

Das Schwarze Auge



HAVENA
VERSUNKENE GEHEIMNISSE

HAVENA

Südhafen (SÜ)

SÜ01 Haus der Flusslotsengilde

SÜ02 Haus der Seelotsengilde

SÜ03 Scharfrichterhütte

SÜ04 Kontor Ongswin

SÜ05 Wagnerei Pir Kutschner

SÜ06 Brauerei Havenabier

SÜ07 Werft Saordubh

SÜ08 Werft Maraiche

SÜ09 Hafenmeisterei des Südhafens

SÜ10 Zollbrücke

Boroninsel (BO)

BO01 Wohnhaus der Borongeweiheten

Fischerort (FI)

FI01 Efferdschule

FI02 Spukspeicher

FI03 Hafenmeisterei des Binnenhafens

FI04 Seekadettenschule

FI05 Garnison der Seekrieger

Krakeninsel (KR)

KR01 Pfeifenkraut Runon Ghoern

KR02 Bootsbauerin Arna Sorinnan

KR03 Krakenwache

Marschen (MA)

MA01 Theater an der Gauklergasse

MA02 Haus Marteniel

MA03 Hungerturm

MA04 Kevendochs exotische Krämerwaren

MA05 Bäckerei Brandub

MA06 Nordtor

MA07 Marschentor

Orkendorf (OR)

OR01 Tätowierer Thorkar Frenjason

OR02 Gute Güter Guthbrod

OR03 Wolters Krämerladen

OR04 Kuriositäten Runwald

OR05 Heilerin Dhanara Faihe

OR06 Nechts Menagerie

Nalleshof (NA)

NA01 Hafenmeisterei des Seehafens

NA02 Kontor Rastburger

NA03 Kontor Engstrand

NA04 Kontor Stoerrebrandt

NA05 Totenpier

NA06 Haus der Efferdbrüder

NA07 Nalleshofwache

NA08 Waffenhändlerin Curamach

NA09 Laternenmacher Igwun Blyain

NA10 Garos Rollfuhrwerke

NA11 Maler Juce

Feldmark (FE)

FE01 Glockengießerei Kuinocs

FE02 Gerberei Reißgrams Speichel

FE03 Südtor

Oberfluren (OF)

OF01 Sternwarte

OF02 Instrumente Allain Ruggard

OF03 Haus des Stadtvogts

OF04 Fürstenpalast

OF05 Stadthaus

OF06 Weinhändler Hal Austrolf

OF07 Maskenmuseum

OF08 Wachsfigurenkabinett

OF09 Fürstliche Münze

OF10 Nostrianer Tor

OF11 Garnison

OF12 Kriegerakademie Ruadas Ehr

OF13 Beilunker Reiter

OF14 Schwertschule Uinin

Unterfluren (UF)

UF01 Siechenhaus

UF02 Apotheke Ehrwalt

UF03 Villa Rastburger

UF04 Schlosser Zirkeldreher

UF05 Spielzeugmacherin Riandra Stevir

UF06 Schneider Aradin

UF07 Badehaus Nixenquell

UF08 Bogenbauer Silberblüte

UF09 Prinzessin-Emer-Brücke

UF10 Simiadanes Werkstatt

UF11 Havena-Fanfane

Fortsetzung Unterfluren (UF)

UF12 Gareth Tor

UF13 Alter Geschützturm

G01 Taverne ‚Zum Aal‘ (KR)

G02 Taverne ‚Rahjas Lobgesang‘ (MA)

G03 Taverne ‚Alte Marschen‘ (MA)

G04 Kneipe ‚Krakenkönig‘ (OR)

G05 Hotel ‚Zum Goldenen Drachen‘ (OR)

G06 Herberge ‚Heldenzuflucht‘ (OR)

G07 Hotel ‚Großmast‘ (OR)

G08 Gasthaus ‚Esche und Kork‘ (OR)

G09 Bordell ‚Hafenmaid‘ (OR)

G10 Taverne ‚Fürstenschänke‘ (OF)

G11 Hotel ‚Am Palastgarten‘ (OF)

G12 Schänke ‚Oase der 1.000 Freuden‘ (OF)

G13 Schänke ‚Rondras Einkehr‘ (OF)

G14 Hotel ‚Havenapalast‘ (UF)

G15 Taverne ‚Zum Gareth Tor‘ (UF)

G16 Pension ‚Am Fischmarkt‘ (FI)

G17 Taverne ‚Zum Goldbutt‘ (FI)

G18 Pension ‚Flussdämon‘ (SÜ)

G19 Taverne ‚Zum Scharfen Hobel‘ (SÜ)

G20 Herberge ‚Drachenschiff‘ (NA)

G21 Taverne ‚Salzfass‘ (NA)

G22 Schänke ‚Schipperkrug‘ (NA)

G23 Herberge ‚Walfisch‘ (NA)

G24 Vergnügungsschiff ‚Rethis‘ (FE)

G25 Taverne ‚Schatzinsel‘ (FE)

T01 Borontempel (BO)

T02 Alter Efferdtempel (FI)

T03 Tsatempel (FI)

T04 Rahjatempel (MA)

T05 Ingerimtempel (NA)

T06 Neuer Efferdtempel (OF)

T07 Rondratempel (OF)

T08 Traviatempel (OF)

T09 Praiostempel (OF)

T10 Hesindetempel (UF)

T11 Perainetempel (UF)



UNTERSTADT

Firunstadt (FS)

FS01 Thaumaturgische Akademie

FS02 Große Bibliothek

FS03 Kaiser-Gerbald-Säule

Lhamin (LH)

LH01 Gartheltas Puppentheater

Efferdheim (EH)

EH01 Lagerhäuser Bhuan Bruadhir

Fürstenstieg (FÜ)

FÜ01 Ferdokbogen

FÜ02 Stolz von Gareth

FÜ03 Perlenschmiede

FÜ04 Spukgasthaus ‚Efferdsgrab‘

FÜ05 Nahemas Turm

FÜ06 Thermen

FÜ07 Talagh Gorn

T12 Haus des Goldenen Dreizacks (LH)

T13 Perainetempel (LH)

T14 Praiostempel (LH)

T15 Traviatempel (FS)

SÜ Südhafen

BO Boroninsel

FI Fischerort

KR Krakeninsel

MA Marschen

OR Orkendorf

NA Nalleshof

FE Feldmark

OF Oberfluren

UF Unterfluren

FS Firunstadt

LH Lhamin

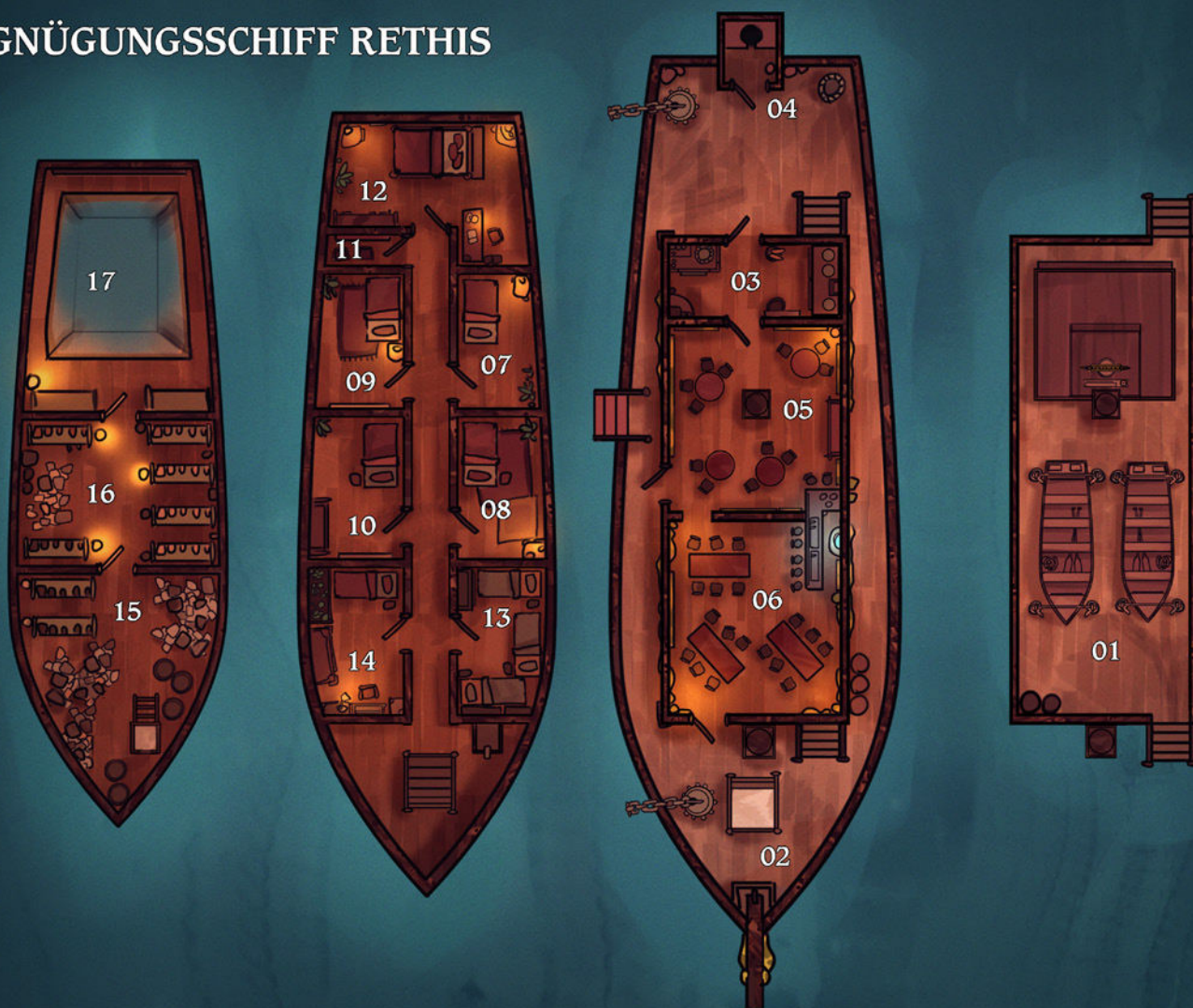
FÜ Fürstenstieg

EH Efferdheim



TAVERNE ESCH UND KORK

VERGNÜGUNGSSCHIFF RETHIS



FÜRSTENPALAST



DIE MOORBURG





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Anton Weste mit Beiträgen von Nikolai Hoch,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr und Fabian Talkenberg

Lektorat

Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

Korrektorat

Nikolai Hoch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Klaus Scherwinski, Luisa Preißler

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Lukas Banas, Steffen Brand, Sandra Braun, Tristan Denecke,
Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Matthias Kinnigkeit, Jennifer S. Lange, Annika Maar,
Hannah Möllmann, Nikolai Ostertag, Tobias Rhein, Janina Robben, Matthias Rothenaicher,
Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Holger Schulz, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek,
Rabea Wieneke, Karin Wittig, Malte Zirbel

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

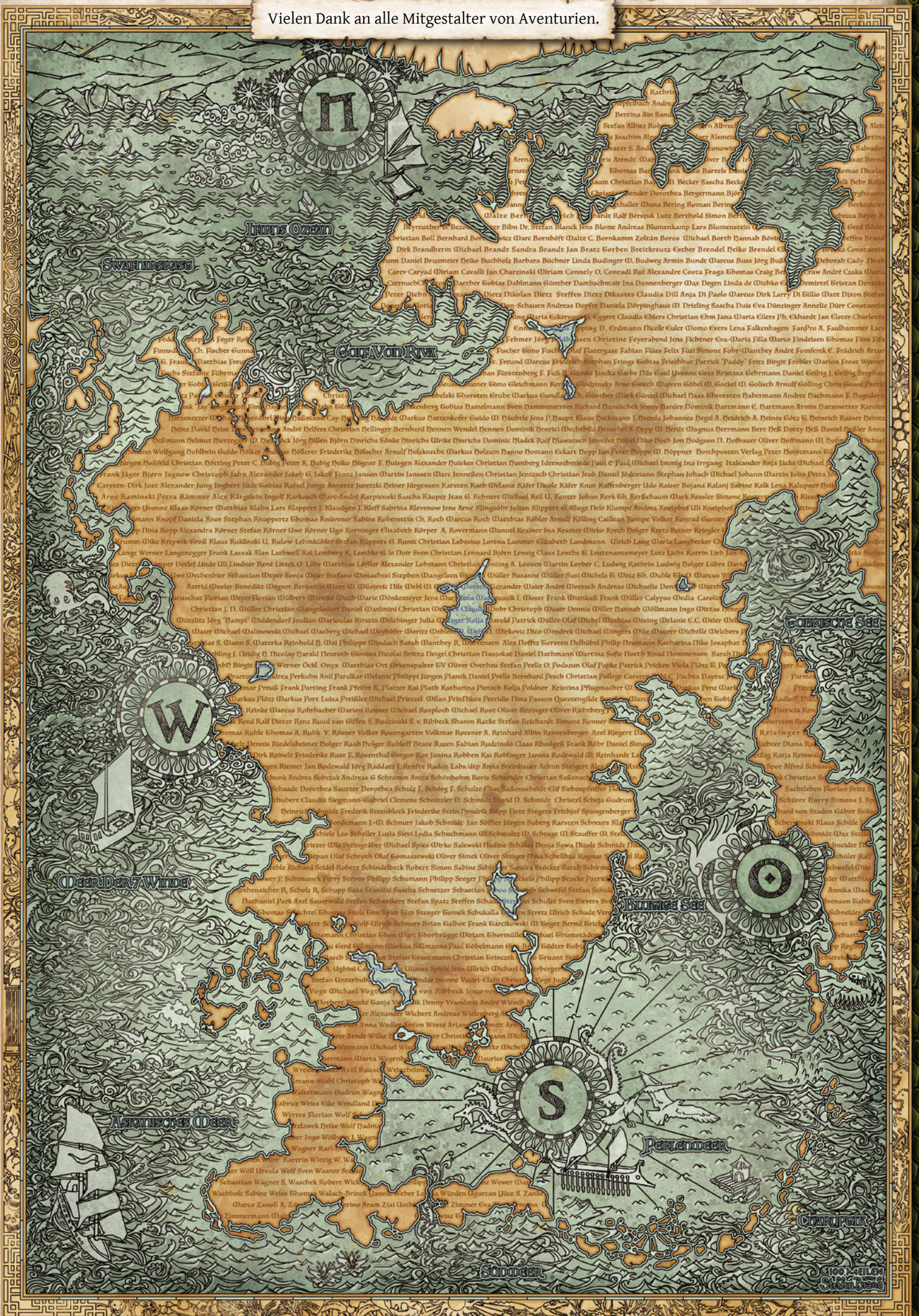
sind eingetragene Marken der Signi icant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der
Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbrei-
tung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähn-
lichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Julian Härtl, Dominic Hladek, Jeanette Marsteller,
Carolina Möbis, Michael Rost, Gudrun Schürer und alle
Unterstützer des Havena-Crowdfundings, ohne deren
Vertrauen diese Spielhilfe nicht entstanden wäre.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Havena - Stadt im Nebel	06	Helden Havenas	77
Stadtteile Havenas	11	Professionen	77
Orte im Detail	33	Wesenszüge	82
Kultur & Wissenschaft	44	Allgemeine Sonderfertigkeiten	83
Handel & Wandel	49	Efferdgeweihte	84
Flora & Fauna	52	Gegenstände	87
Götter & Dämonen	61	Tauchregeln	93
Zauberei & Hexenwerk	63	Index	95
Rang & Namen	65	Mysteria & Arcana	97
Mythos & Historie	72		

Einleitung

Vorwort

Willkommen in Havena, der Hafenstadt, in der schon seit 1984 frischgebackene DSA-Helden ihr Abenteuerleben beginnen. Die legendäre Havena-Box aus der 1. Edition von **Das Schwarze Auge** war die erste ausführliche Stadtbeschreibung für Aventurien. Sie ermöglichte es den Spielrunden, tief in die nebligen Gassen einzutauchen und etliche Häuser und ihre Bewohner kennenzulernen. Unzählige Helden haben im *Esche und Kork* gefeiert, Rat im Alten Efferdtempel erfragt und in der versunkenen Unterstadt finstere Kultisten gestellt. Obwohl Havena in den folgenden DSA-Editionen immer wieder ergänzt und aktualisiert wurde, konnte nie wieder die faszinierende Beschreibungstiefe der Anfangszeit erreicht werden. Bis heute. Der vorliegende Band **Havena – Versunkene Geheimnisse** bietet eine umfangreiche Darstellung der Hafenstadt mit ausgewählten Örtlichkeiten, wichtigen Personen und etlichen Geheimnissen, die nach Abenteurern rufen. Pläne der Stadt, der Unterstadt, vom Umland und von vielen Gebäuden machen Havena direkt am Spieltisch nutzbar.

Streif die Regenjoppe über, zieh die hohen Stiefel an, nimm die blau glühende Gwen Petryl-Laterne in die Hand und komm mit nach Havena! Begleitung ist immer willkommen, denn es kann schaurig werden, wenn der kalte Nebel aus der Unterstadt herüberzieht und seltsame Dinge aus dem Hafenbecken steigen.

Anton Weste

im Herbstregen, Wedemark, Oktober 2017

Beschreibungen und Formate

Spieler- und Meisterinformationen

Die Texte in diesem Band sind von Seite 1 bis 96 für Spieler wie Meister gleichermaßen geeignet. Das Kapitel **Mysteria & Arcana** ab Seite 97 ist den Meistern vorbehalten und solchen Spielern, die mehr über die Hintergründe und Geheimnisse der Stadt und ihrer Bewohner wissen wollen und zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit dem Symbol der Meistermaske gekennzeichnet sind: .

Der Index enthält keine Verweise zu diesem Teil des Buches. Die Orientierung sollte dem Meister anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leichtfallen.

Gebäude und Orte

Über einzelne Orte Havenas werden in der Beschreibung Angaben gemacht, die im Folgenden erläutert sind.

Kürzel: Jedes Gebäude besitzt ein Kürzel, mit dem es z. B. auf dem Stadtplan bezeichnet wird. Das Kürzel setzt sich aus T für einen Tempel, G für ein Gasthaus oder zwei Buchstaben für den zugehörigen Stadtteil und einer je Buchstaben fortlaufenden Nummer zusammen.

Abkürzungen der Stadtteile: SÜ = Südhafen (S01), BO = Boroninsel (S02), FI = Fischerort (S03), KR = Krakeninsel (S04), MA = Marschen (S05), OR = Orkendorf (S06), NA = Nalleshof (S07), FE = Feldmark (S08), OF = Oberfluren (S09), UF = Unterfluren (S10), UN = Unterstadt (S11)

Kennzeichen: Vor dem Schrägstrich ist das Aushängeschild des Gebäudes beschrieben, sofern eines existiert: eine Inschrift, eine Tafel, ein Schild. Ist die Beschreibung in Klammern gesetzt, handelt es sich um eine bildliche Darstellung mit genanntem Motiv. Hinter dem Schrägstrich steht ein kurzer Satz, wie ein Einheimischer den Weg zum Gebäude weisen könnte.

Typ: Nennt die Verwendungsart(en) des Gebäudes in einer Abkürzung. Typen sind: Di = sonstige Dienstleistung, Du = Dungeon, Fü = fürstliches Gebäude, Ga = Gastronomie, Hw = Handwerk, Kr = Kriminelles, Ma = magische Dienstleistung, Te = Tempel, Üb = Übernachtung, Wo = Wohnhaus

Vorsteher/Besitzer/Leiter: der/die Verantwortliche an diesem Ort.

Reichtum (R): Zeigt auf einer Skala von 1 (= minimal) bis 6 (= immens) an, wie wohlhabend ein Ort ausgestattet ist. 1 stellt dabei eine Bretterbude im Orkendorf dar, 6 den Fürstenpalast und wirklich reiche Patriziervillen.

Unbefugtes Eindringen (U): Die drei Zahlen stehen für die Schwierigkeit, diesen Ort unbefugt mit Gewalt, Heimlichkeit oder Übertölpeln zu betreten, wobei die Skala von 1 (= minimale Schwierigkeit) bis 6 (= immense Schwierigkeit) reicht (siehe Kasten).

Qualität/Preis/Schlafplätze (Q/P/S): Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offen stehen,

meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Organisationen

Die folgenden Angaben werden bei der Beschreibung von Gruppierungen verwendet.

Weitere Bezeichnungen: andere Namen der Organisation neben ihrem gängigsten, z. B. ein Spitzname oder eine abwertende Bezeichnung

Symbol/Erkennungszeichen: beschreibt vor dem Schrägstrich das Zeichen, Symbol oder Wappen, das die Organisation als Emblem benutzt, und nennt hinter dem Schrägstrich Möglichkeiten, wie sich Mitglieder untereinander erkennen, so z. B. eine Parole bei einer Geheimorganisation

Wahlspruch: Motto der Organisation

Herkunft: knappe Angabe über den Ursprung der Organisation

Personen der Historie: wichtige Figuren der Vergangenheit

Größe: Anzahl der Mitglieder, gerundet

Hierarchie: nennt nach der Angabe, ob die Hierarchie locker, mäßig oder streng ist, dazu die einzelnen Grade der Mitgliedschaft. Um die Organisationen untereinander vergleichen zu können, haben alle Organisationen vier Grade. Die Gemeinschaft selbst kann dabei zwischen mehr oder weniger als vier Hierarchiestufen unterscheiden. Grad I bezeichnet die niederrangigsten Mitglieder oder den Rand der Organisation, Grad IV die Anführer.

Wichtige Personen: aktuelle Mitglieder, die entweder innerhalb der Organisation bedeutende Position einnehmen oder erzählerisch interessant sind

Stützpunkte: Orte in Havena, an denen die Organisation Präsenz zeigt, z. B. Haupthäuser, Ausbildungsstellen, Lager oder Treffpunkte

Domänen: Tätigkeiten und Ziele der Organisation

Zusammenhalt, Beziehungen und Finanzkraft: beschreiben jeweils auf einer Skala von 1 (= minimal) bis 6 (= immens), wie sehr sich die Mitglieder einander verbunden fühlen, füreinander einstehen und Loyalität zu ihrem Verbund empfinden, bzw. wie groß die Beziehungen und finanziellen Ressourcen der Organisation sind.

Zitat: ein typischer Ausspruch aus dem Mund eines Mitglieds

Unbefugtes Eindringen

Gewalt

Umfasst alle Formen brachialen Vorgehens, z. B. Türen, Fenster oder Truhen aufbrechen, Personen angreifen und überwältigen.

- 1 – keine verwehrten Zugänge; keine nennenswerten baulichen Maßnahmen, die Eindringlinge abhalten; keine Bewohner, die körperlichen Widerstand leisten; niemand, der bei Lärm zu Hilfe eilen würde
- 3 – einigermaßen stabile Zugangstüren und Aufbewahrungsbehälter; viele kaum wehrhafte oder wenige wehrhafte Bewohner; nach einiger Zeit wird in der Umgebung Alarm geschlagen und es kommt Hilfe herbei
- 6 – kaum zerstörbare Zugänge und Behälter (z. B. Angarar Panzerschränke); spezielle bauliche Sicherungen gegen Gewalttäter; Elitewächter, magische oder karmale Verteidigung; ausgeklügeltes Alarmsystem, das schnell weitere Hilfe herbeieilen lässt

Heimlichkeit

Bezieht sich auf alle Möglichkeiten, ungesehen einzudringen, zu schleichen, sich zu verstecken und Schlösser zu knacken.

- 1 – keine verschlossenen Türen und Behältnisse; einfacher Zugang, keine Wächter
- 3 – mäßig komplizierter Zugang, z. B. Erklettern einer Hausfassade zum Erreichen eines Fensters im 2. OG; mittelschwere Schlösser, einfache Fallen, Bewohner und/oder Wächter vorhanden und je nach Tageszeit (un-)aufmerksam
- 6 – schwieriger Zugang; kaum Schwachstellen, hochkomplizierte Schlösser, intensive Dauerüberwachung; magischer/karmaler Alarm, raffinierte Fallen; der Wachhund lässt sich kaum ruhigstellen

Übertölpeln

Umfasst Betrügereien, List und das Vorspielen falscher Tatsachen, um sich Zutritt zu verschaffen, wie beispielsweise eine Wache zu betören oder sich als entfernter Verwandter, Eintreiber einer Unterweltgröße oder Inspekteur von der Brandwache auszugeben.

- 1 – sehr leichtgläubige Bewohner, bei denen ein einfacher Vorwand reicht; Schwächen der Bewohner sind leicht zu erkennen und auszunutzen
- 3 – durchschnittliche Betrugs- und Verstellungskünste vonnöten; die Bewohner erwarten aber hinreichende Indizien, dass die aufgetischte Geschichte stimmt; gewisses Misstrauen, das solide Überredungskunst benötigt; Schwächen der Bewohner können mit guter Beobachtungsgabe identifiziert werden
- 6 – aufgeweckte und höchst misstrauische Bewohner; strikt eingehaltene Regeln, wer das Gebäude betreten darf; die Identität muss hieb- und stichfest sein, keine Schwächen der Bewohner erkennbar; braucht extrem gute Betrüger und Schwindler



HAVENA – STADT IM NEBEL



Havena*, Sitz des Fürsten von Albernia, liegt im sumpfigen Delta des Großen Flusses am Elderlif, dem nördlichsten Mündungsarm. Die Stadt ist der bedeutendste Hafen des Mittelreichs am Meer der Sieben Winde und mit 30.000 Einwohnern nach Gareth die zweitgrößte Metropole im Reich. Der seit vielen Jahrhunderten wichtige Handelsplatz zwischen Fluss- und Seeschifffahrt prägte das Garethi-Wort für eine Anlegestelle: Hafen. Aber Havena steht auch für den Zorn der Götter, der vor fast 350 Jahren in Form einer gigantischen Flutwelle über Schiffe und Häuser kam. Nicht zuletzt deswegen bringt man Efferd, dem Schutzgott der Stadt, große Demut entgegen. Gut gefüllte Opferstöcke und ehrfürchtige Gebete sollen sicherstellen, dass sich eine solche Katastrophe nicht noch einmal ereignet. Westlich des Hafens erinnern die überfluteten und unheimlichen Ruinen der Unterstadt an Efferds Zorn. Der untergegangene Teil der alten Stadt wird abergläubisch gemieden. Vor stolzen Segelschiffen am Kai, zwischen windschiefen Fassaden im Licht blauer Gwen Petryl-Steine und in von traurigen Gesängen erfüllten Tavernen spürt man Havenas verwundete Seele. Ihre zwei Seiten zeigt sie immer aufs Neue: Vergehender Glanz und trübe Hoffnungslosigkeit hier, Aufbruch und Versprechen frischen Windes dort.

* Ausgesprochen mit langem „e“; man erkennt Auswärtige leicht, wenn diese die Aussprache mit kurzem „e“ bevorzugen. Die Einwohner werden „Havener“ genannt, das Adjektiv lautet „havenisch“, häufig wird aber auch schlicht „Havener“ mit dem gewünschten Begriff kombiniert, wie beispielsweise beim Havener Messer.

Rundgang

Das heutige Havena besitzt zehn Stadtteile. Die **Altstadt** mit ihren kleinen, engen und alten Gassen wie Häusern liegt im Westen. Sie grenzt direkt an die **Unterstadt** und besteht aus sieben Vierteln, die 702 BF von den Wassermassen der Großen Flut nicht vollends verschlungen wurden:

- der einfache und von Fischerei geprägte Fischerort
- die von Kanälen geprägte und von alten Traditionen beherrschte Krakeninsel
- das vom Rahjaglauben geprägte Marschen
- das berühmte und verfallende Orkendorf
- der von der Seefahrt geprägte Nalleshof
- der geschäftige Südhafen
- die gefürchtete Boroninsel, auf der jene Toten ihre letzte Ruhe finden, deren Asche nicht dem Großen Fluss übergeben wird.

Havena in Kürze

Beinamen: die Blaue, die Unsinkbare, Stadt im Nebel

Region: Mittelreich, Fürstentum Albernien, Freie Stadt Havena

Einwohner: 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft: Sitz des albernischen Fürsten Finnians des Seefahrers; über die Stadt herrschen Stadtvogt Ardach Herlogan, der Ältestenrat und der Rat der Kapitäne.

Garnisonen: 3 Schwadronen des Fürstlichen Leibregiments Niamad Bennain (Schwere Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogts

Stadtteile: Fischerort, Krakeninsel, Boroninsel, Marschen, Orkendorf, Nalleshof, Südhafen, Oberfluren, Unterfluren, Feldmark; versunkene Unterstadt im Westen

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, darunter zwei Tempel des Efferd; zahlreiche Schreine von Heiligen und Halbgöttern sowie anderen, meist verbotenen Kulturen. Besondere Verehrung genießt Efferd als Schutzgott, der hier auch (anstelle von Phex) für den Seehandel zuständig ist. Sitz von Metropolit des Praios und der Rondra.

Magie: keine Magierakademie, keine legalen Anbieter alchemistischer und magischer Dienstleistungen; in Havena herrscht ein stadtweites Magieverbot, das nur für Heil- und Antimagie weniger streng ausgelegt wird.

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Esche und Kork* (Q3/P3/S12; Immankneipe), Hotel *Havenapalast* (Q5/P5/S32; bestes Haus der Stadt), Schänke *Oase der 1.000 Freuden* (Q4/P6/S-; mit tulamidischem Flair), Schänke *Rondras Einker* (Q3/P3/S-; Stammkneipe der Kriegerakademie), Taverne *Schatzinsel* (Q2/P3/S-; Treffpunkt für Schatzsucher), Vergnügungsschiff *Rethis* (Q4/P5/S-)



Handel & Gewerbe: Umschlagplatz für Waren aller Art, die zwischen Fluss- und Seeschiffen verladen werden, viele Werften und Kontore, reges Geschäft mit Schmuggelware; magische Gegenstände und Alchimica unterliegen strengen Einfuhrbeschränkungen.

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Efferd (*Tag des Wassers*, Umzug durch die Stadt); 30. Efferd (*Fischerfest*); 21. Peraine (*Tag der Befreiung*, Niamad Bennains Sieg über die Magiertyrannen); 16. Ingerimm (*Tag der Großen Flut*, Schweigestunden, Opferungszeremonien)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Lata, die Drachenschildkröte (Sendbotin Efferds), Yonahoh, der Multipode (Ungeheuer der Unterstadt), Arbolan Havena (Kapitän und Stadtgründer), Nahema (mysteriöse Hexe), Branwen Bruadh

hir (Efferdsgeweihte, erneuerte nach der Großen Flut den Efferdkult), Cuanu ui Bennain (verschollener ehemaliger König)

Besonderheiten: großer Handelshafen mit gefährlicher Zufahrt (viele tückische Sandbänke), unheimliche und zu großen Teilen im Wasser versunkene Unterstadt mit zahllosen Ruinen, gehäuftes Niedergehen von Gwen Petryl-Meteoriten, Kriegerakademie *Ruadas Ehr*, Schwertschule ni Uinin, Seekadettenschule von Havena, Hauptsitz der Efferdbrüder, Boroninsel, Prinzessin-Emer-Brücke über den Großen Fluss, Wasserschloss Feenquell, Kaverne der efferdheiligen Riesenschildkröte Lata

Stimmung in der Stadt: efferdergeben, freiheitsliebend, geschäftstüchtig, melancholisch. Häufig sind Zeichen von Verfall früheren Glanzes. Man ist misstrauisch gegenüber Magie und dem Boronkult, dem Mittelreich und der Kaiserin gegenüber zwiespältig.

Was die Havener über ihre Stadt denken: »Efferd hat uns alles gegeben und uns alles genommen. So oder so, vergessen hat er uns nie.«

Erst nach der Großen Flut wurde die **Neustadt** im Osten errichtet. Prachtvolle Händlervillen stehen hier neben Stadthäusern des Adels und beschaulichen Gutshöfen. Die Straßen sind weniger verwinkelt und deutlich breiter als in der Altstadt. In den drei neueren Vierteln leben vor allem die betuchteren Bürger der Stadt:

- die ländliche Feldmark jenseits der Prinzessin-Emer-Brücke

- das wohlhabende Oberfluren rund um den Fürstenpalast
- das spießbürgerlich anmutende Unterfluren mit vielen Handwerkern

»Die besten Tage dieser Stadt scheinen mir vorbei zu sein, aber Havena bleibt ein aufregendes Pflaster. Nie würde ich einen Besuch hier missen wollen!«
—Carolán Calavanti, horasischer Streuner



Klima & Wetter

Die Winde und die Wasser, Efferds Domänen, bestimmen das Leben der Havener. Der Hafenbetrieb und die Fischerei sind von Gezeiten und Winden abhängig. Dichter Nebel und Sturm bringen die umtriebige Stadt zum Stillstand. Als typisches „Havenawetter“ gelten Regen oder Nebel, auch wenn beide nicht so häufig sind, wie man es im Horasreich oder in den inneren Provinzen erzählt.

Sieben Winde

Die Havener schreiben Wetterlagen gerne – mehr oder minder eindeutig – einem der **Sieben Winde** zu. Die Alveraniare Efferds, die dem westlichen Meer seinen Namen gaben, wechseln sich mit Fluch und Segen ab, den sie über die Küste bringen. Der Meister kann das aktuelle Wetter mit einem Wurf auf den W20 bestimmen.

W20	Wind	Typische Windrichtung / Stärke	Wettercharakter
1-8	Beleman	West / schwach bis stark	stetes Wolkentreiben, heiter bis bedeckt; trocken bis Dauerregen; mild; vertreibt oft Nebel und bietet gute Sicht
9-13	Nuianna	Nordwest / schwach	dunstig bis tief vernebelt; feucht; kalt
14-15	Horoban	Südost / schwach bis mäßig	sonnig bis bewölkt; trocken, aber dunstig; warm
16-17	Rondrikan	Nordwest / stark bis stürmisch	dunkelwolkig; Regen und Gewitter; kühl, Sturmflut möglich, im Winter Schneesturm
18	Caranthu	Ostnordost / schwach bis mäßig	sonnig bis bewölkt; trocken; im Sommer warm, im Winter eisig
19	Baltrir	West / mäßig bis stürmisch	heiter bis bedeckt; trocken bis Schauer; schneidend kalt aus den Höhen fallend und in Böen alles mit sich reißend
20	Katla	wechselnd / mäßig bis stürmisch	unbeständig, schneller Wetterwechsel, Windhosen, plötzliche Sturmflut

Keiner der Sieben Winde ist die „saure Luft“ oder „der Brodem“: So nennen es die Havener, wenn faulige Gerüche und kalter Dunst aus der Unterstadt wehen. Dann sind die Altstädter gereizt und furchtsam. Man sagt, der Brodem trage Unglück in die Häuser.

Nebel

»Wenn Efferd den Nebel nicht zur Praiosstund' verbannt, kehrt lieber heim, denn dann sind die finsternen Gewalten der Unterstadt besonders mächtig.«
—gehört in Fischerort, neuzeitlich

Den Beinamen der Stadt im Nebel trägt Havena oft zu Recht. An vielen Morgen und manchen Abenden steigen die kühlen Schwaden aus Hafen, Fluss und Unterstadt, um sich das Land einzuverleiben. Im Herbst, vor allem im Boronmond, liegt Havena manchmal tagelang unter Nuiannas dichtem Laken. Bei Bodennebel ragen Schiffsmasten und hohe Gebäude aus dem Nebelmeer heraus. Der Nebel kann so dicht werden, dass der Schiffsverkehr eingestellt wird, Passanten und Fuhrwerke kollidieren und Diebe die schlechte Sicht ausnutzen. Der Sichtmodifikator durch Nebel reicht von Stufe 1 bei Dunst bis Stufe 3 bei starkem Nebel.

Glocken an Booten, Muschelhörner an Anlegestellen, kleine Blendlaternen und lautes Rufen eines weittragenden „Nuianna!“ helfen dabei, sich in den Schwaden bemerkbar zu machen. Hornsignale von der Zollbrücke gehören in den Nebelstunden zum Klangbild der Stadt.

Am Südhafen lauschen Turmwachen bei dichtester Suppe, ob sie das Knarren und Kettenrasseln des gefürchteten Geisterschiffs von *Norrasch dem Nebelbart* näherkommen hören. 🐉 102

Hochwasser

Auf flachem Sumpfland errichtet, liegt Havena fast auf Meereshöhe. Manche Stadtteile ragen dabei etwas weiter über die Wasserlinie hinaus als andere, was bei Hochwasser entscheidend sein kann. Krakeninsel, Marschen, Oberfluren und Unterfluren sind vor hohen Wasserpegeln weitgehend sicher, aber manche Bereiche in Nalleshof, Fischerort und ärmliche Häuser im Orkendorf stehen mehrmals im Jahr unter Wasser.

Die Gezeiten bringen einen Tidenhub von 2 Schritt, zur **Drohflut** bei Neu- und Vollmond auch mehr als 3 Schritt, dann steht das Wasser manchmal bis über den Kai. Die havenische Seefahrt ruht zur Drohflut. Wenn aufländiger Wind das Wasser in die Flussmündung drückt, kann es zu einer **Sturmflut** kommen. Auch nach langen Regentagen oder zur Schneeschmelze im Frühling ist der Große Fluss angeschwollen und kann zerstörerische Fluten bringen. Und fast jeder Alte kann von einer **Jahrhundertflut** berichten, wie sie der Flussvater oder Efferd einmal in einer Menschengeneration über das Land bringen, und in der Hunderte ersaufen. Und schließlich: Eine neue Große Flut, die Havena komplett mit sich reißen würde, ist die dumpfe alte Angst der Havener.

Havena im Tageslauf

Zeitmessung: Im Ostteil der Stadt ist zur vollen Stunde das Glockenspiel des Praiostempels gut zu hören. Die mechanische Tempeluhr besitzt einen Minutenzeiger. Viele Schiffe im Hafen und die Hafenmeister halten die Zeit per Stundenglas und durch Glasen (Schlagen der Schiffsglocken) mehr oder minder präzise fest, um Stunden für Decksdienste, Anliegедauer und den günstigsten Zeitpunkt zum Auslaufen zu bestimmen.

Morgens (6:00 – 11:00 Uhr)

🐉 Vor Sonnenaufgang: Messe für Fischer und Seefahrer im Alten Efferdtempel; beim morgendlichen

Blick auf Wetter und Windfänger entscheiden Fischer, ob sie heute hinausfahren oder nicht; Hafenarbeiter stehen an Heuerstellen und Schauerbörse; Beginn der Schifffahrt, Hafenkette wird unter der Zollbrücke eingeholt, Öffnung der Stadttore

🐉 Sonnenaufgang: die Schüler der Kriegerakademie laufen zur frühmorgendlichen Ertüchtigung eine halbe Stunde durch Oberfluren; Wachwechsel bei der Stadtgarde; Märkte und Marktstände öffnen, Ladengeschäfte und Werkstätten nehmen die Arbeit auf (außer am Efferdtag, wie hier an der Küste der Praiostag genannt wird)

Mittags (11:00 Uhr – 13:00 Uhr)

- ☛ Hochbetrieb in Garküchen und Tavernen. Eide sowie Urteilstreckungen auf dem Halplatz (Leib- und Ehrenstrafen) sowie am Blodbrook (Hinrichtungen) finden meist zum höchsten Stand der Sonne statt.

Nachmittags (13:00 Uhr – 18:00 Uhr)

- ☛ An Spieltagen gibt es viel Trubel im Immanstadion und darum herum.
- ☛ Windtags Audienz für jedermann bei Fürst Finnian im Fürstenpalast, bei Abwesenheit des Fürsten vertreten durch Kanzler Ronan zu Naris oder die Fürstgemahlin Talena ni Bennain



Gasthäuser dürfen nach Belieben geöffnet bleiben. In vielen Stadtteilen ist es ruhig, während in Marschen, Orkendorf und Nalleshof ausgelassenes Nachtleben stattfindet. Nachtwächter sehen nach dem Rechten. Die Stadtgarde patrouilliert nicht im Orkendorf und auf dem Bennain-Damm. Einbrecher, Schmuggler und Hehler nutzen die dunklen Stunden. Vor den Stadtmauern streifen Wolfsratten im Rudel umher und können zur Gefahr für nächtliche Wanderer werden.

Die Gezeiten

Der Wechsel von Ebbe und Flut bestimmt den Arbeitsrhythmus im Hafen. Ist der Wasserstand niedrig, bleiben Schiffe mit viel Tiefgang im Hafen, da sie sonst Gefahr laufen, auf einer Sandbank im Elderlif aufzusetzen. Fleetenkicker holen bei Ebbe Unrat aus dem Schlick des Hafens und der Fleete (wie die Wasserläufe in den

Abends (18:00 – 22:00 Uhr)

- ☛ Sonnenuntergang: Wachwechsel bei der Stadtgarde; Märkte und Ladengeschäfte schließen, Handwerker stellen die Arbeit ein (außer efferdtags)
- ☛ Nach Sonnenuntergang: Schließung der Stadttore; in der Dämmerung bewegen sich traditionell Totenzüge zum Hafen, wo Geweihte von der Boroninsel sich der Verstorbenen annehmen; Einstellen der Schifffahrt, die Hafenkette wird unter der Zollbrücke aufgespannt; Abendmesse im Alten Efferdtempel

Nachts (22:00 – 6:00 Uhr)

In der Dunkelheit wird Havena zur Blauen Stadt. In vielen Gassen spenden kleine und große Gwen Petryl-Steine schummriges Licht. Havena kennt keine Sperrstunde,

Bei Flut sind die Fahrrinnen des Großen Flusses am besten zu befahren. Zur Flut bei Tageslicht herrscht Hochbetrieb: Viele Schiffe wollen die günstige Stunde nutzen und ablegen. Im Hafenbecken wird es eng, an der Zollbrücke stocken die Dreimaster. Lotsen haben alle Hände voll zu tun, und Flüche hallen über das Wasser. Zwischen dem höchsten und niedrigsten Wasserstand liegen etwas weniger als sechseinviertel Stunden. Dadurch hat fast jeder Tag vier Gezeiten, zweimal Ebbe und zweimal Flut, manche aber auch nur drei. Ebbe und Flut finden jeden Tag etwa eine Dreiviertelstunde später statt. Wenn du einen aktuellen Gezeitenstand ermitteln willst, wirf einen W20: 1 steht für Niedrigwasser, 2 bis 10 für steigendes Wasser, 11 für Hochwasser, 12 bis 20 für sinkendes Wasser.

Anreise

Havena erreicht man über zwei Landstraßen: Von Nostria im Norden auf der *Belemanswall* genannten Küstenstraße (120 Meilen), von Abilacht im Osten (200 Meilen) reist man über den *Fürstendamm*, einen holprigen Knüppeldamm. Die meisten Menschen und Waren kommen jedoch per Schiff. Die Einfahrt in den Hafen Havenas ist dabei so gefährlich, dass größere Schiffe mit einigem Tiefgang die Dienste von Lotsen oder genaue und aktuelle Karten benötigen.

