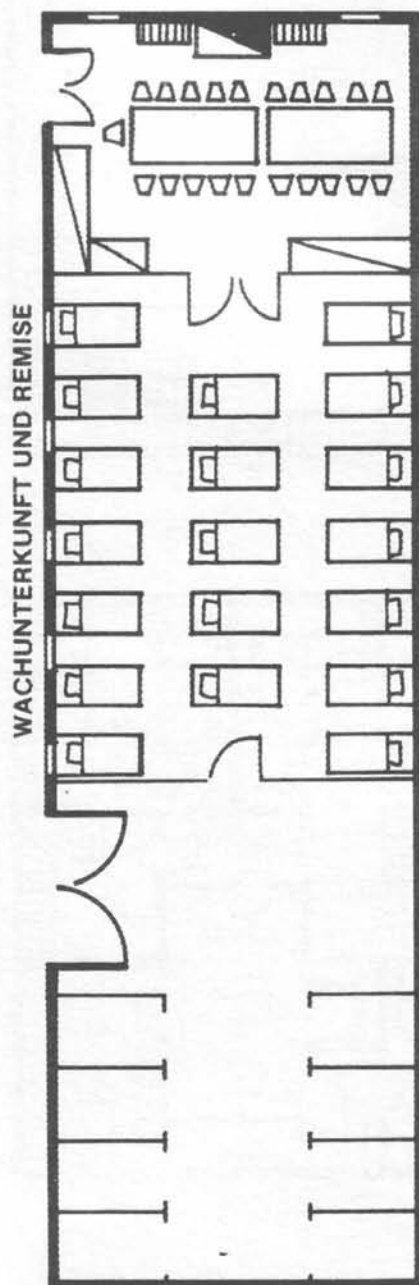


Hotel zum gelben Mond

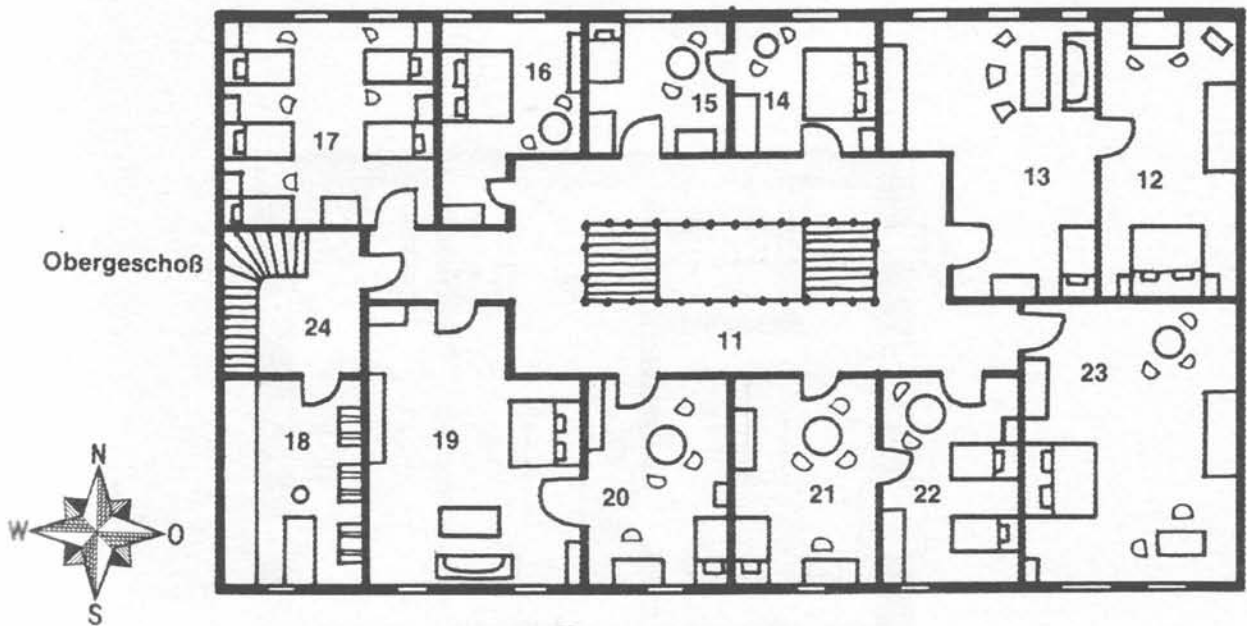
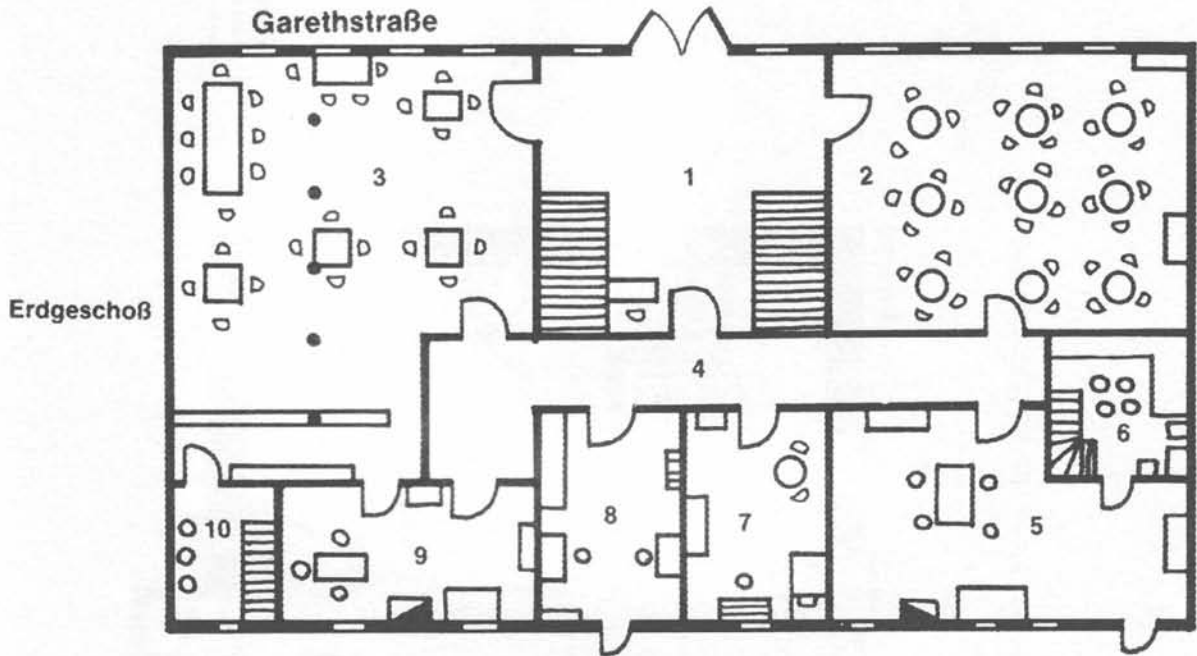


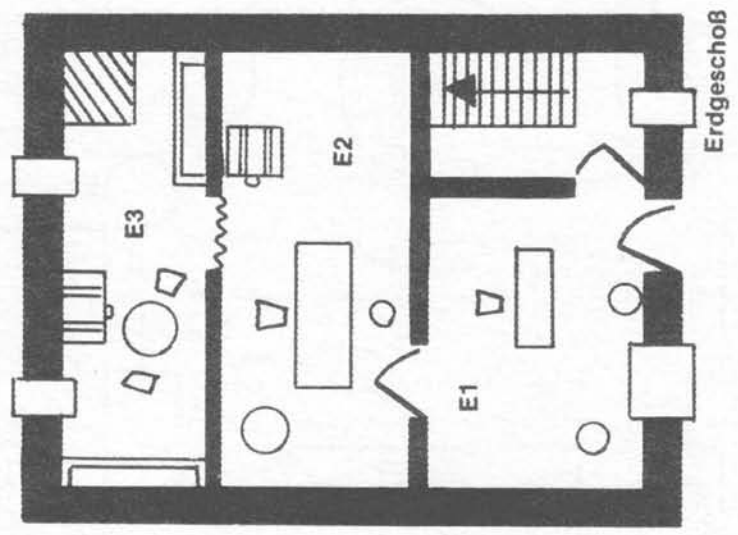
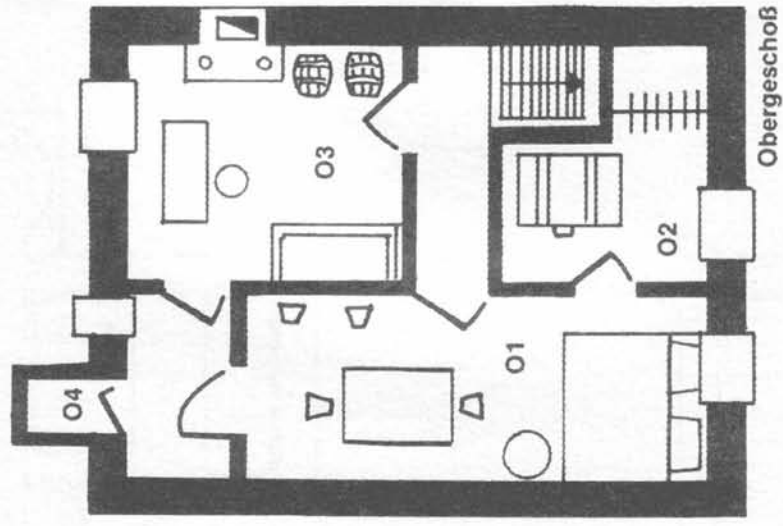
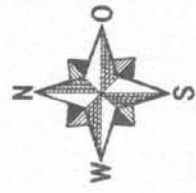
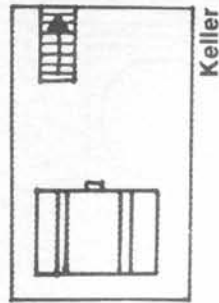
PLAN D: NEBENGEBÄUDE

(LEGENDE SIEHE PLAN B)