Vom Meer der Sieben Winde

Seeschiffe passieren die sumpfige Küste des Flussdeltas mit vorgelagerten Inseln, Fischernestern und vereinzelt weißen Kalkfelsen. Hat man von Norden kommend das gefährliche Nixenriff umfahren oder von Süden kommend das Eiland Ila passiert, macht man gen Ost die havenische **Lotseninsel** aus. Tagsüber steigt hier blauschwarzer Rauch auf, nachts glimmt eine Feuerblüse

(Befeuierung mittels offenem Holz- oder Kohlefeuer). In der Ferne sendet der **Leuchtturm Havenafeuer** sein blaues Licht aus. Der Winkel, in dem beide Seezeichen zueinander erscheinen, hilft dem Navigator bei der Positionsbestimmung. Von der Lotseninsel (Meile 0, Seite 32) kommt ein Tabak kauender Seelotse an Bord, der die Anweisungen übernimmt. Während die Mannschaft betet, steuert er das Schiff sicher durch tückische Sandbänke und Untiefen, die immer wieder die Lage ändern. Gegebenenfalls wartet er auf die Flut für eine sichere Passage. Aus dem Wasser ragende Masten und verrotten Schiffsrümpfe mahnen das Schicksal derjenigen an, die auf Lotsen verzichtet haben (Meile 8). Untiefentonnen mit schimmernden Gwen Petryl-Steinen und träge schwingenden Nebelglocken kennzeichnen den Rand der Fahrrinne. Um sich selbst bemerkbar zu machen, blasen die Lotsen bei schlechter Sicht das Horn. Auf Höhe des Leuchtturms (Meile 16, Seite 32) fährt

man unter dem Blick von Robbenkolonien in die Mündung des *Elderlifs* ein. Bald dahinter, in sich verzweigender Fahrrinne und zwischen einigen bewaldeten Inseln im breiten Strom, nehmen manche Schiffe den Weg in die westliche **Unterstadt** (Meile 18). Entweder haben sie sich verfahren, oder sie ankern für ein nächtliches Rendezvous mit Schmugglern. Manche Lotsen erklären hier auch mehr oder minder augenzwinkernd, dass man Dinge, die Zoll oder Garde von Havena nicht sehen dürfen, spätestens jetzt loswerden oder gut verstecken sollte. Vom Elderlif aus hat man einen guten Blick auf die stummen Ruinen des alten Havena, die Backbord aus dem Wasser ragen, während voraus die Türme des neuen Havena grüßen. Schließlich passiert man die gehängten Piraten am *Blodbrook* und verlässt den Elderlif an der **Zollbrücke**. Das Schiff macht die Leinen am Zollanleger fest und lässt die Zöllner an Bord (Meile 22). Nach den Formalitäten fährt das Schiff den zugewiesenen Liegeplatz im Hafen an, wo schon aus Barkassen heraus Fisch- und Gemüsehändler ihre Waren anpreisen. Der Lotse nimmt sein Geld (je nach Schiffsgröße, etwa 5 S für einen kleinen Küstensegler, 50 S für eine große Karacke) und geht mit einem „Efferdsdank“ von Bord.

Vom Großen Fluss

Flussschiffe, die von **Kyndoch** flussabwärts kommen, erreichen am Rand der Muhrsape **Neuhaven** (Meile 0), den Flusshafen der Ortschaft **Weidenau** (750 Ew., uralter Rondra-Tempel der Alten Eiche, Wasserburg Dun Maraban der Familie Arodon). Ein Gesetz der Barone verpflichtet Flussreisende, die Neuhaven nach der Praisstunde erreichen, auch dort zu übernachten. Vorgeblich wurde diese Maßnahme zum Schutz Reisender vor Piraten und den Gefahren des Flussdeltas getroffen, sie beschert der Obrigkeit aber auch erkleckliche Einnahmen. In Neuhaven gehen die havenischen Flusslotsen an Bord. Sie wählen zwischen den verwirrenden Flussarmen des Deltas den richtigen Weg und halten den Kiel treu im Elderlif. Vor allem zur Zeit der Schneeschmelze

Ohne Lotsen

Um auf eigene Faust ein Schiff nach Havena zu fahren, muss eine Sammelprobe auf *Boote & Schiffe* gelingen, die um 3 erschwert ist. Jede Probe dauert pro angefangenen 10 Meilen Distanz, die zurückgelegt werden muss (22 Meilen vom Meer der Sieben Winde, 85 Meilen durch das Delta des Großen Flusses) 1 Stunde, es sind 7 Proben erlaubt. Die Erschwernis von 3 kann durch die Sonderfertigkeiten *Flusslotse (Delta des Großen Flusses)* (siehe Seite 83), wenn man durch die Muhrsape navigieren muss, oder *Seelotse (Küste vor Havena)* (siehe Seite 83), wenn man den Hafen der Stadt von See aus Anlaufen will, ignoriert werden.

Zu dieser Erschwernis kommen noch weitere Modifikatoren nach Meisterentscheid, etwa durch ungeeignete Werkzeuge, eine fehlenden Karte, Wetter- und Sichtverhältnisse oder die Größe des Wasserfahrzeugs.

oder nach Unwettern, wenn der Fluss weit über die Ufer tritt, ist der Lotse unverzichtbar. Wo die ortsunkundigen Schiffer, soweit das Auge reicht, nur eine von Bäumen durchsetzte Wasserfläche sehen, kann der Lotse mitteilen, dass man gerade – der Abkürzung halber – über die Kuhweide eines Dorfes fährt, doch aufgrund des sinkenden Pegels den Bug nun besser wieder zum Flussbett bewegt.

Gerade im Abschnitt um **Altenfaehr** (Meile 31, Seite 31) ist die Mannschaft angehalten, gut auf im Schilf versteckte Deltapiraten zu achten. Wo die Fahrrinne eng wird und sich Schiffe zu nahe kommen, hallen Flüche und Verwünschungen der Flusslotsen über das Wasser, bei denen ein erblassender Traviassjüngling Schutzzeichen schlagen würde. Nahe **Ravendoch** (Meile 68) liegt ein großer Felsen im Fluss, in den vor Urzeiten das verwitterte Steingesicht des Flussvaters getrieben wurde. Traditionsgemäß opfert hier jedes Schiff dem Herrscher des Flusses wertvolles Geschmeide für die sichere Passage. Schließlich ist Havena im Dunst auszumachen. Man fährt unter der beeindruckenden Prinzessin-Emer-Brücke hindurch (Meile 85), dankt den Zwölfen und erreicht, ebenso wie die Seeschiffe von der Mündung des Elderlifs, die Zollbrücke. Flusslotsen nehmen 15 bis 60 S für ihre Dienste, je nach Schiffsgröße.



STADTTEILE HAVENAS

Stadtbefestigungen

Die Emeraldmauern

Außer im Westen, wo Fischerort und Südhafen in die Ruinen der Unterstadt übergehen, ist Havena von einer sechs Schritt hohen Stadtmauer umgeben. Die Zinnen des unter Fürst Emerald erbauten Mauerrings leuchten dank Gwen Petryl-Lacks und eingesetzter Leuchtsteine nachts im blauen Edelsteinschimmer. Mauerwachen werden von der Stadtgarde und den Zünften gestellt und halten Ausschau nach umgehenden Kreaturen und Schmugglern. Um die Emeraldmauern zu überklettern, muss eine Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* –3 gelingen. Die Probe dauert 10 KR. Alle 10 KR ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen oder Suchen)* nötig, um beim Überwinden unentdeckt zu bleiben.

Stadttore

Auf der Nordseite führt das kleine **Nordtor (MA06, nachlässige Wachen)** zu Dörfern an der Küste und das **Nostrianer Tor (OF10, Wachen bei Fuhrwerken aufmerksam, sonst nachlässig)** über den *Belemanswall*, die Küstenstraße, in Richtung Nostria.

Das ostwärtige, mächtige **Garethor Tor (UF12, aufmerksame Wachen)**, an dem die Landstraße *Fürstendamm* nach Abilacht beginnt, ist mit Abstand am meisten frequentiert. Ein kunstvolles Relief zeigt Szenen der havenischen Stadtgeschichte. Das marode **Südtor (FE03, aufmerksame Wachen)** überwacht den Weg nach Gwydin und sackt seit Jahren im sumpfigen Untergrund ab. Der Dienst ist kraftraubend, da sich oft Wolfsratten, Moorleichen und Anderes aus der Muhsape in die Nähe des Tores wagen. Die vier Tore sind von Morgen- bis Abenddämmerung geöffnet. Nur das Garethor Tor besitzt ein Mannloch, das mit gutem Grund oder 2 Silbertalern „Nachzuschlag“ auch außerhalb der Öffnungsstunden die Passage erlaubt.

Wassertore

Wo Wasserläufe die Stadtmauer passieren, wachen aufmerksame Türmer über den Schiffs- und Bootsverkehr. Die breiten Wassertore an Elderlif, Golaulif, Krakenfleet und Lidderfleet sind mit Torsionsgeschützen gesichert. Am **Marschentor (MA07)** versperrt ein Gitter das Numenfleet. Seit dem Sternenfall rotten sich immer wieder

Wolfsratten vor der Mauer zusammen und versuchen vor allem über die Wassertore in die Stadt zu gelangen.

Der **Alte Geschützturm (UF13)** in Unterfluren wird von manchen gemieden, von anderen aber geschmückt, denn hier steht ein Altar des Flussvaters. Es gehen Geschichten von Geistererscheinungen oder Feensichtungen um.

Stadttore passieren

Die Wachen nehmen Passierende kurz in Augenschein und kontrollieren Personen und Fuhrwerke genauer, die ihnen auffällig erscheinen. Zu einer Untersuchung können gehören (mit aufsteigendem Aufwand): Frage nach dem Woher und Wohin; Begutachtung der Taschen, Rucksäcke und jedes mitgeführten Gegenstandes; Verhör; komplette Entkleidung in der Wachstube; Gewahrsam bis zur Überprüfung von Angaben und Herbeiholung von Zeugen.

Die Wachen ...

- treiben Einfuhrzoll von Handelswaren ein (Seite 51).
- haben ein Auge auf Zauberkundige und ermahnen sie, keine Magie in der Stadt anzuwenden.
- sind gegenüber Waffenträgern recht entspannt, ermahnen aber vor Waffen starrende Personen, das Friedensgebot zu achten.
- konfiszieren verbotene Gegenstände wie große Gwen Petryl (sofern nicht von der Efferdkirche verliehen), manche Trickwaffen, Gifte, Rauschkräuter, alchemistische Zutaten und Erzeugnisse, magische und verfluchte Gegenstände (Gildenmagier dürfen ihren Stab behalten).
- halten Ausschau nach gesuchten Verbrechern und Feinden der Stadt sowie entlaufenen Leibeigenen (nachlässig, geschieht nur aus dem Gedächtnis, selten mit einem Stapel Steckbriefen).
- weisen Seuchenkranke ab, insbesondere wenn sie an Aussatz, Gilbe oder Zorgan-Pocken leiden.

Altstadt

Die sieben Stadtteile der Altstadt existierten schon vor der Großen Flut und viele der hier stehenden Häuser ebenfalls. Sie sind klein, eng und zeugen häufig vom Verfall Havenas.

Südhafen (S01)

Der Südhafen gewann erst nach dem Untergang des alten Seehafens in der Großen Flut an Bedeutung, als hier die meisten neuen Ankerplätze, Kais und Piers aus dem

Marschland gestampft wurden. Das Viertel ist geprägt von großen Schiffen, Lastkränen, Kontoren und geräumigen Lagerhäusern für Korn, Kohle und Holz. Nachts ist es wie ausgestorben. Viele Arbeiter und Handwerker der Werften und der Brauerei wohnen in anderen Stadtteilen. Sie gehen morgens und abends über die Zollbrücke, bei Tageslicht auch über den Bennain-Damm.

Leerstehende Lagerhäuser, verlassene Straßenzüge und Hausgerippe, in denen nur noch Ratten fielen, künden von Zeiten, in denen es besser lief. Vor allem im Westen macht der Brodem der Unterstadt die abergläubischen Bewohner müde. Seit einigen Jahren verschrecken gelegentliche Geistererscheinungen in ganz Südhafen die Leute: Klagende Trommeln hallen durch die Nacht, und bärtige Seeleute blicken Schlafende mit leeren Augenhöhlen an. Morgens stecken geisterhafte Wurfäxte in Türen und lösen sich mit dem Sonnenlicht auf. ♡ 98

Die **Zollbrücke (SÜ10)** ist das Nadelöhr des Hafenbetriebs. Hochgezogen können Schiffe passieren, heruntergelassen Fußgänger und Fuhrwerke. In jedem Fall sieht man entweder zu Wasser oder zu Lande viele Wartende. Hin und wieder verursachen Eilige und Ungeduldige Unfälle, wenn sie die halbbewegte Brücke vor allen anderen mit Augenmaß und Schwung passieren wollen. Ein großes Horn bläst zur Signalorientierung bei Nebel. Die beiden großen Schiffsbauer, **Werft Saordubh (SÜ07)**, Besitzer: ♣ Fann Saordubh, *987 BF, graue Strähnen im schwarzen Haar, knurrig; Q4/P4, R3, U3/2/3) und die **Werft Maraiche (SÜ08)**, Besitzerin: ♣ Mislara ni Maraiche, *986 BF, Gehstock, zieht ein Bein nach, raucht Pfeife; Q4/P5, R4, U3/4/2), legen in ihren Nass- und Trockendocks Triremen, Potten, Koggen, Karacken und Schivonen auf Kiel. Dazu kommen Karavellen, die einst die Perle havenischer Schiffsbaukunst waren. Auch wenn immer wieder Lücken in den Auftragsbüchern Werftarbeiter hungern lassen, sorgt der gute Ruf beider Werften dafür, dass selbst aus dem fernen Al'Anfa Order für ein neues Prunkschiff kommt. Maraiche ist der König der vielen Stapelläufe, während sich Saordubh auf die Schiffsreparatur spezialisiert hat. Dennoch herrscht ein heftiger Konkurrenzkampf, der in heißen Phasen bis zu Überfällen auf Anlieferer, Blockaden, Keilereien und Brandstiftung führt. Seit Fürst Finnian das gleiche Schiff bei beiden Werften in Auftrag gab, lässt der Streit die Familien vor kaum einer Tat mehr zurückschrecken.

In der **Taverne Zum Scharfen Hobel (G19)**, Q4/P2/S-, R2, U3/2/3) essen Zimmerleute und Brauer gut und günstig. Geschmückt ist das Gasthaus mit Werken der Schiffsbauer, vom Steuerrad bis zu Galionsfiguren. Etliche Stücke haben Schrammen und Macken, da betrunkenen und verfeindeten Handwerkern bei Prügeleien im Gastraum gerne mal die Späne fliegen lassen.

Vor den Mauern auf dem nur per Boot erreichbaren *Blodbrook* richtet die Stadt Verbrecher hin. Unweit der Richtstätte liegt die **Scharfrichterhütte (SÜ03)**, R4, U3/4/4) der ♣ *Henkerin von Havena* (Seite 71). Am häufigsten ist der Tod durch den Strick, seltener werden Verbrecher ersäuft, gerädert oder geköpft. Auf dem Räubersporn,

einem großen Holzgestell mit dem Schild „Ihr gerechter Lohn“, werden in Schandkäfigen die Leichen von Piraten ausgestellt, gut sichtbar beim Anlaufen des Hafens. Der *Blodbrook* wird regelmäßig vom *Elderlif* überflutet: „Efferd wäscht das Blut der Schändlichen fort.“

In der *Lotsenstraße* stehen sich zwei einfache Fachwerkhäuser gegenüber: das **Haus der Flusslotsengilde (SÜ01)**, Kennzeichen: (hölzerne Schwalbe), R3, U3/3/4) und das **Haus der Seelotsengilde (SÜ02)**, Kennzeichen: (hölzerne Möwe), R4, U4/4/3). Beide verbindet eine ewige Rivalität um Einfluss und Bedeutung. Man hält sich für unentbehrlich, während die Arbeit der anderen überflüssig sei. Die Flusslotsen besitzen gute Karten des Deltas, während die Seelotsen eine Chronik gestrandeter Schiffe in der Flussmündung und Unterstadt führen. Die **Pension Flussdämon (G18)**, Q3/P4/S8, R3, U3/4/4) ist benannt nach einem Flussschiff, das mit Mann und Maus sank, als es 1003 BF gegen einen Pfeiler der Prinzessin-Emer-Brücke fuhr. Die traurig tönende Schiffsglocke hängt im Gastraum. Aus einigen Zimmern blickt man direkt auf die Unterstadt. Wirt ♣ *Vornan Taahc* (*976 BF, wirr abstehendes, weißes Haar, Holzbein, lispelt) hat etliche Unheil abwehrende Zeichen und Talismane angebracht, trichtert allen Gästen ein, wie sie sich gegen böse Einflüsse sichern müssen, und zieht allabendlich selbst die Salzkreise gegen Geister um die Betten der Gäste.

Boroninsel (S02)

»Mitten im Hafenbecken liegt ein nebelumflortes Eiland, auf dem ein finsterner Tempelbau dräut: Marmor und Obsidian schlucken das Licht, Säulen und Mauern spenden auch im Sonnenschein keine Freundlichkeit. Raben ziehen über die Insel, fragen immerzu krächzend: Wenjetzt? Wenjetzt? Die

Lotsen gegen Lotsen

Die Rivalität zwischen den Gilden wird lebhaft, mitunter kindisch ausgetragen:

- ♣ Wettstreit: Fassrennen über die Hafenstraße (auf rollenden Fässern balancieren und vorankommen), Trinkwettbewerb, Schnitzeljagd durch den halben Hafen im dichten Nebel
- ♣ Streiche: den Wimpel der anderen Gilde aus dem Gildensaal stehlen, Südweiser mit Magneten manipulieren, Stiefel mit Schmierseife einreiben (wird erst auf feuchten Planken rutschig)
- ♣ Spontaner Gewaltausbruch: Beschimpfungen, Nachttöpfe und Krüge werfen, Handgreiflichkeiten, Schlägereien auf der Lotsenstraße
- ♣ Beleidigungen für Seelotsen: Blindfische, Nixenwämser, Lügenweber, Dunstplauderer, Nebelhirne, skrupellose Seelenverkäufer, Schmuggelschwester, fürchten sich ständig vor Nebel und Geistern
- ♣ Beleidigungen für Flusslotsen: Praiostags-segler, Schlammkriecher, Bachstelzen, Latrinenmäuler, Piratenliebchen, fürchten sich ständig auch vor kleinstem Wassergetier und selbst kleinsten Wellen

Havener tun so, als existiere die Insel nicht. Man blickt nicht hin, man redet nicht über sie, und auf gar keinen Fall fährt man dort hin. Man sagt, wer dort in Diensten des Rabengottes haust, ist weder lebendig noch tot.»

—aus dem Buch der Schlange des reisenden Hesindegeweihten Irian Nandurion von Abilacht, 1037 BF

Der gewaltige schwarze **Borontempel (T01, Kennzeichen: Inschrift „ER NIMMT SICH, WAS SEIN IST“, R5, U5/6/5)** besitzt hohe Säle und Gänge, so groß und abweisend, dass sie kaum für Menschen gedacht scheinen. Sein wahres Ausmaß zeigt er in der Tiefe. Dort verlaufen etliche Kellergewölbe, erhellt von schwachen Gwen Petryl-Steinen oder in Finsternis gehüllt. Der unterirdische Altarraum mit schwarzem Marmoraltar hat den Grundriss eines gebrochenen Rades. Der Tempel führt ein Sterberegister Havenas. Im moosbewachsenen **Wohnhaus der Borongeweihten (B001, R3, U2/3/4)** leben um die zehn Borondiener, die meist ein Schweigegelübde abgelegt haben und die Insel nur verlassen, wenn sie gerufen werden. Die wenigen Besucher auf der Boroninsel empfängt die leise sprechende und geheimnisumwitterte **Hüterin des Raben** (*unbekannt, junge Erscheinung, kohlenleiche Augen, blass, schwarzes Haar, volle, rote Lippen), die seit Jahrhunderten gleich beschrieben wird. Sie sagt: „Sei willkommen im Reich der Toten, Sterblicher. Was führt dich zu Ihm?“ **99** Viele der Grabsteine auf dem **Gebeinfeld**, dem zweifach geweihten Boronanger, sind verwittert.



Überfahrt zur Boroninsel

Eine der wenigen, die sich zu Überfahrten bereit erklärt, ist die Fährfrau **1** **Golgariana** (*994 BF, Hakennase, wallendes schwarzes Haar, Silberreif mit Rabenschwingen, dunkler Umhang), die auch sonst Personen im ganzen Hafengebiet übersetzt. Golgariana verlangt 11 Silbertaler im Voraus – „für jeden der Zwölfe einen, nur nicht für Boron, denn ihm bringe ich ja dich“. Sie macht stets dunkle Andeutungen darüber, wie frühere Besucher der Insel ein finsternes Ende fanden. Auf halber Strecke im Hafenbecken hält sie plötzlich inne, verdreht die Augen bis ins Weiße und spricht mit Grabesstimme: „Besinne dich und entscheide, Sterblicher! Willst du weiter zum Tod? Oder zurück zum Leben? Noch hast du die Wahl. Wähle weise!“ Golgariana heißt in Wahrheit **Ailfriede Riemschneck**, sie stammt aus Harben und erzählt abends ausgelassen im **Schipperkrug** (Seite 18), was für Gesichter ihre schlotternden Passagiere gemacht haben.

Fischerort (S03)

Der beschauliche Fischerort ist der älteste Stadtteil Havenas. Kleine, reetgedeckte Häuser prägen das Viertel, in dem die meisten Fischer Havenas leben. Dazwischen werden Boote ausgebessert, Netze geknüpft und getrocknet, Krabben gepult und Fische geräuchert. Kinder toben auf den Straßen, Männer sitzen in Hauseingängen und stopfen die Kleider ihrer Frauen, Graubärte philosophieren über „den Alten“ (Efferd), das Wetter und die besten Fischgründe. Die Zeiten sind schlecht, aber Zeit für einen kleinen Schwatz oder ein Pfeifchen hat man. Zum Binnenhafen hin prägen wuchtige Garnisonen und waffengewehrte Seeschiffe das Bild. Allgegenwärtig ist das Kreischen der Möwen. Nirgends scheint das Meer mit seinen Gaben und Flüchen präsenter als in Fischerort.

Am Mittag, wenn die Fischer zurückkommen, wird der **Fischmarkt** lebendig. Begleitet von lauten und teilweise äußerst unanständigen Rufen, beginnt das Feilschen um die besten Preise. Einige Verkaufsstände wie **Hemwits herrliche Heringe**, **Kusas Krabbadies** und **Ailkes Aalorama** sind wegen des Wortschatzes oder Stimmorgans ihrer Betreiber legendär. Die Meerestiere finden meist guten Absatz, gleich ob man schwarze Elidamuscheln, kistenweise Salzarelen oder bis zu vier Schritt langen Thunfisch anbietet. Flussfischer bringen Karpfen und Aale auf den Markt. Die weiße **Stele der ersten Siedler** mit stark verwitterten Imperialen Zeichen soll den Platz markieren, an dem die Gründer Havenas an Land gingen. Dafür zeigt man gerne auf die noch lesbare Zeichenfolge „AVENA“.

Am **Efferdplatz** liegt gegenüber dem **Alten Efferdtempels (T02, R5, U2/2/4, Seite 33)** die von den Efferdbrüdern betriebene **Efferdschule (FI01, R3, U3/2/4)**. Hier werden Waisen aufgezogen, deren Eltern dem Wüten des Meeres zum Opfer fielen. Sie lernen von Efferdgeweihten, Akoluthen und ausgedienten Seeleuten Lesen, Schreiben und die

efferdgefalligen Künste. Eine Plakette verweist auf später berühmt gewordene Efferdschüler, darunter den aktuellen Vorsteher des Alten Efferdtempels, **■ Graustein** (Seite 65).

Ein von Wildblumen gesäumter Weg führt durch die Ruinen bis zum **Tsatempel** (T03, R4, U1/2/3). Nirgends kommt man der Unterstadt näher als am Haus der Jungen Göttin, das auf einer kleinen Anhöhe steht. Es wurde nach der Großen Flut erbaut, um den Wiederaufbau unter den Segen Tsas zu stellen. Der runde Säulenbau ist von Ranken überwuchert, die im Spätsommer in allen Farben des Regenbogens blühen. Geopfert Schmucksteine, Kinderbasteleien und farbige Bänder machen den Altarraum bunt. Die neue Tsageweihete **■ Yanne Binsen** (*974 BF, aber erst Anfang zwanzig, blond, Regenbogentunika, macht gerne Handstand) ist eine Kennerin und Vertraute vieler Feen. Sie verschwand 994 BF im Farindelwald, verbrachte dort einige Monate in Feenwelten und kehrte ins Aventurien des Jahres 1040 BF zurück. Sie sagt, ein funkensprühender Stern und Träume von einer traurigen Königin im Wasser hätten sie nach Havena geführt.

In der Taverne **Zum Goldbutt** (G17, Q2/P2/S-, R2, U4/2/2) vertrinken Fischer gerne ihre Tageseinnahmen und beteiligen sich an Gesangswettbewerben solo, im Duett und als Mannschaft. Mitglieder der Unterwelt nutzen die dunklen Ecken der Taverne als Treffpunkt.

Berüchtigt ist der **Spukspeicher** (FI02, Kennzeichen: „Lager XXV“, R2, U1/2/1) am Ende der **Salzareलगasse**. Um das Lagerhaus im Besitz der Familie Rastburger machen die Fischer seit 20 Jahren einen großen Bogen. Fässer, Kisten und Schläuche, die man zu nah heranstellt, verschwinden, drinnen ist manchmal geisterhaftes Gepolter zu hören. **☛99** Weiter südlich machen Boote an den Kais des über mehrere Inseln verteilten **Binnenhafens** fest. Hier liegt die **Seekadettenschule** (FI04, Kennzeichen: Wappen (gekreuzte Degen über einem Fernrohr), R4, U5/4/4), die Offiziere für die albernische Flotte und die Westflotte des Mittelreichs ausbildet. Nach dem ersten theoretischen Jahr geht es für die Kadetten drei Jahre auf See für Entdeckungsfahrten, Küstensicherung, Piratenjagd und Kaperfahrt. Die havenischen Offiziere sind bekannt dafür, eine intuitive Verbundenheit zur See zu haben, gut Wolken und Strömungen lesen zu können und sich bereitwillig Efferds Willen auszuliefern. Eine Statue des vor wenigen Jahren im Kampf gegen die Blutige See gefallenen Großadmirals Rateral Sanin XII. blickt stolz auf die Lernenden herab. In dem weitläufigen Bau sind auch der **Rat der Kapitäne**, dessen Schreibstuben und das Ratsregister untergebracht. Im großen, holzgetäfelten Sitzungssaal des Rates hängen Gemälde von Schiffen und Schiffsführern, darunter auch ein Abbild des legendären Stadtgründers Kapitän Havena.

Für Ordnung sorgen die Männer und Frauen der nahegelegenen **Garnison der Seekrieger** (FI05, Kennzeichen: Wappen (silbernes Schiff über silberner Wellenlinie auf Blau), Leiter: Hauptmann **■ Obair Duggan**, R3, U6/5/4), die sich der Sicherung des Hafens und der Jagd auf Flusspiraten verschrieben haben. Die Garnison besitzt neben Schlafräumen, Küche, Lagern und Geschützmagazin auch

einen der höchsten Wachtürme der Stadt, um Hafen und Bennain-Damm zu überblicken.

»Zwei Leichen auf der Westseite des Bennain-Dammes gefunden. Die Toten waren grässlich verstümmelt, aber noch zu erkennen. Es handelt sich um Bürger unserer Stadt, die vor 14 Tagen spurlos verschwunden sind. Es heißt, sie seien ausgezogen, um die Ruinen von Talagh Gorn zu erkunden. Hauptmann Holbruk weist noch einmal darauf hin, dass es streng verboten ist, die Unterstadt zu betreten.«

—Meldung der Havena-Fanfare, 794 BF

Der Weg über den 120 Schritt langen **Bennain-Damm** verbindet Fischerort mit dem Südhafen. Im Abstand von 30 Schritt stehen fünf kleine Efferdschreine auf dem Damm, die mit erbsengroßen Gwen Petryl-Steinen und frischen Meeresfrüchten geschmückt sind. Darstellungen des zornigen Efferd und Unheil abwehrende Zeichen prangen auf der Seite Richtung Unterstadt. Der Damm ist 10 Schritt breit, die Dammkrone 3 Schritt. Bei Ebbe/Flut liegt sie 2,5/0,5 Schritt über der Wasserlinie. Das Bauwerk wurde nach der Großen Flut aufgeschüttet und verhindert, dass Kreaturen aus der Unterstadt ins Hafenbecken schwimmen. Vor wenigen Jahren versuchten Kultisten der Allesverschlingenden, den Damm mithilfe eines Dämons einzureißen. Nachts wagt sich kein Havener auf den Damm hinaus. Zu sehr fürchtet man die Geister der Toten und die Gefahr, ins Dunkel der Meerestiefen gezogen zu werden. Hin und wieder werden Kadaver seltsamer Fische oder Tentakelwesen angespült.

Krakeninsel (S04) ☛99

Der Stadtteil zwischen **Krakenfleet** und **Lidderfleet** ist für viele Havener so etwas wie eine ganz andere Stadt oder auch – wenn man Zecher aus Nalleshof fragt – eine andere Welt. Die Krakeninsel ist von zahlreichen Kanälen durchzogen, über die beinahe jedes Haus per Boot erreicht werden kann. Auch wenn viele der kleinen Häuser schon alt und schief sind, so sind die Fassaden doch stets sauber, die Tür- und Balkenschnitzereien prächtig und die Fensterläden frisch gestrichen. Was dahinter vorgeht, geht keinen etwas an. Auffällig sind viele kleine Schreine von Efferd, Travia und nymphenähnlichen Feenwesen in den Ecken. Abgesehen vom Passieren des Fischerdamms zwischen Fischerort und Marschen verirren sich Fremde nur selten in das Gassen- und Brückenlabyrinth. Die Insel mit ihren vier Zugängen über zwei Stein- und zwei Klappbrücken ist nicht nur geographisch abgeschottet. Die Krakeninsulaner sind traditionsreich, prude, bescheiden, ordentlich und bleiben gerne unter sich. Die von Eltern zu Kindern tradierten Familiengeschichten und Stammbäume reichen bis weit vor die Große Flut zurück. Wenn Katastrophen drohen, rückt man auf der Insel eng zusammen. Viele hier sind Flussfischer oder einfache Handwerker wie Zimmerleute, Bootsbauer, Bäcker und Fleischer. Die Insel kennt eine eigene Tracht hochgeschlossener Kleidung mit dunkelblauen, halblangen Röcken und Hosen, weißen Hemden und Wolljacken sowie einem dunklen Schifferhut. Die Pfeife im Mund und eine Rauchfahne billigen Knasters sind ein

Die Brücken der Krakeninsel

Viele der Brücken auf der Insel sind Gegenstand von Märchen. Man sagt ihnen nach, dass sie Brückenfeen gehören, deren Wohlwollen sich jeder Überquerende regelmäßig (oft einmal wöchentlich) durch eine gefällige Handlung sichern muss. Darüber wachen Brückwarte, häufig alte Männer und Frauen, die nahe der Brücke in ihrem Hauseingang sitzen. Die jeweils nötige Tradition kann mit einem W6 und einem W20 erwürfelt werden:

1. Wurf W6: Beim Überqueren der Brücke muss man ... (1-4) / darf man nicht (5-6) ...

2. Wurf W20: ... Waffen tragen (1) / Schuhwerk tragen (2) / den Körper mit Kleidung verhüllen (3-4) / rückwärts gehen (5) / auf dem Gelände balancieren (6) / einen Kelch mit geweihtem Wasser schwenken (7) / weinen (8-9) / betrunken sein (10) / einige Tropfen Blut verlieren (11) / den Namen des/der Liebsten aussprechen (12-13) / in einem Gedicht die Enthaltsamkeit preisen (14) / Zauberei verfluchen (15-16) / eine Carlogblüte ins Wasser werfen (17) / einen Silbertaler in den Brückenschrein legen (18) / Pfeife rauchen (19-20)

häufiger Anblick bei Jung und Alt. Krakeninsulaner pflegen außerdem einen Dialekt mit vielen Anleihen beim Bosparano, der schnell gesprochen für Auswärtige kaum verständlich ist. Man wahrt auf der Krakeninsel geziemenden Anstand und ehrt die Alten, die Götter und die Feen. Ausgelassenheit ist suspekt. Feierlichkeiten finden mit starrem Ritus statt. Auf unverheiratetes Jungvolk haben Geschwister und Eltern ein besonderes Auge. Liebeleien sind nicht gestattet, und rahjanisch näher kommt man sich erst nach einer Hochzeit. Wer sein Herz an einen Bewohner der Krakeninsel verloren hat und um ihn oder sie freit, muss viel Durchhaltewillen beweisen, bis alle Etappen des steifen Werbezeremoniells überstanden sind.

Die in den Hafen ragende Inselspitze **Trauriges Herz** ist ein Ort für Liebeskummer. Hier sitzen Leidende und teilen ihre Trauer mit Efferd oder werfen verblichene Liebesbeweise in die Fluten. Manchmal ertränkt sich einer. In ihrer Werkstatt soll **Bootsbauerin Arna Sorinnan** (KR02, Q3/P4, R5, U3/5/4) die besten Fischernachen der Westküste zimmern (Preis: 1.600 Silbertaler). Sie erzählt, dass sie früher als Flussfischerin mit einem Boot direkt in das Reich des Flussvaters gefahren sei und dieser sie tagelang freundlich bewirtete. In ihre Werkstücke arbeitet sie auf Wunsch und gegen hohen Aufpreis (+50%) eine Planke des alten Bootes ein. Dadurch sollen die Boote ihrem Besitzer immer einen guten Fang sichern und gegen Kentern gefeit sein.

Die **Jammergasse** zieht Ortsfremde an: Die Legende sagt, man solle hier inbrünstig sein Leid klagen, und schon bald werde es sich dann in Wohlgefallen auflösen. Es ist keine Überraschung, dass einerseits manche Anwohner für besonders intensiv Jammernde immer einen gefüllten Nachtopf neben dem Fenster stehen haben, andererseits

aufmerksame Ohren der Unterwelt in der Nähe sind. Die Efferdgeweihten haben kürzlich den Gwen Petryl *Wogenschaum* in der Gasse aufgehängt. Die Taverne **Zum Aal** (G01, Q2/P3/S-, R2, U3/2/3), in der vornehmlich Lotsen und Fischer einkehren, serviert eines der besten Fischgerichte der Stadt: Geräucherter Aal in Kräutersoße. Wirt und Flussfischer **Diril Dennard** (*989 BF, viele Zahnlücken, angeberisch) ist ein Kenner des Großen Flusses. Ihn fragen auch andere Schiffer nach Sandbänken und Fischgründen.

Marschen (S05)

In Marschen, das durch den *Numenfleet* zweigeteilt ist, liegen Arm und Reich dicht beieinander. Norden und Osten werden von wohlhabenderen Bewohnern und ihren Villen geprägt. Dort spürt man die feinsinnige und lebensfrohe Nähe zum Rahjatempel. Dem Süden hingegen ist die Nähe zum Orkendorf anzumerken. Hier leben weniger Begüterte, und in den Häuserzügen stehen immer wieder marode oder nur notdürftig instandgesetzte Gebäude. Passanten müssen achtgeben, nicht von purzelnden Putzstücken oder Dachschindeln getroffen zu werden. Handwerker und Händler bemühen sich um einen gepflegten Eindruck, doch hinter den Fassaden sieht es oft erbärmlich aus. Ein weiteres Problem birgt der Boden des Stadtteils: Der sumpfige Untergrund und einstürzende Teile der alten Kanalisation lassen Häuser absacken und reißen vor allem nach starken Regenfällen mitunter wagengroße Löcher in der Straße auf.

Das **Theater an der Gauklergasse** (MA01, Kennzeichen: leuchtend gelbe Bemalung sowie lachende und weinende Maske, Leiterin: Prinzipalin **Khare Kelberns**, Q3/P3, R2, U3/2/4) bietet mit 60 Sitzplätzen Unterhaltung zu 8 Hellern, Kinder zu 5 Hellern. Gezeigt werden kurzweilige Possen, Liebesgeschichten von tapferen Seeleuten und finsternen Piraten sowie hin und wieder gesellschaftskritisches Gedankengut wie *Erledigt in Marschen und Orkendorf*. Dazu Heldenepen wie *Kapitän Havena*, *Niamad* und *das Ende der Magie* oder *Der Schwertkönig*. Die Kassenlage ist traditionell schlecht, denn man tut sich schwer in einer Stadt, wo man unter Darbietungskunst entweder traditionelle Barden oder aber halbnackte Tänzer versteht. ♡100

Im prächtigen **Haus Marteniel** (MA02, R6, U5/6/5) wohnt seit einigen Jahren die Dame *Marteniel*, von der man munkelt, sie sei eine vom Fürsten persönlich geduldete Magierin aus den Tulamidenlanden. ♡100

Innerhalb der blühenden Beete und lauschigen Seen des *Rahjaparks* steht der aus rosafarbenem Eternenmarmor erbaute **Rahjatempel** (T04, R5, U3/2/3), der entsprechend dem Tempelstil der Kirche von weichen, abgerundeten Formen geprägt ist. Der große *Raum der göttlichen Begegnung* mit Badebecken, Räucherschalen und Ruhekissen dient den sinnlichen Göttinnendiensten und der Suche nach Ekstase. Das Allerheiligste dagegen, der mit zahlreichen Schätzen geschmückte *Raum des Lebens*, ist den Rahjageweihten vorbehalten. Sie erquickt er (Regeneration von LeP/AsP/KaP +2, die Wirkung von Giften und Krankheiten der Stufe 4 oder niedriger endet), alle anderen werden jedoch von der glühenden Leidenschaft der Göttin versengt (eine Stufe *Betäubung* je 5 KR



Aufenthalt). Die Gastgeberin der Leidenschaft (Tempelvorsteherin) ♀ **Broinfinnd Necht** (*976 BF, schwarzes Haar, melancholisch) versteht sich auf Seelenheilung. Unter den Geweihten genießt besonders die ehemalige Geliebte der Göttin, ♀ **Aillil Andara Galahan** (*996 BF, langes schwarzes Haar, schön, schöngeistig), hohes Ansehen. Das nutzt sie, um Streit zwischen Zünften, Adligen und Reichen zu schlichten.

Die Taverne **Rahjas Lobgesang** (G02, Q4/P4/S12, R3, U3/3/2) liegt direkt am Park, und nicht wenige verbinden einen Besuch im Tempel mit einem Abstecher in das Gasthaus, das Gaukler-, Tanz- und Bardendarbietungen offeriert, die oft zu ausschweifenden Feiern werden. Wirtin ♀ **Arlaine Raidric** (*991 BF, langes blondes Haar, lebhaft) wollte einst selbst Rahjapriesterin werden und müht sich nun, ihr Haus zu einem Leuchtturm für Rahjas Gebote zu machen.

Kevendochs exotische Krämerwaren (MA04, Q5/P5, R4, U4/5/5) bietet seltenste Waren an, was vor allem dem Sitz seiner Inhaberin, ♀ **Rondriane Kevendoch** (*986 BF, rotes Haar, zielstrebig), im Ältestenrat der Stadt und ihren vielen Verbindungen zuzuschreiben ist. ♀ 100

Der **Hungerturm** (MA03, R1, U2/2/0) wird von den Bewohnern Marschens gemieden. Man erzählt sich, dass es im ehemaligen Stadtkerker spukt. Die Zugänge sind vermauert, doch gilt es unter den Kindern der Stadt als Mutprobe, den ersten Stock zu erklettern und etwas aus dem Inneren des Turms zu holen. Die Taverne **Alte Marschen** (G03, Q5/P4/S-, R4, U3/3/4) bietet gute Küche, eine große Getränkeauswahl und ist der Treffpunkt für Lebenskünstler und Halbweltler, die zu Geld gekommen sind. Ein beliebtes Spiel unter der großen hölzernen Phexstatue ist das Streunerduell, ein kombiniertes

○ Messerwerfen und Wetttrinken. Im „Marschen“ schnappt man viele Gerüchte auf und kann Schläger und andere Unterweltgestalten anheuern. Wirt ♀ **Gharn Morgain** (*982 BF, Glatze, buschige Augenbrauen) ist ein gerissener Geschäftsmann mit Kontakten in alle Stadtteile und Schichten Havenas. ♀ 107

Orkendorf (S06)



»In Orkendorf hört dich niemand schreien, niemand wird sich nach dir umdrehen, niemand dir helfen. Betritt es nur mit gezogener Klinge oder – besser noch – gar nicht.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Heruntergekommene Kaschemmen, marode Mietskasernen, verwanzte Herbergen und schäbige Bordelle prägen das verwinkelte Orkendorf. Eine Gasse sieht so düster und abweisend wie die andere aus. Die Häuser im Elendsviertel sind alt, eng und einsturzgefährdet. Manche wuchern, zwischenzeitlich mit Lehm und Schiffsplanken ausgebessert, drei oder vier Stockwerke hoch, aneinander gelehnt wie betrunkene Orks. Andere sind nur noch Brandruinen oder Trümmerfelder. Struppige Ratten huschen von einem Unrathaufen zum nächsten und streiten sich mit streunenden Hunden um schimmliges Brot. Verlumpfte Bettler, dreckige Kinder, Hafenarbeiter mit leerem Blick, grinsende Säufer und billige Hübschler bevölkern die Ecken. Das stete Jucken der Orkenkrätze plagt die Bewohner und jeden, der hier auf schmutzigem Lager übernachtet. Man sagt, der Name des Viertels stamme von diesem Ungezieferbefall, dem kaum zu entkommen ist. *Trippenträger* nennt man hier die feinen Auswärtigen, die nicht „aus'm Ork“ kommen. Echte Orkendorfer verzichten auf die angeschnallten hölzernen Unterschuhe, weil der Matsch ohnehin so hoch liegt, dass Trippen nicht helfen. Durchgespült

• Beim Streunerduell wird abwechselnd getrunken und auf eine Zielscheibe geworfen. Sobald jemand sein Getränk nicht mehr leeren kann oder die Scheibe verfehlt, hat er oder sie verloren. Die Mitspieler müssen eine Probe auf *Zechen* (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) ablegen. Sie können maximal QS x 2 Durchgänge durchhalten, danach erleiden sie 3-QS Stufen *Betäubung*. Alle zwei volle Durchgänge wird die FK-Probe um 1 schwerer.

wird das niedrig liegende Viertel nur bei Hochwasser. Dann trägt Efferd den Schmutz fort und mit ihm zahllose ersoffene Ratten. Auch Menschen fallen immer wieder den Fluten zum Opfer. Dennoch gibt es selbst im armen Orkendorf gesellige Tavernenabende, fröhliche Straßenfeste und hin und wieder eine herausgeputzte Tochter voller Hoffnung in den Augen, die von ihrem Vater mit Tränen in den Augen zu ihrem ersten Tag als Leichtmatrosin zur See verabschiedet wird. „Lieber wohne ich hier im Ork bei meinen ehrlichen Lumpen und Halunken“, sagt der alte Krämer Wolter, „als in Oberfluren bei den feinen und verlogenen Pfeffersäcken.“

Das Viertel ist in der Hand von Halsabschneidern und Unterweltbanden. Die Stadtgarde schaut nur selten nach dem Rechten. Viele Tunichtgute berufen sich auf den Gott der Nacht. Die Geweihten des Heimlichen werden als Autorität akzeptiert. Sogar ein geheimer **Phextempel** soll sich in den Gassen Orkendorfs finden lassen, wenn man die Zinken des Füchsischen deuten kann und an der richtigen Stelle nachfragt.  **100**

Die **Fürstenallee** führt mitten durch das Viertel und zeigt hier belebte Spelunken, grimmige Handwerker und so manches protzige Stadthaus, das einer Unterweltgröße gehört. Die große Straße ist meist der einzige Blickwinkel, aus dem passierende Bewohner der Neustadt auf das Orkendorf schauen. Wer seine fünf Sinne beisammen hat, hütet sich, den Bezirk nach Einbruch der Nacht zu betreten.

Sensationslusterne suchen gerne **Nachts Menagerie (OR06, Kennzeichen: (Pfau), Q4/P4, R4, U4/5/3)** auf, in der exotische Kreaturen aus allen Teilen Aventuriens zu bestaunen sind: Al'Anfaner Katzen, Smaragdnattern vom Yaquir, aranische Pfaue, Svelttaler Todeshörnchen, Löwenäffchen aus Chorhop, Vampirfledermäuse und sogar Marasken und Säbelzahn tiger. Beliebt, aber selten und teuer sind abgerichtete Nachtwinde, die Magiekundige erkennen können sollen. Der Eintritt beträgt 4 Heller, außer man kauft ein Tier. Daneben führt  **Senach Necht** (*1009 BF, Schnauzer, Hakenhand, zickig, jeden Tag ein anderes Tier auf der Schulter) auch gewöhnliche Hunde, Hühner, Esel und Pferde. Sein Traum ist es, einen Basilisken oder ein Einhorn anbieten zu können. Da das Gebäude im Gebiet des Stadtparks liegt, könnte man es als Teil von Oberfluren ansehen, doch Einheimischen ist klar, dass die Menagerie zum Orkendorf gehört. Ebenfalls am Rande des Viertels liegt das Gasthaus **Esche und Kork (G08, Q3/P3/S12, R3, U4/4/3, Seite 34)**. Direkt neben dem Immanstadion gelegen, zählen zu den regelmäßigen Gästen auch die Spieler der Havena-Bullen.