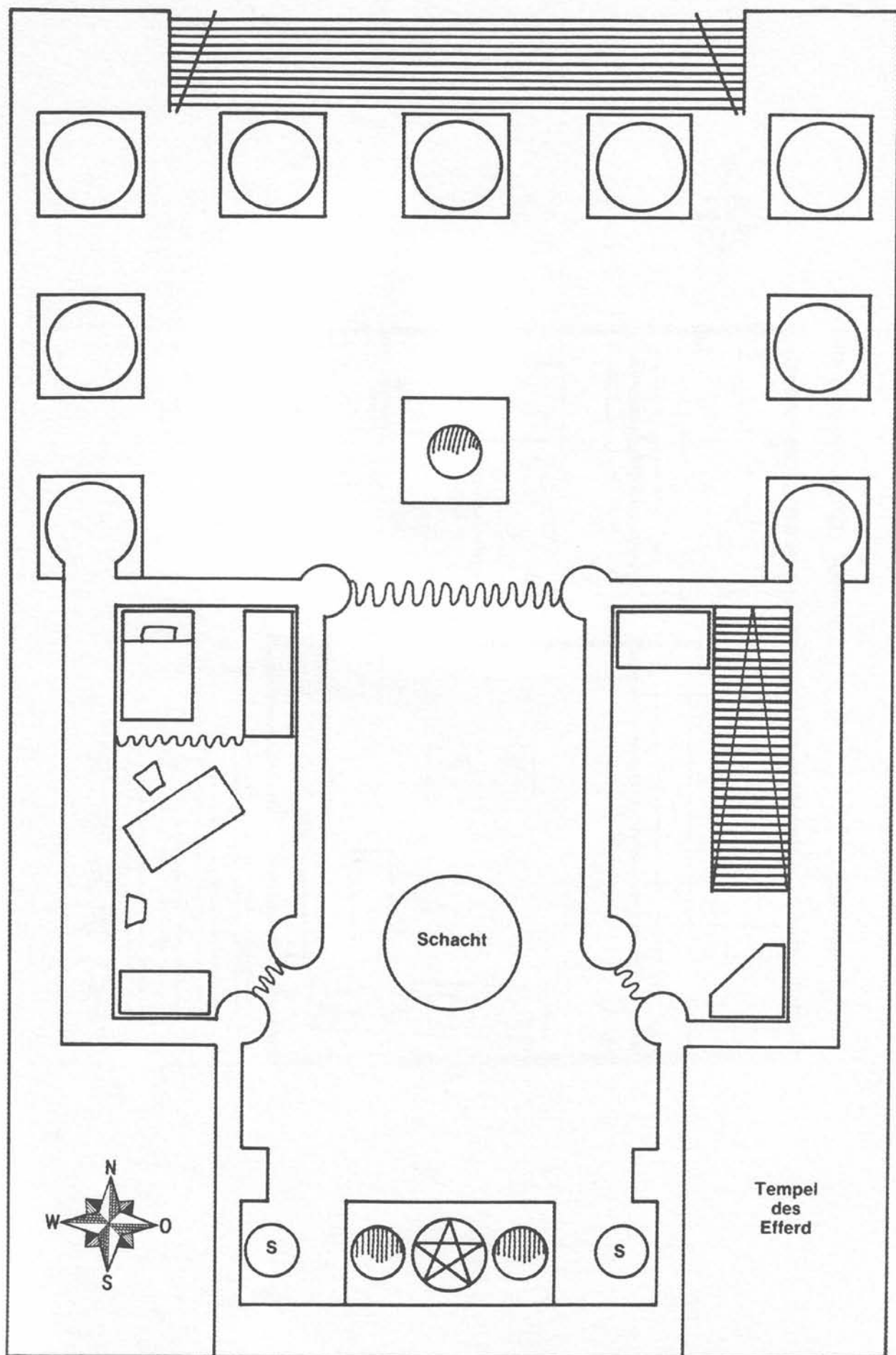


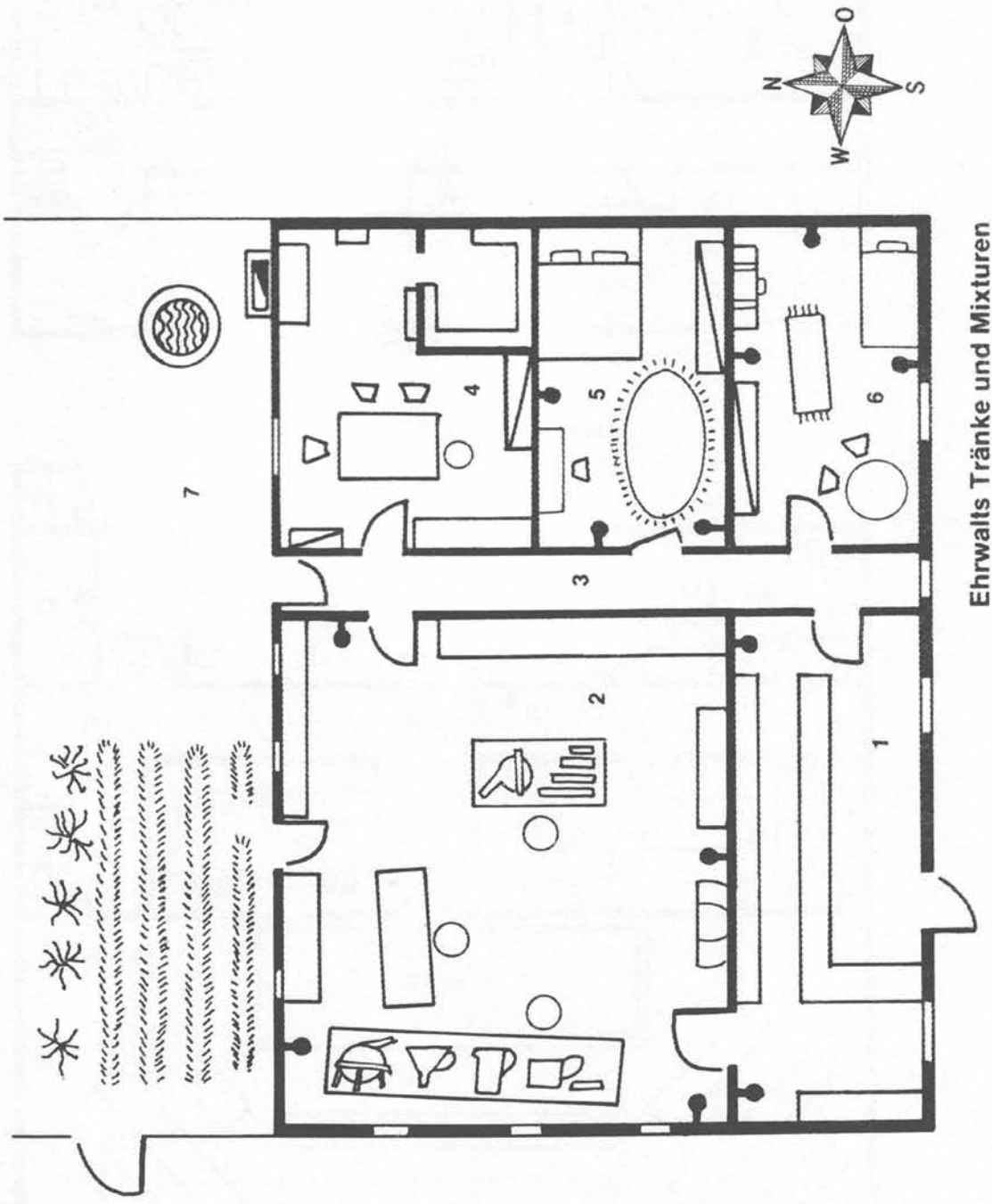
Hotel Haus Gareth



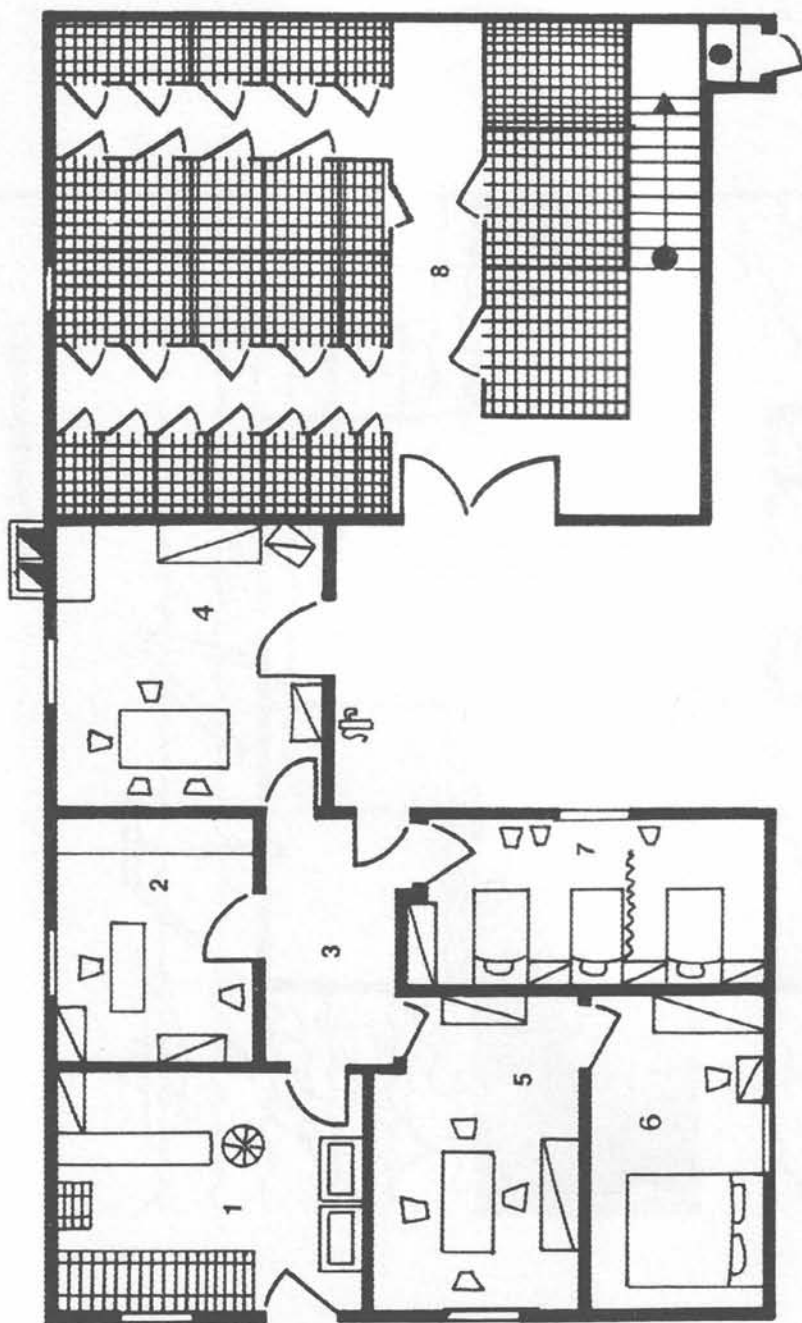


Haus des Geldwechslers Harad Haarderaade

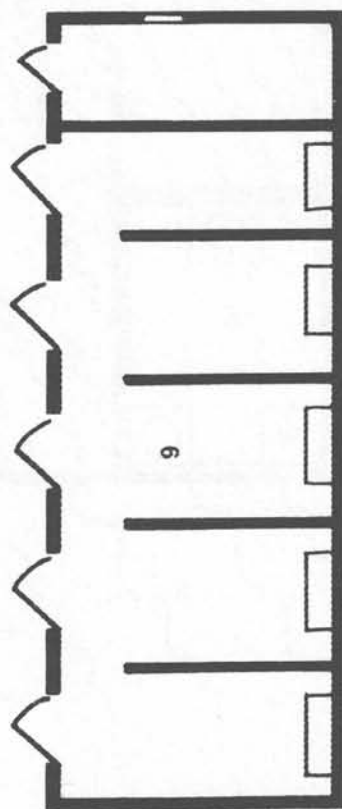




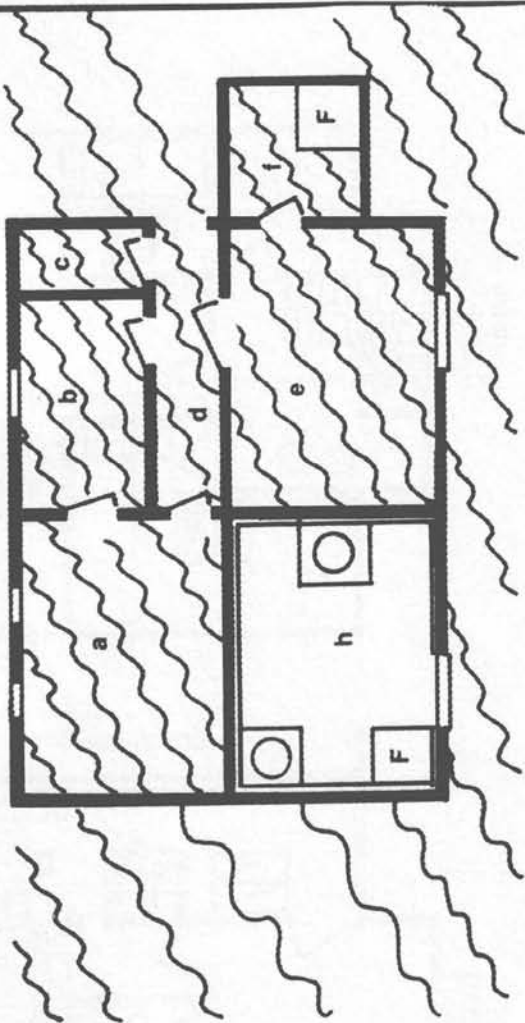
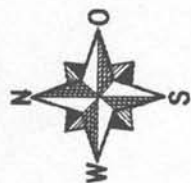
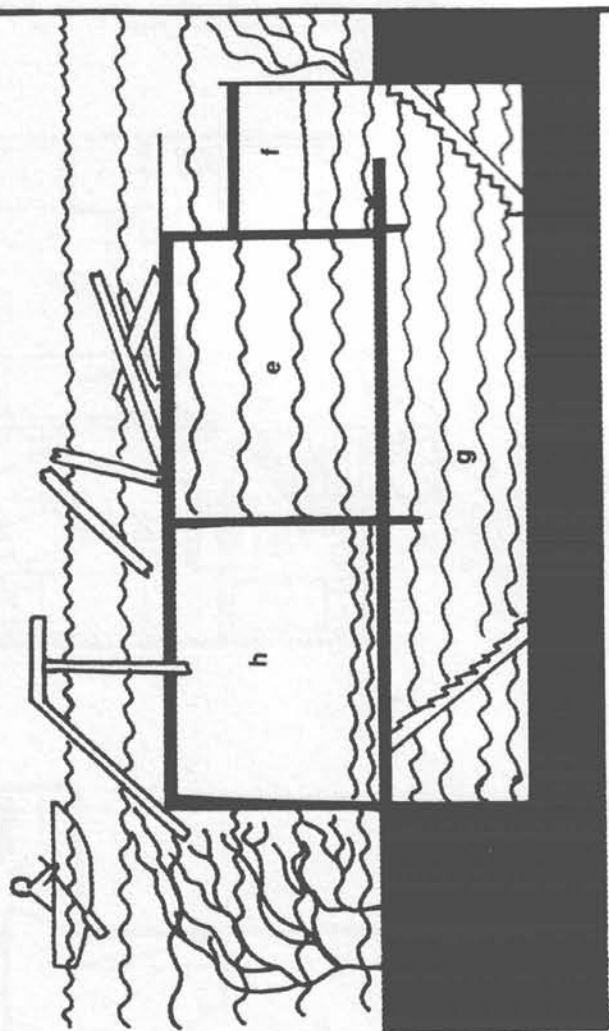
Ehrwalts Tränke und Mixturen



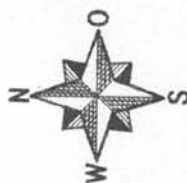
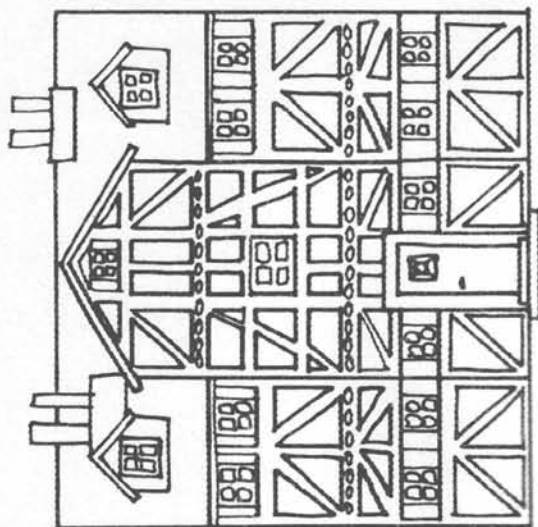
DALBACH NECHTS MENAGERIE



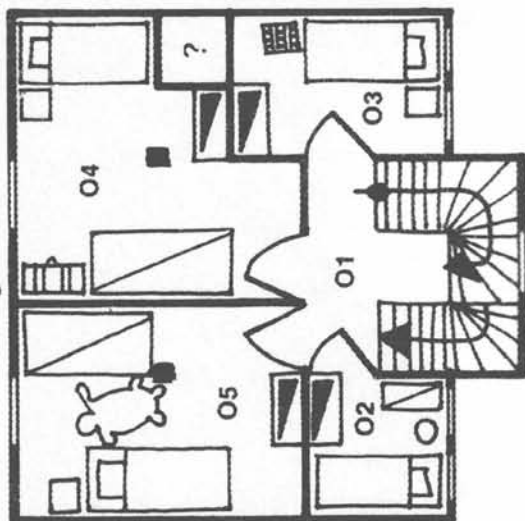
Der „Neckertreff“



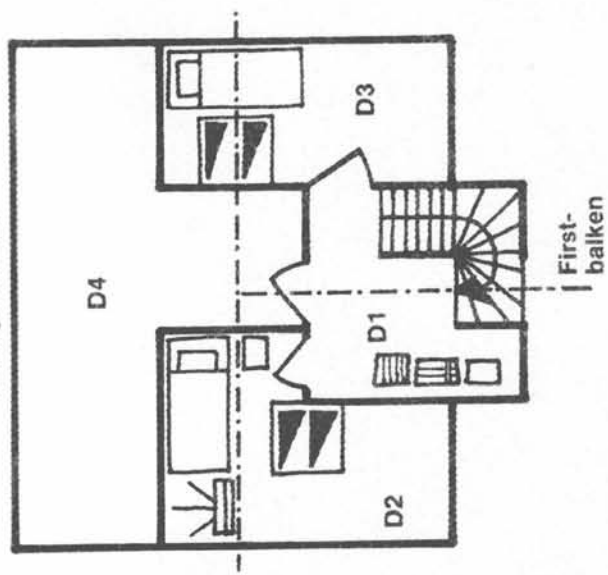
Pension „Hafenmelodie“



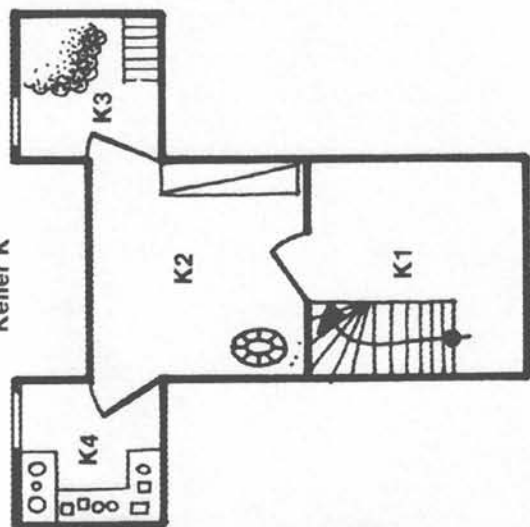
Obergeschoß O



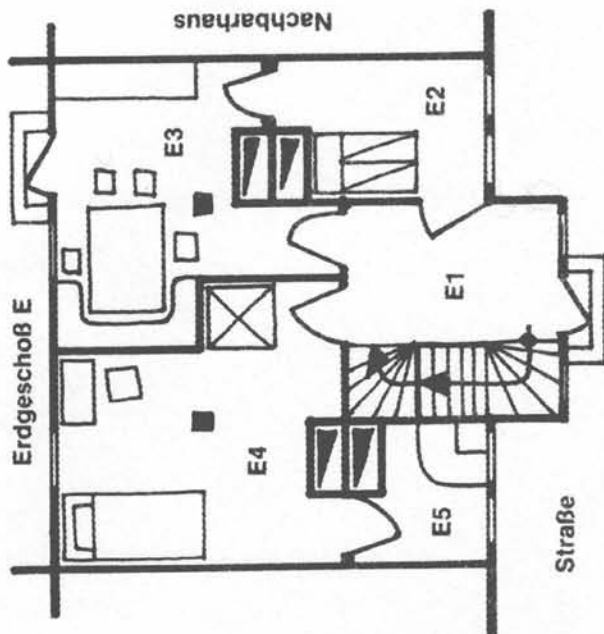
Dachgeschoß D



Keller K



Erdgeschoß E





HAVENA

Die große Stadt für Fantasy-Rollenspiele

Zur Anwendung der Begegnungstabellen

Nicht immer streben die Spieler einem bestimmten Ziel entgegen. Manchmal schlendern sie auch einfach nur durch die Straßen. In Havena, einer Stadt mit über 18.000 Einwohnern, ist es daher keine Besonderheit, anderen Menschen, Tieren oder gar Monstern zu begegnen. Aus diesem Grund haben wir einen Tabellenschirm entwickelt, mit dem jede Art von möglicher Begegnung ermittelt werden kann. Und dabei ist die Handhabung denkbar einfach: Zunächst legt der Spielleiter fest, in welchen Intervallen er die Begegnungstabellen »befragen« will. Anschließend ermittelt er auf Tabelle 1, ob es zu einer Begegnung kommt. Wenn ja, zieht er Tabelle 2 oder 3 zu Rate, abhängig von der Tageszeit. Einige Eintragungen erfordern nun einen erneuten Wurf, entweder auf Tabelle 4, 5 oder 6. Jetzt liegt es nur noch am Spielleiter, wie ausführlich die Begegnung geschildert und gespielt wird. Noch ein Wort zum Schluß: Lassen Sie die Spieler auch einmal zur Ruhe kommen. Nicht jede Begegnung muß sofort von einer weiteren gefolgt werden.

Begegnungen mit Monstern

	Tag	Nacht
Kobolde (1 w3)	01	01-03
Goblins (1 w3)	02	04-08
Irrlicht		04-08
Orks (1 w3)	03-04	11-13
Oger		14
Seeadler	05-07	
Höhlenspinne	08	15-16
Sumpffegel	09-12	
Vampir	13	17-19
Werwolf		20
Wolf	14-15	
Mumie	16	
Skelett	17	
Troll	18	
Panther	19	
Bergadler	20	

Achtung: Auf dieser Tabelle wird mit 1 w20 gewürfelt.

Bewegungswahrscheinlichkeiten

	Tag	Nacht
a) Boron-Insel	05	20
b) Hauptstraße	25	10
c) Marktplatz	30	10
d) Fürstenhof	30	20
e) Altstadt	15	25
f) Privathaus	20	30
g) Öffentliches Gebäude	15	05
h) Reiches Stadtviertel	10	15
i) Gasthaus/Hotel/Pension/Taverne	15	25
j) Lagerhaus/Werft/Hafenanlagen	15	25

Alle Angaben in Prozent.

Begegnungen mit Tieren

Tier	Tag	Nacht
Fuchs		01-02
Fledermaus (1 w3)		03
Krähen (2 w6)	01-02	
Kuckuck	03	
Tauben (2 w6)	04	
Katze	05-06	04-05
Hunde (1 w3)	07-09	06
Hühner (1 w3)	10	
Falke	11	
Hasen (1 w3)	12-14	07
Igel	15	08-09
Rebhuhn	16	
Eidechse	17	10-12
Nachtigall		13
Eule		14
Fasan	18	
Brieftaube	19	15-16
Wachtel	20	
Rabe	21-22	17
Ratten (1 w6)	23-50	18-50
Stinktier	51-55	51-60
Schlange	56-57	61-63
Giftschlange	58	64-65
2mal würfeln	59-75	66-80
3mal würfeln	76-00	81-00

Begegnungen am Tag

[illegible]

Begegnungen während der Nacht

[illegible]

Spezielle Begegnungen

Auf dieser Tabelle wird mit 3 w10 gewürfelt. Die Ergebnisse liegen zwischen 001 und 000 (= 1.000).

001-002	Gildenoberhaupt Kiasa Demesda	MP 901	380	Schlägerei, 4 w6 Personen	
003-004	Gildenoberhaupt Fortus Arolus	MP 902	385	Schlägerei, 3 w10 Personen	
006	Gildenoberhaupt Ardis Neremusk	MP 903	400	Adliger mit Eskorte, 1 w6 + 4 Gardisten	
008	Gildenoberhaupt Elwene Aranöl	MP 928			
			405	Straßenbande, 1 w3 Personen	
010	Gildenoberhaupt Fingorn Seledie	MP 904	410	Straßenbande, 1 w6 Personen	
012	Gildenoberhaupt Resano Milting	MP 905	415	Straßenbande, 2 w3 Personen	
014	Gildenoberhaupt Ragnar Schlagtreu	MP 906			
016	Gildenoberhaupt Treulind Scharfauge	MP 907	450	1 w3 Hunde, streunend	
			465	1 w3 Katzen, streunend	
018	Gildenoberhaupt Sylnia Glost	MP 908	480	1 Pferd, davongallopierend	
020	Gildenoberhaupt Retiro Alma	MP 909			
022	Gildenoberhaupt Ivino J. Raph	MP 910	500	Kurier des Fürsten, zu Pferd	
024	Gildenoberhaupt Sherlock Nokin	MP 911	550	1 w6 Bauern, mit Fuhrwerk	
			600	1 w6 Bauern, Vieh treibend	
026	Gildenoberhaupt Jergan Mondana	MP 913			
028	Gildenoberhaupt Gunda Frasel	MP 914	604	Bedienstete/r mit Brotteig	
030	Gildenoberhaupt Haldana Draugr	MP 915	608	Bedienstete/r mit 1 w3 Kindern	
032	Gildenoberhaupt Aloh Vigsdula	MP 916	612	Bedienstete/r mit Hund	
			616	Bedienstete/r mit 1 w3 Bauern	
034	Gildenoberhaupt Bragi Forgryn	MP 917			
036	Gildenoberhaupt Zekla Grünhand	MP 918	620	Bedienstete/r mit Pferd	
038	Gildenoberhaupt Ull Hretiel	MP 919	624	Bedienstete/r mit Einkäufen	
040	Gildenoberhaupt Thekla Beylard	MP 920	628	Bedienstete/r mit Waren	
042	Gildenoberhaupt Uzhrom Suthri	MP 921	640	Straßenfeger	
			650	Baukolonne (2 w6 Arbeiter)	
060	Tempeloberhaupt Geileis Guaire	MP 301	660	Gegenstand, aus dem Fenster fliegend	
078	Tempeloberhaupt Larona Seeträumerin	MP 306			
096	Tempeloberhaupt des Praios-Tempels		663	MP 930 Merkur Soliman	
			666	MP 931 Olorand Enar	
114	Tempeloberhaupt des Boron-Tempels		669	MP 932 Karyn Imdash	
132	Tempeloberhaupt des Rondra-Tempels		672	MP 933 Goris von Kardan	
140	Kurtisane				
164	Meuchler		675	MP 201 Dalbach Necht	
			678	MP 202 Niam Necht	
168	Religiöse Zeremonie		681	MP 203 Röis Necht	
172	Druide		684	MP 204 Dara Necht	
176	1 w3 Abenteurer				
178	Dieb beim Taschendiebstahl		687	MP 205 Süster Ehrwalt	
			690	MP 206 Alahmār Ehrwalt	
180	Dieb mit gestohlener Ware		693	MP 207 Ayzik Kelberns	
182	Dieb beim Einbruch		696	MP 208 Sore Kelberns	
184	Dieb, Schutzgelder einziehend				
186	Diebe (1 w6) beim Glücksspielen		699	MP 209 Neres Schüttelbirn	
			702	MP 210 Selinde Halingford	
200	Redner mit Menschenmenge		705	MP 211 Cerball Iomdrad	
210	1 w3 Priester des Praios		708	MP 212 Kono Anstroll	
220	1 w3 Priester des Efferd				
130	1 w3 Priester des Rahja		711	MP 213 Brune	
			714	MP 937 Kaltlyak	
240	1 w3 Priester der Rondra		717	MP 302 Eoan Fedelmid	
250	1 w3 Priester der Hesinde		720	MP 303 Broinnfind Necht	
300	Gildenmitglied, der Arbeit nachgehend		723	MP 304 Erkenfried Garlsson	
			726	MP 305 Heiltrud Ferobrecht	
302	Gardist, patrouillierend		729	MP 307 Wahnfried Winterfisch	
304	Gardist, Passanten befragend		732	MP 308 Krona Hochstadter	
306	1 w3 Gardisten, patrouillierend				
308	1 w3 Gardisten, Passanten befragend		735	MP 309 Graustein	
			738	MP 401 Sulpiz Agilfried	
310	1 w3 Gardisten, Dieb verfolgend		741	MP 402 Thalionmel	
312	1 w6 Gardisten, Wache schiebend		744	MP 403 Aldare	
314	1 w6 Gardisten, Dieb verfolgend		747	MP 404 Colga Na Naomh	
316	1 w3 Gardisten, Meuchler verfolgend		750	MP 406 Rukus Rabor	
318	1 w3 Gardisten, reichen Händler begleitend		752	Gildenoberhaupt Yaruth Corbel	MP 922
320	1 w6 Gardisten, reichen Händler begleitend		754	Gildenoberhaupt Sindar Eltwyn	MP 923
330	1 w3 Elfen, plaudernd		756	Gildenoberhaupt Lyndia Ynglarm	MP 924
340	1 w3 Bettler				
			758	Gildenoberhaupt Havamel Griff	MP 925
343	Meuchler beim Mordversuch		760	Gildenoberhaupt Vilrylis Krant	MP 926
346	Meuchler, flüchtend		762	Gildenoberhaupt Starkad Dendural	MP 927
349	Meuchler, beobachtend				
352	Meuchler, mit 1 w3 Bettlern redend		763-781	Erst mit »Abenteuer in Havena« spielbar (noch einmal würfeln)	
355	Meuchler, vor 1 w3 Gardisten flüchtend		762-800	Erst mit »Abenteuer in Havena II« spielbar (noch einmal würfeln)	
			801-1000	Erfinden Sie Ihre eigene Person, oder würfeln Sie noch einmal.	
360	Schlägerei, 2 w3 Personen				
365	Schlägerei, 3 w3 Personen				
370	Schlägerei, 2 w6 Personen				
375	Schlägerei, 3 w6 Personen				