Im düsteren und verwinkelten **Kuriositätenladen Runwald (OR04, Q3/P3, R3, U2/2/4)** versetzen abgebrannte Seeleute ihre Habe oder Beute, sodass man neben allerlei Tand auch Kostbarkeiten aus aller Herren Länder finden kann: verfluchte Gjalskerschnitzereien, Kraken-Lockpfeifen, einen Räucherdämon aus Hôt-Alem, falsche Zwergenbärte, ein echtes Hippogriff-Ei, Selemer Liebesperlen.  **Doto Runwald** (*962 BF, Glatze, spitze Nase, Pockennarben, etliche Gebrechen, stur, trinkt gerne) wird mit dem Alter zunehmend vergesslich oder gibt dies zumindest vor. Von manchen Stücken weiß er

gar nicht mehr genau, woher sie stammen. In andere ist er vernarrt, sodass er sie eigentlich gar nicht verkaufen will – oder zumindest den Preis in die Höhe treibt.

Als das Hotel **Großmast (G07, Kennzeichen: Schiff mitten in der Stadt, Q3/P3/S18, R3, U3/2/3)** 1036 BF abbrannte, erbaute es Eigentümer  **Caerwyn ui Merodin** (Seite 71) als Schiff auf dem Trockenen neu. Die voll seetüchtige, von dicken Balken gehaltene Karacke an der Fürstenallee gilt als kuriosestes Gasthaus der Stadt. Doch ui Merodin begreift die **Großmast** als Zuflucht vor Efferds kommendem Zorn. Vor allem vor erwarteten Rondrikanen scheucht er von achtern die Bediensteten und Gäste auf Posten und probt Segelmanöver.

In **Wolters Krämerladen (OR03, Q4/P3, R3, U3/5/6)** bekommt man fast alles, was das Herz begehrt, zu guten Preisen. Der Inhaber  **Imo Wolter** (*977 BF, ergrautes Schwarzhaar und Vollbart, zieht ein Bein nach, freundlich, spricht stets überlegt und daher langsam) streitet jedoch hartnäckig ab, Schmugglerware feilzubieten. Er gilt als gut vernetzt in der Unterwelt und zahlt seine Schutzgelder wohl regelmäßig, hatte er doch noch nie einen Einbruch und den Verlust seiner Chorhoper Tinte oder Tabakfässchen aus Port Corrad zu beklagen.

Das Hotel **Zum Goldenen Drachen (G05, Kennzeichen: (Goldener Drache, feuerspeiid), Q2/P2/S20, R2, U2/3/2)** bietet Reisenden einfache Unterkunft inmitten des Orkendorfs und verbreitet mit einem Avesschrein eine gewisse Aufbruchsstimmung. Im Gastraum steht über der Eingangstür „Das Abenteuer beginnt!“, und irgendwann hat es sich eingebürgert, Trinksprüche auf „Alrik, den unbekannten Abenteurer“ auszubringen. Düstere Holzstiche zeigen mehr oder minder ferne Orte wie ein Wirtshaus bei Gratenfels und eine Tempelpyramide tief im Dschungel.

Im großen und verwinkelten Krämerladen **Gute Güter Guthbrod (OR02, Q2/P2, R4, U4/5/4)** findet sich von Lebensmitteln über Werkzeuge bis zu allerlei Tand so ziemlich alles, was Orkendorfer kaufen. Inhaber  **Gumbald Guthbrod** (*983 BF, untersetzt, pedantisch) geriet vor einiger Zeit über beschlagnahmtes Getreide in Streit mit der Efferdkirche  **101**. Die Kneipe **Kra-**

kenkönig (G04, Q1/P1/S4, R1, U2/2/3) muss als die schäbigste Spelunke Havenas gelten. Die meisten Gäste finden sich hier erst ein, nachdem die übrigen Tavernen geschlossen haben. Im ganzen Orkendorf spekuliert man über den Nebenerwerb der Wirtin  **Margoris Priam** (*994 BF, kräftige Statur, leicht kurzsichtig), denn allen ist klar, dass die ehemalige Immanspielerin mit derart niedrigen Preisen nicht einmal sich selbst versorgen könnte.

Nalleshof (S07)

In Nalleshof pulsiert das Hafenleben. An den Kais liegen die großen See- und Flussschiffe. In den Gassen dahinter, die ein Geruch nach Salz, Meer, Holz und Pech durchweht, steigen die meisten Matrosen, Offiziere und Kapitäne auf

• Eine ausführliche Beschreibung dieser Taverne findest du im Begleitheft des Meisterschirms **Kneipen & Tavernen** ab Seite 32.

Landgang ab. Zu ihnen gesellen sich zechende Hafnarbeiter, feiernde Zunftswestern und Vergnügungsfreudige aus ganz Albernia, um mal „der Nalle den Hof zu machen“, wie man einen Ausflug ins Viertel nennt. Die Taler brennen gerade den Seeleuten in der Tasche, denn wie heißt es so schön unter den „Rittern vom Meer der Sieben Winde“? Nie nahm ein Seemann seine Geldkatze mit zu Efferd hinab. Von mittags bis tief in die Nacht herrscht buntes Treiben in Schenken, Spielsalons, Garküchen und Bordellen. Akrobaten, Barden, Huren, Ausrufer und Tänzer bieten Unterhaltung. Herumtreiber und arme Schlucker hoffen auf Großzügigkeiten.

Abseits der großen Lagerhäuser und Kontore sind die Gassen verwinkelt. Neben Gastwirten, Künstlern und Hafnern sind die Nalleshofer Seiler, Schreiber, Segelmacher, Schiffsversorger, Fuhrleute, Andenkenverkäufer, Schneider und Schmiede. Die Nalleshofer haben schon alles an seltsamen Gestalten gesehen: Utulu-Matrosen mit nachtschwarzer Haut und nivesische Harpuniere mit durchstochenen Nasen und Lippen. „Unerschütterlich wie einer aus dem Hof“ ist ein geflügeltes Wort in Havena.

Direkt am Seehafen liegt das **Haus der Efferdbrüder** (NA06, Kennzeichen: blaue Fassade mit weißen springenden Delphinen, R4, U3/4/3), die erste Niederlassung der inzwischen in fast allen aventurischen Hafenstädten zu findenden Gemeinschaft, die sich als Interessensvertretung aller Seefahrer versteht. Es wird gut besucht von Seeleuten, die gegen ausbeuterische Reeder Klage führen oder die einen Teil der Heuer für Angehörige hinterlegen. Es stehen zwei Ausnüchterungskammern für Betrunkene zur Verfügung, die man keinem Schiff und keiner Herberge zuordnen kann. Die Schreibstuben, der Andachtsaal und die Flure sind mit kostbaren Schiffsgemälden geschmückt, und in der Eingangshalle stehen zahllose Schiffsmodelle. Es ist Tradition, dass von jedem in Havena getauften Schiff eine Miniatur oder Illustration den Efferdbrüdern übergeben wird. Diese Darstellungen sollen mit den echten Schiffen schicksalhaft verbunden sein: Als etwa das Gemälde einer Potte herabfiel, erreichte Havena bald darauf die Nachricht, dass der dargestellte Segler vor den Olportsteinen gesunken war. ♡118

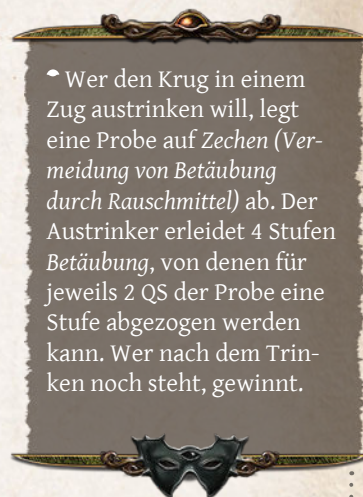
Am **Totenpier** (NA05) übergeben Trauernde ihre Toten den Borongeweihten von der Boroninsel (Seite 61). Die **Nalleshofwache** (NA07, R2, U5/4/4) gilt unter Stadtgardisten als mühsamster Dienst: Stets müssen Betrunkene oder Rauschkrautirre einkassiert und Schlägereien geschlichtet werden, es gibt Einbrüche in Lagerhäuser, und wenn die Hafner gar den Aufstand proben, wird die Wache zur belagerten Burg. Der 1016 BF eingeweihte **Ingerimmtempel** (T05, R4, U5/4/3) ist das jüngste Gotteshaus der Stadt. Das niedrige Gebäude mit großer, rußgeschwätzter Feuerhalle wurde von Zwergen errichtet, die

versuchen, den Havenern den Glauben an den Handwerks-gott nahezubringen. Tempelvorsteherin ♀ **Duirba ni Lludowan** (*1007 BF, braune Haare, kräftiger Oberkörper, nutzt regelmäßig den Heiligen Rhys als Vorbild) aus Abilacht bringt dem Heiligen Rhys große Verehrung entgegen, der bei der Großen Flut in Havena zu Ingerimm gefunden hat. Da in der efferdtreuen Stadt nur wenige Handwerker die Andachten aufsuchen, hat die Geweihte viel Muße, sich feinsten Schmiedearbeiten zu widmen.

Der **Alte Schwank** gehört zu den Gassen, in denen Schänken Wand an Wand liegen – und dennoch alle gut besucht sind. Die Schänke **Schipperkrug** (G22, Kennzeichen: trinkender Seemann, Q2/P2, R2, U3/2/3) gilt als eines der lautesten Gasthäuser. Umso mehr, wenn einer versucht, „den Krug“ in einem Zug zu leeren: Er fasst mehrere Maß Schipperbier (versetzt mit Kräutern und Schnaps).

Am Boden liegen Münzen, die der erfolgreiche Austrinker bekommt. • Der Name der Taverne **Salzfass** (G21, Kennzeichen: Seefahrerin mit Getreideähren, Q3/P3, R3, U3/4/3) rührt von einem Fass Salz, das einst zum Schiff der Heiligen Elida gehörte. Viele Seeleute kaufen etwas von dem Salz (6 Kreuzer), das, in einem Lederbeutel um den Hals getragen, Glück bringen soll. Eine mit Holzspänen bestreute Arena zieht Wettende an. Hier finden Ring- und Boxkämpfe ebenso statt wie blutige Duelle zwischen Hunden, Wolfsratten und großen Flusskrabben. In der Herberge **Drachenschiff** (G20, Kennzeichen: originaler Drachenkopf einer Otta, Q3/P3/S18, R2, U2/3/3) mit ihrem thorwalschen Holzschnitzwerk steigen gerne Mannschaften von Thorwalschiffen ab. Ansonsten fällt auf, wie grob und robust das Mobiliar gezimmert ist. Im Gastraum werden echte Gelage gefeiert, und regelmäßig gehört dazu auch eine Schlägerei, auf die manche regelrecht warten.

Fein gearbeitete Lichtquellen für Haustür, Schiff und den nächtlichen Weg hat **Laternenmacher Igwun Blyain** (NA09, Kennzeichen: „Lichter & Laternen“ aus kleinem, gelben Gwen Petryl, Q5/P5, R4, U3/3/4) im Angebot. Spezialität sind Gwen Petryl-Laternen. Bei ihm lassen die Hafenmeister auch Signallampen für den Hafen reparieren. Meister ♀ **Igwun Blyain** (*1005 BF, graue Perücke, verkniffener Blick, unruhig, Schlafwandler) fertigt auch besondere Stücke, die angeblich unheilige Wasserwesen vertreiben oder Geister sichtbar machen sollen.



• Wer den Krug in einem Zug austrinken will, legt eine Probe auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) ab. Der Austrinker erleidet 4 Stufen *Betäubung*, von denen für jeweils 2 QS der Probe eine Stufe abgezogen werden kann. Wer nach dem Trinken noch steht, gewinnt.

Der Hafen

Der Hafen ist die Seele Havenas. In ihm vermählen sich Fluss und Meer, Stadt und Wasser, kaufmännische Berechnung und seefahrerische Abenteuerlust. Die Sonne

spiegelt sich in sanften Wellen, zeichnet Lichtspiele auf hohe Bordwände und bunt bemalte Achtertrutzen. Das Knarren der Planken, Seemannsgesänge in vielen



Sprachen, grobe Haferrufe und Möwengeschrei wechseln einander ab. Der Geruch von salziger Meeresluft und verpechtem Holz umspielt die Nase. Fischer brechen zum Tagwerk, Seesoldaten zur Piratenhatz und Matrosen zu ungewisser Fahrt auf. Liebende sagen sich tränenreich Lebewohl, und Kaufleute jubeln vor Glück, wenn ihr lang vermisstes Schiff mit einem Bauch voller Waren eintrifft. Obwohl der Hafen beeindruckend ist und seine Kontore und Lagerhallen groß sind, ist er doch nur ein Schatten des Seehafens aus der Zeit vor der Großen Flut. Heute haben horasische Häfen der albernischen Stadt den Rang abgelaufen. Anleger sind morsch, Speicher stehen leer, Schiffe sind überholungsbedürftig, und an vielen Tagen warten Hafner und Seeleute auf Arbeit. Die Zeiten sind so, wie sie immer sind: schlecht.

Dennoch sind die Havener ihrem Tor zur Welt tief verbunden. „Du kannst Havena verlassen“, sagt Kapitän Wogenholf, „kannst Meere, Gestade und Berge zwischen dich und die alte Dame bringen. Aber dein Herz, das bleibt auf immer hier im Hafen.“

Hafenabschnitte

Der Hafen teilt sich in drei Bereiche, die jeweils ein Hafenmeister beaufsichtigt. Die Hafenmeister führen Schiffsregister, weisen Liegeplätze und Orte für Ballast- und Abfallabwurf zu, treiben Hafengebühren ein und stimmen Abfahrtszeiten mit den Lotsen ab. Ihnen steht die Hafenwehr zur Verfügung, um für Ordnung zu sorgen. Außerdem sind die Hafenmeistereien die besten Orte für Informationen und Tratsch über Schiffe und Passagen. Die Verwaltung

des gesamten Hafens obliegt dem Rat der Kapitäne, dem die Hafenmeister, Zöllner und Lotsen unterstehen.

Die wahre Herrschaft teilen sich jedoch silbrig glänzende Fische und die stets krakeelenden Möwen. Selten einmal bringt eine Drohflut größeres Meeresgetier, neugierige Necker oder unheilige Unterstadtfäuna ins Hafenbecken. Ein regelmäßiger Gast ist der *Weißer Arbolan*, ein weißer Delphin, der den Seeleuten als gutes Omen gilt.

Seehafen

Im belebten Seehafen von Nalleshof ankern Schiffe aller Art. Aus den Frachträumen wird Ladung getragen, die für die Lagerhäuser und Märkte bestimmt ist. Die Liegezeiten sind begrenzt. Wenn es besonders voll ist, müssen Schiffe an Dückdalben in zweiter Reede vor anderen festmachen. Die Reede am Orkendorf ist unbeliebt, da man dort aufmerksame Wachen einsetzen muss, die Diebstähle und Plünderungen verhindern.

In der **Hafenmeisterei des Seehafens (NA01, R4, U4/4/3)** herrscht reger Betrieb, und häufig gibt es Streit um gute und schlechte Liegeplätze. In der angeschlossenen Schauerbörse, nicht mehr als ein großer Unterstand, warten Hafenarbeiter allmorgendlich in der Kälte auf Arbeit.

Nicht weit von der Boroninsel liegt unter brauner Seuchenflagge der Holk *Barmherzigkeit* im Hafenbecken. Auf das **Siechenschiff** der Perainepriester schicken die Zöllner Ankömmlinge, bei denen man eine ansteckende Krankheit vermutet. Wer die 40tägige Quarantäne übersteht, darf das Schiff wieder verlassen. Erkrankte bringt man unter Essigtüchern ins **Siechenhaus (UF01)**.



Südhafen

Die Reede am Südhafen bietet großen Schiffen, die Massengüter wie Holz und Korn transportieren, beste Anlegemöglichkeiten. Hier stehen die größten Lagerhäuser der Stadt und große Lastenkräne, die das Verladen erleichtern. Viele der hier gelagerten Waren sind nicht für Havena bestimmt, sondern werden zwischen Fluss- und Seeschiffen zum Weitertransport umgeschlagen. Eine hohe Stele am Kai zeigt einen trauernden Efferd und ist all jenen Seeleuten und Hafnern gewidmet, die bei Unfällen und Bränden im Hafen ums Leben kamen. Die **Hafenmeisterei des Südhafens (SÜ09, R4, U5/4/4)** an der Zollbrücke ist fest in der Hand von Zöllnern und Hafenwehr. Während sich vor den Fenstern in der Hafeneinfahrt die wartenden Schiffe stauen, hat drinnen alles eine eingespielte Routine, die man ungern unterbricht. Jedes Schiff, das den Hafen anläuft, muss den Anleger an der Zollbrücke ansteuern und die Kontrollen über sich ergehen lassen, die mal gründlicher, mal schlampiger erfolgen. Vielleicht hat es etwas damit zu tun, wie viel Geld dabei den Besitzer wechselt. Verderben sollte man es sich mit den Zöllnern jedenfalls nicht. Es ist immer ein Spektakel, wenn die Kämpfer der Hafenwehr ein Schiff entern, und so selten, dass man sich in den Hafenkneipen lange an den Namen des törichten Schiffseigners erinnert.

Binnenhafen

Der Binnenhafen bei Fischerort ist großteils für tiefgängige Seeschiffe zu flach. Neben den zahlreichen Fischernachen liegen hier flache Flussschiffe, die Waren für oder aus Kyn doch, Elenvina und Ferdok aufnehmen oder löschen. Das gerade Stück Straße vor der **Hafenmeisterei des Binnenhafens (FI03, R3, U3/3/3)** nutzen Seiler für ihre Reepbahnen, sehr zum Ärger des Hafenmeisters und seiner Bediensteten, die häufig nur im Zickzackkurs zu ihrem Arbeitsplatz gelangen. Der einfache Bau hat immer Besuch von ein paar Fischern, die wegen Liegeplätzen stänkern und abergläubisches Garn spinnen. Den Hafenmeister halten sie mit kleinen Geschenken gewogen.

Auf einer Schiefertafel neben der Tür sind die Maße des jeweils größten Fisches der Woche angegeben, auf den der Hafenmeister immer ein Fass Havenabier aussetzt. Auf den äußeren Kais in Richtung Südhafen, neben der Garnison der Seekrieger, ankern hochseetaugliche Schiffe und kleine Küstensegler der mittelreichischen Westflotte. In diesen Teil des Hafens gelangt nur, wer den Wachen einen guten Grund nennen kann. Südlich des Binnenhafens ließen die Efferdsgeweihten eine Statue Efferds absenken, die den Gwen Petryl *Stern von Lamahria* in die Höhe reckt und das Hafenbecken unter den Schutz des Gottes stellen soll. Bei Nacht ist der blaue Schimmer unter Wasser zu sehen.

Zufahrten

Fischerboote mit geringem Tiefgang fahren im Norden über die flachen Kanäle von **Krakenfleet** und **Lidderfleet** zum offenen Meer. Bei Nacht oder wenn Gefahr droht (eine flachbödige Thorwaler Otta könnte auch diesen Weg nach Havena nehmen), versperren dort aneinandergekettete Baumstämme die Zufahrt. Die hauptsächliche Einfahrt liegt am **Elderlif** und führt unter der klappbaren Zollbrücke hindurch. Während der Flut segeln die Seeschiffe hier oft dicht an dicht, alle wollen das beste Zeitfenster für eine gute und sichere Passage wahrnehmen. Zur Absperrung des Hafens lässt sich eine mächtige Sperrkette unter der Zollbrücke spannen. Die armdicken, auf schwimmenden Holzstücken befestigten Stahlglieder halten auch dem Rammsporn einer Galeere stand.

Schiffe im Hafen

Vignetten

- Eine Potte voller Weizen aus dem Lieblichen Feld liegt so tief im Wasser, dass man fürchtet, jede Welle könne sie zum Kentern bringen.
- Bunt bemalte Ewer (Lastkähne für den Hafenbetrieb) bringen Ladung zu Schiffen auf Außenreede.
- Ein Thorwaler Drachen mit rotweißen Segeln hat noch nicht angelegt, da werfen sich schon brüllende

Nordleute ins Wasser und raufen im Hafenbecken, um als erster in der Lieblingstaverne zu sein.

- Zahllose kleine Bötchen schwappen dicht an dicht an einem Anleger in den Wellen.
- Eine Galeere gleitet unter dumpfen Trommelschlägen aus dem Hafen, die Helme der Seesoldaten an Deck glänzen noch vor frischem Polierfett.

Heimelige Planken

Einige Schiffe, die man regelmäßig im Hafen sieht, sind hier genannt.

Sehr oft

- Colga na Naomh, dreimastige Schnellsegler-Karavelle, benannt nach einem Immanspieler, blau-weißes Segel mit Paradiesvogel, war von 1003 bis 1008 BF im Gildenland und wird seitdem abergläubisch von Seeleuten gemieden. Die Engstrands, denen das Schiff gehört, wollen es wieder auf Expedition gen Westen schicken.
- Dreizack, Küstensegler der Stadtgarde, Platz für 12 Personen, starke Laternen mit Blendspiegeln, wird für Patrouillen im Delta und der Unterstadt genutzt.

Oft

- Flussvater, schwer bewaffnete Karacke, Führungsschiff des hiesigen Geschwaders der Westflotte

Reisekomfort

Art	Kosten je Reisetag	Verfügbarkeit
Hängematte, Gruppendeck, einfache Verpflegung	8 S	+0
Koje, Viererkabine, einfache Verpflegung	20 S	+2
Koje, Einzelkabine, gute Verpflegung	80 S	+4

Ziel

In Klammern ist die Anzahl der zu erwartenden Reisetage angegeben (über Meer bei durchschnittlichem Wetter und kurzen Hafenaufenthalten bei etwa 100 Meilen Reiseleistung/Tag; auf dem Großen Fluss ein mäßig schneller Flussegler flussaufwärts, bei etwa 20 Meilen Reiseleistung/Tag). Dahinter die Modifikation der Verfügbarkeit (V) für eine direkte Schiffsverbindung.

- Gen Nord: Nostria (1,5, V+0) – Salza (3, V+2) – Thorwal (5, V+4) – Olport (12, V+10) – Riva (24, V+13) – Glyndhaven (32, V+24) – Paavi (42, V+26)
- Den Fluss hinauf: Kyndoch (9, V+0) – Elenvina (14,5, V+2) – Albenhus (21, V+6) – Ferdok (30, V+8)
- Gen Süd: Harben (3,5, V+2) – Grangor (5, V+3) – Kuslik (6, V+4) – Teremon (9, V+10) – Methumis (9, V+6) – Drôl (10, V+7) – Brabak (14, V+10) – Charypso (21, V+13) – Al'Anfa (24, V+13) – Selem (26, V+15) – Kanemünde (30, V+16) – Khunchom (33, V+17) – Tuzak (33, V+20) – Zorgan (40, V+19) – Perricum (41, V+19) – Beilunk (41, V+19) – Mendena (42, V+22) – Festum (47, V+22)

Geschwindigkeit

Eine Passage auf einem langsamen Lastschiff oder Flusskahn ist oft besser verfügbar: Reisetage x 1,5, Preis pro

- Prinzessin Yasmina, kleine nostrische Knorre, fährt meist zwischen Thorwal und Grangor, gelegentlich Schmuggelware, Kapitänin ♀ *Elfida Brennsen* (*993 BF, schwarzes Kraushaar, hustet, starke Pfeifenraucherin)

Gelegentlich

- Fedora, Lastkahn mit Rahsegel und Ladebaum, 12 Schritt Länge, fährt zwischen Havena und Ferdok
- Königin Kusmara, Schivone, Eigentum des Fürsten, verpachtet an Reedereien für Handels- und Pilgerreisen ins Horasreich
- Marhada, Flaggschiff Fürst Finnians
- Thalaria, Flussegler von 15 Schritt Länge, fährt zwischen Havena und Ferdok, vier Personen Besatzung, Kapitän ♂ *Lando Dielbrack* (*981 BF, graues Haar, routiniert, standfest, gläubiger Anhänger des Flussvaters)

Preise und Passagen

Um zu ermitteln, wann das nächste Schiff zu einem bestimmten Hafen ablegt, wählt man Reisekomfort, Ziel und die gewünschte Geschwindigkeit aus. Daraus lassen sich die Verfügbarkeit erwürfeln und der Preis berechnen. Die beste Informationsquelle für Passagen sind die Hafenmeister.

Preisliste Hafen

Dienstleistung	Preis
Kurze Überfahrt, zum Beispiel von Fischerort nach Nalleshof	1 Heller pro Bein
Überfahrt zur Boroninsel	siehe Seite 13
Ruderboot mieten, 6 Sitze, inklusive Bootsführer	3 Heller je Stunde
Ruderboot mieten, 6 Sitze, ohne Bootsführer	2 Heller je Stunde, Pfand
Segelboot/Torfkahn mieten, 8 Schritt Länge, inklusive Schiffsführer	5 Silbertaler je Tag
Segelboot/Torfkahn mieten, 8 Schritt Länge, ohne Schiffsführer	3 Silbertaler je Tag, Pfand
Ruderboot kaufen, 6 Sitze	1.200 Silbertaler
Torfkahn kaufen, 8 Schritt Länge	3.000 Silbertaler
Segelboot kaufen, 8 Schritt Länge	8.000 Silbertaler

Reisetag x 0,5, meist keine Einzelkabinen, Verfügbarkeit –5. Schnellsegler todesmutiger Kapitäne fahren auch bei Dunkelheit: Reisetage x 0,5, Preis pro Reisetag x 4, Verfügbarkeit +3.

Verfügbarkeit

Um zu ermitteln, wann eine Passage verfügbar sein wird, würfelt man mit dem W20, addiert den aufsummierten Modifikator und schaut in der folgenden Tabelle nach:

Ergebnis	Zeitpunkt
1-6	In den nächsten zwei Stunden
7-10	Heute noch
11-14	Morgen dann
15-21	in W3+1 Tagen
22-28	in W6+4 Tagen
29-34	in W20+10 Tagen
35+	in W6 Monaten

Die Hafner

»Wir helfen dir beim Ausladen. Was? Nein, du missverstehst mich. Wir helfen nicht beim Schleppen. Sehen wir aus wie Schauerleute? Du gibst mir Silber, und du kannst ungestört deine Ware an Land bringen, so lautet der Handel.«

—so gehört an einem Südhafener Kai, 1040 BF

Bei Wind und Wetter verrichten die Hafner genannten Hafenarbeiter ihr Tagwerk und sorgen dafür, dass der Hafen nicht stillsteht. **Schauerleute** be- und entladen Schiffe, **Ewerführer** steuern flache Lastkähne im Hafen, **Winschleute** bedienen Ladegeschirr und Kräne, **Kornwender** und **Kohlenschwitter** schaufeln lose Ware in Säcke. **Baasleute**

beaufsichtigen die Arbeiten. **Kaiputten** säubern verschmutzte Anleger, während **Fleetenkieker** in Watstiefeln bei Ebbe durch den trockengefallenen Schlick stapfen und nach Unrat und Hindernissen schauen.

Hafner haben Spitznamen wie Muschel-Marek, Leinen-Lasse, Ranziger Toss, Hagen Hundskröt oder Alter Alrik – und dazu jeder eine eigene Legende zum Entstehen des Rufnamens. Man spricht eine eigene Zunge, das **Hafnersprook**, ein raues Alberned, das sich besonders dazu eignet, bei Lärm und in Speicherhallen verständlich gerufen zu werden. Außerdem kennen sie ein großes Repertoire an Pfiffen für alle Gelegenheiten von „Pause“ über „Hilfe“ bis zu „Zöllner kommt“. Die meisten Hafner arbeiten als Tagelöhner und versammeln sich morgens mit ihrem Zampelbüdel (Brotbeutel) an den Heuerecken und an der Schauerbörse. Dann rufen Vermittler der Reeder und Kontoristen so viele helfende Hände auf, wie sie brauchen. Die Schichten gehen 14 bis 16 Stunden. Oft reichen die hart verdienten Heller nur für das Nötigste, und in schlechten Zeiten müssen die Hafner hungern. Alteingesessene haben sich zu konkurrierenden Gilden zusammengeschlossen, die sich einander Aufträge streitig machen, vor allem aber neu „Hereingeschmeckte“ – arme Seelen vom Land, Waisen und Gestrandete – gemeinschaftlich verjagen. Oft teilen sie anstehende Arbeit unter sich auf, wobei man umso mehr und besser bezahlte Schichten erhält, je länger man schon in der Gilde ist. Viele Hafner sind mit der Unterwelt verwoben und haben ihren Anteil an Schmuggel, Schieberei und Schutzgeld, das auch von Schiffen erpresst wird.

Wenn die Verzweiflung zu groß wird, kommt es gelegentlich zu Aufständen der Hafenarbeiter. Die Kämpfe zwischen Hafnern, Hafenwehr und Stadtgarde halten Orkendorf und Nalleshof dann für Tage in Atem, bis Verhaftungen und Zugeständnisse der Handelshäuser die Lage wieder beruhigen.

Neustadt

Im Osten, fern des Hafens, liegen die drei nach der Großen Flut errichteten Stadtteile Feldmark, Oberfluren und Unterfluren. Häuser, Straßen und Plätze sind großzügiger angelegt und zeugen meist von etwas Wohlstand.

Feldmark (S08)

Die südlich des Elderlifs gelegene Feldmark wirkt fast wie eine idyllische Ansammlung von Bauerngehöften, wäre da nicht der beißende Geruch der Gerbereien und Färbereien. Töpfer, Korbmacher, Seifensieder und Ziegelbrenner gehen ihrem Handwerk nach. Über die größtenteils ungepflasterten Straßen zwischen Feldern und Windmühlen werden Rinder, Schweine, Schafe und Gänse getrieben. Das Areal wurde so großzügig umfriedet, dass es bis heute nur locker bebaut ist. Nördlich des Flussarms wohnende Havener rümpfen über den Stadtteil auf der „falschen Seite“ insbesondere die Nase, wenn der Wind aus Süd oder Südost weht und den Gestank herüberbringt. Sie schmähen ihn mitunter als „zufällig ummauertes Stück der Muhrsape“ oder „Anleger der Rethis“. Die Taverne **Schatzinsel** (G25, Q2/P3/S–, R2, U2/3/2)

bietet schales Bier und mäßige Eintöpfe, aber präsentiert in ihrem Gastraum ungewöhnliche Fundstücke aus der Unterstadt. Der Wirt **Waern Poschrat** (*990 BF, dick, Dreitagebart, ansteckendes Lachen) ist ein alter Schatzsucher, der sich mit Glücksrittern gern über die Tücken und Geheimnisse der Unterstadt austauscht und seine Geschichten mit jedem Jahr schauriger klingen lässt. Wenn in Havena jemand etwas Belangloses erzählt, ist eine beliebt gewordene Entgegnung „Interessiert das vielleicht Waern?“ oder „Waern interessiert’s!“ Zu den Stammgästen zählt der uralte **Ordhan Faic** (Seite 71).

In den **Gerbergruben Reißgrams Speichel** (FE02, Q4/P4, R3, U5/4/4) führt der brutale Gerbermeister **Halamak** (*1002 BF, Nivese, lange schwarze Zöpfe, verbrannte Haut) eine harte Peitsche gegen seine aggressiven Hunde und gebeutelten Arbeiter und ist stolz darauf, die schärfsten Essenzen seines Handwerks zu nutzen. In der Unterwelt spricht man von „Halamak anlächeln“, wenn man eine Leiche hat, die man nicht in den Hafen werfen will: Der Nivese löst sie gegen gutes Gold bis auf die Knochen in seinen Gruben auf.

An einem eigenen Pier liegt das **Vergnügungsschiff Rethis (G24, Q4/P5/S-, R5, U4/3/4, Seite 35)**, eines der ungewöhnlichsten Gasthäuser Havenas, inklusive eines Spielsalons.

Oberfluren (S09)

In Oberfluren leben die reichsten Bewohner der Stadt, zumeist Adlige und gut betuchte Kaufleute. Herrschaftliche Villen mit weitläufigen Gärten, prächtige Tempel sowie gepflegte Gasthäuser und gutes Handwerk reihen sich an den breiten, gefegten Straßen aneinander. Nirgends ist so viel Macht konzentriert wie in Oberfluren: Hier residieren der Fürst, der Stadtvogt, der Ältestenrat und die Stadtwache. Gardisten und Nachtwächter gehen häufig auf Streife und haben ein wachsames Auge auf Störenfriede. Die Bewohner anderer Stadtteile höhnen gerne, dass man so weit weg vom Fluss, vom Hafen und der Unterstadt eigentlich gar nicht mehr in Havena ist, und nennen Oberfluren spöttisch Klein-Gareth.

Der **Fürstenpalast (OF04, R6, U6/5/5, Seite 36)** an der prächtigen und breiten *Fürstenallee* ist von einer achteckigen, sieben Schritt hohen Mauer umgeben. Südlich liegt das noble Hotel **Am Palastgarten (G11, Q5/P5/S30, R5, U5/4/5)**, dessen Suite im ersten Stock häufig von durchreisenden Adligen genutzt wird. Aus einem Zimmer auf dem Dachboden kann man einen Blick auf die fürstlichen Gärten werfen.

Das **Haus des Stadtvogts (OF03, R6, U6/6/5)**, ein weißgetünchter Bau im almadanischen Stil, ist eines der prunkvollsten Gebäude Havenas. Im Garten hinter dem reich verzierten Gitterzaun leben exotische Ziertiere wie Pfaue, Sittiche, Weißhirsche, Harnischträger und *Zornbrecht*, ein Brabaker Waldelefant. Die Residenz von Stadtvogt **Ardach Herlogan (Seite 70)** ist auch Sitz der Vogtgarde (Seite 48 **108**). Gerüchte besagen, Herlogan habe seine Reichtümer in einem unterirdischen Labyrinth versteckt, über das zwei verrückte Trolle wachen.

Im eindrucksvollen **Stadthaus (OF05, Kennzeichen: Eingangslaupe mit Stadtwappen und Darstellungen Kapitän Havenas, R5, U4/5/4)** tagt der Ältestenrat in einem eigenen Ratssaal. Bemerkenswert sind die Darstellungen von Göttern und Halbgöttern aus buntem Glas, welche die Fenster zieren. Hier ist auch das Stadtarchiv untergebracht. Eingeweihte meinen, die wirklich wichtigen Gespräche fänden erst nach den Sitzungen in der nahen Taverne **Fürstenschänke (G10, Q5/P6/S-, R5, U5/4/5)** statt, dem bevorzugten Ausschank der Ratsleute. Die Efferdgeweihten haben dem Ältestenrat den prachtvollen Gwenn Petryl *Alveransschein* geliehen, bestanden aber auf einer Aufstellung des Steins in der Küche.

Haus der Göttlichen Woge heißt der neue Efferdtempel (**T06, Kennzeichen: Brunnen mit sprudelnden Fischköpfen aus Wassergold, einer Legierung aus Silber und Gold, R5, U3/4/4**). Das Gotteshaus ist größer und prachtvoller als der Alte Efferdtempel (**T02**), aber nicht ehrwürdiger. Im Andachtsraum ist der Boden mit grünem Marmor ausgelegt, über einem Altarbrunnen thront eine Statue Efferds mit erhobenem Dreizack und Muschel, aus der beständig Wasser rinnt. Hier zollen vor allem die Bewohner der Neustadt dem Gott Tribut, um sich nicht in die Nähe der Unterstadt wagen zu müssen. Efferd als Gott des Handels, der Warenflüsse und der guten Seewege steht im Vordergrund. Die Bewahrerin von Wind und Wogen **Eghina Maegharin (*997 BF, braunes Haar, beleibt, sprunghaft)** ist eine ehemalige Flussfischerin und eher den pragmatischen als den mystischen Lehren zugehörig. Sie müht sich, den Einflüssen der erstarkenden Flussvaterverehrung und anderer Kulte von Meeresgöttern entschieden entgegenzutreten. **108**

Nahe des Efferdtempels liegt die streng bewachte **Fürstliche Münze (OF09, R6, U6/6/5)**, in der Silbertaler mit dem Wappen Albernias oder dem Konterfei des Fürsten geprägt werden. Die **Garnison (OF11, Kennzeichen: Stadtwappen über gekreuzten Schwertern, R4, U6/6/5)** beherbergt neben dem Großteil der in Havena stationierten Kämpfer, wie fürstlichen Garden und Heerhaufen, die Magazine der



städtischen Waffentreuen. Die Stadtgarde unterhält hier ihren Hauptsitz mit der Stube der Gardehauptfrau, dem städtischen Kerker, der Folterkammer und dem Schulturm. Im Kerker, der bis zu 100 Gefangene aufnehmen kann, ist es schimmelig und feucht. Konfiszierte Gegenstände liegen in der profanen oder magischen Asservatenkammer, letztere ist voller Symbole und angeblicher Heiligenreliquien, die vor Zauberei schützen sollen. **107**

Der nahe *Exerzierplatz* wird auch von der **Krieger-**

akademie Ruadas Ehr (OF12, Kennzeichen: (zwei silberne gekreuzte Schwerter über einem roten Drachenkopf auf blauem Grund), R3, U5/5/4) genutzt.

Die Akademie ist eine der anerkanntesten Kriegerschulen des Mittelreichs und kann auf eine 1.500jährige Geschichte zurückblicken. Obwohl die Akademieleiterin **Gilia Curnabar** (*985 BF in Havena, hochgewachsen, kurze Pagenfrisur, verhärtet) ein strenges Regiment führt, kommt es häufiger zu handfesten Raufereien von Akademiezöglingen und Streichern der nahen Garnison. Die Abgänger schwören einen feierlichen Eid auf das zerbrochene Schwert *Drachenzunge*, das in einem rondrageweiheten Schrein bewahrt wird. Mit ihm kämpfte angeblich der Heilige Reochaid, der Begründer der Schule, in der Ersten Dämonenschlacht. Stammkneipe für ältere Jahrgänge und Ehemalige ist die Schänke **Rondras Einkehr** (G13, Q3/P3/S-, R4, U4/3/3). An den Wänden hängen kuriose Mitbringsel aus ganz Aventurien. Gemäß alter Sitte bringt jeder aus der Ferne zurückkehrende Abgänger der Kriegerakademie dem Wirt ein Geschenk mit.

Nur unweit des Garethers Tors findet sich die **Schwertschule Uinin** (OF14, Kennzeichen: (silberner Säbel und Buckler gekreuzt über silberner Wellenlinie vor blauem Grund), R4, U4/3/4), die in einem weitläufigen Stadthaus mit großem Fechtsaal untergebracht ist. Hier unterweist Meisterin **Scanlail ni Uinin** ihre Schüler in der Kunst des Albernischen Raufens (siehe auch Seite 48).

Die Schänke **Oase der 1.000 Freuden** (G12, Q4/P6/S-, R4, U4/3/3) ist wie ein tulamidisches Teehaus ausgestattet. Seidenkissen, Unauer Porzellan und reichverzierte Teppiche warten auf die Gäste, und es werden typisch tulamidische Gerichte wie gedörrte Ziege zu gepfefferten Preisen serviert. Wasserpfeifen und angeblich echte „Rashduler Schleiertänze“ runden das Angebot ab, wenngleich die meisten Tulamiden über die fehlende Authentizität des Dargebotenen milde lächeln. Auf dem weitläufigen *Halplatz* finden Warenmessen, Märkte und Volksbelustigungen wie Boxkämpfe und Zirkusaufführungen statt. An den Schandpfahl bindet man Verurteilte, die eine Zeit am Pranger als Ehrenstrafe abbüßen müssen. An der Westseite liegt das **Wachsfigurenkabinett** (OF08, Q4/P4, R4, U3/4/4, Seite 38), eine besonders bei Auswärtigen beliebte Attraktion.

Der festungsähnliche **Rondratempel** (T07, R5, U6/3/4) nimmt die ganze Südfläche des Platzes ein. Das Haus ist stets

gut besucht, die Anzahl der Geweihten hingegen sehr klein für den ausgedehnten Bau. Der Tempel soll vielen Havenern vor Feinden Zuflucht bieten können, und man sagt, dass viele der alten Standbilder von Heroen dann lebendig würden, um Unschuldige zu schützen. Der Innenhof mit einer großen Statue der Göttin dient der Andacht unter freiem Himmel. Neben Schwertübungen der Geweihten, wie dem kraftvollen Sturmtanz, finden hier auch Duelle des Adels nach Rondras Regeln statt. Legendär ist das *Duell im Tempel* von 652 BF, in dem

Ruada ni Bennain und Cerntacht Conchobairson um Albertaina fochten. Vorsteherin des Tempels ist die junge, aber hoch dekorierte Schwertschwester **Ordhana Aedan van Havena** (*1009 BF, drahtig, pflichtbewusst). Hier residiert auch die rondrianische Meisterin des Bundes der Westsenne, **Rudraighe Gaathan ni Direach** (Seite 70).

An der Nordseite des Halplatzes liegt der schlichte, zweistöckige **Traviatempel** (T08, S20, R3, U3/2/4). Im großen und häufig gut gefüllten Andachtsraum im Erdgeschoss steht ein prächtiger

Altar in Gestalt einer marmornen Wildgans, auf deren Schwingen mit 4 Schritt Spannweite

die Altarplatte liegt. Im Obergeschoss befindet sich ein Schlafsaal für Bedürftige und Durchreisende. Die Geweihten unterhalten zudem ein Waisenhaus und eine Armenküche in Orkendorf, die eigentlich im Tempel eingerichtet werden sollten. Die Geweihten aus dem gegenüberliegenden Praiostempel hatten damals aber im Namen der städtischen Ordnung Protest eingelegt, um Gesindel fernzuhalten.

Der prächtige **Praiostempel** (T09, R6, U4/5/6) ist Sitz der traditionalistischen Wahrerin der Ordnung Greifenlande **Praiadane von Hohenfels** (Seite 70). Der kreisrunde Altarsaal wird fast ausschließlich von Adligen und reichen Händlern besucht oder von solchen, die auf Praios' Schiedsspruch hoffen. Vor einer erhabenen Praiosstatue in Greifengestalt brennt das Ewige Licht des Tempels, das nie erlöschen darf. Das Haus des Sonnengottes steht unter einem Arcanum Interdictum, das jede Magiewirkung unterbindet. Die Fassade des Tempels weist eine der größten Attraktionen Havenas auf, eine von Leonardo dem Mechanikus gebaute mechanische Uhr. Auf dem goldenen Ziffernblatt in Form einer zwölfstrahligen Sonne zeigen die Symboltiere der Zwölfgötter die Stunden an. Zu jeder vollen Stunde ertönt ein Glockenspiel, das scheinbar von einer kleinen hölzernen Kapelle gespielt wird, die dann aus dem Uhrwerk tritt. Die hochkomplizierte Mechanik wird sorgfältig gepflegt und von den Geweihten genau beobachtet, denn seit der Offenbarung Leonardos als Heptarch von Yol-Ghurmak fürchten manche, dass auch hier dämonisches Wirken im Spiel sein könnte.

Der *Stadtpark* südlich des Immanstadions galt lange als verflucht. Nach seiner Wiedereröffnung 1011 BF blieb zunächst alles ruhig, bis vor wenigen Jahren erneut Personen in seiner Nähe verschwanden. Die Vorkommnisse endeten jedoch und heute flanieren die Reichen der Stadt wieder durch die Anlage oder unternehmen Bootsfahrten auf dem kleinen See. Ein Bogenschießstand und ein Ballspielplatz bieten Kurzweil.