Preisliste

Mit den folgenden Listen hoffen wir, die Wißbegier der zahlreichen DSA-Spieler zu befriedigen, die sich schriftlich bei uns nach den Preisen für viele Dinge des täglichen Gebrauchs erkundigten. Wir geben aber zu bedenken, daß man die Angaben nicht ohne weiteres auf jeden Basar in Aventurien übertragen kann: Havena ist eine Hafenstadt — dort sind manche Dinge (Unterbringung, Verpflegung) teurer als in Landstädten, andere sind billiger, da sie direkt vom Hafen in den Verkauf gelagen und nicht erst über weite Strecken transportiert werden müssen. (Das gilt besonders für die ausgefallenen »Import«-Waffen in unserer Liste.) Zu berücksichtigen ist auch die unterschiedliche Verfügbarkeit der Waren. Hier ist eine Hafenstadt ebenfalls im Vorteil. Ein Havener kann häufig ohne Schwierigkeiten Dinge erwerben, von denen ein Norburger nur träumen kann. Also, liebe Spieler, rechnet nicht damit, daß euer Spielleiter in jedem aventurischen Dörfchen ein riesiges Warensortiment bereithält, nehmt mit den Dingen vorlieb, die die Gegend euch bietet.

Erläuterungen:

Alle Gewichte in aventurischen Unzen (25 g; 1 kg = 40 Unzen), Preisangaben in Kreuzer (Abk. K), Heller (H), Silbertaler (S), Dukaten (D). 1 Dukaten = 10 Silbertaler = 100 Heller = 1000 Kreuzer.

Im Abschnitt **Kleidung** finden Sie meistens 2 Preisangaben. Der erste Preis gilt für eine gebrauchtes oder billiges, auf dem Markt oder beim Händler freigegebenes Kleidungsstück; der zweite Preis bezieht sich auf die Maßenfertigung eines Handwerkers. Kein Preis ist als Festpreis zu verstehen, um jede Ware und Dienstleistung darf gefeilscht werden.

Kleidung	Gew.	Preis	
Wollstrümpfe	4	3 H	3 S
Seidenstrümpfe	2	12 S	6 D
Nachthemd (Leinen)	15	1 S	8 S
Nachthemd (Seide)	4	12 S	8 D
Nachtmütze	4	2 H	2 S
Mieder	25	2 S	2 D
Hemd/Bluse (Leinen/Wolle)	10/15	8 H	8 S
Hemd/Bluse (Seide)	5	12 S	8 D
Jacke (Wolle)	40	2 S	1 D
Jacke (Leder)	60	4 S	3 D
Pelzweste	50	5 S	2 D
Beinkleider (Wolle)	30	1 S	1 D
Beinkleider (Leder)	50	3 S	4 D
Rock (Leinen/Wolle)	35	1 S	4 D
Rock (Seide)	15	1 D	7 D
Kleid (Leinen/Wolle)	40/50	1 S	6 D
Kleid (Seide)	20	3 D	12 D
Kapuzenmantel, lang	80	1 D	6 D
Mantel, kurz (Wolle)	60	3 S	3 D
Pelzmantel	120	3 D	12 D
Cape	50	2 S	8 S
Teerjacke	60	5 S	
Wollmütze	3	2 H	
Haube	3	5 H	5 S
Filzhut	4	1 S	8 S
Filzhut m. Straußenfedern	10	3 S	2 D
Fellmütze	30	5 S	
Ledergürtel	6	1 S	6 S
Schultergurt	20	6 S	1 D
Lederhandschuhe (leicht)	6	3 S	2 D
Stulpenhandschuhe	30	6 S	3 D
Wollfäustlinge	4	3 H	
Pelzfäustlinge	10	4 S	
Muff	30	4 S	
Strohschuhe	25	3 H	
Sandalen	30	6 H	6 S
Lederschuhe	40	2 S	1 D
Stiefel, leicht	75	9 S	3 D
Reiterstiefel, schwer	100	2 D	5 D

Nahrungsmittel

	Gew.	Preis
Schwarzbrot	20	1 H
Weizenbrot	40	3 H
Sauerteigbrot	40	1,5 H
Hefebackwerk	20	2 H
Napfkuchen	20	2 H
Marzipantorte	20	6 H
Honigkuchen	20	2 H
Fladenbrot	20	3 K
Rindfleisch (Braten)	20	6 H
Schweinefleisch (Braten)	20	4 H
Hammelfleisch	20	4 H
Esels-/Pferdefleisch	20	2 H
Dauerwurst	20	3 H
1 Huhn	40	6 H
1 Gans	200	4 S
1 Wachtel	8	1 S
1 Purpurmeise	1	1 S
Koschammernzungen	4	2 D
1 Hering	17	5 K
Hering, geräuchert	17	6 K
Prembutt	20	8 K
Prembutt, geräuchert	20	1 S
Tintenfisch	20	4 K
Salzarele	20	1 S
1 Feuertopf	120	1 D
6 Eier	20	9 K
Schafskäse	20	1,5 H
Hartkäse (aus Kuhmilch)	20	2 H
Kuhmilch	20	3 K
Butter	20	1 H
Bohnen (frisch)	20	4 K
Bohnen (getrocknet)	20	5 K
Grün-/Weißkohl	20	3 K
Rotkohl	20	5 K
Porree	20	8 K
Kartoffeln (Delikatesse!)	20	5 S
Kürbis	20	4 K
Erbsen (frisch)	20	8 K
Erbsen (getrocknet)	20	8 K
Zwiebeln	20	5 K
Knoblauch	20	2 S
Salz	20	1 S
Pfeffer	20	3 S
Kräuter (trocken)	10	1 S
Kandiszucker	10	1 S
Äpfel	20	5 K
Birnen	20	5 K
Erdbeeren	20	4 H
Kirschen	20	2 H

Naschwerk

Zuckerstange	1	3 K
Kandierte Früchte	10	1 S
Lakritze	10	3 H
Karamelbonbons	10	6 H
Süßholz	10	2 K

In der Taverne (Speisen- u. Getränkekarte)

Eintopf	3 H
Fleischgericht	7 H
Fischgericht	5 H
Brot und Wurst	2 H
Brot und Käse	1 H
Brot (4 Unzen)	5 K
Glas Bier (15 U.)	6 K
Glas billiger Wein (10 U.)	9 K
Glas teurer Wein (10 U.)	5 H
Glas Brantwein (2 U.)	6 K
Glas teurer Brantwein (2 U.)	7 H
Glas Milch (10 U.)	3 K

Übernachtung

Strohsack im Schlaftsaal	2 H
Bett im Gemeinschaftsraum	6 H
Einzelzimmer	3 S
Doppelzimmer	5 S
Suite	2 D

Körperpflege

Rasur	5 H
Bartschnitt	6 H
Frisur (einfach)	1 S
Ballfrisur	5 S
Vollbad	8 H
1 Stück Seife	2 H

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel

	Gew.	Preis
Holzbecher	2	3 H
Becher, irden	5	5 H
Krug, irden	30	2 S
Trinkglas	4	6 S
Glaskaraffe	20	2 D
Kristallpokal	4	4 D
Glasfläschchen	4	5 S
Teller, irden	6	5 H
Teller, Zinn	8	3 S
Eisenpfanne Ø 20 cm	40	4 S
Eisenpfanne Ø 30 cm	80	8 S
Eisentopf, 10 l	120	1 D
Eßbesteck, Zinn	10	5 S
Eßbesteck, Silber	10	2 D
Eßbesteck, Gold	15	15 D
Kerze, 20 cm	2	1 H
Kerze, 40 cm	4	2 H
Öllampe	15	3 S
Lampenöl	10	5 H
Pechfackel	20	5 H
Lederranzen	30	2 S
Lederrucksack	50	4 S
Tuchbeutel	15	4 H
Feuerstein und Stahl	5	5 H
Zunderkästchen	5	2 S
Zweimannzelt (Leinen)	600	2 D
Angelhaken, Schnur	1	2 H
Kleines Fischnetz	35	2 S
Großes Netz	80	5 S
Wolldecke	60	2 S
Wasserschlauch	5	1 S
Hocker	120	6 S
Stuhl	160	2 D
Holzbank	400	3 D
Sessel	800	10 D
Tisch	1000	5 D
Bett	3200	15 D
Himmelbett	5000	30 D
Handspiegel	20	1 D
Wandspiegel	200	6 D
Kerzenständer, Zinn	60	8 S
Kerzenständer, Gold	100	100 D
Kommode	1200	10 D
Schrank	4000	20 D
Truhe, klein	200	8 S
Truhe, groß	600	3 D
Stoffpuppe	10	5 H
Wachspuppe	40	5 S
Holzschwert	8	2 H
Zinnfigürchen	0,5	8 K
Kaleidoskop	20	8 S
Säge	60	2 D
Hammer	40	8 S

Werkzeuge, Möbel, Hausrat, Transportmittel

	Gew.	Preis
Kletterhaken, 10 Stck.	50	5 S
Nägel, 50 Stck.	30	1 D
Brecheisen	85	1 D
Pickhacke	200	2 D
Schaufel	80	1 D
Strick, 10 m	45	4 S
Strickleiter, 5 m	70	1 D
Kette, 5 m	80	2 D
Stundenglas	10	2 D
Brille	3	40 D
Fernrohr	40	80 D
Schreibzeug (Pergament, Tinte, Feder)	6	5 S
Holzkohlestift	0,3	1 K
Zaumzeug	40	6 S
Sattel	200	4 D
Packsattel	200	3 D
Hufeisen (m. Beschlag)		3 S
Einspanner (2-sitzig)	6000	410 D
Kutsche, vierspännig	20000	900 D
kl. Ruderboot	2000	120 D
Boot, 6 m lang	16000	650 D
Segel, 12 m ²	300	10 D
Zugpferd		200 D
Reitpferd, unerfahren		100 D
Reitpferd, erprobt		150 D
Schlachtroß		500 D

Heilkräuter und Gifte,
Werkzeug und Preise siehe
Buch der Regeln II

Bezeichnung	TP	Gewicht	AT/PA	Bruchfaktor	Preis (in S)
Zweihänder					
Efferdbart	1W + 2	90	-1/ + 1	3	80
Tuzakmesser	1W + 6	60	-(15-GE)*	2	220
Ochsenherde	3W + 3	240	-(17-KK)*	2	110
Doppelkhunchomer	1W + 5	150	-1/-3	3	125
Rondrakamm	1W + 5	150	-2/-2	3	140
Zweililien (2AT/KR)*	1W + 3	80	-(16-GE)*	4	95
Einhänder					
Khunchomer	1W + 4	70	0/-1	3	70
Brabakbengel	1W + 5	120	-(17-KK)*	2	80
Rabenschnabel	1W + 4	90	-1/-5	3	110
Dolche					
Basiliskenzunge	1W + 1	25	0/-3	3	25
Ogerfänger	1W + 2 (1W)*	30	0/-3	4	95
Mengbilar	1W + 1 (+ Gift)	20	0/-3	6	110
Parierschilde*					
Bock (RS1)	1W	120	-3/0	2	80
Panzerarm (RS1)	1W	220	-4/ + 1	2	135
Trickwaffen					
Veteranenhand	1W + 1	60	-2/-6	5	225
Havenarohr (Dolch)	1W + 1	20	0/-4	4	145
Havenarohr (Blasrohr)	Gift	15	Reichweite: 15 m		s.o.
Hutfeder	1W + 1	15	Reichweite: 20 m		225
Waffengürtel (Eisenglieder)		80			60
Schwertscheide		80			20
Dolchscheide		10			12

* siehe Anmerkungen

Efferdbart: Dreizack mit im Dreieck angeordneten Zinken, gut geeignet, um gegnerische Schwertstiche abzufangen. Beliebt bei den Havener Fischern, die den Bart auch als **Wurfspeer** verwenden.

Tuzakmesser: Sehr leichte Zweihandwaffe aus hochwertigem Stahl. Das Schwert wird in einer Holzscheide frei in der Hand getragen; eine Befestigung am Gürtel ist unüblich. Am Heft des Tuzakmessers ist ein kleines Glöckchen angebracht, das während eines Kampfes fröhlich klingelt. Dennoch kommt selten Heiterkeit auf, wenn das Schwert von einem Meisterkämpfer geführt wird. Abzug auf AT und PA ergibt sich aus der Geschicklichkeit des Kämpfers: 15 minus GE-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Eine GE über 15 ergibt **keinen** Zuschlag auf die AT- und PA-Werte.

Ochsenherde: Eine fürchterliche Waffe, wenn sie von einem überdurchschnittlichen starken Kämpfer geführt wird. Bei niedriger KK erreicht man kaum die für eine erfolgreiche Attacke erforderliche Schnelligkeit. Dazu ist das Gewicht der Ochsenherde zu groß: 17 minus KK-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Kein Zuschlag für eine KK über 17.

Doppelkhunchomer: Prunkzweihänder aus Südaventurien, wird ohne Scheide in einem Gehänge auf dem Rücken getragen.

Rondrakamm: Wird ohne Scheide (meist über der Schulter) getragen. Eine in Abwehr und Verteidigung gleich gute Zweihandwaffe.

Zweililien: Sehr verbreitet in der Gegend um Elvenia. Um die Waffe zu ihrer vollen Wirkung zu bringen, benötigt man langes Training und eine außerordentliche Geschicklichkeit. 16 minus GE gleich Abzug auf AT und PA.

Khunchomer: Breiter, südaventurischer Säbel. Wird ohne Scheide im Gürtel getragen.

Brabakbengel: Schwerer Streitkolben mit langer Stoßspitze. Effektive Handhabung nur bei hoher KK möglich. 17 minus KK-Wert gleich Abzug auf AT und PA. Kein Zuschlag für eine KK über 17.

Rabenschnabel: Leichter Kriegshammer mit gefährlicher Spitze. Beliebte Reiterwaffe.

Basiliskenzunge: Zweischneidiger Dolch mit gewellter Klinge. Wird häufig von Damen getragen.