Immannspiele und -mannschaften

Im heimischen Stadion finden zwischen Phex und Hesinde fast wöchentlich Immanpartien statt. Turniere und ihre Preise werden gesponsert vom Fürsten, vom

Ältestenrat und von Patriziern, die damit ihren Erfolg und Reichtum zur Schau stellen. Einige häufig zu sehende Mannschaften:

Name	Farben	Beschreibung
Abilachter Auerochsen	blau-rot	schnelle und intelligente Spielzüge, zweikampfschwach
Bleichmuräne Unterstadt	blau-grün	vornehmlich Fischerorter, gelten als unberechenbar
Havena Bullen	blau-weiß	Favorit und Platzhirsch, traditionsreich, robuste Spielweise
Honinger Wölfe	grün-grau	Favorit, Erzfeinde der Bullen und am selben Tag gegründet wie diese, geschickte (nach Ansicht der Bullen-Anhänger: unfaire) Spielzüge
Nalleshof-Piraten	blau-gelb	gut gelaunte Feiertruppe
Oberwasser Unterfluren	rot-gelb	rüde und erfolglos
Orkan Thorwal	rot-weiß	Favorit, beliebte Konkurrenz aus dem Norden, offensive und stürmische Spielweise

Am geschäftigen **Marktplatz** findet sich das unheimliche **Maskenmuseum (OF07, Kennzeichen: „Haus der toten Augen – Masken aus aller Welt“, Q5/P4, R5, U4/4/4)**, in dem man über 100 Theater-, Fest- und Totenmasken bestaunen kann (Erwachsene 1 Silbertaler, Kinder 4 Heller). Der aus Mirham stammende Besitzer **Thorn Weishaar** (*955 BF, rüstig, viele Runzeln) kann zu jeder Maske eine erbauliche oder schaurige Geschichte erzählen. Er scheint das Museum nie zu verlassen. Thorn hat *Risus* und *Clamora* adoptiert, zwei Kinder aus dem Orkendorf, deren Gesichter noch nie jemand sah: Sie tragen ständig Masken. Ganz besonders gehütet werden antike Tempelmasken aus dem Yaquirtal, einige schaurige Dämonenfratzen sowie eine relativ unscheinbare Maske aus schwarzem Obsidian, die ein stilisiertes drittes Auge auf der Stirn trägt. Deren Ursprung wird im fernen Gildenland vermutet, und sie soll bereits vor der großen Flut nach Havena gekommen sein. Ein legendenumranktes Stück, das an eine Koboldfratze erinnert, ist aus feinstem Glas geformt und soll es seinem Träger ermöglichen, Feentore und Feenwesen aufzuspüren.

»Ganz verrückt ist man in Havena nach einem Spektakel, zu dem man sich tausendfach laut und rüde in eine bedenklich knirschende Holzarena drängt. Offenbar geziemt es sich, dass sich erwachsene Menschen auf einem aufgerissenen Platz gegenseitig hölzerne Prügel und Korkbälle um die tumben Schädel hauen. Dies alles zur Belustigung des Pöbels, dessen Denken so flach ist wie das Land, auf dem die Stadt erbaut ist.«
—Völkerkundlicher Vortrag des Magus Comitor von Belhanka in einer Kusliker Loge, 1006 BF

Das riesige **Immanstadion** (Kennzeichen: über dem Haupteingang riesiger Wimpel (Schwarzer Bullenkopf vor blau-weißem Hintergrund), R2, U3/2/3), auch „Eschenwald“ genannt, fasst bis zu 8.000 Zuschauer. 941 BF wurden ganze Straßenzüge des Orkendorfs eingerissen, um die Arena zu errichten, in kurzer Distanz zu den Häusern der Wohlhabenden. Im Stadion trainieren die berühmten Havena Bullen und tragen ihre Spiele aus. Dann erzittern die Ränge unter Schlachtrufen wie „Hacketau!“ und „Bullen stürmen auf das Tor – Bullen vor, vor, vor!“ Der Eintritt beträgt zwischen

6 Hellern (Stehplatz) und 20 Silbertalern (unter der Fürstenloge). Zu anderen Zeiten werden auch Pferderennen und Turniere wie das Geburtstagsturnier des Fürsten veranstaltet.

Im Zuge des Sternenfalls und des veränderten Firmaments drängten Kapitäne und Reeder auf eine **Sternwarte (OF01, Kennzeichen: (Madamal), Q3/P4, R4, U4/4/3)**. Der Himmel sollte neu erforscht und kartographiert werden. Leider ignorierte man beim Bau fachlichen Rat und errichtete das Observatorium mit Quadranten, Astrolabien und einem sehr teuren Vinsalter Teleskop an denkbar ungeeignetem Ort in Oberfluren: Der Havener Nebel und Rauchsäulen der Kamine versperren häufig die Sicht, das hohe Immanstadion deckt einen Teil des Himmels ab,



und die stete Gwen Petryl-Beleuchtung in der Stadt stört die Beobachtung. Astrologin **Mondra Tylluan** (*1015 BF, boronweinsüchtig, dauerkrank) versucht, das Beste daraus zu machen, und behilft sich mit Sarkasmus. **Instrumentenbauer Allain Ruggard** (OF02, Kennzeichen: (goldene Harfe), Q4/P5, R5, U3/4/4) fertigt Lauten, Flöten und Handharfen und handelt zudem mit gebrauchten Instrumenten. Früher lieferte er auch an den Fürstenhof, und manch berühmter Barde spielte auf einem seiner Stücke. Aber sein Ansehen sinkt. **Allain Ruggard** (*999 BF, blond, dürr, zittrig) macht dafür den „täppischen Zeitgeist“ verantwortlich, der lieber „neumodischen Verirrungen“ wie den Havenischen Cembalos lausche. Tatsächlich – raunt man unter Barden – sind seine Werkstücke heute einfach schlechter als früher. **101**

Unterfluren (S10)

Südlich von Oberfluren schließt sich das gutbürgerliche Unterfluren an. Hier leben viele Händler und Handwerker mit Bürgerrecht. Dazu kommen Zugezogene, die es einst aus der Fremde nach Havena verschlug; vom nordmärkischen Graveur über den horasischen Glasbläser bis hin zum elfischen Bogenbauer. Die Straßen sind einigermaßen sauber, viele Plätze beschaulich, und die Häuser verfügen oft über gepflegte Fassaden und Zier- und Gemüseärten. Aber auch hier trifft man hin und wieder auf heruntergekommene Werkstätten, verlassene Häuser und verfallene Hütten. Mit der Seefahrt hat man wenig zu schaffen, sondern fühlt sich eher dem Großen Fluss verbunden, an dessen Ufer man bei schönem Wetter mit Brot, Käse und Havenabier sitzt.

Die Taverne **Zum Gareth Tor** (G15, Q2/P4/S18, R2, U2/3/3) lebt vor allem davon, dass sie die erste Unterkunft ist, die Reisende erblicken, nachdem sie über den Knüppeldamm in die Stadt gekommen sind. Bemerkenswert ist der Stammgast **Safiriel** (*ca. 915 BF, korpulent, ständig betrunken), eine Halbelfe, die Fremde gerne mit Freundschaftszaubern becirt, bis sie ihr einen ausgeben. Will man sie zur Rechenschaft ziehen, weist sie einen fünfzig Jahre alten Schutzbrief Fürst Halman ui Bennains vor, der ihr Straffreiheit und „freie Hand beim Einsatz magischer Mittel“ gewährt. Man munkelt, der lebenslustige Fürst habe einst ihr Herz gebrochen. Wer die *Gareth-Straße* einige Schritt weiter läuft, kommt zum vornehmen Hotel **Havenapalast** (G14, Q5/P5/S32, R5, U5/4/5), von dem viele sagen, es sei das beste Haus der Stadt. Den Ruf verdankt es dem verstorbenen ehemaligen Besitzer Gerard Ongswin, der sich zu seiner Zeit sehr dafür einsetzte, den Havenapalast zum ersten Haus der Stadt zu machen. Heute gehört das Hotel seinem Neffen und Alleinerben **Cumal Ongswin** (Seite 47).

Der unscheinbare **Hesindetempel** (T10, Kennzeichen: Inschrift „Geh hinaus und betrachte den Libellenflug. Mehr Inspiration magst du dort finden als im Staub von tausend Folianten. – Rohal der Weise“, R5, U4/6/5) leidet darunter, dass Gelehrsamkeit nicht hoch angesehen ist und eine Göttin der Magie skeptisch beäugt wird. Dem Tempel fehlt es an Geld. Der einzige Geweihte **Domnall Dalpert** (Seite 70) empfängt häufiger fremde als hiesige Besucher.

Der offizielle, kleine Bücher- und Leseraum enthält vergleichsweise unaufregende Schriften. Nur vertrauenswürdigen Freunden der Wissenschaft offenbart Domnall die echte Bibliothek, in der sich Folianten über Magie, Historie, Sternkunde und Mythologie stapeln. Zu den wertvollsten Stücken gehören ein paar Handschriften von Rohal dem Weisen und ein Exemplar des legendären *Compendium Drakomagia*. Im *Madaraum* lagern zahllose echte und vermeintliche magische Artefakte, die Havener diskret loswerden wollten, bei denen sie sich aber weder getrauten, sie einfach in den Fluss zu werfen, noch ihren Namen bei der Stadtgarde damit in Verbindung zu bringen. Unweit des Hesindetempels finden sich das geräumige **Redaktionshaus der Havena-Fanfare** und die zugehörige **Dreikronen-Druckerei** (UF11, Kennzeichen: blecherne Fanfare mit rotem Tuch, auf dem ein goldenes Schiff dargestellt ist, Schriftleiter: **Rhonwin ui Kerkill** (*988 BF, tintenbefleckte Finger, auf der Suche nach Neuigkeiten), Q3/P3, R3, U3/3/4). Die Schreiber der Fanfare, so wie **Niamh Schlappmaul** (*1000 BF, hektische Sprache und Bewegungen, breites Lächeln, Rehaugen), werden auch als „Bläser“ bezeichnet und gelten als schamlose Schnüffler. Etwas weiter südlich liegt die **Werkstatt der Mechanika Simiadane** (UF10, Q5/P4, R4, U4/5/4, Seite 41), einer Schülerin von Leonardo dem Mechanikus, die nun an dessen ehemaliger Wirkstätte arbeitet. Das **Badehaus Nixenquell** (UF07, Q4/P4, R4, U4/3/5) mit seinen Zubern, Kaltbecken und dem großen Springbrunnen im horasischen Grotto-Stil ist beliebter Treffpunkt der Wohlhabenden und Künstler. Meisterin **Befinna Cheagain** (*984 BF, stechender Blick, geldgierig) lehnt es strikt ab, Liebesdienste im Haus anzubieten, hat aber keine Probleme damit, so manche geschäftliche Unterredung zu belauschen und sensible Informationen zu verkaufen. **106**

Die Havena-Fanfare

Die älteste Gazette Aventuriens existierte schon vor der Großen Flut und berichtet noch immer mit großer Sensationslust aus der Stadt und Albertainia. Das Hauptwerk erscheint einmal monatlich mit mehreren Dutzend Seiten (8 Silbertaler), als Wochenausgabe zu ein bis vier Seiten (8 Heller) sowie als Sonderausgabe in akuten Fällen. Der Inhalt besteht aus Klatsch und Tratsch, Kriminalität, bemerkenswerten wie mysteriösen Ereignissen sowie dem städtischen Teil mit amtlichen Mitteilungen und dem Kirchenteil mit Artikeln über Moral und Glauben. Mit viel Hassliebe nennen die Havener ihre Gazette auch „Havena-Sandale“ oder „Fischeinwickler“.

Markvogt Ardach Herlogan (Seite 70) lässt es sich nicht nehmen, jede Ausgabe vor Druck selbst zu zensieren. Er prüft, ob die Artikel sittlich einwandfrei und dem Ruf der Stadt nicht abträglich sind. Ab und zu finden gedruckte Vorabexemplare aber auch unzensiert ihren Weg unters Volk, was je nach Brisanz des Inhalts für Aufruhr sorgen kann.

Übersicht über weitere Stadtgebäude

Nr.	Gebäude	Q	P	S	R	U
SÜ04	Kontor Ongswin	–	–	–	5	4/3/4
SÜ05	Wagnerei Pir Kutschner	4	5	–	4	4/3/3
SÜ06	Brauerei Havenabier	3	3	–	3	3/2/2
KR01	Pfeifenkraut Runon Ghoern	3	2	–	3	3/2/4
MA05	Bäckerei Brandub	4	3	–	4	4/4/3
OR01	Tätowierer Thorkar Frenjarson	3	3	–	2	2/2/3
OR05	Heilerin Dhanara Faihc	4	3	–	3	2/3/3
NA02	Kontor Rastburger	–	–	–	5	5/3/5
NA03	Kontor Engstrand	–	–	–	5	5/3/4
NA04	Kontor Stoorrebrandt	–	–	–	5	5/3/4
NA08	Waffenhändlerin Curamach	4	4	–	4	4/3/3
NA10	Garos Rollfuhrwerke	4	4	–	3	3/2/3
NA11	Maler Juce	6	4	–	4	3/2/4
OF06	Weinhändler Hal Austrofl	4	5	–	5	5/5/6
UF03	Villa Rastburger	–	–	–	6	6/5/5
UF04	Schlosser Zirkeldreher	4	4	–	4	4/4/3
UF05	Spielzeugmacherin Riandra Stevir	3	3	–	4	3/3/4
UF08	Bogenbauer Silberblüte	5	4	–	4	3/3/4
G06 (OR)	Herberge Heldenzuflucht	1	2	14	1	3/2/2
G09 (OR)	Bordel Hafenmaid	1	2	–	2	3/3/2
G16 (FI)	Pension Am Fischmarkt	2	3	10	2	4/2/2
G23 (NA)	Herberge Walfisch	4	4	12	2	3/2/3

Bei **Schneider Aradin** (UF06, Q5/P5, R5, U4/5/5) lassen sich die Reichen der Stadt einkleiden. Meister  **Yurro Aradin** redet viel über die aktuelle Garether und Vinsalter Mode und verschweigt dafür, dass viele seiner edlen Stoffe aus Schmuggelware stammen, die er günstiger erwirbt. Die **Apotheke Ehrwalt** (UF02, Kennzeichen: „Ehrwalts Tränke & Mixturen“, Q4/P5, R4, U3/4/4) mag nur ein trister, einstöckiger Holzbau sein, ist aber eine der besten Adressen, um Mixturen anmischen oder bestimmen zu lassen.  **Alamair Ehrwalt** (*980 BF, verbranntes Gesicht, kichert viel) betont, dass seine Erzeugnisse nur rein pflanzlich sind und deswegen nicht gegen das Magieverbot verstoßen. Im chaotischen Labor findet sich nur Alamair selbst zurecht, der zudem die Angewohnheit hat, Giftfallen gegen Einbrecher zu präparieren.  **103**

Der **Perainetempel** (T11, R2, U2/2/3) ist in schlechtem Zustand, der Putz bröckelt, das Dach ist undicht. Glanz verbreitet für Pilger dennoch der heilige Birnbaum im Hof, der das ganze Jahr über Früchte trägt. Hüter der Saat  **Harloran** (*969 BF, grauer Bart, einäugig, dauerlächelnd, oft geistig abwesend) ist gebrochen vom Leid der Schlachtfelder vergangener Jahre und kümmert sich vor allem um die Riten des Wachstums und Gedeihens. Die übrigen Geweihten stecken jeden Heller in den Unterhalt des angrenzenden **Siechenhauses** (UF01, Q4/P1/S35, R3, U2/1/3), das auch vom Fürstenhaus mit großzügigen Spenden bedacht wird. In drei großen Sälen werden Verwundete und Kranke versorgt, Krüppel und Aussätzige gepflegt. Besonders das Volk dankt es den Geweihten, dass sie den Ausbruch größerer Seuchen

bisher oft verhindern konnten und sich selbstlos auch um weniger Begüterte kümmern.

Auf der Feldmark, die größte Straße des Viertels, führt bis zu Havenas großem Wahrzeichen und dem weithin sichtbaren Zeichen von Leonardos genialem Wirken, der **Prinzessin-Emer-Brücke** (UF09). Die größte Brücke Aventuriens ist 200 Schritt lang, überspannt den Elderlif und verbindet Unterfluren mit Feldmark. Ihr höchster Bogen kann von Schiffen mit einem 20 Schritt hohen Mast durchfahren werden, zwei Fuhrwerke können bequem nebeneinander fahren. Die Reliefs von acht Göttern und Heiligen scheinen riesengroß die Pfeiler zu stützen. Nach der teilweisen Zerstörung durch einen Dämonenangriff im Jahr 1021 BF konnte die Brücke mit Hilfe eines Elementargeistes wiederhergestellt werden. Viele Havener fürchten allerdings, dass der Elementar bis heute in der Brücke lebt und dass deswegen gelegentlich Passanten stolpern oder Achsen brechen. Ein Sprung von der Brücke ist eine bekannte Mutprobe. In harten Wintern kann sich Eisgang an den Brückenpfeilern türmen und einerseits die Seefahrt behindern, andererseits das Wasser aufstauen.

Die Kanalisation

Die alten Stadtteile Marschen, Orkendorf und Nalleshof sind von einer verfallenen und nur an wenigen Stellen funktionierenden Kanalisation durchzogen. Die Kanäle liegen 2 bis 6 Schritt unter dem Straßenniveau. Wo sie intakt sind, haben sie eine Höhe von 1 bis 2 Schritt, vergessene Kellerräume auch mehr. Sie stammen aus der Zeit vor der Großen Flut, nach der sie aufgegeben und oft durch

oberirdische Rinnsteine ersetzt wurden. Spätere Bauphasen haben in Oberfluren und Unterfluren ein loses Netz weiterer Kanäle hinzugefügt, das etwas besser erhalten ist. Die Zugänge liegen in alten Brunnenschächten, Kellern, Latrinen und Abfallgruben. Hochwasser überschwemmt viele Kanäle und drückt Unrat nach oben. Viele Bereiche sind eingestürzt oder von Ratten bevölkert. Fahlweiße Pilzgeflechte spiegeln sich in ekelregender Brühe. Gestalten der Unterwelt nutzen die unterirdischen Verbindungen als Schleich- und Fluchtwege, die sie als Geheimwissen unter Verschluss halten und Eingeweihten durch Kreidezinken kenntlich machen. Ein Abschnitt in Marschen dient als phexgefalliger Prüfparcours für angehende Mitglieder von Diebesbanden. Gerüchte sprechen von Geheimgängen in Villen und Palästen, von einem Tunnel aus der Stadt hinaus und einem, der trocken unter dem Hafenbecken zur Boroninsel oder in die Unterstadt führen soll. Furchtsam flüstert das Hafengarn von einer Menschen verschlingenden Riesenschlange, einem Tempel des Namenlosen und einer Rotte untoter Necker.

Begegnungen

- ❖ Fledermäuse, Wolsfratten (**Aventurischer Almanach** Seite 171), Gruftasseln (**Aventurischer Almanach** Seite 160), Irrlichter
- ❖ Diebe, Einbrecher und Schmuggler, die ihr kriminelles Gut schleppen oder verstecken
- ❖ eine Bande räuberischer Goblins (**Aventurischer Almanach** Seite 150)
- ❖ eine Kinderbande, die aus Neugier und als Mutprobe die Kanäle erkundet
- ❖ Der Kobold Herr Grünstenk (dickbauchiges Männlein von 2 Spann Größe, rotwangig, Federhut, Spazierstock) flaniert täglich durch die Kanäle, die magische Türen mit seiner Behausung verbinden. Er grüßt stets höflich und erwartet eine ebensolche Entgegnung. Auf Unhöflichkeiten reagiert er ungehalten und mit Schabernack. Er verschwindet, wenn man seinen echten Namen Bozibanik nennt.
- ❖ Bettler, die Hinweise zu weiteren Wegen haben und den echten Namen des Herrn Grünstenk verraten können.

Die Unterstadt

»Heut sind wir über Havena gefahren. Die Stadt ging unter vor 300 Jahren.«

—Zauberbarde Larric Rothair, nachdem sein Schiff beim Anlaufen auf Havena irrtümlich in die Unterstadt geriet

Zwischen Havena und dem Meer, westlich von Hafen und Fischerort und nördlich des Elderlif, liegt die unheimliche Unterstadt. Der Teil des alten Havena, der vor über 300 Jahren in der Großen Flut versank, ist heute eine überflutete Schwemmlandchaft voller sumpfiger Inselchen und schweigender Ruinen. Die Unterstadt ist mit einer Ausdehnung von 1,5 auf 2 Meilen etwa doppelt so groß wie das heutige Havena. Gespenstisch recken sich bei Ebbe algenbedeckte Mauerreste aus dem Wasser, die der allgegenwärtige Nebel wie ein dünnes Leichentuch bedeckt. Noch heute gehen die Geister jener Unglückseligen um, die bei der Flut ums Leben kamen. Manche halb versunkene Häuser dienen Schmugglern und anderen Verbrechern als Versteck oder sind Zeremonienplätze düsterer Kulte. Im Wasser lauern neben Efferds Getier und den verspielten Neckern allerlei seltsame Kreaturen, die Unvorsichtige in die Tiefe zerren. Als größter Schrecken gilt Yonahoh, ein uraltes Krakenmonster. Der Bennain-Damm trennt das Hafenbecken von den verwunschenen Fluten. Man sagt, der Alte Efferdtempel bewahre Havena vor dem düsteren Einfluss der Unterstadt. Die Drachenschildkröte Lata, die in einer Kaverne unter dem Tempel lebt, soll Jagd auf unheilige Wesenheiten machen und Yonahoh die Stirn bieten. 🐉 110

Die Havener und die Unterstadt

Für die Havener ist die Unterstadt ein verbotener und von den Göttern verlassener Ort. Die Ruinen im Sonnenuntergang sind stetes Mahnmal des Zorns der Götter. Die meisten Havener fürchten die Unterstadt, vermeiden

es, von ihr zu sprechen und würden nie auch nur eine Bootslänge in sie setzen. Schiffsmannschaften auf dem Weg vom oder zum Meer passieren die Gemäuer in den Wellen in kurzer Entfernung und schlagen dann Zeichen gegen das Unheil oder beten zu Praios und Efferd. Ein Verbot untersagt das Betreten der Unterstadt. Nur Efferdgeweihte sind davon ausgenommen. Die Stadtgarde bleibt der Unterstadt fern und meidet nachts selbst den Bennain-Damm. Nur im äußersten Notfall wagt man sich mit Booten hinein.

Unterstadtgänger

Trotz des Verbots und der lauenden Gefahren betreten immer wieder Wagemutige die Unterstadt. Sie hoffen auf Schätze, die seit der Großen Flut auf glückliche Finder warten. Mutige oder am Hungertuch nagende Fischer wagen sich mit kleinen Booten in die reichen Aal- und Dorsch-Fischgründe – auch wenn nicht jeder wiederkehrt. Am Saum zum Ozean treffen sich nachts Seeschiffe mit Schmugglern, die dann auf kleinen Booten die verbotene Ware durch die Ruinen bis nach Havena transportieren. Einige unerschrockene Piraten verbergen sich zwischen den Ruinen. Große Schiffe verirren sich manchmal bei Nebel in den Westteil der Stadt und drohen dort aufzulaufen. Von vielen, die sich die Unterstadt für immer holt, hört man nie wieder etwas. Andere erhalten noch einen letzten Auftritt in der *Havena-Fanfare*, wenn die Stadtgarde am Bennain-Damm mal wieder einen angeschwemmten Leichnam findet, mit schrecklichen Tentakelabdrücken am ganzen Leib.

Wissen über die Unterstadt 🐉 119

Gerüchte über die Unterstadt sind Legion, aber handfestes Wissen ist rar gesät. Kaum jemand hängt seine Erfahrung mit der Unterstadt an die große Glocke.



- Das Fürstenhaus verbietet das Erstellen und Verbreiten von Unterstadtkarten, um lichtscheues Gesindel nicht zu ermutigen, die Ruinen aufzusuchen. Passable, aber oft veraltete Karten existieren nur unter Verschluss bei der **Stadtgarde (OF11)** und im **Fürstenpalast (OF04)**. Schmugglerkarten zeigen wichtige Wegmarken.
- Der **Alte Efferdtempel (T02)** und der **Hesindetempel (T10)** verfügen über Aufzeichnungen von Gelehrten, Schatzsuchern und Efferdgeweihten.
- Mit etwas Geschick kann man sich zu Fischern durchfragen, die manchmal in der Unterstadt

fischen. Sie können unter der Hand von einigen Passagen, Orten und Kreaturen berichten.

- In der **Taverne Schatzinsel (G25)** treffen sich Schatzsucher, um sich über aufsehenerregende Funde, sichere Routen und lohnende Orte auszutauschen. Darunter sind aber auch gezielte Falschinformationen, um Konkurrenten in die Irre zu führen.
- Als beste Kenner der Unterstadt gelten die als Hexe verschriene **Branwen** (Seite 67) und der irre Schatzsucher **Ordhan Faic** (Seite 71).
- Schmuggler und Kultisten geben ihr Wissen auch nicht preis. Sie würden damit ihre kriminellen Taten verraten.

Jenseits der Mauern – die Muhrsape

Das weitgefächerte Delta des Großen Flusses, die Muhrsape, erstreckt sich über etwa 40 mal 60 Meilen und nimmt ein Fünftel der Fläche Albernias ein. Das Sumpfgebiet wird von fünf großen Mündungsarmen durchflossen: dem **Elderlif** bei Havena, auf dem alle großen Schiffe fahren, dem von vielen Blumen bestandenen **Blodabhan**, dem **Crunalif**, dem dunklen Wasser des **Dorchabhan** und dem **Eilabhan**. Unzählige Verzweigungen, Nebenläufe, Seen, Gezeitenströme und wechselnde Flussbetten machen die genaue Einteilung akademisch.

Sagen und Legenden

Manche sagen, das Wort „Muhrsape“ komme aus dem Thorwalschen und bedeute „Schwarzwasser“, andere meinen, es sei Orkisch für „Mooraugenland“. Arme Torfstecher erzählen sich, das Delta sei entstanden, als fünf Kinder des Flussvaters gegen ihn rebellierten. Der Flussvater packte sie beim Schlafittchen und ließ

sie nicht mehr aus den Augen – sie wurden zu den fünf Flussarmen. Ihr Geifer aber bildete die saure Muhrsape. Die Havener Lotsen dagegen raunen von einer zehnnarmigen Bestie, die einst aus einem bodenlosen Loch in der Muhrsape gekrochen kam und alles Umland verdorben und vergiftet habe. Als der Flussvater versuchte, das Ungetüm mit seiner Faust zu zermalmen, zog es sich in sein Schlammloch zurück, sodass er es nicht mehr erreichen konnte. Darauf legte er seine riesige Hand über das Loch, und seine fünf Finger ergießen sich seitdem als Flussarme ins Meer und bilden das Delta. Jedes Hochwasser sei gepriesen, denn je mächtiger der Fluss, desto geringer sei die Gefahr, dass der Griff des Flussvaters sich lockern und die Bestie freikommen könnte. ♡108

Herrschaft

In die Muhrsape setzt kaum ein Büttel seinen Fuß. Auf dem Papier sind große Teile als **Pfalzgrafschaft**



Berggau kaiserliches Land, doch kaiserliche Verwalter haben die Marschen schon lange nicht mehr betreten. Der Osten zählt zu den Baronien **Hohelucht** und **Windehag**, die vorgelagerte Küste mit ihren Inseln zur **Seefreiherrschaft Ila und Eiras**. Aber auch diese lokalen Herrscher haben kaum Zugriff auf die unübersichtlichen Sümpfe, Moore und entlegenen Eilande. Der nördliche Teil gehört zur Stadt Havenas, die auch die Hoheit über den Elderlif bis Altenfaehr beansprucht und hin und wieder Piratenjäger in die Muhrsape entsendet.

Landschaft

Das Sumpfland erstreckt sich schier endlos über düster-grüne Moore, schlammige Seen, dunkel aufragende Erlenbruchwälder und schilfgesäumte Wasserläufe. Selten wachsen kleine, vom purpurnen Heidekraut Jasalin bewachsene Hügel oder weiße Kalkfelsen aus dem Moor. Krähenbeeren locken spottende Rabenvögel an, Gagelsträucher verbreiten einen würzigen Geruch und Wollgrasbüschel wiegen sich über Moorwasser im Wind. Teile der Muhrsape liegen im Gezeitenbereich, in dem das Meer bei Flut viele Meilen ins Land vordringt. Die Stimmung ist bedrückend, vor allem, wenn Nebel über dem Sumpf liegt und jeden Schritt zur Gefahr macht. Hier kann man Donf, Egelschreck und Neckerkraut ernten, seltener Alraune, Lulanie und Einbeere. Es gibt auch größere Vorkommen von Carlog (Seite 60). Zur Jagd eignen sich Kaninchen, Rehe, Fische und vor allem Vögel.

»Die Muhrsape? Davon habe ich gehört, aber die hat nichts mit Auen oder einem Bruchwald gemein. Mir behagt die Melodie dieses Ortes nicht. Im Brackwasser sollen Kreaturen lauern, die selbst mein Volk nicht mehr beim Namen kennt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Bewohner

Die Muhrsape ist spärlich besiedelt. Misstrauische Moorbauern und hohlwangige Torfstecher fristen ein ärmliches Dasein. Oft waren sie oder ihre Vorfahren entflohen Leibeigene, vertriebene Bauern oder Wanderarbeiter,

die eine noch so karge Scholle dem Leben auf der Straße vorzogen. Mühsam trotzen sie dem Boden eine karge Ernte ab und müssen sich selbst und ihr Vieh vor feindlichen Kreaturen schützen. Die kleinen Siedlungen in der Muhrsape bestehen aus windschiefen Katen mit Reetdächern und sind von einer festen Palisade umgeben. Man sticht Torf für die Öfen Havenas, sammelt Kräuter und Gwen Petryl und flicht Körbe. Mitunter pflegt man vergessen geglaubte Unsitten wie die Opferung von Menschen, um das Moor zu besänftigen. Lichtscheues Gesindel wie Schmuggler, Deltapiraten, Vogelfreie, Zauberer und entlaufene Leibeigene nutzen die Muhrsape gerne als Rückzugsgebiet. Auch als Brutstätte düsterer Kulte, die Orkgötter, Dämonen oder dunkle Feenwesen verehren, ist das Flussdelta berüchtigt.

Fortbewegung

Abgesehen von einigen meist eher schlecht als recht befestigten Knüppeldämmen (20 Meilen/Tag zu Fuß) gibt es in der Muhrsape keine Straßen. Der Untergrund ist zu unbeständig für dauerhafte Wege. Hin und wieder führen schmale, schlammige Pfade durch das Moor (9 Meilen/Tag zu Fuß), querfeldein kämpft man sich durch Gehölz, Dickicht und knietiefes Wasser (3 Meilen/Tag zu Fuß). Einheimische Sumpfgänger lassen sich ihre Kenntnisse gut bezahlen (5 Silbertaler pro Tag, außerdem am Ausgangsort Hinterlegung von 100 Silbertalern als Lebensversicherung). Besser voran kommt man, wie die Bewohner, mit Booten und flachbödigen Torfkähnen, die bis zu 10 Schritt lang und 2 Schritt breit sind. Sie tragen ein großes Ruderblatt in der Mitte des Hecks und haben ein braunrotes Schratsegel, damit man sie auch bei Nebel noch erkennen kann. Häufig werden die Kähne mit langen Stakstangen die flachen und engen Wasserläufe entlang gestakt (20 Meilen/Tag). Große Schiffe, die Havenas Zoll am Elderlif vermeiden und andere Mündungsarme befahren wollen, riskieren es, in der Muhrsape zu stranden. Ohne eine Karte oder einen ortskundigen Lotsen (für etwa 2.000 Silbertaler findet sich einer, der gegen die Prinzipien seiner Gilde verstößt) muss einem Schiffsnavigator eine Sammelprobe auf *Boote & Schiffe* -5 gelingen,

um einen Seeweg durchs Delta zu finden. Jede Probe dauert 12 Stunden, es sind 10 Proben erlaubt. Die Erschwernis kann durch die Sonderfertigkeit *Flusslotse (Delta des Großen Flusses)* (siehe Seite 83) um 3 gesenkt werden. Zu dieser Erschwernis kommen weitere Modifikatoren nach Meisterentscheid, etwa durch ungeeignete Werkzeuge, eine fehlende Karte, Wetter- und Sichtverhältnisse oder die Größe des Wasserfahrzeuges. Scheitert die Probe, hat man keinen Weg gefunden. Bei Erreichen von 6 QS hat man aber zumindest die Küste erreicht, ansonsten ist das Schiff in der Muhrsape gestrandet.

Gefahren

»Sterbt nicht in der Sape, meine Sterne. Denn Golgari findet im Moor die Seelen der Toten nicht. Verdammt, auf ewig hier zu verweilen, werden sie in den modrigen Körpern verbittert und böse. Gerade in der Zeit des Boronmondes wühlen sie sich aus dem Schlamm, wanken durch den Nebel und gieren nach den Lebenden.«

—Bäuerin Celima auf dem Sterbebett zu ihren Enkeln, Gwydin, 1038 BF

- **Terrain:** Mooraugen sind Sumpflöcher, in denen man zu versinken droht. Noch gefährlicher sind Fauseen, tiefe Tümpel aus zähem Schlamm, die mit einer dünnen Grasschicht bewachsen sind. Von festem Grund kann man sie kaum unterscheiden. Tritt man auf das Grasbett, versinkt man in fettigem, schwarzem Schlick. Übler Gestank steigt auf und raubt den Atem. Erfahrene Moorgänger erkennen Fauseen an einem feinen, bläulichen Nebelhauch. Explosives Sumpfgas, das an wenigen Stellen austritt, verbrennt bei Kontakt mit Feuer.
- **Krankheiten:** Sumpffieber ist eine häufige Folge von Reisen durch die Muhrsape. Verletzte können sich in den Sümpfen schnell Wundfieber zuziehen.
- **Tiere:** Das Marschland bietet etlichen unliebsamen Kreaturen eine Heimstatt. Neben allgegenwärtigen Moskitos und giftigen Schlangen leben hier auch Sumpffegel und Krakenmolche. Auch Wolfsratten und Wildschweine machen die Gegend unsicher. Selten sind Tatzelwürmer.
- **Tote:** Irrlichter locken Reisende vom Weg fort. Moorleichen drängen sie in Mooraugen. Die Moorflammen sind eine Gruppe wandernder Moorleichen mit roten Haarschöpfen, die sich kleine Gwen Petryl in die Augenhöhlen gelegt haben, um Sammler anzulocken.
- **Menschen und Ähnliche:** Schmuggler fürchten um Entdeckung ihrer Wege, Gesichter und Waren. Manche Räuber sind so verzweifelt, dass sie auch wenig wohlhabende Sumpfgänger angreifen, ausrauben oder entführen und auf Lösegeld hoffen. Mancherorts hausen Banden von Orks oder Goblins. Deltapiraten oder Flusspiraten sind oft mit nahen Dörfern verbündet, die ihnen beispielsweise durch gepfiffene Melodien oder aufgehängte Wäschestücke signalisieren, ob sich lohnende Beute nähert. Strandpiraten lotsen Schiffe mit falschen Leuchtfeuern in die Irre. Wer in die Fänge finsterner Kulte – wie der Guldene Bund 🐉118 oder die Anbeter der Allesver-

schlingenden (Seite 62) – fällt, verliert vielleicht mehr als sein Leben.

- **Besondere:** Das Feenwesen *Sheilean* erscheint wie ein schöner Traum. Sie hat goldenes Haar, schneeweiße Haut und smaragdgrüne Augen. Doch in Wahrheit lockt sie Wanderer in Moorseen und ertränkt sie. Nachts kann man manchmal ihr Locklied hören, so schön, dass einem das Herz zu zerspringen droht. Gefeit vor ihrer Verführung ist man, wenn man ein zwölfgöttergesegnetes Amulett trägt oder sich ins Gebet versenkt.
- Seit Jahrzehnten zieht der Basilisk *Naitrach* durch die Muhrsape, vergiftet Gewässer und lässt Wald und Moor zur leblosen Brache werden. Immer wieder werden Sumpfgänger durch seinen Blick versteinert. Schon Dutzende wollten das Untier erlegen, doch keinem war das Schicksal bislang gewogen. Fürst Finnian hat 3.000 Silbertaler auf die Tötung der Kreatur ausgesetzt.

Orte im und am Delta

Altenfaehr, Dorf, 600 Ew., Efferdtempel mit Flussvaterschrein, Traviasschrein; einst ein Fährort direkt am Fluss, heute an einem Seitenarm, den ein Kanal mit dem Fluss verbindet; jeden Wassertag bunter Fährenmarkt; im Seitenarm wohnt ein Wassergeist, dessen mitunter seltsame Wünsche die Altenfaehrer befolgen, da er angeblich ein Vasall des Flussvaters ist.

„**Alveran**“, Versteck für zwielichtiges Gesindel bestehend aus drei verborgenen Hütten. 🐉106

Arvun, Dorf, 600 Ew., Hafen an einer Steilküste, altertümlicher Efferdtempel mit imposanten Mondsteinmosaiken, Traviatempel, Station von einem Dutzend Havener Seekrieger, die mit wendigen Kuttern Schmuggler suchen.

Caerygl, Insel und Ruine im Moorsee; halb versunkenes Dorf, das vor 200 Jahren unterging, nachdem man die Eiche eines Baumnympfs fällen wollte; heute wohnt in den Ruinen auf der Insel unweit der Eiche die Hexe *Yassia* (Seite 71).

Carrag Doinan, Felsen und Turmburg, düsterer Wohnsitz des Schwarzmagiers und Dämonenbeschwörers **Gostrabal** (*1004 BF, langer brauner Bart, stechender Blick), Schüler des Gosabal, der seine schwarze Kunst gut zahlenden Kunden anbietet. Seine Forschung gilt der Feenmagie, für die er Blütenfeen, Biestinger und andere Wesen der Anderswelt fängt. In den verwirrenden Felsenlandschaften leben Harpyien, mit denen sich Gostrabal verbündet hat.

Carrag Luul, Felsen; in den umbrandeten Klippen treffen sich bei Vollmond viele Necker; Sklavenjägern gilt dies als guter Ort, um Meermenschen zu erbeuten.

Dela, Dorf, 500 Ew., Tempel: *Peraïne*, *Firun*; auf dem Platz steht eine Statue der Baronin *Nahema von Dela*, die bei der Großen Flut verschwand; der Dorfschulze bewahrt immer noch einen großen Schlüssel zum Haus der Baronin auf, das seitdem niemand betreten hat.

Eirbre, Ruine, ein 1012 BF auf einem Steinfeld neugegründetes Dorf, das bald darauf wegen Überschwemmungen aufgegeben wurde; Mühle, Travia-Schrein,

Reste von trollischen Hinkelsteinen, Knochen einer vor einigen Jahren erlegten Seeschlange.

Ellerdorns Hof, Insel mit Gehöft, 7 Ew.; Moorbauer und Wächter des Weges  *Alwin Kupferhaar* (*1020 BF, rot-haarig, wissbegierig, stets von Schmetterlingen umgeben) ist ein Magiedilettant und Feenfreund. Er hütet das hiesige uralte Feentor im Pferdestall, das zum Hof des Flussvaters führt. In der Nähe hausen häufig wilde Wassergeister und missgünstige Feen.

Feenquell, Wasserschloss, Stammsitz und Landsitz der Familie Bennain. Das weitläufige Anwesen eine Wegstunde vor Havena bietet wehrhafte Mauern wie auch grüne Gärten, den ummauerten Feenquell, Wasserspiele und einen Gutshof mit Pferdezucht. Der Park gewährt Platz für kleine und große Turniere. Das Schloss besitzt zahlreiche prächtig ausgestattete Zimmer wie den Gildenlandsalon und den Rittersaal. Es wird von der Fürstengarde bewacht, dient den Rittern der Krone als Versammlungsort sowie der Fürstinggroßmutter und Kaiseringroßmutter  *Idra ni Bennain* (*966 BF, silbergraues Haar, scharfe Gesichtszüge, politisch versierte und geduldige Vermittlerin) als Alterssitz. Als Stimme der Versöhnung wird Idra von der Bevölkerung verehrt.

Fiering, Dorf, 60 Ew., Schänke (Q2/P3), Katen am Strand, Fischer und Strandpiraten; in den nahen Felsen liegt die von Quellwassern und Dornenhecken umgebende Höhle der Haindruidin  *Maire Leanai* (*1018 BF, Stirnglatze, schnell erzürnt), die sich Erde und Wasser verbunden fühlt und frevelnde Siedler strafft.

Gwydin, Dorf, 200 Ew., Peraineschrein, Gasthaus *Holzkrug* (Q3/P3/S8), ortskundige Führer.

Ila, Insel und Dorf, 600 Ew., großer Hafen mit Wachtürmen, Tempel: Efferd, Travia; Stützpunkt für Schiffe und Mannschaften der mittelreichischen Flotte; daneben liegt die von Tang und Muscheln überwucherte Burg *Talagh Cladrim*, auch Windwacht genannt, Stammsitz des Hauses Sanin; der Wind formt in den nahen Felsen Melodien, die vor Wetterwechseln warnen.

Khorenas Bande, vier Hütten mit Steg, Versteck der Räuber und Flusspiraten um  *Khorena*  **107**

Leuchtturm Havenafeuer, 30 Schritt hoher Leuchtturm, der mit blauem Schein Schiffen den Weg zum Elderlif und dem Hafen weist; auf einer kleinen Insel in der Mündung gelegen; betrieben von Efferdgeweihten und Efferdbrüdern. Zur Orientierung für Schiffe ist die Nordseite mit Kupfer verkleidet, die Südseite mit Schiefer. Lichtquelle ist der gleichnamige, einen Schritt messende Gwen Petryl, dessen Strahlen mit Richtspiegeln verstärkt werden. Unweit liegen die mächtigen Trümmer des einst 60 Schritt hohen *Numinokerions*, des ersten Leuchtturms Aventuriens. Er stürzte bei der Großen Flut in sich zusammen.

Lotseninsel, Felseneiland mit Feuerblüse, einer Hütte und mehreren Booten am Anleger; hier gehen die Seelotsen an oder von Bord der Schiffe, die den Elderlif zwischen Mündung und Havena befahren. Ein übermannshoher Haufen verschiedenfarbiger Steine hinter der Hütte zeugt vom guten Werk der Lotsen: Traditionsgemäß erhalten sie zum Dank von jedem

Der Feenquell **102**

Der namensgebende Born im Park von Schloss Feenquell ist ein großer ummauerter Quelltopf, den Darstellungen des Flussvaters, Farindels und anderer Feenwesen schmücken. Aus ihm entspringt klares, erfrischendes Wasser, eine Seltenheit im Delta. Nur selten färbt sich der Quelltopf für einige Zeit braun oder rot, wird das Wasser schwer, trübe, rostig oder modrig. Noch seltener finden sich seltsame Dinge im Quell: eine Torfgabel oder ein Schwert eines bosparanischen Legionärs. Die Schlossbewohner sehen die Wassergaben als gute oder böse Omina.

Kapitän, den sie sicher durch Untiefen bringen, einen Stein aus dessen Herkunftsland.

Lavelin, See, auch Irrlichtwasser, da viele dieser Geister nachts die Oberfläche erhellen. Über den See soll der schaurige Geist eines Fährmanns mit seinem Boot fahren, der die Irrlichter gefangen hält. Eine alte Legende besagt, dass, wer ihn im Schifferstechen (ein Lanzenangriff zu Wasser) besiegt, dadurch ein Irrlicht befreit und bekommt zwei alte Goldmünzen vom Fährmann bekommt. Wer scheitert, wird selbst zu einem Irrlicht.

Moorburg, Kerkerfeste, siehe Seite **42**

Nixenriff, eine Sandbank, die Schiffen noch vor Aufnahme von Lotsen zum Verhängnis wird; Schiffswracks zeugen von Unglücken; selten sieht man auch tatsächlich die namensgebenden Meerschönheiten.

Pfalz Siebenwind, verlassene Burg und Höfe. Die kaiserliche Residenz ist menschenleer und hat seit vielen Jahrzehnten keinen Herrscher mehr gesehen. Der Niedergang begann, als der Flussarm vor der Pfalz langsam verlandete. Als der Basilisk *Naitrach* durch die Pfalz zog, fielen ihm etliche Menschen zum Opfer, der Rest floh. Palas und Kaiserhalle sind seit einem Sturm eingestürzt, der Garten ist verwildert, an der Anlegestelle fault ein einst prächtiger Flussegler. Heute bewohnen nur noch Wolfsratten die Anlage und huschen um zwei Dutzend Versteinerte, die dem Basilisken in die Augen sahen.

Schellwick, Insel und Dorf, 150 Ew., Muschelsucher und Fischer, Strandpiraterie, verborgener Altar des Numinoru

Schlangenbaum, ein von Flechten und Moosen bedeckter, verkrümmter Baum, dessen Wurzeln einst einen Schrein der Zwölfgötter gesprengt haben. Ein Labyrinth von Faulseen, das nur Eingeweihte sicher durchschreiten können, umgibt den Ort.  **115**

Taining, Dorf und Ruinen, 100 Ew., Perainetempel, Schrein der Karyba, wenige bewohnte Häuser inmitten größerer, verfallener Maueranlagen und Kanäle; war vor Bosparans Fall eine Stadt am Dorchabhan in Konkurrenz zu Havena, bis der verlandende Hafen die Blüte Tainings beendete

Wildwick, Wehrdorf, 100 Ew., Grobschmied, kleine Katen von Moorbauern und Torfstechern hinter hoher Palisade; die Bewohner fürchten, dass Geister und Moorleichen aus dem Nebel kommen, um die Lebenden zu verderben.



ORTE IM DETAIL

Alter Efferdtempel (T02) 102

Kennzeichen: Säulentempel im antiken Stil mit Delphinverzierungen / „In Fischerort hinter dem Fischmarkt. Den ehrwürdigen Bau am Efferdplatz könnt ihr kaum verfehlen.“

Typ: Te (geweiht, Efferd)

Vorsteher: Graustein, Bewahrer von Wind und Wogen

Q/P/S: -/-/-

Reichtum: 5

Unbefugtes Eindringen: 2/2/4

Den Havenern gilt der Alte Efferdtempel als wichtigstes Gotteshaus. Wie ein Bollwerk steht es am westlichen Rand der Stadt auf einer Klippe über den versunkenen Ruinen. Es scheint die Häuser Havenas vor den düsteren Kräften der Unterstadt zu behüten. Die Geweihtenschaft verwahrt wichtige Talismane wie die Efferdperle und wacht über den Weg zur heiligen Schildkröte Lata, die unter dem Tempel in einer Kaverne lebt. Man sagt, so lange der Tempel besteht, wird Havena nicht untergehen. Hier beten und opfern Seeleute, Fischer, Hafner und andere Bewohner der alten Stadtteile, während der neue Efferdtempel **Haus der göttlichen Woge (T06)** vor allem die Bürger der neueren Stadtteile anzieht. Der Alte Tempel ist ganz auf den kultischen Dienst ausgerichtet. Die Unterkünfte für die Geweihten, Vorräte, Schreibstuben und Lehrräume liegen am Efferdplatz gegenüber in der **Efferdschule (FI01)**.

Geschichte

Der Tempel ist das mit Abstand älteste Gebäude der Stadt und wurde vor etwa 1.700 Jahren auf einem noch älteren Tempelbau aus der Gründerzeit errichtet. Bei der Großen Flut von 702 BF endete die zerstörerische Kraft der Welle direkt vor dem Tempel – keinen Tropfen habe er damals abbekommen, so wird berichtet. Kurz danach wurde eine Kaverne unter dem Bau zum Refugium Latas. Dass der Meeresgott dieses Haus erwählt hat, zeigt er immer wieder: So stammen beispielsweise die letzten beiden Erhabenen der Kirche, die in Bethana residieren, aus Havena.

Räumlichkeiten

Schon auf dem Pflaster des **Efferdplatzes** stehend, spürt man das erhabene Alter des Tempels mit seinen dicken Wänden und archaischen Reliefs. Nachts glimmt türkisblauer Schein aus dem flachgiebligen Bau.

Den Tempel betritt man durch das stets offene, vom Relief zweier Delphine geschmückte **Portal (1)**. Die Marmorstufen der breiten Treppe sind über die Jahrhunderte von zahllosen Füßen geschliffen worden. Den **Betsaal**

Zu Besuch im Tempel

Im Gotteshaus ist offenes Feuer verboten. Beim Eintreten ist es üblich, die Hände in kleine Wasserbecken an den Säulen zu tauchen und mit beiden Händen die Stirn zu benetzen. **Opfergaben** an den Meeresgott und Lata – Muscheln, Perlen, Aquamarine, Gwen Petryl, Schnitzereien aus Treibholz, Bootsmodelle – stellt man in der Bethalle in eine Opferschale oder überreicht sie einem Geweihten. Im Tempel gilt ein Friedensgebot und Asyl vor weltlichen Verfolgern.

Täglich finden mindestens zwei **Messen** statt, frühmorgens zur Ausfahrt der Fischer und abends, um für die sichere Heimkehr in den Hafen zu danken. Wassertags füllt ein großer Mittagsgottesdienst die Halle. An diesem Tag wird auch die Efferdperle (Seite 92) auf einem schwarzen Samtkissen gezeigt. Während einer Drohflut gedenken Gläubige der Ertrunkenen und beten, dass das Wasser sie verschone.



(2) umgeben neun große Säulen, dreimal Efferds heilige Drei. Er ist allgemein zugänglich und dient zur Andacht und für die Predigten der Geweihten. Die Wände und Decke sind mit Friesen, Mosaiken und Reliefs bedeckt, die Efferd und sein Gefolge zeigen. Auch echte Perlen, Muscheln und Korallen sind in diesen Schmuck eingearbeitet, Dutzende Gwen Petryl tauchen den Saal in blaues Licht. Die Statue eines jugendlichen, milden Efferd mit Fischschwanz und wasserspeiender Muschel begrüßt die Gläubigen. Seitlich stehen ein Rednerpodest sowie auf einem Marmorblock eine große Schale mit blaugrün emaillierten Delphinen auf schaumgekrönten Wellen. Die Schale enthält geweihtes Wasser. Das **Allerheiligste** (3) ist von der Bethalle durch einen schweren, blaugrünen Vorhang abgetrennt. Hier haben nur Geweihte, ihre Helfer und wenige von den Priestern Auserwählte Zutritt. Durch eine prächtige, blaue Glaskuppel und in vielen Blautönen gefärbte Mosaikfenster fällt tagsüber Sonnenlicht. Nachts funkeln große Gwen Petryl in Blau, seltener Gelb und Rot. Einige der größten bekannten Leuchtsteine, wie die *Funkelnde Elida* und das *Gischtfeuer*, sind hier in aufwendiges Geschmeide gefasst. Ein *Abyssal* genannter Schacht mit sieben Spann Durchmesser führt in dunkle Tiefe, aus der bisweilen Meeresrauschen klingt. In das Abyssal wirft man Opfergaben der Gläubigen an Lata und Efferd. Neben dem mit Korallen, Muscheln und Fischbein geschmückten Altar erheben sich zwei Delphinstatuen, darüber die Statue eines strengen, furchteinflößenden Efferd, der drohend den Dreizack *Tiefendorn* hebt und einen reichverzierten, von Fürst Gortum gestifteten Umhang trägt.

Im **Priesterraum** (4) stehen Tisch, Stühle, ein Schrank und zwei Pritschen für übernachtende Priester. Der Schrank enthält wertvolle Schriften und Kisten mit Gwen Petryl-Steinen in verschiedenen Größen. Gläser enthalten blau glimmenden Sand und Kiesel aus Leuchtsteinen. Soweit bekannt, ist bei jedem Gwen Petryl der Fundort und Name des Finders oder Stifters notiert. Das **Bathysterium** (5) bietet neben Schränken mit kultischen Zeremonienobjekten und Gwen Petryl-Laternen eine in die Tiefe führende Treppe mit schwarzen Stufen.

Unter dem Tempel liegen Gänge und Kammern, die ein wahres **Labyrinth** formen und eher aus dem Fels gebrochen als geschlagen scheinen. Hinter einer nur den Geweihten bekannten Geheimtür liegt eine weitere Wendeltreppe, die sich hinab windet. Je tiefer man kommt, desto mehr Gwen Petryl-Splitter durchsetzen das Gestein und erhellen so den Weg. Die Treppe endet in **Latas Kaverne**. 🐉124

Wichtige Personen

Im Tempel dienen fünf Geweihte, sechs Akoluthen und einige Kinder der Efferdschule, die den Priestern zur Hand gehen.

- 🐉 Hochgeweihter 🐉 Graustein (Seite 65) steht dem Gotteshaus seit Jahrzehnten vor.
- 🐉 Die Geweihte 🐉 Gilia (*1004 BF, rotbraunes Haar, viele Sommersprossen), eine kundige Gwen Petryl-Schleiferin, ist so herzlich wie temperamentvoll und selbst bei hartgesottenen Seeleuten für Wutanfälle berüchtigt. 🐉106
- 🐉 Die Novizin 🐉 Libana (*1026 BF, dunkles und nasses Haar, blass-bläuliche Haut, ausdruckslose Miene, liebt Abenteuergeschichten) fällt durch ihre kränkliche Erscheinung, viele efferdgeweihte Amulette und stets nasse Kleidung auf. 🐉132

Wichtige Gegenstände

- 🐉 Der Dreizack *Tiefendorn* (Seite 88) liegt in der Hand der Efferdstatue im Allerheiligsten, wenn er nicht gerade für eine Messe verwendet wird.
- 🐉 Die *Efferdperle* (Seite 92) wird in einer Schatulle im Bathysterium aufbewahrt, sofern sie nicht wassertags im Betsaal ausgestellt ist.
- 🐉 Im Priesterraum steht die *Tempelchronik* der Hochgeweihten, die viele Jahrhunderte zurückreicht. Im *Register der Gerufenen* verzeichnen die Geweihten Seeleute, die auf See gestorben sind oder, nach 5 Jahren ohne Nachricht, als verschollen gelten. Das unvollendete Manuskript *Betrachtungen der See* von 820 BF berichtet von wundersamen Vorfällen am, im und auf dem Meer.

Taverne Esche und Kork (G08)

Kennzeichen: Großes Holzschild „Esche und Kork“ und Wimpel mit blauem Bullenkopf / „Wo die Fürstenallee Richtung Hafen abknickt. Neben dem Immanstadion.“

Typ: Ga, Üb, Kr

Besitzerin: Thalionmel Agilfried

Q/P/S: Q3/P3/S12

Reichtum: 3

Unbefugtes Eindringen: 4/4/3

Das *Esche und Kork* ist die Stammkneipe der Havena Bullen. Gegründet vom Grangorer Immanbegeisterten *Sulpiz Agilfried*, führt heute seine elfische Ziehtochter 🐉 *Thalionmel* die Taverne im holzverkleideten Eckhaus. Das *Esche und Kork* bietet vor allem an Spieltagen

eine laute Gästeschar aus Immanbegeisterten, die wetten und fachsimpeln. Manchmal kocht die Leidenschaft über und artet in eine Schlägerei aus – vor allem mit Anhängern rivalisierender Mannschaften. Wirtin *Thalionmel* gelingt es meist, mit einer Mischung aus energisch geworfenem Bierkrug und zuckersüßem Elfencharme den Frieden schnell wieder herzustellen. Auch an anderen Tagen ist der Schankraum gut gefüllt: Die Taverne zieht ein Publikum aus allen Schichten und Stadtteilen an. Wenn eine betuchte Ratsfrau mit einem Färbergesellen zecht oder ein Karavellenkapitän mit einem Bauern aus der Feldmark würfelt, dann ist das typisch für das Ambiente im *Esche und Kork*.

Erdgeschoss

Die **Schankstube (1)** ist erfüllt von Lärm, Rauch und dem Aroma guten Havenabieres. Zahllose Wimpel, Spruchbanner und Mannschaftsornate in Blauweiß schmücken die Wände. Ein Regal zeigt die Trophäen der Bullen, die jeden Tag von den treuesten Anhängern gewienert werden. Eine Galerie zeigt aktuelle Spieler und frühere Legenden. Ein großes Banner trägt das Motto „Havena Bullen – Echte Hiebe“. Neben dem Eingang steht ein übergroßer Stiefel mit der Aufschrift „Für Honinger Wölfe“. An der langen Theke ist genug Platz für abendfüllende Gespräche bei frisch gezapftem Bier oder Premier Feuer. Hier hängt die *Erste Esche*, ein legendärer Immanschläger, mit dem der Siegtreffer im Meisterschaftsspiel 937 BF gegen Pottwal Prem gesetzt wurde. Die Legende sagt, dass man den Talisman noch ein einziges Mal in einem Spiel einsetzen kann und dieses Spiel dann durch göttliche Fügung gewonnen wird. Unter einem Gemälde, das die Havena Bullen bei einer legendären Partie gegen die Rebellen von Gareth zeigt (1012 BF, 14:12 für Havena, das dadurch die Allaventurische Immanmeisterschaft gewann), steht der große Stammtisch. Hier kann man fast jeden Abend Spieler der Bullen antreffen, sie anheimmeln oder mit ihnen über Taktiken, Siege und Niederlagen debattieren. Hinter einem schweren Vorhang liegt das **Hinterzimmer (2)**, das sich gerne reiche Gönner der Mannschaft, Boltanrunden oder Händler für geschäftliche Unterredungen reservieren lassen. In der **Küche (3)** bereitet Koch Caye alles zu, was satt macht, fettig ist und zu Bier passt. Die alte **Latrine (4)** wird nicht im ursprünglichen Sinn verwendet, da die Gerüche der feinen Nase Thalionmels schon immer ein Gräuel waren. Stattdessen verwahrt man hier Wimpel, Schläger und Ornate gegnerischer Mannschaften, die man in „ehrlichen Keilereien“ erbeutet hat.

Obergeschoss

Über die Treppe und einen **Flur (5)** gelangt man zu drei **Doppelzimmern (6, 7, 8)**, deren Betten bequem sind. Leider lässt der Lärm aus der Schankstube manch einen

Gast die ganze Nacht kein Auge zu tun. Im **Baderaum (9)** kann man sich waschen oder für einige Zeit entspannen.

Dachgeschoss und Keller (ohne Plan)

Unter dem Dach liegt ein **Gruppenschlafraum** mit sechs Schlafstätten. Über eine Außentreppe im Hof erreicht man den Keller. Hier dient ein **Vorratsraum** der Lagerung von Wein- und Bierfässern. Eine **Rumpelkammer** steht voller Gerümpel, unter dem sich ein geheimer Zugang zur Kanalisation versteckt. Thalionmel kennt ihn und weist nötigenfalls Bedrängten den Weg.

Hof, Stall und Wohnhaus

Hinter der Taverne schließt sich ein **Hof** mit Ziehbrunnen an. Hier finden sich außerdem ein **Stall** mit Heuboden und das **Wohnhaus** Thalionmels und Sulas, ein schöner Fachwerkbau mit Efeu, Blumenschmuck und kunstfertig geschnitzten Balken.

Wichtige Personen 105

-  Wirtin und Besitzerin  **Thalionmel Agilfried** (Seite 71)
-  Häufige Gäste sind Immanspieler wie der Ranzige Toss (Seite 69) und Brynn Gathris (Seite 71), Cullain Nebelstecher (Seite 66), der sich mit Thalionmel neckt und weitere weibliche Gesellschaft sucht, sowie der alte Doto Runwald (Seite 17).
-  Die Mägen der johlenden Kundschaft zu füllen, ist die Aufgabe von Koch  **Caye** (*981 BF, Glatze, viele Tätowierungen, schüchtern), der behauptet, ein Bastardsohn des ehemaligen Fürsten Halman zu sein, eines bekannten Herzensbrechers. Er singt beim Kochen, aber verstummt, wenn jemand die Küche betritt.  **106**
-  Die Magd  **Sula** (*1010 BF, blondes Haar, großherzig) ist ein ehemaliges Bettlermädchen aus dem Orkendorf. Die Travia-Akoluthin ist bei der Arbeit stets von einer Traube halb angenommener, schmutziger Gossenkinder umgeben, die ihr zur Hand gehen.

Vergnügungsschiff Rethis (G24)

Kennzeichen: Vergoldete Buchstaben „Rethis“ auf beiden Seiten des Bugs / „Wenn Ihr über die Prinzessin-Emer-Brücke geht, seht ihr die Rethis schon am Pier in Feldmark. Wenn nicht, macht sie gerade eine Vergnügungsfahrt.“

Typ: Di, Ga, Ma

Besitzer: Asa Anjuhal

Q/P/S: Q4/P5/S-

Reichtum: 5

Unbefugtes Eindringen: 4/3/4

Die *Rethis* ist ein beliebter Treffpunkt von Adligen und Reichen, die Zerstreuung suchen. Das seetüchtige Flussschiff mit festem Liegeplatz in der Feldmark bietet dem betuchten Besucher exquisite Freuden. Speiselokal und

Spielsalon haben vom Mittag bis tief in die Nacht geöffnet. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die attraktiven Bedienungen auch für rahjagefällige Dienste im Unterdeck zur Verfügung stehen. „Du kleidest dich ja wie ein Rethisburschel!“ oder „käuflich wie ein Rethismädchen“ sind gängige Redewendungen in Havena.

Bei 1-15 auf W20 ankert der Zweimaster am Anleger, bei 16-20 ist er unterwegs. Kurze Vergnügungsfahrten (12 Silbertaler pro Nase) mit Bewirtung und Unterhaltung führen durch den Hafen („Prachtvolle Schivonen!“), am Orkendorf („Dieses Elend!“) und an der Unterstadt („Wie gruselig!“) vorbei. Längere Lustfahrten mit mietbaren Kajüten (80 Silbertaler je Tag) steuern Kyndoch (14 Tage hin und zurück), Nostria (3 Tage), Grangor (10 Tage) und Belhanka (16 Tage) an.

Räumlichkeiten

Bis zum **Pier** der Rethis gelangt man bequem in der Kutsche. Die Anlegestelle ist mit Lampions und bunten Wimpeln geschmückt. Das Schiff ist rot-schwarz gestrichen, die Galionsfigur ist ein aufreizendes Mädchen. An der **Laufplanke** heißen die Wächter **Azif**, ein alter Tulamide, und **Tsaingla**, eine kaltäugige Feldmäckerin, nur augenscheinlich wohlhabende Besucher als Gäste willkommen.

Auf dem **Hüttendeck (1)** stehen Steuerrad und Kompass. Zwei Beiboote können im Notfall je acht Personen aufnehmen. Bei gutem Wetter werden Tische auf das **Hauptdeck (2)** geräumt, das auch schon wilde Feste mit Tanzmusik gesehen hat. Die **Küche (3)** versteht sich auf teure Genüsse wie Pailischen Hummer und Purpurmeisenpastetchen. Stolz ist Meisterköchin **Glenna** auf ihre Sammlung scharfer Eisenwalder Messer und eine große Bandbreite an Gewürzen. Wer das Essen nicht verträgt, findet sich auf der **Latrine (4)** wieder. Im **Speiselokal (5)** sitzt man bequem auf Widderfell und dunkler Eichenbestuhlung. Die Wände zeigen prachtvolle Szenen aus der Blütezeit Havenas. Der **Spielsalon (6)** stellt in Wandbildern und Dekor den legendären Hof des Flussvaters nach. Hier lässt sich ungeniert Boltan, Urdas (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 116) oder eine Zinnfigurenschlacht spielen und dabei eine Prise Rauschkraut nehmen. Die Theke fasziniert nicht nur durch die große Auswahl an Wein und Schnaps, sondern vor allem durch den darüber hängenden **Blauen Zyklon**, einen in aufwendige Holzverzierungen eingefassten, großen Gwen Petryl – eine Leihgabe der Efferdkirche.

Im 1. Unterdeck dienen vier **Kajüten (7-10)**, benannt nach den albernischen Fürsten Emerthon (7), Emerald (8), Halman (9) und Cuanu (10), dem privaten Vergnügen mit Freudenknaben und -mädchen. Bei Fahrten werden sie als Kabine mit vollem Service vermietet. Der **Kontrollraum (11)**, Spitzname: Nahemakajüte, bietet die Möglichkeit, durch verschiedene Löcher unbemerkt

in **9** zu schauen. Einerseits dient das der Sicherheit der Hübschler bei bekannt schwierigen Kunden, andererseits wird der Raum manchmal Gästen mit besonderen Vorlieben geöffnet. Die große **Toraskajüte (12)** ist das Reich von Wirtin Asa Anjuhal (ein hohler Bettpfosten enthält Ersparnisse: Edelsteine im Wert von 7.000 Silbertalern). In der **Selmakajüte (13)** ruhen einige der Angestellten. Die **Thornkajüte (14)** dient Heiler und Barbier **Phederino** als Wohnung und Praxis.

Das 2. Unterdeck hat nur eine maximale Deckenhöhe von 1,50 Schritt und bietet Raum für **Vorräte (15)** und **Lager (16)**. Hier findet sich außerdem eine Wanne mit Flusswasser (17). **♥106**

Wichtige Personen

Wirtin und Besitzerin Asa Anjuhal (*982 BF, 1,85 Schritt, wallendes, rotes Haar, skrupellos) ist eine aufmerksame Gastgeberin und auch heute noch eine große Verführerin. Sie arbeitete einst selbst als Rethismädchen und erbte das Schiff von der Vorbesitzerin. Man munkelt, es soll damals nicht mit rechten Dingen zugegangen sein.

Häufige Gäste sind **Rhonwin ui Notorn** (Seite 47), **Meriwen Bleichbruck** (Seite 70), **Doride Rastburger** (Seite 48), **Faerwyn Wogenhoff** (Seite 67) und Meisterin **Simiadane** (Seite 66), wenn sie einem Geldgeber eine Erfindung vorführt.

Der in Nalleshof aufgewachsene Waldmensch **Tote Hand** (*1016 BF, hoher Hut mit Totenkopfsymbolen, langes schwarzes Haar über den Augen, raucht Tabakrolle) ist der Herr der Karten an den Spieltischen. Er liest auch mit unheilschwangerem Gestus aus der Hand und den Adern im Augapfel. **♥107**

Als Heiler und Barbier ist **Phederino du Novara** (*1009 BF, zierlich, blonde Perücke, unwiderstehliches Lächeln, stark parfümiert) an Bord. **♥101**

Fürstenpalast (OF04)

Kennzeichen: Die Wappen Albernias (drei silberne Kronen auf blauem Grund) und der Familie Bennain (roter Thorwaler Drachenkopf auf silbernem Grund) über dem Haupttor

Typ: FÜ, Wo

Besitzer: Fürst Finnian ui Bennain

Q/P/S: -/-/-

Reichtum: 6

Unbefugtes Eindringen: 6/5/5

Der Fürstenpalast in Oberfluren ist die Residenz des albernischen Fürsten und Heimstatt der Familie Bennain. Der Prachtbau, der den ornamentalen havenischen und den verspielten almadanischen Stil vereint, wurde nach der Großen Flut auf den Grundmauern eines alten Kastells errichtet und 721 BF fertiggestellt. Als Zeichen des Neubeginns ließ Fürst Diaran beim Bau viele Trümmer aus der zerstörten Unterstadt verwenden. Havener kennen den Palast von Audienzen, Adlige

schwärmen von rauschenden Empfängen und Ballnächten, die der Herrscher gibt. Wenn der Fürst anwesend ist, weht über dem Bergfried das Wappen Albernias, ansonsten prangt über den Mauertürmen das Wappen Havenas.

Mauern und Türme

Die prachtvolle Anlage ist von einer sieben Schritt hohen Mauer mit zehn Wehrtürmen umgeben. Durch das **Haupttor (1)** kommen Gäste und Audienzbesucher. Das **Hintertor (2)** öffnet sich für Lieferanten und Dienstboten. Im darüber aufragenden **Bergfried**, ein Rest des alten Kastells, liegen Arrestzellen und ein Taubenschlag. Der **Palastgarten (3)** ist von Kieswegen mit knorrigen Apfelbäumen geprägt. Gestutzte Sträucher, Blumenbeete und ein Springbrunnen erfreuen das Auge.

Das Hauptgebäude

Im **Hauptgebäude (4)** sorgt ein **Hypokaustum** (eine Warmluftheizung) für Wärme. Über die breite Treppe, das

Eingangsportal und die säulengeschmückte **Empfangshalle** erreicht man die beeindruckende Marmorhalle des **Thronsaals**. Auf einem Podest stehen vor einem weinroten Brokatvorhang drei Stühle aus Ebenholz, in der Mitte der mit Wellenschnitzereien verzierte Fürstenthron. Drei mächtige Gwen Petryl, die *Drei Kronen*, erhellen den Raum. „Nur wer sich selbst treu ist, verdient die Treue anderer!“, mahnt eine Inschrift an der Holzdecke, der Wahlspruch der Bennains. Besprechungen finden oft im **Blauen Kabinett** unter den Augen einer Efferdstatue aus Bergkristall oder im noch gemütlicheren **Großen Ratssaal** statt. Marmorbüsten zeigen Figuren aus der Geschichte Havenas wie die *Schöne Nahema*, an den Wänden hängen Gemälde der Fürsten Alberbias. Über unauffällige Türen schließen direkt das **Fürstliche Archiv** und die **Kanzlei** an, die Schreibstube des Kanzlers. Der **Speisesaal**, an dessen Wänden präparierte Fische von der Salzarele bis zum Schwerthai hängen, bietet ausreichend Raum für festliche Bankette. Im **Ballsaal** mit seinen großen Fenstern, Lüstern und Spiegeln finden die größten Feierlichkeiten statt. In der **Alten Rüstkammer** kann man etliche Waffen, Banner, prachtvolle Schilde und Rüstungen betrachten. Prunkstück ist *Aifiall*, das Schwert der Fürsten und Könige Alberbias. Das **Gesellschaftszimmer** zieren allegorische Darstellungen der Jahreszeiten und Wochentage, im **Musikzimmer** steht ein Havenisches Cembalo, das **Tulamidische Zimmer** mit viel Mohagoni und Golddekor hält allerhand Brettspiele vor. Auch ein **Baderaum** mit Schwimmbassin, Heißwannen und reich verziertem Badeofen bietet fürstliche Annehmlichkeiten.



Fürstliche Audienz

Jeden Windstag öffnet der Thronsaal zur Audienz. Dann stehen Bittsteller, Höflinge, Dankbare und Schmeichler aus Havena und ganz Alberbia in langer Schlange (Wartezeit: W20 x 5 Minuten). Der eine beschwert sich über einen ungerechten Büttel, der andere möchte sein Neugeborenes vom Fürst segnen lassen. Fürst *Finnian ui Bennain* trägt zu diesen und anderen offiziellen Anlässen die Delphinkrone. Wenn er, wie oft, auf See ist, vertreten ihn Kanzler *Ronan zu Naris* (routiniert, besonnen, geduldig) oder Fürstin *Talena ni Bennain* (wenig erfahren, bemüht, leicht zu begeistern und zu langweilen). Außerhalb der Audienzzzeiten ist es schwierig, schnell jemanden von „höherer Stelle“ zu erreichen. Je nach Thema können auch Gardeobristin *Maire von Dela* oder Hesindekaplan *Bran Juce* Ansprechpartner sein. Wer glaubt, im Palast nicht erhört zu werden, kann es auf Schloss Feenquell bei der Fürstingroßmutter *Idra ni Bennain* versuchen, die oft ein offenes Ohr auch für ungewöhnliche Anliegen hat.

In Wohntrakten liegen unter anderem das **Schlaf- und Ankleidegemach** des Fürsten, gegenüberliegend die Räume der Fürstin. In der **Kinderstube** finden sich schöne Darstellungen bekannter Märchen. Die **Gästegemächer** sind luxuriös ausgestattet und werden selbst einer Kaiserin Rohaja gerecht, wenn sie ihrem fürstlichen Vetter die Ehre erweist.

Den Göttern nahe ist man in der **Efferdkapelle** auf türkisfarbenen Mosaiksteinen vor einer bronzenen Delphinstatue. Der Meeresgott ist Schutzgott der Familie Bennain. Die **Rondrakapelle** dient auch als Fechtboden. Ganz in Grün und Gold getaucht ist die **Hesindekapelle**. Im Turm liegen ein **Labor** des Hofkaplans der Hesinde sowie das **Sternenzimmer** mit veralteten Folianten, Sternkarten und einem Teleskop. Die nicht sehr umfangreiche **Bibliothek** beschäftigt sich mit Länderkunde, alberbischen Märchen, Heldensagen, Staatskunst und Glaubensschriften.

In der **Schatzkammer** lagern Silber- und Goldbarren, sechs Truhen voller Münzen, Perlen und Geschmeide sowie kostbare Waffen und das von Perlmutter überzogene *Zepter der Könige Alberbias* des Toras ui Bennain. Die Kammer ist nicht nur durch ein zwergisches Kombinationsschloss gesichert, sondern steht dank eines geweihten geweihten Kelchs unter dem Schutz Efferds: Wer den Fürsten bestiehlt, der leidet an starker Seerkrankheit, bis er das Diebesgut zurückbringt. Das Untergeschoss umfasst nicht nur den **Weinkeller**, **Vorratsräume** und die **Krypta** der Familie Bennain mit zwölf Sarkophagen. Hier liegen auch verborgene **Kammern**, die einst *Archon Megalon* als Hofberater Fürst Cuanus genutzt hatte. **Geheimgänge** sollen zur Kanalisation führen. Nachdem Megalon 1007 BF bei einem Brand in diesen Räumen verschwand, ließ der Fürst bekannte Zugänge zumauern.

Nebengebäude

Stall und Remise (5) bieten Platz für sechzehn Pferde und Wagen, wie die fürstliche Prunkkutsche, einen Sechsspänner, der über und über mit göttergefalligen Schnitzereien verziert ist. An die **Wachunterkunft und Schmiede (6)** der Palastgarde schließt sich ein **Gästehaus (7)** für hochgestellte Besucher an. Das **Gartenhaus (8)** ist dank der kundigen Anzucht seltener und prächtiger Blumen aus vielen Regionen Aventuriens sehenswert. Sie wachsen im Schutz eines Glashauses. Die große Dienerschaft des Palastes schläft und isst im **Gesindehaus (9)**.

Schwert und Schild

Das *Leibbanner der Fürstengarde* (Uniform: blauer Rock mit drei silbernen Kronen auf der Brust) stellt im Palast die Wache auf Mauer, Türmen, im Thronsaal und bei Empfängen. Die *Ritter der Krone* gelten als die treuesten Beschützer des Fürsten. Diese adligen Recken erhalten ihren Ritterschlag häufig direkt durch den Herrscher und haben sich mit ihrem Eid von familiärem Besitz, Erbensprüchen und Verpflichtungen losgesagt, sodass sie ganz der Krone verschrieben sind.

Wichtige Personen

♣ *Finnian ui Bennain* (Seite 65), der Fürst, Fürstin ♣ *Talena ni Bennain* (Seite 70) und Kanzler ♣ *Ronan zu Naris* (Seite 70) sind die einflussreichsten Personen im Palast.

♣ *Maire von Dela* (*992 BF, blonde Kriegerzöpfe, energisch), die Gardeobristin, führt das Leibbanner der Fürstengarde an und genießt viel Autorität. Sie ist bekannt dafür, keine Furcht vor Geistern oder Ungeheuern zu haben. Dafür ist es ihr peinlich, nicht lesen und schreiben zu können. ♣ *Bran Juce* (*991 BF, schwarzes Haar, Ziegenbart, dunkler Teint, bedächtig), HESidnengeweihter und Sohn eines bekannten Malers aus Nalleshof, dient dem Fürsten als Berater in Dingen der Kunst und Wissenschaft. Mangels eines Hofmagiers kommt ihm auch zu, unheilvolle Magie zu erkennen und zu bannen. Bran unterrichtet hin und wieder havenische Kinder, um unter ihnen heimlich Magiebegabe zu finden und ihnen eine Zukunft zu eröffnen, in der sie die Kraft nutzen können, anstatt sie zu verdrängen. ♣ *Niamh Flutseherin* (*989 BF, blau gefärbtes Haar, blasse Haut, einfühlsam) ist als Efferdsgeweihte traditionell die Oberhofgeweihte des Palastes und spendet Gläubigen Trost.

Wachsfigurenkabinett (OF08)

Kennzeichen: Wachsfigur eines entzückten Narren, der ein großes Schild „Wachsfigurenkabinett“ hält / „Am Halplatz gegenüber vom Praiostempel.“

Typ: Di

Vorsteherin: Kuratorin Urlabet Nimoras

Q/P/S: 4/4/-

Reichtum: 4

Unbefugtes Eindringen: 3/4/4

Das Wachsfigurenkabinett am Halplatzes in Oberfluren ist ein prachtvolles, zweistöckiges Stadthaus mit Säulenfassade im neu-havenischen Stil. Es stellt lebensechte

Nachbildungen berühmter Persönlichkeiten und ganze Szenerien der Geschichte aus. Vor allem bei Auswärtigen sind die „erstarrten Menschen“ eine beliebte Attraktion. Abergläubischen Havenern sind die Wachsfiguren jedoch unheimlich. Sie glauben, dass die Figuren nur darauf warten, Betrachtern die Seele zu stehlen, um selbst lebendig zu werden. Der Eintritt beträgt 5 Heller. Das Kabinett ist täglich von der ersten bis zur zweiten Stunde des Ingerimm (10 Uhr bis 22 Uhr) geöffnet.

Das Erdgeschoss

Die Räume des Erdgeschosses sind 4 Schritt hoch. Betritt man die **Eingangshalle (01)**, zahlt man durch ein Fenster zum **Kassenraum (02)** den Eintritt. Wer nicht an einer Führung teilnehmen will, geht auf eigene Faust unter dem Banner „Panoptikum“ zum Beginn des Rundgangs durch. In der meist verschlossenen **Stube der Kuratorin (03)** bewahrt Urlabet Nimoras Geschäftsunterlagen, Zutatenlisten für das Figurenwachs und Skizzen für neue Figuren auf. Der **Große Figurensaal** bietet zahlreiche Szenerien in Alkoven und Figuren auf Podesten. Für eine dramatischere Wirkung wird auf eine Beleuchtung durch Fackeln gesetzt, die im Luftzug flackern. Ein Schild ermahnt: „Das Berühren der Figuren mit den Pfoten ist verboten.“

Die Figuren im Erdgeschoss

- 04 Finnian ui Bennain:** Mit Fernrohr und Dreispitz ganz als Seefahrerfürst, eine recht neue Figur im Kabinett.
- 05 Elodiron Kristallglanz:** Die Firnelfe mit Elfenbogen und Robbenpelz steht in einer Pose, als ob die Leiber der von ihr getöteten Maraskaner um sie herum lägen. Ihr Gesicht zeigt Trauer und Entsetzen.

Abbilder aus Wachs

Die Figuren aus Wachs sind meisterlich gearbeitet. Manche Besucher halten ihnen kleine Spiegel vor den Mund, um sie beim Atmen zu ertappen. Gerne kolportiert wird die Geschichte vom Bauern Harme, der einst mit erhobenem Knüppel geschlagene vier Stunden vor dem wächsernen Abbild eines berühmten Meisterdiebs ausharrte und immer wieder murmelte: „Irgendwann wirst du schon wackeln – und dann kriegst du gehörig eins auf die Zwiebel, du Betrüger!“

Die Figuren werden in möglichst originalgetreue Gewänder gekleidet und erhalten passende Requisiten. Daneben bemüht sich Besitzerin Urlabet Nimoras immer um „echte Reliquien“ der Dargestellten. So findet man etwa bei *Lingard Wulfdottir* eine Locke ihres Haars, ein Stück Holz des Richtblocks, auf dem sie endete, und das letzte Glas, aus dem sie getrunken hat.

- 06 *Cuanu ui Bennain*: Der alte Heldenkönig Albernias ist in einen blauen, pelzbesetzten Mantel gekleidet und stützt sich auf das Schwert Aifiall.
- 07 Kaiserin *Rohaja von Gareth*: Im Hermelinmantel und mit der Raulskrone auf dem Haupt blickt sie stolz über das Land. In den Händen hält sie die Griffonensphäre und das Kaiserschwert Alveranstreu.
- 08 *Emmeran Stoorrebrandt*: Der Handelsherr in grünem Wams steht grinsend mit Goldmünzen in der Hand. Die Münzen sind täuschend echt lackierte Holzscheiben.
- 09 *Vera Ailina Sonan*, die Heldin von Havena: Die Figur der junggebliebenen Schönheit aus den Sümpfen von Brabak wurde durch eine Spende ermöglicht, nachdem die aus ärmlichen Verhältnissen stammende Vera nach einer Vision dem jungen Fürsten Finnian das Leben rettete, und auch der Efferdkirche einen großen Dienst erwies. Die Darstellung zeigt sie mit dem abgeschlagenen Kopf einer Monstrosität aus der Unterstadt in der Hand.
- 10 *Rohal der Weise*: Die Figur ist nach dem berühmten Wandgemälde im Kaiserpalast von Gareth gearbeitet.
- 11 *Der Aikar Brazoragh*: Eine phantasiereiche Darstellung des Orkanführers mit Stierschädel, Kette aus Menschenohren und Kriegshammer.
- 12 *Farindel*: Die Holde ist hier eine zarte Frau in einem fließenden, weißen Kleid. Auf dem Rücken trägt sie Libellenflügel, auf dem Kopf ein Hirschgeweih. Die Figur leuchtet in einem grünen Schein (eine spezielle Gwen Petryl-Beimischung im Wachs).
- 13 *Zwergenmine*: Mit viel Liebe zum Detail wurde die Nachbildung eines Stollens geschaffen. Drei Zwerge in ledernen Schürzen, einer davon ein Geweihter des Angrosch, stehen um einen kindskopfgroßen Goldbrocken, den sie offenbar soeben fanden.
- 14 *Magierstube*: An einem Tisch in einer unordentlichen, mit Staub bedeckten Studierstube sitzt ein in Purpur gekleideter Greis mit wallendem Bart und borstigen Augenbrauen. Er betrachtet missmutig das Ergebnis seines letzten Experiments, einen Igel mit dem Kopf eines Käuzchens. Ein Täfelchen an der Stubenwand belehrt die Besucher über die schädliche Wirkung aller Hexerei.
- 15 *Disdychonda*: Eine riesige fleischfressende Pflanze des Dschungels umschlingt eine junge Frau und zerreißt ihre Kleidung. Zwei Waldmenschen stehen tatenlos daneben, während ein weißbärtiger Magier namens *Rakorium* im Hintergrund wirre Notizen macht.
- 16 *Die elf Zwölfgötter*: In der Mitte der Götterfiguren steht Efferd, umgeben von Rondra, Peraine und Travia. Ingerimm und Praios fristen ein Dasein am Rand, an eine Darstellung Borons traute man sich hingegen nicht.
- 17 *Enthauptung der Piratin*: Die blutrünstige Szene ist einer der Hauptanziehungspunkte des Kabinetts. Zu sehen ist die riesige thorwalsche Piratin Lingard Wulfsdottir, genannt Wadenbruch, die ihren Opfern gerne versprach, dass sie an Land schwimmen dürften. Dann zertrümmerte sie ihnen die Beine und warf sie ins Wasser. Sie liegt hier 1036 BF auf dem Richtblock, die Scharfrichterin hat die Axt erhoben.



Sobald ein Besucher des Kabinetts eine im Boden eingelassene Platte betritt, löst er einen versteckten Mechanismus aus: Die Axt saust herab, und der Kopf Lingards plumpst in einen Korb. Gleichzeitig ergießt sich aus ihrem Rumpf ein roter Schwall über die Zuschauer. Die rote Flüssigkeit trocknet, ohne Spuren zu hinterlassen. Manchmal nutzen Taschendiebe den spektakulären Moment. Manche Thorwaler, die Lingard als Heldin verehren, sind von der Darstellung ihres Todes gar nicht angetan.

- 18 *Shafir der Prächtige*: Die riesige, graugrüne Lindwurmfigur ist beeindruckend und wohl das wichtigste Schaustück im Erdgeschoss. In unregelmäßigen Abständen stößt der Drache Dampffontänen aus, die immer wieder Besucher bis ins Mark erschrecken. Was macht es da schon, dass die Figur wenig mit dem echten Kaiserdrachen Shafir gemein hat und eher an einen Höhlendrachen erinnert? Der Dampf wird in einem Kessel im Keller unter der Figur erzeugt.
- 19 *Ein lachender Kapitän* mit Pfeife und Holzbein weist im **Treppenaufgang** hinauf ins Obergeschoss.

Das Obergeschoß

Die Deckenhöhe beträgt 4 Schritt. Auf der umlaufenden **Empore** wird der Rundgang gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt. In den **Werkstätten (20)** werden Figuren neu angefertigt oder repariert. Es herrscht ein Durcheinander von Schmelztöpfen, Bienenwaben, Drahtgestellen, Gießformen, Tuchballen, Perücken, Spachteln, Messern und Pinzetten.



Die Figuren im Obergeschoß

- 21 *Der Kampf mit dem Troll*: Zwei Elfen kämpfen gegen einen vier Schritt hohen, Steinbeil schwingenden Troll.
- 22 *Unterstadt (in Arbeit)*: Ein Neckerkörper unter einem Tuch und blaue Bemalung lassen die künftige Szenerie erahnen.
- 23 *Admiral Sanin übergibt 876 v.BF die Stadtrechte*: Der uniformierte Entdecker überreicht bärtigen Siedlern eine Pergamentrolle. Im Hintergrund ist eine kleine Ansiedlung am Fluss zu sehen – das junge Havena.
- 24 *Nahema und die Frevel*: Eine Szene vor der Großen Flut. Die barbusige, wunderschöne Hexe Nahema (eine Figur, vor der sich viele Besucher lange aufhalten) hält einen Raben und eine Kristallkugel in der Hand, zu ihren Füßen kniet der ihr vollkommen verfallene Fürst Toras ui Bennain. Daneben steht Efferdhilf der Blaue, damals der höchste Efferdgeweihte, der sich wie von Sinnen mit Geschmeide aus der Tempelkasse behängt.
- 25 *Die Große Flut*: Ein Stadtmodell im Maßstab 1:400 zeigt Zerstörungen von 702 BF. Die winzig kleinen Häuser sind zum Teil eingestürzt, aus geborstenen Dächern quillt Rauch in Form grauer Watte. Eine gewaltige Flutwelle aus blau gestrichenem und lackiertem Gips schiebt nusschalengroße Schiffe vor sich her.
- 26 *Diener des Namenlosen*: Der Alkoven ist verhüllt und soll nicht von Kindern oder Zartbesaiteten betreten werden. Zwei Kuttengestalten mit Goldmasken opfern einen Jungen dem Namenlosen Gott.
- 27 *Piratengold*: Vor einem Hintergrund aus kahlen Birken sind drei Piraten dargestellt, die soeben eine Schatztruhe ausgegraben und aufgebrochen haben.

- 28 *Kaiser Hal*: Der frühere Herrscher des Mittelreichs sitzt nachdenklich auf einem gewaltigen Thron.
- 29 *Die Verhaftung Moras*: In einer Gasse stehen Mora, die havenische Diebeskönigin, ein Weibel und zwei Gardisten mit Hellebarden. Die verlegen lächelnde, rothaarige Diebin trägt ein Paar Reiterstiefel in der Hand. Der Weibel steht mit zornesrotem Gesicht in Strümpfen da.
- 30 *Totenmasken*: Hier sind die Gipsabgüsse der Gesichter unbekannter Toter ausgestellt. Eine Tafel fordert dazu auf, die Masken genau zu betrachten. Wenn jemand eins der Gesichter erkennt, soll er sich zur Stadtgarde begeben und sein Wissen teilen.
- 31 *Hela-Horas' Todesstunde*: Ein Vorhang verbirgt den Alkoven und warnt eindrucksvoll vor einer grauenerregenden Szenerie. Die letzte Kaiserin Bosparans ist an die Wand zurückgewichen, umgeben von Schatten und Skeletten. Der Schrecken spiegelt sich in ihrem Gesicht von Hass und völliger Verzweiflung, vor dem auch hartgesottene Witzbolde verstummen.

Keller und Dachgeschoss 101

Im **Keller** hält ein **Lager** Material für den Figurenbau vor: Gipsblöcke, Draht, Schilf, Tier- und Menschenhaar sowie etliche Gussformen aus Gips. In der **Halle der Vergessenen** stehen unter Tüchern Figuren, die aussortiert wurden oder bei denen sich eine Reparatur nicht lohnte. So wie etwa ein misslungener *Krakenmolch*, *Fürstin Isora* (regelmäßig von Besuchern geköpft) oder ein zu schrecklicher *Borbarad*. Weitere Gänge und Räume enthalten die Dampfmechanik für die Drachenfigur, sind leer oder

voller Lumpen und Abfall. Im **Dachgeschoss**, erreichbar über eine Luke in einem der beiden Werkstattträume, befindet sich Urlabets Wohn- und Schlafstatt.

Personen

- ☛ Zwei Aufseher mit kurzen Knüppeln an der Seite streifen durch die Ausstellung. Sie haben ein Auge auf die Besucher und achten darauf, dass niemand den Eintritt prellt.
- ☛ Der Zwerg **Stocker Kupferbart** (*951 BF, rothaarig, einäugig, schalkhaft, Angst vor Feuer) ist als begabter

Modelleur und Puppenhersteller der „Vater“ vieler Figuren. Er liebt es, sich hin und wieder unter die Wachsfiguren zu mischen und Besucher zu erschrecken. **☛101**

- ☛ Die Besitzerin des Wachsfigurenkabinetts, **Urlabet Nimoras** (*1002 BF, blonder Dutt, Reibeisenstimme, zu direkt, Einbildungen), führt als Kuratorin oft selbst durch die Ausstellung und weiß fesselnd zu erzählen. Die gelernte Alchimistin will die perfekte Illusion schaffen und probiert immer neue Wachsmischungen. Wenn sie nachts nicht schlafen kann, redet sie mit den Wachsfiguren – und glaubt manchmal, dass sie antworten.