Ogerfänger: Die Widerhaken in der Klinge klappen heraus, wenn versucht wird, die Waffe aus der Wunde zu ziehen. So lange sie im Körper verbleibt, verursacht sie 1W Schadenspunkte pro Spielrunde. Die Waffe kann nur nach dem Kampf entfernt werden — entweder mit Gewalt (3W SP) oder durch einen Wundarzt oder Heiler (1W SP).

Mengbilar: Giftdolch aus Mengbilla mit ausgehöhltem Griff und Giftkanal in der Klinge. Sehr zerbrechlich.

Bock: Kleiner Schild, erhöht den RS um 1. Kann auch zu Attacken verwendet werden. Der Kämpfer hat dann 2 AT in einer KR. Gehen jedoch beide Attacken fehl, darf er die nächstfolgende(n) Attacke(n) seines(r) Gegner(s) **nicht** parieren.

Panzerarm: Parierschild, der den ganzen Unterarm bedeckt, Verwendung, siehe Bock.

Veteranenhand: Die Waffe wird als Handschuh getragen und gleicht einer ledernen Handprothese. Wenn der Träger die Faust ballt, schieben sich vier Messerklingen nach vorn. Mit der **Veteranenhand** kann man keine andere Waffe führen und auch keinen zweiten Angriff pro KR ausführen.

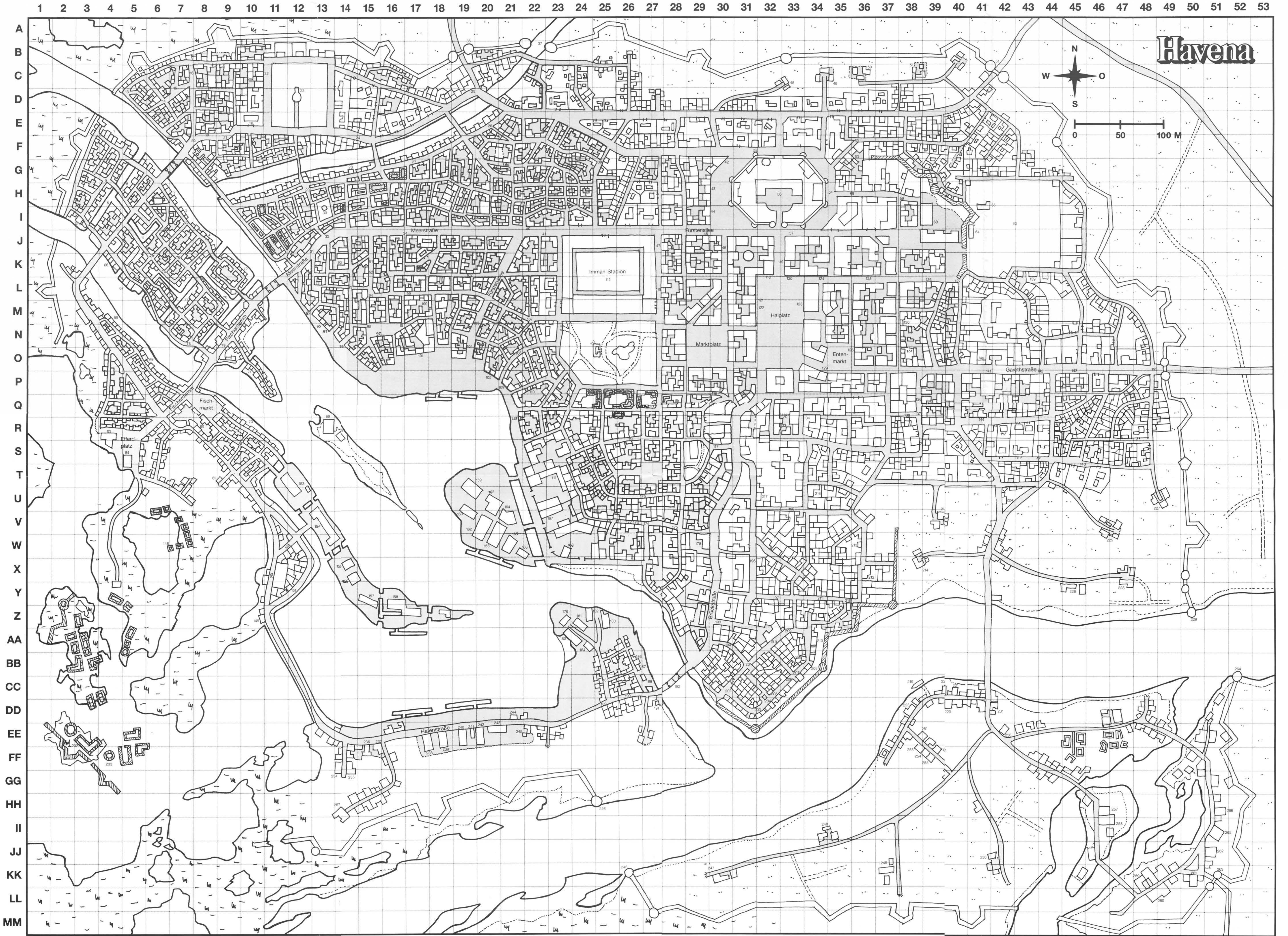
Havenarohr: Spazierstöckchen aus Ebenholz mit silbernem Knauf und Fußstück. Die längere Hälfte des Rohres läßt sich nach Entfernen des Fußstücks als Blasrohr verwenden, die kürzere Hälfte als dreikantiger schlanker Stoßdolch. Giftige Blasrohrpfeile können im hohlen Griff versteckt werden.

Hutfeder: Wurfscheibe mit drei Sichelklingen. Die Scheibe wird häufig bunt bemalt als Hutschmuck getragen. Entfernungstabelle für die Wurfaffe, siehe Wurfheil, **Buch der Regeln I**, S. 41.

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 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
AA
BB
CC
DD
EE
FF
GG
HH
II
JJ
KK
LL
MM





Havena

Für alle Rollenspiele

Lassen Sie sich entführen in die Stadt an der Mündung des Großen Flusses, die Stadt der Seefahrer und Landgänger, der Armen und Reichen, Streuner und Abenteurer, Zauberer, Geweihten und Priester. HAVENA – eine Legende erwartet Sie!

Das bewährte Autorenteam des Schwarzen Auges hat mit dieser sinnvollen Erweiterung eine umfangreiche Materialsammlung vorgelegt: Auf 64 Seiten erfahren Sie alles über Geschichte, Gegenwart, Politik, Handel, Bewohner, Handwerksgilden, aber auch Vampire, Schwarzmagier und die sagemumwobenen Necker, jene Meermenschen, die im alltäglichen Trubel dieser Stadt schon längst kein Aufsehen mehr erregen.

Über 250 Häuser, rund 150 Personen und knapp 30 verschiedene Organisationen werden an dieser Stelle teils detailliert, teils in Stichworten berührt, und ein sechsseitiger Tabellenschirm informiert einerseits

über Begegnungen jeglicher Art in den Straßen und Gebäuden der Stadt, an-

dererseits über die in dieser Stadt üblichen Preise für verschiedenste Waren des täglichen Gebrauchs. Zusätzlich werden rund 20 neue Waffen vorgestellt, komplett mit sämtlichen notwendigen Werten.

Ein vierfarbiger, abwaschbarer, großformatiger Stadtplan dient Spielern und Spielleitern als Orientierungshilfe, während ein doppelt so großer (A 1) einfarbiger Plan dem Spielleiter als Wegweiser unschätzbare Dienste leistet. Außerdem sind die wichtigsten Gebäude der Stadt noch einmal detailgetreu auf Grundrißplänen wiedergegeben. Und für Würfelfreunde wurden diesmal drei zehnsseitige (!) Würfel hinzugefügt.

Übrigens: Dies ist erst der Anfang dieser Stadtbeschreibung; durch eine neuartige Gliederung des Stadtführers kann HAVENA praktisch unbegrenzt ausgebaut werden.

Ein Muß für **alle** Rollenspieler – unverzichtbar für alle Spieler des Schwarzen Auges...



**Droemer
Knaur**

32 000 - 2

**Schmidt
Spiele**

01790