Simiadaness Werkstatt (UF10)

Kennzeichen: Holztor mit Erfindersymbol von achtspiechigem Rad, Zirkel und Lineal; darunter: „Simiadaness – Ideen und Realisationen. Unmöglich sagt, wer nicht zu träumen wagt.“ / „Die Erfinderin? Geht in Unterfluren auf die Straße zur Prinzessin-Emer-Brücke und dann den Schildern folgen.“

Typ: Di, Hw, Wo

Besitzerin: Mechanika Simiadaness Spectalli

Q/P/S: 5/4/-

Reichtum: 4

Unbefugtes Eindringen: 4/5/4

Geschichte und Genie

Wer sich für ausgefallene Mechaniken und neueste Erfindungen begeistert, sucht die Mechanika *Simiadaness* (Seite 66) auf. Die Werkstatt war einst die Wirkstätte des legendären Mechanikus Leonardo, der die Prinzessin-Emer-Brücke entwarf und die Uhr des Praiostempels konstruierte. Im Firun 1020 BF wurde das Genie von einem Spinnendämon in die Schwarzen Lande entführt. Dabei starben die beiden zwergischen Gehilfen Leonardos, das unterirdische Labor fand man verwüstet. Später verfiel Leonardo jedoch dämonischen Einflüsterungen

und einem agrimothischen Konstruktionswahn (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 219, 228 und 241). Die Werkstatt des Meisters in Havena ließ das Fürstenhaus bewachen. Seine letzte Schülerin und Erbin Simiadaness übernahm 1040 BF die Werkstatt und führt seitdem Leonardos Tradition fort. Sie realisiert alte Ideen Leonardos und ersinnt neue Wunderdinge. Aufgrund des Magieverbots verzichtet sie auf Zauberei in ihren Werken und hat sich gegenüber den Arcanomechanikern des Horasreichs eine Nische geschaffen.

Das Anwesen ☛101

Das Gelände ist von einem 2,5 Schritt hohen Bretterzaun umgeben. Ein Zugseil am Tor setzt ein Glockenspiel in Gang. Das Gelände ist mit teilweise sehr hohem Gras bewachsen, das von gepflasterten Wegen durchschnitten wird. Im **Wohnhaus** ist der Werkraum vollgestopft mit Werkbänken, Werkzeugen, Brettern, Spänen, Blech, Draht, mechanischen Modellen und mehr oder minder fertigen Arbeitsstücken. Im Studierzimmer türmen sich Bücher und Konstruktionszeichnungen. Irgendwo darunter steht auch Simiadaness Bett. Weitere Räume sind die Küche mit Kachelofen und die Kammer des Gehilfen



Kazzim. Größere Objekte fertigt die Mechanika in der **Werkhalle** hinter dem Haus, die über Flaschenzüge und Hebebühne verfügt.

Personen

! **Mechanika Simiadane** (Seite 66) ist häufig anwesend, lässt sich aber verleugnen, wenn sie gerade mitten im tiefen Tüfteln steckt.

! **Kazzim** (*1024 BF, tiefbraune Haut, schwarzvioletter Schopf, hübsch, Sklavenbrandmal einer Plantage der

Paligans) ist der junge Gehilfe Simiadanes. Sie hat den entlaufenen Sklaven aus der Gosse Selems geholt. Abgesehen von seinem Talent als Assistent kommt ihr vor allem zupass, dass Kazzim nur Zelemja spricht: eine seltene Zunge, die sie selbst leidlich beherrscht, aber wohl sonst niemand in Havena – wodurch der Gehilfe keine Geheimnisse verraten kann. Den Havenern erscheint es ganz einsichtig, dass die „verrückte Erfinderin“ natürlich einen selemitischen Knecht hat. ♡101

Die Moorbург

Kennzeichen: finstere Burg mit dem Wappen Albernias über dem Tor / „Geht einige Meilen auf dem Knüppeldamm nach Abilacht, dann rechterhand den Abzweig an einem palisadengeschützten Gehöft nehmen. Nach gut zwei Meilen auf dem Moorweg seid ihr am Grauen Elend.“

Typ: Du, Fü, Wo

Leiter: Kommandant Rhys Braelgharn

Q/P/S: –/–/ bis zu 300 Plätze für Insassen; gegenwärtig sind 80 Gefangene und 24 Wachen untergebracht

Reichtum: 2

Unbefugtes Eindringen: 6/5/5

Zehn Meilen östlich Havenas liegt in der Muhrsape die Moorbург, das berüchtigte Krongefängnis Albernias. Die feuchten Mauern zeigen das Alter von Jahrhunderten. Grüne Flechten wuchern auf dem „Grauen Elend“,

wie man das Zuchthaus auch nennt. Vor tausend Jahren wurde die Feste von Fürst Egtor Ulaman errichtet, um eine Straße am Großen Fluss zu sichern. Im Laufe der Zeit verschlang die Muhrsape die Straße, der Große Fluss verlagerte sein Bett. Die Moorburg stand im nebligen Nirgendwo – der beste Platz, um Verbrecher und Unliebsame wegzusperren.

Zucht und Kerkerung

In der Moorburg sind Schmuggler, Piraten, Räuber, Mörder, Zauberwirker, Alchimisten und Giftmischer eingekerkert. Neben Halsabschneidern aus Orkendorf sitzen hier auch Adlige und selbst Hochadlige ein, denen der Fürst Verrat an Land und Krone vorwirft. In allen Fällen fürchtete man durch eine Todesstrafe Blutschuld auf sich zu laden und sprach lieber Kerkerhaft aus. Selten sind Insassen zu weniger als drei Jahren verurteilt, die meisten sitzen lebenslänglich ein.

Die hier Eingekerkerten müssen entweder Torf stechen oder die Knüppeldämme instand halten, die Havena mit dem Umland verbinden. Kaum jemand überlebt diese Torturen länger als fünf Jahre. Wenn dann der ausgezehnte Leichnam des Häftlings in ein flaches Loch im Schwarztorf geworfen wird, haben ihn die Erschöpfung, der Hunger oder das Fieber erledigt. „Bald werde ich das schwarze Moor nicht mehr sehen“, singt der Chor der Gefangenen auf dem Weg zur Arbeit, „muss den letzten Weg zur Grube nicht selber gehen ...“

Das Gefängnis

Umgebung

Die gut bewachte Festung thront inmitten des Moors auf einer von Faulseen umgebenen Terpe, einem aufgeschütteten Hügel, den man mühsam dem Sumpf abgetrotzt hat. Den Karrenweg zur Landstraße erreicht man nur über eine kleine Fähre, auf die bis zu sechs Personen und ein Torfkarren passen.

Torhaus und Innenhof

Auf dem unsicheren Grund sind Teile des Mauerwerks abgesackt und ragen schief und einsturzgefährdet auf. Die Burg besitzt zwei **Mauerringe** mit Wehrgängen. Der äußere, drei Schritt hohe Ring wird nur nachlässig patrouilliert. Auf der inneren, acht Schritt hohen Mauer und den Turmkronen haben dagegen immer mindestens



Flucht

Eine Flucht aus der Moorbург gilt als wenig aussichtsreich. Für Arbeitsdienste außerhalb der Burg tragen die Häftlinge eiserne Fußfesseln. Sie werden abends in ihren Zellen eingeschlossen und morgens zur Arbeit herausgelassen. Manche der Zellentüren sind altersschwach, einige Fenster groß genug, um hindurch zu schlüpfen, wenn man das Gitter entfernt. Die verwitterten, groben Mauern bieten gute Klettermöglichkeiten.

Die Wachen sind nur wenig motiviert, Geflohene ins Moor zu verfolgen. Sie vertrauen darauf, dass die Muhrsape die Arbeit für sie erledigt: Faulseen, Auszehrung und Ungeheuer werden den meisten Flüchtigen zum Verhängnis. ♡102

fünf Wachen Dienst. Das **Torhaus** mit den **Wach-** (1, 2) und **Lagerräumen** (3, 4), den komfortablen **Kammern des Kommandanten** (erreichbar über die Treppe 5) und den **Schlafräumen der Wachen** (erreichbar über die Treppe 6) dient auch als gut zu verteidigender Rückzugsort im Fall eines Gefangenenaufstands. Leichtere Gefangenendienste sind im **Hof** bei der Bestellung des **Gemüsegartens** (7), in der **Schmiede** (8) oder der **Werkstatt** (9), in der **Backstube** (10), im **Stall** (11), und der **Küche** (12) zu verrichten. In der **Rondrakapelle** (13) mit einem angeblichen *Kettenhemd des Heiligen Raidri* beten die Wachen jeden Morgen, dass man sie bald ablösen möge und dass der Basilisk *Naitrach* fernbleibe. Wachen und „silberne“ wie „kupferne“ Gefangene nehmen Mahlzeiten in der vom Kamin gewärmten **Großen Halle** (14) ein. Die Vorräte lagern im **Getreidespeicher** (15), in der **Speisekammer** (16) und im **Bierkeller** (17). Der abgebaute Torf wird im **Torflager** (18) zwischengelagert. Im Erdgeschoß der beiden westlichen Türme befinden sich **Wachräume** (19).

Kerkerzellen

Der Kommandant gestaltet die Haftbedingungen für die Gefangenen je nach Stand und Zahlungen, die etwa durch Verwandte eintreffen, unterschiedlich. Wer in Silber zahlen kann, bekommt im **Silberturm** (erreichbar über die Treppe 20) eine Einzelzelle mit Möbeln, frischer Luft und Latrinenzugang. Das Essen ist akzeptabel und der Arbeitsdienst umfasst moderate Dienste innerhalb der Burg. *Silberne* dürfen hin und wieder Besuch empfangen. Wer in Hellern zahlt, bekommt eine trockene Gruppenzelle im **Kupferturm** (erreichbar über die

Treppe 21). Oft gibt es ein schmales Fenster, eine Pritsche, Waschschüssel, Fäkalienemer, Tisch und Stühle sowie einigermaßen sättigendes Essen in der Großen Halle. Die Arbeit wartet beim Torfabbau und Straßenbau auf die *Kupfernen*. Wer nur noch seine Knochen hat, sitzt im Elend des **Knochenturms** (erreichbar über die Treppe 22) in einem feuchten Gelass ohne Fenster. Der Fraß ist widerlich, das Stroh faulig, der Kübel schmutzig. Oft sind fünf oder acht Häftlinge zusammengepfertcht. Im Moor und auf der Straße haben die *Knöchernen* die auszehrendsten Arbeiten zu verrichten. Tief unten vegetieren im lichtlosen **Verlies** (23) diejenigen, die sich aufässig zeigten. Unter dem südwestlichen Turm befinden sich noch einige leerstehende Gewölbe (erreichbar über die Treppe 24).

Wichtige Personen

Wachen

Der Dienst in der Moorbург ist wenig beliebt, und viele Wachen sind mürrisch, gereizt oder abgestumpft.

♠ *Rhys Braelgharn* (*1002 BF, rothaarig, kunstvoller Bart, kräftig), der Kommandant, gibt sich gerne väterlich, greift aber hart durch, wenn es nötig ist. Er nutzt seine Stellung aus, so gut es geht, und streicht gerne Geld und Geschenke ein. ♡102

♠ *Lothur Aendruw* (*989 BF, schwarzhaarig, lahm), Weibel, quält und demütigt Gefangene gerne. Er vermutet die Mörder seiner Familie unter ihnen.

Häftlinge

♠ *Blutige Branwen* (*1001 BF, weiße Strähnen, schwarze Augen, irres Kichern, „Kupferne“ mit Einzelzelle) ist eine berühmte Mörderin, die seit mehr als 15 Jahren in der Moorburg einsitzt. Die „Kerkerfürstin“ hat ein Dutzend Gefolgsleute unter den Häftlingen und sichert sich ihre Stellung mit Drohungen und Brutalität. Man sagt, sie habe bereits mehrere Gefangene und Wachen getötet, aber nie einen Fluchtversuch unternommen.

♠ *Galwin Caeldric* (*1014 BF, braunhaarig, Galgenhumor, „Knöcherner“) sitzt als Schmuggler im Knochenturm. Zu Beginn genoss er bessere Haftbedingungen, aber seit einiger Zeit kommt für ihn kein Geld mehr an. ♡106

♠ *Rianod Regenherz* (*982 BF, blond, klare blaue Augen, verhärtet, „Kupferne“), Efferdschwester und Akoluthin, wurde wegen Ketzerei verurteilt. Sie hatte gelehrt, dass Efferd nur ein Meeressgott unter mehreren sei und die Havener auch dessen „Bruder“ Numinoru achten müssten. Ihre Haft soll so lange dauern, bis sie ihre Thesen widerruft. ♡113

Sitten & Bräuche

Redensarten und Aberglaube

Wo der Glaube an Efferd, Lata und den Flussvater tief verwurzelt ist, haben diese sich auch prägend in der Sprache der Havener niedergeschlagen. Als Schutzzeichen gegen Unbill aller Art zeichnet man sich mit dem Finger die Efferdwelle, eine geschwungene Linie, auf die Stirn.

- „Efferds Segen“ (gängige Grußformel oder Segenswunsch)
- „Heilige Lata!“ (Ausruf des Erstaunens oder Bitte um Beistand)
- „den Flussvater besuchen“ (sagt man über einen Verschollenen)

Das Wetter ist immer ein Gespräch wert, gerade wegen der großen Bedeutung für Fischerei und Seefahrt. Da ist dann eine Flaute wie „der Furz einer toten Schnecke“. Was die Inländer Regen nennen, ist für die Havener „feuchte Luft“. Bei echtem Regen hingegen „schwimmt schon mal eine Schule Dorsche vorbei, etwa auf Schulterhöhe.“ Echten Sturm gibt es erst, wenn „es die Gwen Petryl ausgeblasen hat“, und echtes Hochwasser, wenn „die Karacken am Halplatz ankern“.

- „Bleib trocken!“ (Abschiedsgruß, man möge von Efferds Zorn verschont bleiben)
- „Gischt und Brandung!“ (Verflucht und zugenäht!)

Dem Nebel begegnet man mit Furcht. Wer im Nebel laut seinen Namen ausspricht, der wird bald von den Schwaden geholt werden. Aus dem Nebel treten finstere Dinge wie Kapitän *Norrasch* und seine Geisterpiraten. **102**

- „Scher dich in den Nebel!“ (Verzieh dich!)
- „Nuianna!“ (Regelmäßiger Warnruf im Nebel)

Allerlei Geschichten kursieren um Nixen und Necker. Manche sehen in ihnen die Fluch bringenden Geister der Ertrunkenen der Großen Flut, andere verspielte Kinder Efferds, die neugierig an die Boote der Fischer kommen. Daher ist eine „Neckerei“ immer eine Art von freundlichem Interesse, die einen trotzdem in Bedrängnis bringen kann.

- „Einem Necker Wein geben.“ (Etwas sehr Riskantes tun, da Necker nach Alkoholgenuss tobsüchtig werden.)
- „Der/die wurde von der Nixe / vom Necker geküsst.“ (Der/die ist neben der Spur.)

Den Blick zur Unterstadt und zum Borontempel vermeiden die Havener abergläubisch. Im ersten Fall fürchten sie, Unheiliges anzuziehen, im zweiten Fall den Tod. Die

Muhrsape gilt ihnen als Sinnbild für das Schlechte, das Totenreich oder gar die Niederhöhlen.

- „Du alter Muhrsapengesell!“ (Du altes Schlitzohr!)
- „In die Muhrsape gehen“ (sterben)

Um sich vor den Übeln von Efferds Gegenspielerin zu schützen, sind Amulette aus Muscheln oder in Delphinform beliebt. Seefahrer und Moorgänger tragen immer zumindest ein wertvolles Schmuckstück, Armreif, Kette oder Ohrring aus Gold, das als Gabe an den Totenvogel *Golgari* dienen soll, damit er einem bei Tod auf See oder im Sumpf sicheres Geleit ins Jenseits gewährt.

Havenische Namen

Weibliche Vornamen

Aedha, Aife, Ailill, Albhe, Anwen, Branwen, Brianna, Cailin, Ceridwen, Ciana, Collwen, Daire, Diarwen, Efferlill, Eillyn, Emer, Eswen, Ewaine, Fianna, Finya, Gilia, Glenna, Grainne, Idra, Illail, Invher, Isora, Keira, Kendra, Laille, Linai, Maire, Mara, Meriwen, Neelke, Niamh, Nurinai, Olwen, Padraigin, Raike, Rhianna, Rianod, Rondirai, Rondraine, Ruada, Rudraighe, Selma, Seola, Swafne, Sylna, Tsaine, Tsaingla, Yanna

Typische Endungen: -aig(h)e, -aine, -je, -lil, -lyn, -lynn, -wen

Männliche Vornamen

Aedin, Aneirin, Annlir, Ardach, Bedwyr, Belfionn, Berwin, Berynn, Bran, Brendan, Bruidnich, Cathal, Cian, Conaill, Conair, Connar, Cuanu, Cullain, Dhuachall, Diarmait, Edric, Elfric, Eochaid, Fae-dred, Fergal, Finn, Finnian, Galwin, Gawain, Gwyndan, Halman, Innon, Irion, Lanval, Larric, Lomoch, Luan, Moran, Niall, Niamad, Ordhan, Padraig, Raidri, Rhys, Ruadh, Senach, Sidhric, Targuin, Toras, Turvin, Uachdan, Ulfert, Yann, Ywain

Typische Endungen: -ain, -en, -den, -waen, -win, -wyn

Familiennamen

Manche Havener stellen ihrem Familiennamen *ni* (Tochter des Hauses) oder *ui* (Sohn des Hauses) voran.

Aranol, Arberdan, Baernhold, Braelghan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Engstrand, Fidian, Fingorn, Gaere, Gathris, Gorbass, Gwenlian, Inveric, Kerkill, Kevendoch, Krakensand, Machalich, Ongswin, Rothair, Stewir, Vialigh

Ein Brauch für Ausfahrende ist der Heimkehrtrunk. Sie stellen vor Aufbruch einen Becher mit einem Getränk auf ihren Platz an Land, den sie leeren, wenn sie wieder zurückkommen. Verdirbt das Getränk in der Zwischenzeit oder wird der Becher umgeworfen, bedeutet das Unglück für den Ausfahrenden. Fischer füllen den Becher morgens mit frischer Milch, Küstensegler mit Wein und Fernsegelnde mit Schnaps.

Essen und Trinken

Die Küche Havenas wird vor allem von dem geprägt, was Meer und Fluss zu bieten haben. Muschelsuppe, Krabbeneintopf, Fischklöße in allen Formen, Thunfisch, Salzheringe oder gegrillte Albenbarsche stehen auf der Speisekarte der meisten Tavernen. Aale, Hechte und andere Fische werden geräuchert, eingelegt oder frisch gebraten. In Holzbottichen wird Salzlake aufbewahrt, um Fisch und Gemüse zu konservieren, damit die Lebensmittel auch lange Schiffsreisen oder den nächsten Winter überdauern. Auch sauer eingelegte Speisen, wie Kohl, Rüben oder Gurken, sind besonders auf See und in der kalten Jahreszeit an der Tagesordnung.

Beliebt sind auch Honinger Knackwürste und Käsesorten wie der magere „Abilachter Stinker“ oder der „Lyngwyner Schichtkäse“, ein Schafskäse mit Lagen von Seetang. „Versunkener Apfelkuchen“ ist das traditionelle Süßgebäck.

Eine Spezialität der Efferdgläubigen ist die Efferdküche, die entsprechend den Prinzipien der Kirche mit Feuer gegerichte Speisen vermeidet. Gereicht werden *FrISChe Scholle auf Griefßbett mit Fenchel, Elidamuschel in Joghurt oder Rohes Abilachtrind, mariniert in Essig, an Haselnuss*.

Als Tagbier trinkt man ein dünnes, säuerliches Gebräu. In der Taverne gönnt man sich zum Berauschen dunkles, starkes Gagelbier oder süffiges, helles Havenabier. Daneben sind Apfelwein und Holunderblüten-Met beliebt. Auch Gebranntes wie der Kräuterschnaps Feengeist, der Klare Neckergeist und das berühmte Premier Feuer, ein hochprozentiger Rübenschnaps, machen die Runde. Am besten das Original, lachsrot brennend und aus Prem importiert – ob es ordentlich verzollt wurde, fragt dann niemand.

Zeitrechnung & Jahreslauf

Wochentage und Stundenzählung

Der Kalender, die Monatsnamen und die Stundenbenennung entsprechen der Verwendung im ganzen Mittelreich (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 99). Der Praiostag wird oft abweichend Efferdtag genannt.

Der Jahreslauf

Sommer	
Praios	
1.	Sommersonnenwende und Praiosfest, Prozession der Praioskirche, Fürstentag: Ehrerbietung an Fürst Finnian als Landesvater, „Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!“
Mitte	
	Alberniafest, alle drei Jahre (zuletzt 1038 BF) in wechselnden Städten Albernias, großes zweiwöchiges Volksfest mit Bardenwettstreit, Bogenschießen und Immanturnier
29.	Geburtstag des Fürsten. Ritterturnier im Immanstadion mit einem Ross aus fürstlichem Stall als Hauptpreis.
Rondra	
5.	Tag des Schwurs, Aufnahmeprüfung an der Kriegerakademie Ruadas Ehr; Rondragläubige fasten, meditieren und vollführen Schwerttänze
15./16.	Schwertfest, Abgänger der Kriegerakademie schwören ihre Eide und werden losgesprochen, Schau- und Wettkämpfe, Opferung von Untieren, festliches Bankett

Efferd

1. Tag des Wassers, höchster Feiertag der Efferdkirche, Umzug durch die Stadt, Wandeln auf dem Wasser im Hafenbecken durch einige Geweihte, wundersame Winde und Regenfälle
5. Fest des Flussvaters, Ehrungen des Feenkönigs, nächtliche Bootsprozession mit Laternen auf dem Elderlif
30. Fischerfest, Dank für reichen Fang, Gedenken an die Seelen der Ertrunkenen

Herbst

Travia

1. bis 3. Zehntfest, Abgaben werden fällig, Feierlichkeiten zum Dank für fruchtbare Ernte, wichtige Gerichtstage, Zukunftsdeutung aus dem Flug der Vögel

Boron

1. Nacht der Ahnen und Totenfest, stilles Gedenken an die Verstorbenen; häufig Geistererscheinungen in der Unterstadt, deren Wehklagen über die Häuser kommt; die Bewohner der Altstadt schließen sich in ihre Häuser ein, stellen eine Kerze ins Fenster und bitten Boron um Gnade für die ruhelosen Seelen ihrer Vorfahren draußen in der Unterstadt. Schutzzeichen mit dem Saft der Hollbeere werden über Türen und Fenstern für die dunkle Jahreszeit angebracht.

Winter

Firun

1. Wintersonnenwende und Tag der Jagd, Bitte um milden Winter, Umzüge maskierter Winterunholde, Fang und Ankettung des symbolischen Wintermonstrums

Tsa

30. Tag der Erneuerung, Weihe der ersten Blumen und Segnung neugeborener Tiere, Feste für die Feen, Ball im Fürstenpalast mit farbenfrohen Feenkostümen

Phex

- Letzter Windstag** Avestag, guter Tag für die erste große Schiffsreise nach dem Winter, Begrüßung der zurückkehrenden Zugvögel

Frühling

Peraïne

21. Tag der Befreiung, Niamads Sieg über die Magiertyrannen, Zielschießen auf „Hexenscheiben“, Verbrennung von Stroh-puppen mit Zauberergewändern, Zerstörung konfiszierter magischer Artefakte und Alchimika, Ritterturnier

Ingerimm

1. **Vollmond** Bukenbrinn, Feuer an der Stadtmauer, Wacht gegen Geister aus dem Nebel, heimliches Aufsuchen von Zauberwirkern; Kinder werden in die Muhrsape geführt und dem „Odem der Sümpfe“ ausgesetzt, damit sie beim „Ausschweißen“ unter Aufsicht und mit Hilfe von Heilkräutern einmalig und danach nie wieder an Sumpffieber erkranken.

16.

Tag der Großen Flut, Gebäude und Menschen tragen Blau, Schweigestunden, Unterwerfungsgesten vor den Efferdtempeln, Vollstreckung von Todesurteilen durch Ertränken, Havener opfern am Bennain-Damm persönliche Habe dem Meer, Bitte um Gnade Efferds, die Efferdperle wird gezeigt und soll den Havenern neuen Mut geben

Rahja

1. bis 7. Fest der Freuden, Feiertag der Rahja, Umzüge bunt Kostümierter, Levthanstriezen, freie Liebe, junger Wein und Hingabe an die natürlichen Triebe

3. Delphinregatta, vom Rat der Kapitäne ausgerichtete Wettfahrt von Havena nach Arvun mit der Bewältigung von drei Aufgaben nach Visionen von Efferdge-weihten. Jedes Jahr aufs Neue gilt es, die beste Route durch das Delta oder an der Küste entlang zu finden. Der siegreiche Kapitän trägt für ein Jahr den Titel des Deltakönigs.

15.

Elidasfahrt, Aufbruch von Efferdpilgern zur Elidasfahrt, die per Schiff nach Brabak führt, wo man in den Namenlosen Tagen ankommt. Zu Ehren der Hl. Elida von Salza, die Brabak mit einer solchen Sturm-fahrt vor einer Hungersnot rettete.

Macht & Politik

Havena ist eine Freie Stadt unter Oberherrschaft des Fürsten von Albernia. Der politische Einfluss konzentriert sich zum einen in den Patriziern, zum anderen in der traditionellen Bedeutung von Efferdkirche und Seefahrern. Daneben nehmen Zünfte und Inhaber des Bürgerrechts viele Rechte wahr. Einfache Fischer, Tagelöhner und Hafendarbeiter haben als Einzelpersonen kaum eine Stimme und brauchen Fürsprecher für ihre Anliegen.

Fürst Finnian weilt häufig auf See und überlässt die Tagesgeschäfte anderen. Dies sorgt immer wieder für Querelen. Mitunter ist es schwer nachzuvollziehen, wer die eigentliche Herrschaft über die Stadt innehat: Fürst und Adel im Fürstenpalast und Schloss Feenquell, der Stadtvogt mit seiner Stadtgarde, der Ältestenrat aus wohlverdienenden Bürgern mit seinen Zunft- und Gildentreitern oder der Rat der Kapitäne, dessen Recken häufig aus Söldnern oder Fremdländern bestehen.

Der Stadtvogt

Stadtvogt  *Ardach Herlogan* (Seite 70), der auch Vogt der Stadtmark Havena ist, wird vom Fürsten eingesetzt und residiert im **Haus des Stadtvogts (OF03)**. Er ist Stellvertreter des Fürsten, verwahrt die Stadtsymbole wie Schlüssel und Siegel und nimmt repräsentative Aufgaben für Havena wahr. Aus dem politischen Alltag hält sich der Stadtvogt oft heraus, er hat aber gegenüber den Beschlüssen des Ältestenrats und des Rats der Kapitäne ein fürstliches Vetorecht. Er sorgt für den Stadtfrieden sowie die Sicherheit der Stadtmauern. Die Vogtgarde untersteht seinem Befehl. *Ardach Herlogan* sitzt bei schweren Verbrechen selbst zu Gericht und fällt Urteile im Namen des Fürsten.

Der Ältestenrat

Im Ratssaal des **Stadthauses (OF05)** tagt mindestens einmal im Monat der Ältestenrat von Havena. Das

Stadtparlament ist weitgehend autonom für die Verwaltung der Stadt zuständig. Ihm obliegen die Belange des Handels, der Stadtplanung und des Verkehrs, außerdem untersteht ihm die Stadtgarde. Der Rat hat 35 Mitglieder, vor allem aus den Reihen einflussreicher Patrizier, der Gilden und der Zünfte. Bereits im Jahr 618 v.BF soll der Rat erstmalig unter den Bragoldfürsten einberufen worden sein. In den Dunklen Zeiten lenkte er sogar die Geschicke der Stadt und des gesamten Umlands.

Einige Mitglieder

- ☛ Vorsitzender **Finian Borotraen** (*990 BF, schmal, höflich), Zunftmeister der wenig bedeutenden Ledererzunft, sitzt aufgrund des Einflusses des Stadtvogts im Rat und steht auf der Lohnliste Herlogans.
- ☛ Zunftmeister der Schneider, **Rhonwin ui Notorn** (*978 BF, fett, arrogant), einflussreicher und skrupelloser Strippenzieher, der vornehmlich den Wohlstand der Reichen mehren will.
- ☛ Händlerin **Rondriane Kevendoch** (Seite 16), oft eine Fürsprecherin pragmatischer Lösungen und, ihrer einfachen Herkunft geschuldet, Sprachrohr der kleinen Leute.
- ☛ Viele Kaufleute wie **Cumal Ongswin** (Seite 47) und **Isida Engstrand** (Seite 47) sitzen ebenfalls im Rat.

Der Rat der Kapitäne

Gegründet wurde der Rat der Kapitäne im Jahre 599 BF von Niamad ui Bennain, sein Bruder Ulbert war der erste Vorsitzende. Der Rat, dessen Sitzungssaal in der **Seekaddettenschule (FI04)** liegt, berät den Fürsten und ist zuständig für die Seefahrt und den Hafen. Ihm unterstehen

die Hafenmeister, die Zöllner, die Hafenwehr, die Seekaddettenschule und die Lotsengilden. In Belangen der Seefahrt kann der Rat Gerichtsurteile fällen und Strafen bis zur Blutgerichtsbarkeit verhängen.

Vorsitzender ist der Kapitän der Kapitäne, derzeit **Caerwyn ui Merodin** (Seite 71). Der zehnköpfige Rat soll vorwiegend aus angesehenen Kapitänen und den Vorstehern von See- und Flusslotsengilde bestehen. Aber es drängen auch einflussreiche Werft- und Schiffseigner in den Rat, sodass zum Beispiel die Werftbesitzer **Mislarra ni Maraiche** (Seite 12) und **Fann Saordubh** (Seite 12) ebenfalls im Rat sitzen.

Der Rat ist berüchtigt dafür, in seinen Sitzungen passend zu anfallenden Jahrestagen viele Segenssprüche und Gedichte auf Efferd, historische Kapitäne, Seeschlachten, Hochwasser und gesunkene Schiffe auszubringen. Wichtiger Grundsatz ist der Doppelbeschluss nach dem Motto „Feuer schwimmt auf Wasser“: Nach einer nüchternen Abstimmung geht der Krug mit Premier Feuer herum. Klingt das Ergebnis im betrunkenen Zustand immer noch gut, gilt der Beschluss als angenommen. Angeblich soll der Brauch aus Thorwal stammen.

Patrizier **106**

Die Großbürger Havenas besitzen Werften, Großhandwerke, Schiffe und Handelshäuser. Manche Familien behaupten, dass ihr Stammbaum bis weit vor Bosparans Fall zurückreiche.

- ☛ Familie Engstrand ist für ihre große Reederei bekannt, die sie mit Stoerrebrandt als Teilhaber führt. Neben Schiffen, die Massengüter zwischen Prem und Brabak transportieren, wagt sie auch Guldlandexpeditionen. Oberhaupt **Isida Engstrand** (*979 BF, grauhaarig, grüne Augen, verführerisch, Schlafstörungen) und ihre drei Kinder gelten als bedeutende Festausrichter und gesellschaftlicher Mittelpunkt. Ihre Verwalterin **Meriwen Bleichbruck** (Seite 70) ist eine versierte und bestens verknüpfte Kauffahrerin.
- ☛ Die Herlogans sind ein uraltes Adelsgeschlecht im Besitz von viel Land. Sie sind manchmal etwas melancholisch, behaupten, seit der Stadtgründung zu Havena zu gehören und von Feen abstammen. Sie bekleiden häufig Positionen als fürstliche oder städtische Verwalter, so wie Familienoberhaupt **Ardach Herlogan**, der Stadtvogt.
- ☛ Familie Ongswin handelt mit südländischen Luxusgütern. Sie soll über enormes Vermögen verfügen und schmückt sich gerne mit dem Titel „Lieferant des Fürsten“. Oberhaupt **Cumal Ongswin** (*1007 BF, Brille, unauffällig) ist ein zurückgezogener Schreibtscharbeiter, der es schwierig findet, im Ältestenrat für seine Sache einzustehen, und deswegen nur selten die Stimme erhebt.
- ☛ Als Emporkömmlinge gelten die seit zwei Generationen reichen Rastburger. Sie sind Reeder, handeln mit Nordlandwaren und gelten als eher bieder und gesetzestreu. Pfeffer liegt in der Luft zwischen Oberhaupt **Alvide Rastburger** (*984 BF, schwarzhaarig,



verwöhnt, humorvoll) und ihrer Schwester **Doride** (*990 BF, pummelig). Doride, Mutter von fünf Kindern, neidet der kinderlosen, mit einem Schelm verheirateten Alvide die Führung des Hauses. Doride hasst Zauberei inbrünstig und setzt sich für eine Verschärfung des Magieverbots ein.

Weitere klangvolle Namen in Havena sind: Delvenstein (Geldverleiher und Vermieter), Maraiche (Werft), Perwinge (Pferdehändler), Pliskern (Tuchhändler und Vermittler von Söldlingen), Saordubh (Werft) sowie ehemals Pekkarin (1010 BF wegen Neckersklaverei verurteilt und verbannt).

Kampfkunst & Kriegsführung

Neben der **Stadtgarde** gibt es in Havena eine Reihe weiterer Einheiten von Bewaffneten, die für die Ordnung in der Stadt, dem Umland und vor allem im Delta des Großen Flusses sorgen.

Die **Ritter der Krone** gelten als die treuesten Beschützer des Fürsten und werden mitunter auch mit delikaten Missionen betraut. Direkt dem Stadtvogt unterstellt ist die **Vogtgarde**, die ihm als Leibgarde und Schutzwächter dient. Die **Havener Seekrieger** sind eine Einheit der Stadt, die zur mittelreichischen Westflotte gehört. Sie dienen als **Hafenwehr** und betätigen sich mit zwei Schiffen als **Piratenjäger** im Delta. **108**

Der Krieger aus Havena

Die Akademie Ruadas Ehr kann auf eine über 1.500 Jahre alte Tradition zurückblicken. Jedes Jahr nimmt die Schule 15 Zöglinge auf und lehrt diese mindestens vier Jahre lang das Waffenhandwerk und die Tugenden Rondras. Ein Teil der Schüler beginnt danach ihren Dienst in Stadtwachen und Tempelgarden oder findet eine Anstellung beim Adel oder bei der Reichsarmee. Die anderen verbleiben weitere sechs Jahre an der Akademie und werden zu verbrieften Kriegern oder Kriegerinnen. Dank großzügiger Spenden steht die Akademie auch für talentierten Nachwuchs aus den ärmeren Bevölkerungsschichten offen. Am 5. Rondra, dem Tag des Schwurs, finden sich jedes Jahr zahllose Jungen und Mädchen in der Akademie ein, um sich eines solchen Stipendiums als würdig zu erweisen. Neben der körperlichen Verfassung und der geistigen Auffassungsgabe werden auch Mut, Ehrlichkeit und die Frömmigkeit der Bewerber geprüft.

Die Abgänger von Ruadas Ehr zeichnen sich durch bedingungslose Treue aus, die auf rondrianischem Ehrgefühl fußt. Meist fühlen sie sich jedoch eher der Fürstenfamilie oder ihren Lehns- oder Dienstherrn verbunden als dem Mittelreich. Der Zusammenhalt unter den Schülern ist groß, und die sprichwörtliche ‚Ruadas-Freundschaft‘ hält selbst den härtesten Prüfungen stand.

Die Schwertgesellin aus Havena

Die Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin entwickelte aus dem ursprünglichen Adersin Kampfstil nach Krona Adersins „Vademecum für das Waffenhandwerk“ und eigenen Erfahrungen aus ihren Wanderjahren, die sie auf Schiffen der Flotten des Mittelreichs und sogar auf einem thorwalschen Drachenboot machte, einen eigenen Stil: das Albernische Raufen. Als Hauptwaffe bevorzugt sie das Havener Messer oder einen Säbel, in der Nebenhand führen ihre Schüler den Havener Buckler. Dies trägt dem Kampf in beengter Umgebung mit zahlreichen Hindernissen Rechnung, wie er auf einem Schiffsdeck oder in engen Gassen ausgetragen wird. Scanlails Schwertgesellen sind nur schwer zu überraschen und gelten als besonders höflich. Die ersten Meisterschüler haben bereits Ableger ihrer Schule in Al’Anfa, Bethana und Elenvina gegründet.

Die Kriegerakademie Ruadas Ehr

Vollständiger Name: Ruadas Ehr in Havena

Standort: Havena

Träger: Haus Bennain

Spezialgebiet: umfassende Ausbildung mit verschiedenen Waffentypen bei einem Schwerpunkt auf den unterschiedlichen Schwerttypen

Leiterin: Gilia Curnabar (*985 BF in Havena, hochgewachsen, kurze Pagenfrisur, verhärmt)

Fachliche Reputation: Die Abgänger der Akademie sind rondragläubige Krieger, die ihr Schwert für die Sache der Schwachen einsetzen. Ihre Treue zum albernischen Fürstenhaus sorgt dafür, dass sie nicht überall im Mittelreich leicht Anstellung finden, aber ihre bedingungslose Hingabe an die Sache ihres Dienstherrn macht sie zu begehrten Kämpfern.

Schwertschule ni Uinin

Vollständiger Name: Scanlail ni Uinins Albernisches Raufen

Standort: Havena; Ableger in Elenvina, Bethana und Al’Anfa

Spezialgebiet: Kampf mit langem Messer, Säbel oder Kurzschwert sowie mit dem Buckler, Kampf zur See und im Wasser

Leiterin: Scanlail ni Uinin (*973 BF, schwarze Haare mit grauen Strähnen, zäh, wendig trotz des hohen Alters)

Fachliche Reputation: Wegen ihrer höflichen und kameradschaftlichen Art gelten Scanlails Schwertgesellinnen als verlässliche Gefährtinnen, egal ob Auseinandersetzungen mit geschliffener Rhetorik oder mit dem Schwert ausgefochten werden.

HANDEL & WANDEL

Handelswaren & Dienstleistungen

Havena ist als großer Hafen an der Mündung des Großen Flusses einer der wichtigsten Umschlagplätze für Waren am Meer der Sieben Winde. Der größte Strom Aventuriens erschließt das Hinterland bis ins Herz des Mittelreichs kurz vor Gareth. Über den Landweg mit seinen schlammigen Pfaden und Knüppeldämmen gehen dagegen nur wenige Handelswaren.

Die Stadt selbst ist bekannt für See- und Flussfisch, das süffige Havenabier, Gwen Petryl-Steine, die in der Umgebung niedergehen, die großen Schiffswerften und die Meister der albernischen Bogenbaukunst.

Auch wenn Havena schon blühendere Tage gesehen hat, kann es mit den Häusern Rastburger, Ongswin und Engstrand traditionsreiche Handels- und Reederfamilien vorweisen. Hin und wieder finden auch noch ein erfahrener Kapitän und risikofreudige Geldgeber zusammen, um einen Güldenlandsegler auszustatten und auf Efferds Gunst zu hoffen.

Ein rotes Tuch für die Havener ist derzeit Herzog und Markgraf Cusimo Garlichgrötz von Grangor, der in seinem Herrschaftsbereich die Zölle zugunsten seiner Vasallen und zum Nachteil anderer setzt. Dadurch sind viele Waren vom Großen Fluss teurer geworden. Erfreulich dagegen ist, dass albernische Handelsschiffe den Hafen der Stadt Thorwal zollfrei anlaufen dürfen. Dieses Privileg hat der Oberste Hetmann der Nordleute den Albernern vor vielen Jahren als Dank für ihre Unterstützung verliehen. Waren aus Thorwal sind dadurch günstiger.

Waren aus dem Norden

Massengüter: Leder, Räucherfisch, Tran, Salz, Steineichenholz; **teure Waren:** Bernstein, Mammuton (Elfenbein), Pelze, Premer Feuer, Walrat und Ambra

Waren, die den Großen Fluss hinab kommen

Massengüter: Baugestein, Ferdoker Bier, Flachs, Getreide, Hartkäse, Holz, Kohl/Sauerkraut, Pökelfleisch, Schiffszwieback, Wein, Weizen, Zwergenkohle; **teure Waren:** Edelmetall und Schmuck, Pferde, Tuche (Leinen, Elfenbausch, Samt, Spitzen), Waffen und Eisenwaren

Waren aus dem Süden:

Massengüter: Badeschwämme, Datteln und Dattelwein, Edelhölzer, Marmor, Reis, Rum, Salz (aus Kannemünde), Seidenlianen-Seile, Wein; **teure Waren:** Edelsteine, Elfenbein, Glas und Spiegel, Iryanleder, Kakao, Perlen und Perlmutter, Pfeffer und Gewürze, Praiosandelholz, Porzellan, Rauschkräuter, Seide, Tabak, Tee, Weihrauch

Waren, die Havena exportiert

Massengüter: Pökelfisch und Räucherfisch (Thunfisch, Hering, Dorsch, Aal, Sprotte), Havenabier, Seile; **teure Waren:** Bögen, Gwen Petryl, Perlen, Schiffe und Boote, außerdem seltene Güldenlandwaren einer Expedition, z. B. Satin, Gewürze, Kristallgefäße, Federndes Zerrharz, goldfarbenedes Holz, Jade, Endurium

Der Handel am Hafen und auf den Märkten erinnert an eine laute Arena voller feilschender und gestikulierender Kaufleute. Betrüger legen faule Fische unter frische in die Fässer, tunken Säcke in Wasser zur Gewichtszunahme und strecken Getreide mit Eicheln.

Feinde des ehrlichen Seehandels sind außerdem das Schmuggelwesen sowie die Piraten im Flussdelta und vor der albernischen Küste. Zwischen Klippen, versumpften Buchten und im Labyrinth der Wasserläufe besitzen sie gute Versteckmöglichkeiten. Strandpiraten bringen mit falschen Leuchtfeuern Schiffe bei schlechter Sicht zum Auflaufen auf Sandbänke.

Recht & Gesetz

»Im Namen des unergründlichen Efferd, des Tobenden, gegen dessen alte Gebote du verstossen hast, und im Namen der Gemeinschaft aller rechtschaffenen Kapitäne, verurteile ich dich wegen schändlicher Piraterie und damit wegen des Hämmerns an der gottgegebenen Ordnung sowie wegen Verstoßes gegen die Gesetze der Brandung und der Gischt zum Tode durch den Strick. Es kann weder Gnade noch Mitleid für dich geben, also mach' deinen Frieden mit den Göttern. Das Urteil wird Das Urteil wird beim höchsten Stand der Sonne vollstreckt.«

—Kapitän Caerwyn ui Merodin, Haupt des Havener Rats der Kapitäne, neuzeitlich

In Havena gelten grundlegend die Rechtsvorstellungen des Mittelreichs. Einige lokale Besonderheiten sollten aber Beachtung finden.

Gebote und Verbote

Weithin bekannt ist Havena wegen seines **Magieverbots** (Seite 50). Die Seefahrerstadt wendet ein recht liberales **Recht zum Waffentragen** an: Gescheidete Waffen darf man in weiten Teilen der Öffentlichkeit tragen. In vielen Gasthäusern bittet der Wirt darum, längere Waffen als Dolche in ein sandgefülltes Waffenfass am Eingang zu

stecken. Wer bei einer Schlägerei als erster eine scharfe Waffe zieht, muss sich für die Folgen der Eskalation verantworten. Übernachten auf den Straßen ist als **Stadtstreicherei** verboten und hat zu einer Vielzahl äußerst billiger Bleiben geführt.

Es herrscht ein **Betretungsverbot der Unterstadt**. Zu sehr fürchtet man die Gefahren für Besucher, vor allem aber auch das Unheil, das ein unvorsichtiger Besucher dort aufwecken und wieder mitbringen könnte. Efferd-geweihte sind von dem Verbot ausgenommen.

Gwen Petryl, die größer als eine Faust sind, gehören der Efferdkirche. Entsprechende Funde muss man den Efferd-geweihten übergeben. Bei Missachtung drohen hohe Entschädigungszahlungen, Pranger oder die Moorborg.

Schmuggel ist weit verbreitet. Bei gewöhnlichem Schmuggel und Ersttättern urteilen die Gerichte meist milde, da Schmuggel Havena in Kriegszeiten auch schon vor Hungersnöten bewahrt hat. Wer aber verbotene Waren schmuggelt oder unbelehrbar ist, der landet auf Jahre in der Moorborg. Das **Verbot der Sklaverei** wird in Havena sehr ernstgenommen und dehnt sich auch auf die Versklavung von Neckern aus. Die Fürstenfamilie ist dafür bekannt, sich gegen Sklaverei einzusetzen.

Piraterie zählt in der Hafenstadt zu den schwerwiegendsten Verbrechen. Piraten werden allerorten gewarnt, ihren Fuß nach Havena zu setzen – am eindrücklichsten durch Schandkäfige mit Piratenknochen am Elderlif und im Hafen. Wer überführt wird, als Strandpirat falsche Leuchtfeuer zu entzünden oder Schiffe auf dem Meer oder Großen Fluss zu überfallen, hat meist sein Leben verwirkt.

Gerichte

Für einfache Vergehen gibt es in jedem Stadtteil Friedensrichter, die unter freiem Himmel, in Gasthäusern oder Gildehäusern Recht sprechen. Das vom Ältestenrat bestimmte Freigericht sitzt im **Stadthaus (OF05)** und befindet über Verbrechen und größere Streitigkeiten. Im selben Haus tritt das vom Stadtvogt eingesetzte Hochgericht zusammen, das Schwerverbrechen aburteilen und auch schwere Strafen gegen Leib und Leben wie Verstümmelungen oder Hinrichtungen anordnen kann. Ein Sonderfall ist der **Rat der Kapitäne** (Seite 47): Er hat in Belangen der Seefahrt und Hafensicherheit alle Gerichtsgewalten vom Friedensgericht bis Hochgericht inne. Bei Ketzerei und Gotteslästerung können die betroffenen Kirchen selbst ein Urteil fällen.

Strafen

Die **Todesstrafe** wird üblicherweise als Tod am Strang (Ehrlose, z. B. Piraten), Enthauptung mit Beil (Gemeine) oder Schwert (Adlige) vollzogen. Sie wird jedoch nicht leichtfertig ausgesprochen. Die Albernier fürchten oft, dass ein Verurteilter Feenblut in sich tragen könnte, das Unglück bringt, wenn man es vergießt. Dadurch hat sich neben den Leib- und Lebensstrafen auch eine **Haft** in Kerker und Zuchthaus etabliert. Das bedeutendste und berüchtigtste Zuchthaus ist die Moorborg (Seite 42), in der sich viele Verurteilte in jahrelanger Arbeit zu Tode schuften. Geprägt von der Efferdkirche ist das **Untertauchen** eine alte Strafe mit Aspekten eines Gottesurteils. Der Verurteilte wird in einem Käfig ein- oder mehrfach für eine festgelegte



Zeit ins Hafenbecken abgelassen. Übersteht er dies, so ist alle Schuld abgetan. Ist die Zeitspanne hoch angesetzt, dient es als **Ertränken**, neben dem **Verbrennen** eine übliche Strafe für Frevler und Paktierer. Als weitere **Gottesurteile** kennt man etwa das Duell im Rondratempel und Aussetzen ohne Kleidung und Ausrüstung in der Muhrsape.

Prangerstrafen werden meist auf dem Halplatz in Oberfluren vollzogen. Hinrichtungen und blutige Leibstrafen finden auf dem Blodbrook statt, manche nichtblutigen Leib- und Todesstrafen auch in Fischerort am Hafen.

Das Magieverbot

»Tumbe Idioten, die ein Spagyrikum nicht von einem Hermetikum unterscheiden können!«

—Vinsalter Medicus über die havenischen Ordnungshüter nach seiner Verhaftung wegen Besitzes alchimistischer Mittel

Nachdem vor über 400 Jahren in den Magierkriegen mehrere despotische Zauberer herrschten, gilt in Havena ein striktes Magieverbot. Das Verbot untersagt innerhalb der Stadtmauern

- die Anwendung von Zauberei
 - Herstellung, Besitz, Verkauf und Anwendung von magischen Gegenständen, alchimistischen Zutaten und alchimistischen Erzeugnissen
 - das Studium von Zauberei und Alchimie
- Seit einer Lockerung des Magieverbots 1005 BF gelten Ausnahmen für
- Anwendung von Zaubern der Heilmagie und Antimagie

- Studium von Zauberei und Alchimie, sofern diese keine Gefahren für Güter oder Personen heraufbeschwören
- Herstellung, Besitz, Verkauf und Anwendung von heilenden oder antimagisch wirkenden Alchimika wie Heiltrank oder Bannstaub
- den Zauberstab der Magier (jedoch nicht andere magische Ritualgegenstände)

Zur Unterscheidung erlaubter und nicht erlaubter Magie fehlt vielen Havenern, eingeschlossen die Gardisten, die Sachkenntnis. Auch erlaubte „Zauberdinge“ sind nur selten gerne gesehen. Zur Durchsetzung des städtischen Magieverbots setzt Havena Vorrechte der Magiergilden

außer Kraft. Kontrolliert und nach ihrem Begehrt gefragt werden am Stadttor insbesondere offensichtliche Magiewirker wie Gildenmagier und Elfen. Angegebene magische Gegenstände und Alchimika werden beim Betreten der Stadt einbehalten und können beim Verlassen wieder in Empfang genommen werden. Bei gutem Leumund ist es möglich, für als unschädlich eingestufte Dinge einen (kostenpflichtigen) Dispens zum Mitführen zu erhalten. Zauberei, die Leben oder Gut eines Haveners gefährdet, wird streng geahndet und kann Verbannung, Brandmarkung, die Moorbürg oder sogar die Todesstrafe nach sich ziehen, je nach Schwere des Vergehens und Strenge des zuständigen Richters.

Steuern & Zölle

In Havena existieren die im Mittelreich üblichen Steuern und Abgaben wie Kaisertaler, Zehnt und Tempelzehnt. Personen, die aus fernen Landen kommend am Hafen das Raulsche Reich betreten, müssen je nach Stand zur Einreise einen Obolus von einem Heller (arme Tagelöhner) bis zu fünf Dukaten (reiche Handwerksmeister, Patrizier, Magier) entrichten und erhalten dafür einen Passierschein. Adlige, Geweihte und Pilger sind davon befreit.

Auf alle Handelswaren werden an den Stadttoren und am Hafen Einfuhrzölle erhoben, die je nach Warengruppe von 5 bis zu 25 Prozent des Wertes reichen. Auch Schiffe, die Havena gar nicht anlaufen, sondern nur auf dem Elderlif passieren wollen, werden zur Kasse gebeten: Sie müssen einen hohen Passagezoll zahlen, wenn sie nicht für wenigstens zwei Nächte im Hafen anlegen. Die Zölle sind ein stetes Jammertal und ergiebiges Gesprächsthema für alle Seiten: Kapitäne, Händler und Kunden klagen über gierige Zöllner, zu hohe Tribute und eine ganz falsche Zollpolitik. Der Ältestenrat und der Fürstenpalast argwöhnen hingegen, dass der Zoll viel zu oft umgangen werde und in den städtischen und fürstlichen Truhen deshalb nur noch Leere herrsche.

Schmuggel

*»Da hat das Weib doch die Ladung in Wachstuch geschlagen, mit Gewichten beschwert und sie an Seilen unter ihrem Kahn festgemacht. Alle Achtung, das nenn' ich tolldreist!«
—gehört unter Flussschiffen, 1040 BF*

Auch wenn Schmuggel hart geahndet wird, hat er in Havena eine lange Tradition. Der Schattenhandel und seine Blüten sind für viele Havener Teil der Lebenseinstellung: Hier kann man seine phexische List beweisen, für sich das Beste heraus schlagen und zugleich den über-sättigten Machthabern eine Nase drehen.

Geschmuggelt wird, was teuer und luxuriös (denn so lässt sich schon mit kleinen, gut zu verbergenden Mengen viel Profit erzielen), hoch verzollt oder verboten und beim Kunden begehrt ist. Zum beliebten Schmuggelgut gehören rund um Havena:

- Gwen Petryl (am Monopol der Efferdkirche vorbei)

- gefährliche Gifte und starke Rauschkräuter wie Boronwein, Alchimika und magische Artefakte (am Einfuhr- und Besitzverbot vorbei)
- teure Tuche wie Brokat und Seide, Premier Feuer, Gewürze, Elfenbeinschnitzereien, Waffen, Edelsteine, Edelmetalle und Essenzen wie Ambra, leichte Rauschmittel wie Tabak und Zithabar (am hohen Zoll vorbei)

Manchmal handelt es sich um wiedererkennbare Piratenbeute, die schwerlich einen legalen Abnehmer findet. Auch versklavte Necker, die sich manch reicher Havener trotz eines Verbots gerne als besondere Kostbarkeit hält, werden aus Unterstadt und Delta verschleppt.

Manches Schmuggelgut kommt in großen Schiffen über den Hafen in die Stadt. Es ist in hohlen Zwischenwänden und doppelten Kistenböden oder einfach unter anderer Ware versteckt. Eingeweihte Zöllner halten die Hand auf und fertigen falsche Papiere an. Anderes wird vor der Küste von Schiffen auf kleine Boote hiesiger Schmuggler verladen. Diese bringen die Konterbande auf verschlungenen Wegen durch die Muhrsape und über die Unterstadt nach Havena.

Am stärksten von Legenden umwoben sind die **Nebelgeister**, die schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen treiben und Wege durch die neblige Unterstadt finden. Man munkelt, es seien gar keine Menschen, sondern echte Geister, oder Efferd halte seine schützende Hand über sie. Ihr Anführer, der „Graf der Unterstadt“, soll ein Necker oder ein Untoter aus der Zeit vor der Großen Flut sein.  105

Auf dem Schwarzmarkt in Havena kann man geschmuggelte Waren, auf denen hohe Zölle liegen, für etwa vier Fünftel des Listenpreises erstehen. Verbotene Waren hingegen kosten das Doppelte bis Fünffache des Listenpreises.

Die Garde und fürstliche Seekrieger versuchen des Schmuggelwesens mit Razzien, Kontrollen und gelegentlichen Bootspatrouillen durch die Muhrsape und an den Rändern der Unterstadt Herr zu werden. Aufgebrachte Ware und Gesetzlose prangern sie auf dem Marktplatz an. Mit Kopfgeldern konnte man bislang kaum Erfolge erzielen, da viele Schmuggler und ihre Kunden eine verschworene Gemeinschaft bilden.  103

FLORA & FAUNA

Bestiarium Havenas

Bleichmuräne

»Kein Kropfzeuch zu sehen, dacht' ich, als ich in die Ruine des alten Zunfthauses tauchte. Die Zunftlade war mein! Aber kaum lugte ich um die schattige Ecke, schossen sie aus der Finsternis: Die verfluchte Fischbrut! Schlangengleich, zwei Schritt lang, bleich wie Abilachter Stinkekäse und mit spitzen, verdrehten Zähnen. Obwohl sie keine Augen ham, fanden sie mich gleich, bissen zu und mir wurde ganz anders: Glaubte, alles stürzt ein und eine neue nachtblaue Flutwelle rollt über die Stadt. Ich war vergiftet. Sank immer tiefer.«

»Und dann? Was haste dann gemacht?«

»Dann – bin ich ertrunken.«

–gehört in der Taverne Schatzinsel, neuzeitlich

In den lichtlosen Löchern und Klüften der Unterstadt lauert eine weiße, blinde Muränenart, die wegen ihrer Aggressivität und ihres Giftes gefürchtet ist. Bleichmuränen sind daimonide Kreaturen, die Tageslicht scheuen. Wo sie ihm ausgesetzt sind, verbrennen sie und lösen sich auf. In mondlosen Nächten verlassen Bleichmuränen aber durchaus die dunklen Spalten und Höhlen der Unterstadt



und schwimmen bis zur Oberfläche. Wie diese von der Herrin der Nachtblauen Tiefen verfluchten Wesen ohne Augen ihre Beute aufspüren, weiß man nicht. Der Kult der Allesverschlingenden jagt Bleichmuränen, um

Bleichmuräne

Größe: 0,80 bis 1,00 Schritt

Gewicht: 6 bis 7 Stein

MU 20 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 10 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 10

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6

VW 4 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 8

Biss: AT 11 TP 1W6+2(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen, Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Unterwasserkampf

Talente: Einschüchtern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch (giftig, siehe Gift)

Kampfverhalten:

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 10 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Die Bleichmuräne ist blind, kann sich im Wasser aber dennoch so zurechtfinden, als könnte sie sehen.

☞ **QS 2:** Ihr Gift löst Halluzinationen aus.

☞ **QS 3+:** Das Gift lässt sich zu einem Rauschmittel weiterverarbeiten.

Sonderregeln:

*) **Bleichmuränengift:** Das Gift der Bleichmuräne löst Halluzinationen aus. Die Giftwirkung ist nicht kumulativ.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR, +2 Verwirrung / +1 Verwirrung

Beginn: sofort

Dauer: 1W6+2 KR

Kosten: 400 Silbertaler

Daimoniden-Regeln: Für Bleichmuränen gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (Seite 58).



aus ihren Giftdrüsen konzentrierte Gifte und Rauschmittel wie Muränenbiss und Totenbleiche (Seite 91) herzustellen.

Irrlicht

Irrlichter sind die Geister von in Sümpfen Verstorbenen, bisweilen auch von Opfern einer Flut. Die geisterhaften Wesen erscheinen meist als flirrende Lichter oder Nebelfetzen ohne menschliche Gestalt. Sie locken, oft ohne Absicht, Sterbliche in Sumpflöcher. Geisterbeschwörern ist es bislang noch nicht gelungen, ein Irrlicht darum zu bitten, ein ausgewähltes Opfer in sein Verderben zu locken. Irrlichter können sich gewöhnlich nicht weiter als sieben Schritt vom Ort ihres Todes wegbewegen, aber es soll einige hasserfüllte Irrlichter geben, die diese Beschränkung abgeschüttelt haben.

Moorleiche

In Mooren wie der Muhrsape findet man hin und wieder Moorleichen, die entweder von einem Nekromanten zu Untoten gemacht wurden oder als freie Untote ihr Dasein fristen. Moorleichen verfügen über eine ledrige, zähe Haut und spucken bisweilen fauliges Wasser, das ein Opfer mit Sumpffieber anstecken kann. Ansonsten sind Moorleichen dem gemeinen Zombie nicht unähnlich, und obwohl sie meist so gut konserviert sind wie Mumien, verfügen sie doch nicht über deren Stärke.

Necker

»Die Necker, seltener auch Ozeanier genannt, leben meist an der Westküste Aventuriens. Ihre Heimat ist das Wasser, und es scheint einerlei zu sein, ob es das Salzwasser des Meeres der Sieben Winde oder das Süßwasser des Großen Flusses ist.

Die meisten laufen wohl wie wir auf zwei Beinen, aber es soll auch solche geben, deren Unterleib in einem schillernd geschuppten Fischeschwanz endet. Es kursieren viele Legenden über diese Wunderwesen, und mal werden sie als Efferds Geschöpfe angesehen, mal als die des Flussvaters. Andere glauben, sie seien die Seelenabbilder von Seefahrern, die Efferd in sein nasses Reich geholt habe, oder verstehen sie als Kreaturen der Mada, denn sie fühlen sich von Mondsilber angezogen und das Licht des Madamals hat großen Einfluss auf sie.«

—aus dem Tagebuch des verschollenen Forschungsreisenden Lanval Erlenbusch, 1015 BF

Die anmutigen Meermenschen kennt man in Havena als Neckerin oder Necker. In ihrer Gestalt ähneln Necker Menschen oder Elfen. Meist sind sie jedoch von etwas zierlicherem Wuchs. Ihre ungewöhnlich glatte, fahlweiße Haut hat einen leicht bläulichen oder grünlichen Farbton. Abgesehen vom meist langen Haupthaar, das einen blauen, muschelweißen oder grünlichen Metallschimmer aufweist, ist ihr Körper haarlos.

Irrlicht

Größe: je nach Verstorbenen

Gewicht: kein Gewicht

MU * KL * IN * CH *

FF * GE * KO * KK *

LeP 15 AsP 30 KaP – INI 14+1W6

VW 14 SK 2 ZK 5 GS 12

Waffenlos: AT 11 TP 1W3 SP RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Überreden 12

Zauber: Bannbaladin 14, Horriphobus 10

Anzahl: 1 oder 1W3 oder 1W6

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Irrlichter kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, was bei Geistern fast nie eintritt. Ansonsten locken sie ihre Opfer bevorzugt in Sumpflöcher oder in andere Gefahrensituationen.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ QS 1: Irrlichter erscheinen meist als Lichtflecken, diffuse Nebelschwaden oder kleine flirrende Geisterwesen.
- ☞ QS 2: Irrlichter locken ihre Opfer in Sumpflöcher oder ins Wasser.
- ☞ QS 3+: Es handelt sich um die Geister von Verstorbenen, die noch eine Aufgabe zu erfüllen haben.

Sonderregeln:

*) **Ätherisches Wesen:** Irrlichter besitzen keinen Körper, der zu echten Handlungen in der Lage ist, auch ihre geistigen Eigenschaften sind nicht mehr mit denen eines Lebewesens vergleichbar. Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigkeitstests, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber und Überreden, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

Begrenzung: Irrlichter können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.

Hasserfüllte Irrlichter: Diese Variante des Irrlichts kann sich auch weiter als 7 Schritt vom Ort seines Todes entfernen. Dennoch verbleiben sie üblicherweise in der Region ihres Ablebens.

Im Bann des Irrlichts: Irrlichter versuchen, Sterbliche in ein Sumpfloch oder ins Wasser zu locken. Sollte ein Held ein Irrlicht hören oder sehen, muss er eine Vergleichsprobe zwischen dem Überreden des Irrlichts und seiner Willenskraft (Bedrohungen standhalten) ablegen. Sollte das Irrlicht mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held bereitwillig auf das Irrlicht zugehen. Dabei gerät er irgendwann unweigerlich in ein Sumpfloch oder findet sich im Wasser wieder, wenn er nicht von Dritten aufgehalten wird. Der Lockruf eines Irrlichts wirkt bis zu 50 Schritt weit und hält maximal eine halbe Stunde an.

Geister-Regeln: Für Irrlichter gelten die allgemeinen Geister-Regeln (Seite 59).



Das Wasser ist ihr Element, und dank kleiner Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen sind sie ausgezeichnete Schwimmer. Das Verlangen nach Schlaf ist Ozeanieren fremd, zur Erholung und Regeneration müssen sie sich im Wasser aufhalten. Necker atmen Wasser und Luft. Sie können sich auch an Land aufhalten, müssen allerdings viel trinken, feucht gehalten werden und sehen sich spätestens nach drei Stunden danach, wieder ins kühle Nass zu gehen. Ohne Zugang zu Wasser sterben Necker auf dem Trockenen nach etwa zwölf Stunden. Ein Amulett aus Lapislazuli lässt sie die Trockenheit besser ertragen. Necker verflüchtigen sich nach dem Tod in Gischt und Meerwasser, in manchen Märchen auch in Mondlicht.

Necker leben meist in kleinen Gruppen, manchmal auch in größeren Gemeinschaften, wo sie einen Fürst erwählen oder einem mächtigen Wesen wie dem Flussvater oder einer Holden der Feenwelt anschließen. Nahe

der Küste halten sie sich gerne in geschützten Bereichen auf, etwa in Unterwasserhöhlen, überfluteten Ruinen und Tangwäldern. So gibt es etwa die wilden *Wogenwerfer*, die mit Schwertfischen um die Wette schwimmen, oder die kunstfertigen *Kinder der Mondenhalle*, die in den Ruinen der Thaumaturgischen Akademie leben und manchmal mit Menschen Tauschhandel treiben.

Necker sammeln Muscheln und Wasserpflanzen und jagen Krabben und Fische. Sonst gelten sie als äußerst friedliebend und begegnen Landbewohnern neugierig, aber mit großer Scheu. In Vollmondnächten setzen sie sich gerne in die Brandung und singen wunderschöne, liebliche und melancholische Lieder. Der Vollmond scheint auch Schuld am sogenannten Neckerrausch zu sein, der aus dem ruhigen Wesen einen rasenden Berserker macht. Er wird auch durch den Konsum von Alkohol ausgelöst. Vor Feuer haben Necker große Angst.

Moorleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 10

FF 6 **GE** 8 **KO** 13 **KK** 13

LeP 16 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: AT 8 TP 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: AT 8 TP 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Fäulnissschwall: FK 8 TP 1W6 (+Krankheit)* **RW** 3/4/5

RS/BE: 1/0 oder je nach Rüstung

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Moorleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand Schmerz erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 6, Klettern (keine Probe erlaubt; Moorleichen können nicht klettern), Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Moorleichenhorde) oder 3W6+10 (große Moorleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Moorleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Hellern dabei)

Kampfverhalten: Moorleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlöse Arbeitssklaven eingesetzt. Als freie Untote folgen sie ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es mit Bissen oder dem Fäulnissschwall zu töten.

Flucht: Moorleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

☛ **QS 1:** Moorleichen sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende. Gefährlich kann ihr Fäulnissschwall werden, ein Strahl fauligen Sumpfwassers, der aus ihrem Mund spritzt.

☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Moorleichen folgen ebenso wörtlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters. Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen nennenswerten Effekt.

☛ **QS 3+:** Moorleichen können nicht klettern, dafür aber schwimmen und tauchen. Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von einigen Sekunden.

Sonderregeln:

***) Krankheitsüberträger:** Moorleichen können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

****) Krankheitsüberträger:** Moorleichen können mit dem Fäulnissschwall Sumpffieber übertragen. Für je volle 10 SP durch diesen Angriff bei einem Opfer muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Sumpffieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Moorleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Moorleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Moorleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Moorleichenart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmoorleiche. Andere Moorleichenarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Moorleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (Seite 59).



Tracht und Bewaffnung

Necker sind für gewöhnlich nackt. Einige tragen einen Gürtel aus Tang oder Fischleder, um daran Beutelchen, Fläschchen, ein Messer aus Stein oder aus einer scharfen Muschelschale zu befestigen. Viele erfreuen sich an Schmuck aus Perlmutter, Muscheln, Korallen oder Gwen Petryl. Sie schätzen Mondsilber, Lapislazuli und andere Edelsteine aus der Welt der „Trockenohren“. Sie benutzen zur Jagd Netz, Speiß und Neckerdreizack.

Sprache und Magie



»Ee-nii-aa-uuii-laa! Mir fielen gleich die Luppel ab, das war doch keine anständige Sprache, bei Swafnirs Fluke! Ich dachte, der Fischmann wollte uns veräppeln. Aber dann schwappten da Bilder in unseren Geist: Ein versunkener Palast, eine feuerrote Krone und ein Steinthron, auf dem eine Frau saß und schwarze Tränen weinte.«

—Tjalva Garheltsdottir, Premier Hetja

Die Sprache der Necker ist ein melodischer, vokalhaltiger Singsang, mit dem sie sich untereinander und mit allen Wesen des Meeres verständigen können. Eine Kostprobe: „Jaajao ma aou mi amija um hai o.“ (in etwa: „Guten Tag, ich heiße Mi und liebe das Meer und die brandende Küste.“). Dazu senden sie mittels urtümlicher Zauberei ausdrucksstarke Bilder in die Gedanken ihres Gegenübers.

Alle Necker sind von Magie durchdrungen, die sie in die Lage versetzt, Zauberei, Mondphasen und Feentore zu erspüren. Ihrem Gesang wohnt eine anziehende und entrückende Wirkung inne. Beeinflussungsmagie zeigt sich auch im zärtlichen Neckerkuss, der kaum ein Lebewesen kalt lässt. Einige Necker können Landbewohnern die Fähigkeit verleihen, Wasser zu atmen. Auch hörte man schon von Neckern, die sich zeitweilig das Aussehen von Menschen gegeben haben.

Necker und Menschen

»Vor vielen, vielen Jahren verliebte sich eine Neckerin in einen jungen Goldschmied. Die beiden verband eine unglückliche Liebe, da weder sie dauerhaft an Land noch er unter Wasser leben konnte. Ein Jahr lang erschien sie jeden Vollmond am Kai des Südhafens, um ihren Liebsten in die Arme zu schließen. Jedes Mal brachte er ein besonderes Schmuckstück mit, und sie sang für ihn sanfte Lieder voller Liebe und Wehmut. Am ersten Vollmond des nächsten Jahres aber war sie es, die ihm ein Geschenk machte: eine riesige, perlmutterüberzogene Muschel.

Die Tradition (Necker) als Sonderfertigkeit

- Necker müssen zum Zaubern eine Geste ausführen. Wird ein Necker daran gehindert, erleidet er eine Erschwernis von 1.
- Nur Necker können diese Tradition erlernen. Das Erlernen weiterer Traditionen ist ihnen hingegen nicht möglich.
- Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* sind für Necker um 1 erleichtert.
- Zauber, die auf Necker gesprochen werden, haben bei 1 auf 1W6 eine andere Wirkung als beabsichtigt. Häufig ist die Wirkung umgekehrt, sodass ein Heilzauber Schaden verursacht, ein Freundschaftszauber den Necker hasserfüllt werden lässt, usw. Zauber anderer Necker sind von dieser Regel ausgenommen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Spezies Necker

AP-Wert: 110 Abenteuerpunkte

Sie stellte ihm die Aufgabe, innerhalb eines Mondlaufs aus der Muschel eine Maske zu schnitzen. Diese würde es ihm ermöglichen, sie auf einen Ball am Hof des Flussvaters zu begleiten. Dort sollte er, als Feenjüngling getarnt, um ihre Hand anhalten. Wenn es ihm gelänge, den Flussvater und sein Gefolge eine Nacht lang zu täuschen, so sollten sie niemals getrennt werden.

Ob es gelungen ist, weiß der Flussvater allein. Der Goldschmied verschwand spurlos. Die Maske aber fand sich in den Reusen eines Krebsfischers aus Fischerort. Ihr seht sie nun vor euch.«

—Thorn Weishaar bei einer Führung im Maskenmuseum, 1034 BF



Die Wege der scheuen Meermenschen und der „Trockenohren“ oder „Trockenhäute“ – wie die Necker die Menschen nennen – kreuzen sich selten. Mal sieht ein Schiff sie von einem Felsen grüßen, mal hört man ihren nächtlichen Gesang, mal nähert sich ein Necker neugierig einer Fischerbarke oder verirrt sich ins Hafenbecken. Für manche Havener sind sie Geister von Ertrunkenen der Großen Flut. Auf Menschen wirken Necker oft sehr anziehend, und es kursieren viele Erzählungen von tragischen Romanzen, die tödlich enden. Aber es gibt auch Geschichten von Kindern aus Neck' und Mensch, die zwischen Land und See hin- und hergerissen sind.

Hin und wieder gelingen Tauschgeschäfte. Necker bringen Fundstücke aus Wracks und

Meeresschätze wie Schneckenschmuck, Perlen und Gwen Petryl. Manchmal bieten sie den geheimnisvollen *Mondsamt* an, auch als Neckerseide bekannt: ein Stoff, der im Schein des Madamals unsichtbar wird, und den die Necker vermutlich aus einer Feenwelt beziehen.

Neckersklaverei

In manchen feinen Häusern Havenas, Al'Anfas und andernorts gilt es als besondere Zierde, einen Meermenschen als Sklaven zu besitzen und sich an seiner glatten Haut, der Anmut und dem Gesang zu erfreuen. Man hält sie in Bottichen, Teichen und unter feuchten Laken. Die in Havena schon immer umstrittene Praxis ist seit 1010 BF durch ein fürstliches Edikt verboten. Doch die von Patriziern und Granden gebotenen Summen für einen gesunden Necker sind zu groß, als dass sich ruchlose Sklavenjäger davon abschrecken ließen. Die erfolgreichste Gruppe ist *Lapislazuli* aus der Muhrsape. ♡106 Die Neckerjäger nutzen gerne aus, dass Necker beim Vollmondsingen so entrückt sind. Den Sklavenhaltern spielt auch eine gewisse Schicksalsergebenheit in die Hände, die Necker überfällt, wenn sie vom Meer getrennt werden.

Neckerfreunde

In der Efferdsgeweihtenschaft, die die Meermenschen als Geschöpfe ihres Gottes ansieht, haben die Necker Freunde und Fürsprecher. Die geheime Gruppe *Efferds Vergeltung* versucht, versklavte Necker aufzuspüren und zu befreien. ♡106 Necker kennen ein gemeinschaftliches Ritual, in dem sie ihnen liebe Trockenohren zu einer warmherzigen Melodie umringen, sie lieblosen und ihnen über die Haut und durch die Haare streicheln. Es wird dadurch ein magisches Band geschlagen, das die Trockenohren als Freunde des Meervolks kennzeichnet. Jeder Necker wird ihnen künftig weniger scheu und grundsätzlich wohlgesonnen gegenübertreten.

Typische Neckernamen

Weiblich: Aililayal, Iyaiella, Lanulua, Nuaoun, Yanuu'a

Männlich: Douluai, Hiamo, Jijiki, Luolo, Ololo, Yaiyabuan

Riesenoktopode

Zu den größten Ungeheuern der Unterstadt gehören die aggressiven, bleigrauen Riesenoktopoden, die in den letzten Jahren in größerer Zahl in der Unterstadt



Havenas und vereinzelt im Delta des Großen Flusses gesichtet wurden. Die acht- bis dreizehnarmigen Kreaturen machen Jagd auf Fische und Delphine, aber auch auf unvorsichtige Necker, Taucher und gar Boote. Menschen am Ufer versuchen sie zu umschlingen und ins Wasser zu ziehen. Der Ursprung der Daimoniden ist unbekannt, sie gelten den Havenern aber als Ausgeburten der finsternen Mächte der Unterstadt und sind wohl für die meisten der unter dem Namen „Yonahoh“ verbuchten Sichtungen verantwortlich. Manchmal gelangen die Kraken auch in den Elderlif, doch scheinen sie so stark von dämonischer Natur durchdrungen, dass sie nach wenigen Stunden im unverdorbenen Wasser verenden. Sie können auch an Land überleben und sich dort langsam fortbewegen, allerdings müssen sie nach ca. 1 Stunde wieder zurück ins Wasser. Lata bringt hin und wieder einen Riesenoktopus zur Strecke. Die Efferdkirche hat für jede Tötung 250 Silbertaler Belohnung ausgesetzt.

Vorteil

Wasserlebewesen*

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet).

Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Necker

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt

Gewicht: 60 bis 65 Stein

MU 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15

FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 10

LeP 26 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 6/8 (an Land / im Wasser)

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

Neckerdreizack: **AT** 11 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **RW** lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Gutaussehend II, Nichtschläfer, Wasserlebewesen, Zauberer / Angst vor ... (zu langer Landaufenthalt, Feuer) II, Bluttausch (Auflöser: misslungene Probe auf Willenskraft nach Alkoholgenuß oder während Vollmond auf Landgang)

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf

Talente: Betören 8, Einschüchtern 1, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

Zauber: Blick in die Gedanken 14, Odem Arcanum 12 und andere Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* in der Tradition der Necker

Anzahl: 1 oder 1W3+1

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Necker scheuen Kämpfe und versuchen stattdessen zu fliehen, oder sie verteidigen sich mit einem Neckerdreizack. Im Neckerrausch, wie die Bluttauschvariante der Necker genannt wird, greifen sie hingegen direkt an, notfalls auch mit bloßen Händen.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger
Flucht: wenn Ärger droht, im Neckerrausch bei 3 Stufen Schmerz

Sonderregeln:

Tiefesprache: Ein Necker kann sich mit allen Lebewesen des Meeres unterhalten.

Telepathie: Für 1 AsP kann der Necker seine Gedanken in Form von fremdartigen Bildern (meist mit Meer- oder Wasserbezug) an alle Lebewesen in 8 Schritt Entfernung aussenden. Dies sorgt während eines Kampfes für keine zusätzliche Ablenkung.



Riesenoktopode

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt großer Rumpf; 4,00 bis 5,00 Schritt lange Fangarme

Gewicht: 2.000 bis 3.000 Stein

MU 16 **KL** 17 (t) **IN** 13 **CH** 10

FF 16 **GE** 12 **KO** 30 **KK** 26

LeP 100 **AsP** 32 **KaP** – **INI** 8+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 5 **GS** 2/11 (an Land / im Wasser)

Fangarm: **AT** 10 **TP** 1W6+5 **RW** lang

Biss: **AT** 8 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm, max. 1 x Magische Entladung)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Fangarm), Mächtiger Schlag (Fangarm), Tentakelschwung (Fangarm), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 12, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 7, Verbergen 6, Einschüchtern 10, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: Daimonid, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Fleisch pro abgetrenntem Tentakel (zäh), 500 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6 x 3W20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Riesenoktopode versucht zu Kampfbeginn mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er, die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Riesenoktopode 3 Fangarme oder 50 % seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Magische Wesen) oder Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

☞ **QS 1:** Der Riesenoktopode ist der Schrecken der Havener Unterstadt und klammert sich gerne an Schiffen fest, um mit seinen Tentakeln Matrosen zu ergreifen und unter Wasser zu ziehen.

☞ **QS 2:** Wenn der Riesenoktopode 3 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.

☞ **QS 3+:** Der Riesenoktopode flieht in der Regel, wenn ein größerer Wal auftaucht.

Sonderregeln:

Magische Entladung: Der Riesenoktopode kann eine magische Entladung gegen einen beliebigen Gegner im Wasser einsetzen, der nicht weiter als 8 Schritt entfernt sein darf. Die Entladung funktioniert regeltechnisch wie der Zauber FULMINICTUS. Der Riesenoktopode hat darin einen FW von 13. Zusätzlich zum Schaden erzeugt die Entladung den Status *Handlungsunfähig*, was dazu führt, dass ein Opfer im Wasser zu ertrinken droht (Seite 93). Das Opfer kann aber pro KR 1 Aktion dazu benutzen, um sich von dem Status zu befreien. Dazu ist eine gelungene Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 notwendig.

Tentakel abschlagen: Um einem Riesenoktopoden ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 15 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Daimoniden-Regeln: Für Riesenoktopoden gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (Seite 58).



Sonderfertigkeiten

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Tentakelschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Tentakelschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Weitere Sonderfertigkeiten

Die Regeln zum **Flugangriff** und zum **Verbeißen** findest du im **Regelwerk** auf Seite 362, den **Mächtigen Schlag** im **Aventurischen Almanach**, Seite 149.

Wesensregeln

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☞ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☞ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☞ Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☞ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- ☞ Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.

- ☞ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☞ Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Verwandlung immun.
- ☞ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- ☞ Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ☞ Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- ☞ Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände Furcht, Schmerz und Verwirrung beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Sie sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Sie nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Geister brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Vom Wesen der Untoten

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen. Ausgenommen hiervon sind freie Untote, die niemandem dienen und von einem unstillbaren Hass auf alles Lebende angetrieben werden. Hieraus ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Untote sind körperlich auf *Dere* existent und dadurch entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend wird der Rüstungsschutz abgezogen.

- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss*, *Heilung* und *Illusion*.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.



Herbarium Havenas

Carlog

Carlog ist ein binsenartiges Gewächs mit dünnen Halmen und blassgelben Blüten. Für den Adventurier ist vor allem die Blüte mit Stempel interessant, denn roh gegessen erweitert sich die Pupillen und ermöglicht eine gute Sicht in der Dunkelheit.

Carlog wächst in Küsten- und Brackwassersümpfen, am Seeufer und an Flussauen an der ganzen Westküste und an der Ostküste besonders in der Gegend um Valusa. Um Havena findet man es vor allem in der Muhrsape.

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Nach Einnahme von Carlog erhält der Held für 1 Stunde den Vorteil *Dunkelsicht I*.

Verfügt er schon über *Dunkelsicht I*, so bekommt er Stufe II. Tagsüber erscheint nach der Einnahme alles in so grellem Licht, dass der Held einen Sichtmodifikator von -1 erhält.

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Kajubo

Kajubo wächst üblicherweise an der Küste Altoums und der benachbarten Inseln Souram und Nikkali, wird aber als Schmuggelware gerne auch zu den Küstenstädten Mittellaventuriens transportiert. Die Knospen verleihen demjenigen, der sie isst, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Nach der Einnahme von Kajubo kann der Held 15 Minuten unter Wasser verbringen, ohne Luft holen zu müssen.

Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Schlangentang

»Zahllose Blumen des Meeres zieren die Unterstadt, bunt und vielgestaltig, umschwärmt von Fischen. Darunter ist jedoch der Schlangentang, auch Schlangenblume genannt, der mit farbenprächtigen Tentakeln Fische aller Größen anlockt, um diese dann im Nu zu umschlingen, in seinen Wanst zu ziehen und zu verdauen.«

—Efferdan ui Bennain, Hüter des Zirkels, meereskundliche Notizen

Der Schlangentang ist eine daimonide Wasserpflanze, die Charyptoroths Domäne nahesteht. Sie kommt in der Unterstadt vor, wo sie auf Steinen und Mauern klebend auf ihre Opfer lauert. Sie besitzt einen feisten, dunkelroten Körper von bis zu zwei Schritt Länge und drei Schritt lange Tentakel, die sich in der Strömung wiegen. Nähert sich ein Opfer, wird es umschlungen und verspeist.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung: Der Schlangentang kann Kulturschaffende in den Haltegriff nehmen (AT 12, Kraftakt 7 (13/13/13)).

Preis: 1 Silbertaler (bei Alchimisten)



GÖTTER & DÄMONEN

Glaube in Havena

»Efferd ist nicht nur in diesen Hallen. Er ist in jedem Tropfen Regen, der über eure Haut perlt, in jedem Fisch, den ihr aus Fluss und Meer zieht, in jedem Schiff, das in Havena anlegt. Er ist im Herzen eines jeden Menschen dieser Stadt, und – ja – in den Ruinen und Kreaturen draußen in der Unterstadt. Wir alle sind Efferds und wenn es ihm nicht gefällt, wie in uns Gottlosigkeit, Hader und Hoffart wachsen, dann wird er erneut eine Große Flut ansteigen lassen. Und nicht an uns ist es dann zu klagen, denn wir bergen selbst in uns die Schuld.«

—Graustein, Vorsteher des Alten Efferd-Tempels, in einer Predigt, 1035 BF

Die Zwölfgötter

Efferd

Schutzgott Havenas ist **Efferd**, der auch der Unergründliche, der Launenhafte oder schlicht der Alte genannt wird. Efferd ist es, der die Netze der Fischer und die Laderäume der Schiffe füllt. Aber er ist auch derjenige, der den vernichtenden Fluten gebietet und die Stadt 702 BF schon einmal furchtbar gestraft hat. Die Menschen sehen ihn als strengen Vater und begegnen ihm mit großer Ehrerbietung, tiefer Demut und nicht selten Furcht. Noch häufiger, als dass sie seinen Segen erbitten, flehen sie ihn an, Unbill fernzuhalten und Gnade walten zu lassen. Man stellt ihn sich oft als in seiner gigantischen Meeres- oder Wolkenfestung aus Gwen Petryl im fernen Westen sitzend vor, der Himmelsrichtung, die seinen Namen trägt. Von dort hat er ein gestrenges Auge auf Havena.

Daneben genießen Alveraniare des Meeressgottes Verehrung, gerade wenn sie als zugängliche Mittler gelten können, die milder sind als der zürnende Alte. Viele Seeleute beten zu Efferds Gischttochter **Aema**, die andernorts auch als Aemas angerufen wird und stürmische Wasser zu glätten vermag. Die liebliche **Liaiella**, meist dargestellt als Neckerin oder als Meerjungfrau, eine Geliebte Borons, wird als Schutzheilige der Ertrunkenen angerufen. Als Gefolge Efferds gelten außerdem die **Sieben Winde**. Allen voran werden der beständige Beleman, der stürmische Rondrikan und die nebelbringende Nuianna verehrt, die man mit Laternen und Rufen davon abhalten will, einen sang- und klanglos in die Nebelwelt zu reißen. Die Drachenschildkröte **Lata**, die unter dem Alten Efferdtempel lebt, bewahrt als Efferds Gesandte Havena vor den finsternen Kräften der Unterstadt und wird gegen allerlei Unheimliches und Unheiliges angerufen. Talismane wie die Efferdperle (Seite 92) zeigen Efferds Wohlwollen.

Der Efferdglaube durchzieht viele Bereiche des Lebens. Kein Schiffer fährt aus, ohne seine Gebete an den Launischen zu richten. Kaufleute bitten um gute Geschäfte,

Mütter um gesunde Kinder, Hafner um die Kraft des Wasserfalls und Handwerker um die Kunstfertigkeit filigraner Korallen. Efferd ist überall. Türsturze zeigen sein Gesicht, Efferdstatuen zieren etliche Brunnen und Hausfassaden, Delphinmalereien schmücken Decken. Opfergaben an den Launischen sind gang und gäbe, als Dank für einen guten Fang ebenso wie bei Schiffstauen, aber auch bei Geburten, Hochzeiten und anderen größeren Anlässen. Häufig sind es prächtige Teile des Fischfangs, vom Meeresgrund geborgene Kostbarkeiten, besonders geformte Muscheln, Gwen Petryl-Steine oder klingende Münzen, die in den Opferschalen der Tempel und kleinen Schreine landen, die es an jeder Ecke gibt.

Efferdgeweihte werden in fast allen Dingen des Lebens um Rat gefragt. Der Einfluss der Efferdkirche und die

Bestattung

Nach einer Aufbahrung und Totenwache von ein bis drei Tagen Dauer im Haus des Verstorbenen hält ein Geweihter – häufig des Efferd – eine Abschiedszeremonie. In Begleitung der Angehörigen unternimmt der Tote seinen letzten Zug. Ein Leiterwagen mit schwarzen Stoffbahnen bringt den Sarg über den Düsterngraben zum Hafen. Am Totenpier angekommen (**NA05**), hisst man das schwarze Banner und wartet in der Stille. Irgendwann schält sich eine schwarze Barke von der Boroninsel aus dem Nebel und gleitet lautlos mit drei Geweihten des Totengottes an den Pier. Wer den Leichnam übergibt, spricht: „Dienerin des Raben, dir möchte ich anvertrauen die sterbliche Hülle dieses Menschen, der jüngst verstarb. Sein/Ihr Name war [Name].“ Und die Geweihte antwortet: „Sein/Ihr Name ist nicht wichtig. Vor dem Dunklen Herrn trägt niemand einen Namen.“ Die Borondiener bringen den Toten zur Insel, und die Lebenden kehren in ihren Tag zurück. Es ist unüblich, als Angehöriger mit auf die Insel zu gehen. Die meisten Verstorbenen werden von den Borongeweihten verbrannt, die Asche der Toten wird dann in Totenflöße gesetzt. Diese kleinen Boote tragen schwarze Segel mit dem Symbol des zerbrochenen Rades und treiben wie von Geisterhand aus dem Hafen hinaus zum Meer. Reiche lassen sich mitunter auf einem eigens gefertigten Schiff aufbahren, das entzündet wird, sobald der Leichnam von der Boroninsel ablegt – anscheinend eine von den Thorwalern stammende Tradition. Wer explizit eine Erdbestattung wünscht, findet Platz auf dem Gebeinfeld der Boroninsel.

Einnahmen aus dem Tempelzehnt sind groß, aber traditionell spricht die Geweihtenschaft nicht mit einer Stimme. Wo der Alte Efferdtempel und sein Vorsteher Graustein besinnliche Mystiker sind, münzen das Haus der göttlichen Woge und Vorsteherin Eghina Maegharin die Autorität des Glaubens in konkrete Vorrechte und politisch günstige Verbindungen um. 🐉112

Weitere Zwölfgötter

Neben Efferd spielen die übrigen Götter des Pantheons nur eine geringe Rolle. In gemeinschaftlichen Auftritten der Geweihtenschaft, etwa bei Krönungen des Fürsten, nehmen Efferdgeweihte oft eine führende Rolle ein. Dennoch würde es die Geweihtenschaft nie wagen, Efferd als ersten Gott Havenas zu proklamieren – diese Hybris soll damals zur Großen Flut geführt haben.

Praios wird zwar von Ministerialen und der Oberschicht geachtet und seine Kirche stellt in Havena eine Metropolitin. Er hat aber als Gott des als repressiv empfundenen Mittelreichs nie die Liebe der Albernier gewonnen. Die Verehrung des Götterfürsten ist eher liberal geprägt. Man wendet sich auch um Schutz vor Zauberei und Feenwirken an ihn.

Eine gewichtigere Rolle bei den kämpferischen Albernieren spielt **Rondra**, deren Metropolitin ebenfalls in Havena residiert. Häufig wird sie als Gemahlin Efferds angesehen und als „Sturmherrin“ oder „Gewittermeisterin“ angerufen.

Über **Boron** spricht man nicht, man weicht ihm aus. Dem Kult des Totengottes begegnet man mit abergläubischer Furcht. Wer ihm huldigt, der lockt den Tod an, sagt man. Wie verbannt steht der Borontempel auf einer Insel im Hafen fernab der Lebenden.

Hesinde hat einen schweren Stand, da Magie verboten und Gelehrsamkeit nicht hoch angesehen ist. Ihre Anhänger in Havena kann man an wenigen Händen abzählen.

Phex gilt in Havena als reiner Diebesgott und findet seine Anhängerschaft folglich vor allem in der Unterwelt.

🐉100 Einen guten Handel schreiben die Bürger dem Wirken Efferds zu.

Auch zu **Ingerimm** wird selten gebetet, obwohl viele Handwerker ihm nahestehen. Die Havener glauben jedoch an einen alten Zwist zwischen dem Wassergott Efferd und dem Feuergott Ingerimm und wollen Efferd nicht versehentlich erzürnen. Einige Geweihte des Efferd schüren solche Bedenken, wohl aus Angst um die Vorherrschaft ihres Kultes in der Stadt.

Rahja hat eine treue Anhängerschaft unter den Künstlern, Feinsinnigen und Feiern der Hafengassen. Man sagt, wenn Efferd die melancholische Seele der Albernier trifft, so streichelt Rahja ihre freudige und ausgelassene Ader.

Flussvater und Feenkulte

Neben dem Glauben an die Zwölfe pflegen die Havener auch eine enge Verbindung zu feischen Wesen, allen voran zum **Flussvater**, der uralten Verkörperung des Großen Flusses und seiner Läufe im Delta. Der Herrscher über den Großen Fluss wird als bärtiger Mann mit Dreizack dargestellt. Er gilt als eines der mächtigsten Feenwesen und wird häufig als Alveranier Efferds angesehen. Man sagt, er residiere in einem verwunschenen Schloss am Grund des Flusses, wo Schwertfische und Krebsritter seine Garde seien. Necker, Wassergeister und Nymphen bevölkerten den Hof, vierhundert Seepferdchen zögen seine Sänfte durch den Strom. Opfer an seinen mit blauen Wellenmustern verzierten Altären, die man vor allem in Feldmark, Nalleshof und Unterfluren findet, sollen die Fluten des Flusses besänftigen und eine sichere Reise ermöglichen. Einige Efferdgeweihte sehen die Verehrung des Flussvaters nicht gerne, da sie der Ansicht sind, die Huldigung gebühre eigentlich Efferd selbst.

In Stuben, Hinterhöfen, an Bootsanlegern und auf Brücken gibt es auch kleine Schreine für etliche weitere **Feenwesen**, die man sich gewogen halten möchte. Viele sind nur provisorisch, wenn man fürchten muss, dass Geweihte der Zwölfe sie tadeln. Als Opfergaben dienen meist Trankopfer, Schälchen mit Milch, Feldfrüchte, einige Münzen oder Süßigkeiten, von denen man sagt, dass sie vielen Feen besonders lieb sind.

Die Widersacher

Der Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 104) hat dazu geführt, dass einige Gewissheiten des Glaubens ins Wanken geraten sind. Manche Bewohner sind ins Grübeln oder gar Zweifeln gekommen, besinnen sich auf bislang Abseitiges oder wenden sich der Verheißung neuer Kulte zu.

In der Unterstadt kommt immer wieder der unheilige **Kult der Allesverschlingenden** auf, der Charyptoroth verehrt, verklärt als Göttin der nachtblauen Tiefen, Charyb'Yzz oder Karyba. Im Zentrum der Verehrung steht der in den Ruinen hausende Riesenkrake **Yonahoh**, ein Bote der Zerstörung, ausgesandt von der „Göttin“. Bisher konnten die Anhänger der erzdämonischen Gegenspielerin Efferds aber meist enttarnt und ihre

Gemeinschaft zerschlagen werden. Zuletzt geschah dies im Jahre 1035 BF, als die Brautschau Fürst Finnians von Kultisten gestört wurde. Seither gilt das wichtigste Artefakt der Charyptoroth an der Westküste, das Krakenauge, als verschollen. Der Einfluss der Erzdämonin mag zwar geschwächt worden sein, aber noch ist sie nicht zur Gänze besiegt. 🐉115

Ein weiterer Gegenspieler, der offenbar versucht, Efferd die Herrschaft über die See streitig zu machen, ist **Numinoru**. Kult und Beinamen des ursprünglich wohl in Uthuria verehrten Gottes ähneln dem des Launischen, und seine Verehrung kann daher auch leicht mit archaisch anmutender Efferdverehrung verwechselt werden. 🐉113

ZAUBEREI & HEXENWERK

»So du deine Schritte nach Havena lenkst, bedenke das Magieverbot. Gram und Misstrauen hegen die Havener gegenüber arkaner Kunst. Trete verhalten auf, sprich nicht zuviel über die arkanen Künste und zaubere nicht, in HESindes Namen. Wappne dich, manche Schimpferei, kühle Geste und blanke Ablehnung zu empfangen. Achte Umstände, in denen du Opfer

eines kollektiven Aberglaubens und Hasses, ja einer mordlustigen Meute werden könntest. Es ist eine Schande für die Stadt, die einst die des Paramanthus, der Thaumaturgischen Akademie und der großen Nahema war.«

—Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Fassung von 877 BF, Kuslik

Magiefeindlichkeit

Die Magierkriege mit ihrer Tyrannei der Gildenmagier haben vor 400 Jahren tiefe Spuren bei den Havenern hinterlassen. Bis heute herrscht ein Magieverbot in der Stadt (Seite 50). Zauberei (die im Folgenden in diesem Kapitel auch immer Alchimie mit einschließt) gilt als eine Macht des Bösen, derer sich verschlagene Wesen bedienen, um die Braven und Gläubigen zu verderben. Viele glauben, dass auch die Große Flut letztlich durch das verhängnisvolle Wirken der Hexe Nahema verursacht wurde. Entsprechend besitzt Havena seit der Schließung und Versiegelung der Thaumaturgischen Akademie 599 BF auch keine Magierakademie mehr.

Angst vor Magie

In ihrer Magiefeindlichkeit lassen sich die Havener in zwei Gruppen einteilen: Die **Arkanophoben** halten Zauberei tatsächlich für schädlich, wenn nicht gar unheilig, und lehnen es ab, mit ihr irgendwie in Kontakt zu kommen. Zauberei, Magie, schwarze Kunst, Hexerei – für viele ist dies die Quelle allen Übels. Werden sie mit Zauberei konfrontiert, reagieren sie mit Angst oder Hass. Die **Pragmatischen** dagegen geben sich öffentlich ebenso als Gegner der Zauberei, halten aber zum einen die Dämonisierung der arkanen Kunst für deutlich übertrieben. Und zum anderen neigen sie dazu, insgeheim selbst Zauberei zu nutzen: Schutzamulette, Beeinflussungen von Geschäftspartnern, Liebestränke und Heilmittel sind einfach praktisch. Pragmatische sind die wichtigsten Kunden von versteckten Anbietern magischer Dienstleistungen. Die Feindseligkeit trifft vor allem offensichtlich Zauberkundige wie Gildenmagier und Frauen, die „nach Hexe aussehen“. Akademische Zauberei und hochgestochene Gelehrtensprache sind suspekt. Naturnahe Magie wird oft etwas milder bewertet. Und bei manchen Erscheinungsformen erkennt man nicht mal, dass es sich um Magie handelt: Die Ceoladir, albernsche Zauberbarden, sind einfach sehr talentierte Barden, Schelme beherrschen unglaubliche Koboldtricks, und Feen sind verwoben mit uralten Kräften des Landes und der Anderswelt. Was soll denn das mit Zauberei zu tun haben?

Magiebegabung

Stellen Eltern fest, dass ihr Kind magiebegabt ist, erfüllt sie das mit Furcht. Einige verdrängen das Problem,

erklären das Kind zu einem Pechvogel oder zum Kobolds- oder Feengeschenk, bis die Magiebegabung von selbst verschwindet oder es zu einem folgeschweren Unfall kommt, bei dem der junge Mensch mit seiner wilden Begabung versehentlich andere verletzt. Andere geben ihre Kinder zu Verwandten aufs Land oder verstecken sie zuhause und schützen eine dauerhafte Krankheit vor. Auf Anraten von Praiosgeweihten oder – schlimmer – selbsternannten „Experten zur Austreibung von Madas Fluch“, schlafen die Kinder unter antimagischen Schutzzeichen, trinken widerwärtige Mittelchen und tragen eine eiserne, den Magiefluss hemmende Praioskrause um den wundgescheuerten Hals. Alles in der Hoffnung,



dass der magische Fluch bald wieder verschwinde – oder zumindest niemand anders durch den astralen Wildfang gefährdet wird. Scharlatane verkaufen Wunderkuren gegen magische Begabung, auf der Krakeninsel gibt es eine verschwiegene Internatsschule, die verspricht, madaverfluchte Kinder binnen eines Jahres zu „heilen“. Wer viel Einfluss und Entschlusskraft besitzt, schickt den Sprössling zur wirksamen Purgation – der dauerhaften Ausbrennung der Magiebegabung durch einen willfährigen Geweihten. Hierbei handelt es sich um eine Maßnahme, die sonst nur an verurteilten Schwarzkünstlern vollstreckt wird. Eltern, die – zu Recht – glauben, solche Maßnahmen verursachen dem Kind zu großen Schmerz, geben es an eine ferne Akademie, an Hexen oder an Druiden, wo sie hoffen, dass es besser aufgehoben ist.

Die Magiergilden beklagen seit langer Zeit den Umstand, dass in Havena so viele junge Talente der akademischen Magie verloren gehen: unentdeckt, ausgebrannt, misshandelt. Orden wie die weißmagischen Mephaliten und die graumagischen Pentagrammer von Vinsalt bemühen sich darum, aussichtsreiche Kinder zu entdecken und an eine Magierakademie zu vermitteln. Sie nennen als positives Beispiel Ruadh ui Bennain, den Onkel des Fürsten. Seine Magiebegabung wurde zunächst geheim gehalten, doch dann absolvierte er erfolgreich die Ausbildung an der Akademie der Verformungen zu Lowangen. Vom Fürstenhaus gingen in den letzten Jahrzehnten auch immer wieder Bestrebungen aus, die strenge Magiegesetzgebung behutsam zu lockern. Doch die Havener bleiben bislang ihrer Ablehnung verhaftet.

Schutz vor Zauberei

Havena versammelt nur wenig antimagische Fachkompetenz: Die Kirchen von Hesinde und Praios haben einen schweren Stand, und das Misstrauen der Bürger erstreckt sich auch auf Bann- und Antimagier, denen man

die Ausübung ihrer Dienste schwer macht. Entsprechend sind übliche Maßnahmen gegen Magie von Volks- und Aberglauben durchgesetzt und oft profaner Natur.

Havener besitzen Amulette, Stickereien und Tätowierungen mit angeblich schützenden Zeichen, darunter oft Eferds und Praios'. Gegen Verzauberung und unheilige Wesen streuen sie Salz in Eingänge und Meersand ins Haar, legen Speisen in Apfelessig ein (Zauberkundigen trânt es davon, sagt man) und tragen ein rotes Stück Tuch oder Sonnenblumenkerne im Schuh. In den Häusern einiger Patrizier hocken Magie hassende Nachtwinde in Volieren. Die schwarzen Vögel sollen Zauberkundige erkennen und Alarm schlagen. Mancher führt Bannstaub mit sich, der als antimagisches Alchimikum nicht unter das Verbot fällt.

Will man jemanden am Zaubern hindern, nimmt man Zauberstab und andere verdächtige Objekte weg, bindet ihm die Hände, knebelt ihn, legt eine Praioskrause um den Hals und verbindet die Augen. Es hält sich der Aberglaube, dass man Haar und Bart scheren muss, damit Zauberkundige ihre Zauberkraft verlieren.

Es gibt einige Beschützer und Söldner, die sich darauf spezialisiert haben, zauberkundige Gäste Havenas als Leibwächter zu begleiten. In einschlägigen Tavernen protestet man auf die **Gleißenden Wächter**, einen verbotenen „Orden“, der im Namen des Heiligen Niamad Zauberkundige bedrängt. Der Mob legt tote Katzen und Ratten vor ihrer Bleibe ab, mitsamt der Empfehlung, die Stadt möglichst bald zu verlassen. Fruchtet das nicht, lauert man dem Opfer verumumt bei Nacht und Nebel auf und verprügelt es. Manche schneiden ihren Opfern sogar die Zunge ab oder brandmarken den Zauberkundigen. Es kam auch schon vor, dass man einen Magier mit aufgeschnittenem Hals oder hängend an der Uhr des Praiostempels fand. Man sagt, die Gleißenden Wächter werden von einflussreichen Patriziern geschützt, sodass ihre Mitglieder unentdeckt bleiben oder mit milden Strafen davonkommen.

Zauberwirker 103

Die magiefeindliche Stimmung und das Zaubereiverbot locken nur wenige Magiebegabte nach Havena. Manch Stadtvogt hat auch schon mit Stolz in der Stimme und einem Unterton von „Havena ist sicher“ behauptet, dass kein Abgänger einer Magierakademie innerhalb der Mauern wohne. Die meisten offenkundig Magiebegabten, die man in der Stadt sieht, sind dann auch Reisende von außerhalb. Tatsächlich aber drängt die Magiefeindlichkeit Zauberei in den Untergrund und bereitet den Boden für Zauberkundige, die bereit sind, ihre Kunst im Verborgenen zu wirken – und die dabei wenig Konkurrenz zu fürchten.

Gildenmagiern gelingt diese Rolle nur, wenn sie ganz mit den Geboten ihrer Zunft brechen und ihre Erkennungszeichen als Magier ablegen. Einige wenige kriminelle Magier bieten so mithilfe von Vertrauten aus der Unterwelt magische Analysen, Artefakte, Beherrschungen, dämonische Beschwörungen, Gifte und Tränke an. Wenn sie auffliegen, müssen sie nicht nur Havenas Gerichtsbarkeit, sondern auch die Verfolgung durch die

Magiergilden fürchten. Einige **Elfen**, die innerhalb der Mauern leben, wie *Thalionmel*, die Wirtin des *Esche und Kork*, sind bekannt wie bunte Hunde. Sie wissen, wie sie ihre Umgebung zu nehmen haben, und beschränken sich auf unauffällige Magie. Leichter verstecken kann sich eine Handvoll **Hexen** und **Druiden**, die ihre magische Kunst mitunter als Feenwirken oder Kräuterkräfte ausgeben. Die **Ceoladir** können auch an havenischen Tavernenabenden und auf Festen frei aufspielen, da man sie im Allgemeinen nicht als Zauberkundige ansieht. **Magiedi-lettanten**, die sich Madas Fluchs bewusst sind, konzentrieren sich meist darauf, ihre Begabung vor aller Welt zu verbergen und verkaufen sie nicht.  **130, 131**

Wen das Magieverbot erdrückt, der zieht sich ins Umland zurück. Gerade in der Muhrsape hausen einige fähige Zauberwirker, die sich dort ungestört der arkanen Kunst widmen können. Wenn das Anliegen dringend genug ist, machen sich Havener trotz der Gefahren auf den Weg durch die nebligen Sümpfe, um Zaubermeister wie Yassia oder Gostrabal aufzusuchen.



RANG & NAMEN



Finnian ui Bennain
Fürst von Albernias

»Der Streit zwischen den Herrschaften währt schon so lange, dass es völlig einerlei ist, wann ich in der Sache entscheide. Ladet sie an den Hof, wenn die Herbststürme beginnen. Zuvor bin ich auf See.«

Der jüngste Fürst des Mittelreiches wurde gekrönt, noch bevor er 21 Jahre alt war. Beseelt vom Freiheitsdrang seiner Mutter Invher, ist er glücklicherweise aber auch mit dem diplomatischen Geschick seiner Großmutter Idra und dem Charme seines Vaters Romin Galahan gesegnet. Von langweiliger Hinterzimmerpolitik hält er nichts. Lieber sucht Finnian Kontakte zur Efferd- und Hesindekirche und zu erfahrenen Kapitänen. Es zieht ihn hinaus zu fremden Orten und Gestaden, getrieben von einer Suche, deren Ziel ihm noch unbekannt ist. Seine Verantwortung als Fürst vergleicht er gerne mit der eines Admirals, der seine Flotte sicher durch unruhige See steuert. Weit öfter als am Fürstenhof und an der Seite seiner Frau Talena trifft man Finnian an Bord seines Flaggschiffs *Marhada* oder in einem der Tempel Havenas. Wenn sich aber die Konflikte im Fürstentum zu hohen Wellenbergen auftürmen und über das Land hereinzubrechen drohen, folgt der Fürst den Visionen Bori-Shans, Ratschlägen des Seebären und väterlichen Freundes Rateral Bedwyr Sanin und seiner Großmutter, oder er greift mit jugendlicher Leidenschaft direkt und unverblümt in die Geschehnisse Albernias ein.

Volkes Stimme:

- + »Endlich wieder ein Herrscher, der die Geschehnisse seines Landes selbst in die Hand nimmt – Efferd voran!«
- »Läuft ständig vor seiner Verantwortung davon, der junge Bursche. Die Macht der Fürsten liegt in Havena, nicht auf den Planken eines Schiffes. Schuld daran sind bestimmt diese Zaubermale im Gesicht und der Einfluss der Blauen Frau.«



Graustein
Hochgeweihter des Alten Efferdtempels

»Wie schwach und unmerklich der Sog auch sein mag: Wenn du nicht gegen ihn anruderst oder anschwimmst, wird dich der Strudel früher oder später verschlingen.«

Der noch immer agile Hochgeweihte gilt seit Jahrzehnten als Herz und Seele der Efferdkirche in Havena. Er hat für jeden, ob Fischerin oder Fürst, ein offenes Ohr und eine mitunter schleierhafte, stets aber demutsvolle Weisheit. Wie Efferd selbst kennt Graustein leise und ebenso stimmungsgewaltige Launen. Für ein gutes Streitgespräch ist er gerne zu haben. Vor allem aber ist er ein Mystiker, der Alltagsgeschäfte lieber delegiert und sich der Versenkung und dem Studium widmet.

Als Waisenkind an die Efferdschule gekommen, ging Graustein seinen Weg als Verehrer und Diener des Meeressgottes. Er betrachtet sich als Botschafter zwischen allen Geschöpfen Efferds und ist zugleich Hüter und Sprachrohr Latas, mit der er oft stundenlang Zwiesprache hält. Wer die Drachenschildkröte aufsuchen will, muss Graustein überzeugen, dieser Begegnung würdig zu sein. In Latas Grotte fand er 1002 BF am 300. Jahrestag der Großen Flut die heilige Efferdperle, die seitdem den Tempel ziert. Er ist einer der besten Unterstadtkenner und besitzt profundes Wissen über die Kreaturen des Meeres, alte Kulte sowie die dämonische Widersacherin Efferds, die er leidenschaftlich bekämpft.

Volkes Stimme:

- + »Ein gesegneter Mann und ein Segen für Havena, dass wir ihn haben. In seinen kieselgrauen Augen spiegelt sich die raue See, die Tiefe des Meeres, der Geist Efferds.«
- »Manchmal redet er so schwammig, als ob sein Hirn in Salzwasser eingelegt ist. Ist das wirklich Efferds oder Latas Stimme? Vielleicht sollte ein Jüngerer seinen Platz einnehmen.«



Cullain Nebelstecher
Seelotse

»Jetzt sechs Strich steuerbord für 30 Schlag. Steuerbord habe ich gesagt, du Dösbroodel, nicht backbord! Oder willst du dich mit dem Kahn zu den Robben legen?«

Cullain ist ein Havener Original. Der charmante Seelotse kennt jede Sandbank zwischen Hafen und Mündung und bringt Schiffe von der kleinen Kogge bis zur Viermastschivone selbst bei dichtem Nebel sicher durch die Fahrrinnen. Auch wenn dabei die Bordwand einen anderen Segler so nah passiert, dass die Mannschaft fürchtet, gleich splitterndes Holz zu hören, bleibt Cullain unerschütterlich. Er stopft sich seelenruhig die Pfeife, erzählt den neuesten Schwank oder macht Frauen schöne Augen. Nervöse Seeleute beruhigt er mit Weisheiten wie „Ich kann im Nebel weiter schauen als bei klarer Luft.“ oder „Wasser unten, Himmel oben, passt noch alles, Lotsen loben.“ Einen erklecklichen Wortschatz offenbart Cullain, wenn er andere Schiffer beschimpft – und Anlass zum Schimpfen gibt es im regen Hafenbetrieb immer.

Er liebt Geschichten, erzählt gerne Seemannsgarn, trägt jedes Gerücht weiter und weiß, was in Havena vor sich geht. Wettrunden und Boltantischen kann er kaum widerstehen und setzt gerne auf eine gute Gelegenheit. Man sagt dem Schürzenjäger nach, dass er vergessen hat, wo er wohnt, da er jeden Morgen im Bett einer anderen Frau aufwacht.

Volkes Stimme:

+ »Vielleicht schnorrt er dir die Heller aus der Tasche oder spannt dir deine Geliebte aus, aber eines muss man dem Nebelstecher lassen: Dein Schiff setzt er nicht in den Sand.«

– »Aufschneider, Klooschieter, Nebelhirn, Levthansbock. Pass bloß auf, wenn er es nötig hat, verkauft er dein Schiff an den Namenlosen.«



Simiadane die Mechanika
Erfinderin und Schülerin Leonardos

»Vertüfelt noch eins! Was sagt Ihr, Cavalliere Cranium? Meine Sprungfederfüße für pedestrische Beschleunigung ziehen nach links? Unmöglich, meine Berechnungen stimmen immer! Na schön. Ich schau sie mir noch mal an. Dieses Mal werden sie per-fekt!«

Meisterin Simiadane Spectalli trifft man entweder in ihrer Werkstatt beim Entwurf und Bau neuer mechanischer Wunderdinge oder mit Neugierigen beim Erproben des letzten Geistesblitzes. Die Mechanika geht ganz in ihrer Arbeit auf. Alles, was davon ablenkt, empfindet sie als bestenfalls notwendiges Übel. Ihren Mitmenschen erscheint sie wunderbar – nicht zuletzt, weil sie Selbstgespräche mit dem Furunkel auf ihrer Stirn führt, das sie „Cavalliere Cranium“ nennt und für den Sitz ihrer Genialität hält.

Simiadane war der letzte Lehrling des legendären Leonardo, ehe dieser 1020 BF entführt wurde. Nach Wanderjahren im Süden kehrte sie nach Havena zurück und beanspruchte mit einem Testament Leonardos die Werkstatt und die Patente des Meisters. Seitdem hat sie mit dem Widerstand fortschrittsfeindlicher Bürger, neidischer Konkurrenten und Zweiflern zu kämpfen, die nicht an die Echtheit des Testaments glauben. Fürst Finnian bestätigte Simiadanens Anspruch auf das Erbe unter zwei Bedingungen: Neue Erfindungen muss sie zuerst dem Fürstenhof zum Kauf anbieten. Und alle zwei Wochen muss sie zur Überprüfung ihres Seelenheils einen Praisogeweihten aufsuchen.

Volkes Stimme:

+ »Meisterin Simiadane zeigt, was uns auch ohne lästerliche Magie möglich ist.«

– »Genial? Gefährlich! All diese unheimlichen Zappel- und Zippeldinge. Ihr Erfindervahn wird sie zu den Dämonen treiben!«



Faerwyn Wogenholf
Kapitän und Efferdbruder

»Ihr könnt die Heuer nur zur Hälfte zahlen? Dann reicht es doch gewiss auch, wenn nur die halbe Ladung das Ziel erreicht. Oder das halbe Schiff. Wisst ihr, jedes Mal, wenn Pfeffersäcke so etwas sagen, muss Efferds weißer Delphin weinen. Ihr wollt doch nicht, dass der weiße Delphin weint?«

Im Hafen ist Kapitän Wogenholf gern gesehen. Der leitende Efferdbruder hat für Seeleute immer ein offenes Ohr, überbringt Kranken Silbertaler aus der Ordenskasse, handelt bessere Heuer aus und knöpft sich Schiffs-eigner vor, die ihre Mannschaft schlecht behandeln. Seine ruhige und bestimmte Art lässt ihn Konflikte leicht schlichten. Man schätzt ihn als ausgeglichenen und gut vorbereiteten Schiffsführer, dem auch das Glück hold ist. Er brennt für moderne Navigations- und Seefahrtstechnik und probiert Erfindungen Meisterin Simiadanes mit Begeisterung aus. Sein großer Wunsch ist es, die Delphinregatta zu gewinnen. Als junger Mann ist der Nalleshofer in die weite Welt hinausgefahren – Al'Anfa, Tuzak, Festum. Man munkelt auch vom Gildenland und seltsameren Gestaden. Lange Zeit war er verschollen, bis er vor zwölf Jahren wieder erschien. Über seine damaligen Fahrten redet er nicht, aber wenn er einen über den Durst kippt, kann man bisweilen Wortfetzen in einer Sprache hören, die keiner kennt.

Volkes Stimme:

+ »Wogenholf ist ein guter Mann. Hat die Familie meiner Base über den Winter gebracht, nachdem sie beim Flussvater geblieben war. Er sollte in den Rat der Kapitäne kommen.«

– »Mischt sich überall ein und mäkelte an ehrlichen Geschäftsabschlüssen herum. Als er wiederkam, hat ihn keiner mehr wiedererkannt. Ich glaube, es stimmt, dass er einen Schatz voller Blutgold hütet – mit Gewinnen aus Sklavenhandell!«



Branwen, die „Hexe“
Schatzsucherin der Unterstadt

»Da drüben! Da könnte ein Tauchgang lohnen. Ich spüre es, es kribbelt richtig auf meiner Haut. Wie? Magisch? Ich? Nein!«

Wenn die Fischer hinausfahren, setzt sich ein Boot oft heimlich in die Unterstadt ab: Branwen hofft zwischen den Ruinen auf kostbaren Fang und sucht nach Schätzen, die sich verkaufen lassen. Sie besitzt eine Gabe für versteckte Dinge und scheut sich nicht, ihr Boot in düstere Bauten zu steuern. Sie ist dem Necker Ybalio in Liebe verbunden, der sie oft begleitet. Auch die Suche nach ihrem Vater Taranion treibt sie in die verbotenen Ruinen. Der Fischer fuhr 1028 BF einen Fremden in die Unterstadt – beide kehrten nicht zurück. Taranion gilt als tot, doch Branwen glaubt, dass ihr Vater noch lebt. ♡131

Wenn Branwen Geld benötigt, führt sie Neugierige für 100 Silbertaler in ihrem Boot durch die Unterstadt. In Fischerort begegnet der schönen Rothaarigen oft Missgunst. Frauen hassen sie, weil etliche Männer ihrem Liebreiz verfallen. In den Gassen flüstert man, sie sei eine Hexe, die mit unheiligen Mächten im Bunde sei. Um dem Tratsch und den bösen Blicken zu entgehen, vertreibt sich Branwen am liebsten in Nalleshof die Zeit bei Bier, Tanz und Musik. Aus Furcht, jemand könne sie wegen Zauberei oder Betreten der Unterstadt angeschwärzt haben, hält sie sich von der Garde fern.

Volkes Stimme:

+ »Oh Rahja, diese Feenaugen! Das feurige Haar! Wahrscheinlich scheuen die Schrecken der Unterstadt vor wahrer Schönheit zurück, deswegen kehrt sie immer unverseht zurück.«

– »Gebt Acht, bald hat sie euch auch im Zauberbann. Ihr Vater ging vor Gram in den nassen Tod. Und in der Unterstadt plündert sie die Toten aus!«



Ybalio
Necker aus der Unterstadt

»Languste sagt: Brodeln-unten-kriechend-Dunkelheit. Tag tuuinas nicht gut für Tauchen in laainnaas uinaa uejo. Trockenohren bleiben besser an Luft. Lail aneeja müssen Herz weiter schlagen, hören auf mich.«

Ybalio ist ein stattlicher Necker, der selbst unter seinesgleichen als guter Sänger gilt. Er jagt gerne durch die Ruinen der Unterstadt und legt sich auch mit gefährlichen Kreaturen aus den Tiefen an, wobei er bereits sein rechtes Ohr verlor. Seit er Branwen zum ersten Mal sah, ist er verliebt und hat immer wieder ihre Nähe gesucht. Sie hatte sich lange gegen den schönen Mann aus dem Meer gewehrt und fürchtete das Unglück dieser gegensätzlichen Liaison. Doch letztlich konnte auch sie ihren Gefühlen nicht widerstehen.

Ybalio begleitet die Schatzsucherin oft auf ihren Ausflügen. Von Branwen hat er die Sprache der Trockenohren gelernt. In manchen Nächten wirft er sich nasse Kleidung über, schleicht durch Unterfluren oder mischt sich in Nalleshof unter Feiernde. Er schätzt vieles an den Menschen. Außerdem ist er vernarrt in Katzen und liebt nicht zuletzt Speisen wie Rosinen oder Abilachter Stinker. Ybalio kennt aber auch die finsternen Seiten. Er hofft darauf, dass sich beide Völker dereinst ohne Vorurteile begegnen können.

Volkes Stimme:

+ »Ein prachtvoller Meermann. Efferd zeigt uns durch ihn, wie wundersam sein Reich ist. Man muss ja von Glück reden, dass die Neckersklaverei nun verboten ist, sonst könnte man leicht ... was denn? Ich sag ja gar nichts.«

- »Ein Necker, Geist der Ertrunkenen. Allein diese kalten, falschen Augen, pfui Charypzel. Und er freit ein Menschenliebchen – widernatürlich! Die Götter werden ihnen zürnen.«



Bori-Shan, die Blaue Frau
Rätselhafte Händlerin

»---«

Die Blaue Frau gibt den Havenern Rätsel auf. Stets in weiße und blaue Gewänder gekleidet, streift sie durch die Stadt. Mit der milchweißen Haut und dem durchdringenden Blick aus dunklen, wimpernlosen Augen ist sie eine auffällige Erscheinung. An den seltsamsten Orten breitet sie ein blaues Tuch aus. Darauf bietet sie die verschiedensten Kleinodien an. Da finden sich angelaufene Amulette mit Symbolen eines Gottes, ein Schuh, eine Münze voller Kerben, eine Kette aus Seesternen, Fläschchen aus blindem Glas, eine eiserne Fußfessel und eine verschlossene Pergamenthülle. Dazu singt Bori-Shan mit heller Stimme eine langsame, einfache Melodie in einer unverständlichen Sprache. Ansonsten bleibt sie stumm. Wer etwas kaufen möchte, den mustert sie intensiv und bedeutet dann Zustimmung oder Ablehnung. Was man ihr im Gegenzug gibt, scheint ihr nicht wichtig – wer es bekommt hingegen schon. Ein geflochtener Zopf aus Haar und Seetang scheint ihr ebenso viel wert wie ein Smaragdring. Abends packt sie zusammen und scheint hinter einer der nächsten Ecken zu verschwinden – ebenso, wenn man sie bedroht. Bori-Shan verkauft so schon seit vielen Generationen ihre Kleinodien und ist eine lebende Legende. Seit einigen Jahren sieht man sie auch häufiger an der Seite Fürst Finnians und fragt sich umso mehr, wer die Blaue Frau ist.

Volkes Stimme:

+ »Eine Feenblütige. Stücke von ihr kehren immer wieder zum Eigentümer zurück, bis sie ihre Bestimmung erfüllt haben. Der Schwager der Base einer Freundin fand das Glück seines Lebens, nachdem er eine Holzpfeife von ihr bekam.«

- »Ihre Stücke bringen Unglück. Sie ist ein wirrer Geist aus der Unterstadt.«



Ranziger Toss
Blocker bei den Havena Bullen

»Mit dir wisch' ich den Boden auf.«

Wenn der Ranzige Toss mal wieder einen anlaufenden Stürmer der gegnerischen Mannschaft spektakulär von den Beinen holt, ist das Gejohle im Immanstadion groß. Am riesenhaften Blocker der Havena-Bullen kommt keiner so schnell vorbei. Toss ist ein gefeierter Spieler, der im *Esche und Kork* wohl noch nie selbst für einen Krug Bier zahlen musste. Lächeln sah man ihn ebenfalls noch nie. Er gibt sich gerne abweisend und pflegt einen trockenen Sarkasmus. Seine laute Stimme hilft ihm nicht nur dabei, Kommandos im Stadion zu brüllen, sondern auch in der Gaststube kraftvolle Trinklieder zu schmettern.

Toss stammt aus den Gassen des Orkendorfs und pflegt zuhause seine kranke Mutter. Trotz mancher Angebote von Unterweltbanden verdient er seine Heller als Ewerführer im Hafen und sorgt dafür, dass der Warentransport zwischen Schiffen auf Außenreede und dem Kai schnell abgewickelt wird. Toss' bullenhafte Stärke ist dabei längst legendär. Als eine Hafenarbeiterin ausrutschte und zwischen Hafenkai und die Bordwand einer 20 Schritt langen Kogge fiel, reagierte er sofort: Toss drückte das Schiff mit aller Kraft fort, bis selbst die Anlegeleine riss, und rettete so die Frau davor, zerquetscht zu werden. Das erzählt man sich noch heute von den Orkendorfer Kaschemmen bis zu den Nalleshofer Braustuben und von den Stadion-Stehplätzen bis zur Fürstenloge.

Volkes Stimme:

+ »Bullen vor! Bullen vor! Wer ist im Stall das beste Ross? Der Ranzige Toss! Freudig der Stürmer nach vorne schoss. Doch er prallte dort nur auf den Toss!«

- »Er hat es mir etwas zu oft mit dem Rücken, wenn wichtige Spiele anstehen. Wahrscheinlich lässt er sich von Buchmachern bezahlen.«



Nhywyll, genannt Dunkelwasser
Nymphenkönigin von Talagh Gorn

»Nicht so schüchtern. Hebe dein Haupt, schau mich an. Und nun erzähl mir von deiner Welt, Trockenohr.«

Seit einiger Zeit erzählen sich die Havener von einer machtvollen Nympe, die in den Wassern der Unterstadt hause. Königlich soll sie zwischen Neckern thronen, mit heller Haut, einem ätherischen Leib, das schwarze Haar wie dunkle Rondrikanswolken. Dunkelwasser nennt man sie, denn sie beherrscht finstere Fluten, und aus ihren Augen perlen bitterschwarze Tränen. Sie ist blind und tastet Besuchern das Gesicht ab.

Die alterslose Nympe sammelt verschiedene „Trockenohren“ als Gefangene in ihrem Domizil und verleiht ihnen die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Sie fragt nach ihrem Leben, an welche Götter sie glauben, was ihr Dasein bestimmt, an was sie sich klammern in der Einsamkeit, was in der Welt vor sich geht. Dunkelwasser selbst spricht oft in fremdartigen Wendungen, wirkt fern, verträumt und abgelenkt von anderen Dingen, die sie irgendwo wahrnimmt. Einigen Gästen hat sie nach längeren Gesprächen die Freiheit geschenkt. Verwirrt erwachten sie am Bennain-Damm. Doch viele weitere darben noch in ihren nassen Kerkern.

Volkes Stimme:

+ »Ihre Haut ist wie Alabaster, ihr Antlitz wunderschön. Wer je ihren Gesang hört, steigt bereitwillig zu ihr ins Wasser. Efferd sandte sie, um den Wassern der Unterstadt wieder Leben und Schönheit zu geben.«

- »Eine Dämonin der Unterstadt, blind und böse. Sie lockt brave Havener – Frauen, Männer, Kinder – in die Tiefe, um sie als Sklaven zu halten oder ihre Seelen zu nehmen. Totenbleich und schrecklich ist ihr Antlitz, und ihr pechschwarzes Zaubershaar erwürgt dich, wenn du nicht folgst. Dunkelwasser, verflucht seist du im Namen Efferds.«

Weitere Personen

Bei Hofe

‡ **Talena ni Bennain vom Draustein** (*1020 BF, rotblondes Haar, grüne Augen, sympathische Lachgrüben, bescheidene und umsichtige Landadlige) stammt aus dem Haus Stepahan, ist die Fürstgemahlin Albernias und seit Efferd 1036 BF mit Finnian ui Bennain verheiratet. 1039 BF hat sie die Tochter und Thronerbin Sinjer geboren. Talena gilt als kompetente Verwalterin und müht sich nach Kräften, ihrer Rolle als Landesmutter gerecht zu werden. Sie schätzt Frieden und Aussöhnung. Trotz Zuneigung bleibt ihr Finnian durch seine Liebe zum Meer und seine ständigen Reisen fremd.

‡ **Ronan zu Naris** (*992 BF, kräftige Statur, glatzköpfig, rotblonder gestutzter Bart, dunkelgraue Augen), Kanzler Albernias, Baron von Seshwick, ist ein versierter Verwalter mit rechtskundlicher Bildung. Angesichts des häufig abwesenden Fürsten handelt er oft eigenständig, meist im Sinne Finnians, manchmal aber auch zu weitgehend und vorausplanend. Bei den Adelsfamilien des Landes ist er wenig gelitten, in Fürstinggroßmutter Idra hat er allerdings eine Gönnerin.

‡ **Morgan Laidhlyn** (*977 BF, 1,74 Schritt, wettergegerbtes Gesicht hinter einem buschigen, grauen Vollbart) kennt als ehemaliger Flusslotse das Delta und die Muhrsape wie seine Westentasche. Am Hof dient der passionierte Pfeifenraucher als Berater in nautischen Belangen, wobei der Gemeinde unter dem alten Adel kein hohes Ansehen genießt. Man sagt dem Seemann eine merkwürdige Faszination für die Unterstadt nach.

Geweihte

‡ **Praiadane von Hohenfels** (*980 BF, grauer, akkurater Pagenschnitt, grüne Augen, ruhige und behutsame Traditionalistin) ist darauf bedacht, den weltlichen Einfluss der Praioskirche auszubauen, hört dabei aber den Adligen sehr genau zu. Die Wahrerin der Ordnung Greifenlande gilt als kluge Taktikerin und exzellente Rechtskundige, die dazu neigt, das Recht streng auszulegen.

‡ **Rudraighe Gaothan ni Direach von Weidenau** (*990 BF, rotbrauner Zopf mit grauen Strähnen, grüne Augen, traditionalistische Geweihte, exzellente Schwertkämpferin, die Zauberei vehement ablehnt), die Meisterin des Bundes der Senne West, ist eine Veteranin der Dritten Dämonenschlacht, besitzt aber einen unerschütterlichen Optimismus. „Ungebunden und ungebeugt sei des Rondrikans Ebenbild“ ist der Wahlspruch des Westens, dem sie folgt. Rudraighe's Wort hat großen Einfluss beim Adel, obwohl viele Alteingesessene ihr die Neutralität im Krieg gegen die Nordmarken nachtragen.

‡ **Domnall Dalpert** (*975 BF, hager, wirres weißes Haar und weißer Bart, hohe Stimme, nervös) hat eine krankhafte Furcht um seinen Hesindetempel und die Schätze darin entwickelt: Der Hohe Lehrmeister fürchtet, jeden Tag könnte jemand kommen, der den Tempel schließen oder wertvolle Bücher stehlen will. Es heißt, er habe sogar dem

Erzwissensbewahrer des Mittelreichs bei einem Besuch zunächst den Zutritt zur Bibliothek verwehrt. Wer aber das Vertrauen des menschen scheuen Domnall gewinnt, zum Beispiel durch Würdigung der Verdienste der Wissenschaft, hat einen loyalen Verbündeten. Verfolgte Zauberkundige unterstützt er diskret. Domnall ist ein Experte der Kräuterkunde und der Stadtgeschichte. Sein derzeitiges Steckenpferd ist die Große Flut: Er glaubt, dass sie – wie bei Selem – durch einen ins Meer fallenden Stern ausgelöst worden war, und dass die Häufung von fallendem Gwen Petryl möglicherweise eine neue Flut ankündigt. Er plant eine Expedition vor die Küste, um den Meteor von 702 BF auf dem Meeresgrund zu finden.

Der Stadtadel

‡ **Ardach Herlogan**, Stadtvogt von Havena, Markvogt der Stadtmark Havena und Edler von Glydwick (*983 BF, klein gewachsen, braune Locken, buschiger Vollbart, charismatischer Menschenkenner), ist Mitglied einer alten Adelsfamilie und meistert mit ruhiger Hand das politische Intrigenspiel der Stadt. Er gilt als unvergängliches Unkraut, das schon unter drei Fürsten gedient und doppelt so viele Skandale überstanden hat. Ardach sammelt exotische Tiere und ist ein gerissener Boltanspieler. ♡131

Bürger, Händler, Handwerker

‡ **Kuron Zirkeldreher** (*870 BF, 1,31 Schritt, blonder Bart, eisblaue Augen, ungesund graue Haut), ein hügelzwerger Bastler aus Angbar, hasste jede Ablenkung von seiner Arbeit. Darum ging er für 60 Jahre in seine Höhlenwerkstatt in die Isolation, um abgeschottet von der Welt bahnbrechende Werke zu ersinnen. Erst kürzlich trat er mit stolzgeschwellter Brust und den Ergebnissen wieder ans Tageslicht: Ein hydraulischer Aufzug! Eine verbesserte Windenarmbrust! Eine Taucherglocke! Doch die Öffentlichkeit winkte ab: Das meiste hatte in der Zwischenzeit ein Großling namens Leonardo erfunden. Kuron raste vor Wut und erinnerte sich an einen jungen Wandergesellen, der ihn kurz vor der Isolation in seiner Höhle besuchte. Für ihn steht fest: Es war Ideendiebstahl! Der Bastler hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, Anspruch auf alle Werke Leonardos zu erheben und dessen Erbin Simiadane zu schaden, wo er nur kann. Mit Feuereifer will er zeigen, dass er der bessere Bastler ist, und er bedient sich dabei nicht nur seiner Werkstatt (**UF04**) und seiner Kreativität, sondern schreckt auch vor illegalen Methoden nicht zurück.

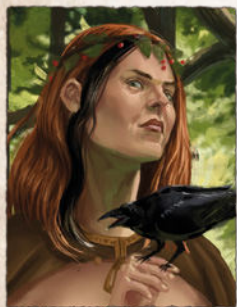
‡ **Meriwen Bleichbruck** (*997 BF, 1,65 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, stechende graue Augen, Goldohrering im linken Ohr) ist stellvertretende Kontorleiterin des Handelshauses Engstrand und gilt als zuverlässigste Ansprechpartnerin, um Handelswaren aller Art zum gewünschten Termin zu erhalten. Die erfahrene Kaufrau und Kapitänin verhandelt hart – ob mit Kunden, Verkäufern oder Dieben und Piraten.



♣ **Brynn Gathris** (*1019 BF, blond, gutaussehend, Narbe), genannt „Schneller Brynn“, ist als erfolgreicher Stürmer der aktuelle Publikumsliebbling der Havena Bullen und badet im Stadion im Applaus der Menge. Ihn umschwärmen Gönner und Frauen, mit denen er viel zu oft in Nalleshof feiert. Seine eigentliche Arbeit als Zimmermann erscheint ihm immer lästiger. ♡131

♣ **Thalionmel Agilfried** (*982 BF, schwarzhaarig, schwarze Augen mit Blauschimmer, feine Züge), die auelfische Wirtin des *Esche und Kork*, ist inmitten ihrer Gästeschar eine bezaubernde und von allen geschätzte Erscheinung, die zu Havena gehört wie der Hafen. Mag man sich gerade gegenseitig die Nase verbiegen, sobald die hübsche Thalionmel mit ihren funkelnden Augen zwischen die Kämpfenden geht, lässt man lieber ab. Wenn dies nicht ausreicht, kann die Wirtin auch selbst ziemlich direkt und handgreiflich werden. Wer die Elfe bedroht, bekommt den Zorn der Gäste zu spüren. Thalionmel hofft immer auf Nachricht von ihrer Zwillingsschwester Aldare, die das Fernweh in die weite Welt getrieben hat. Und so freut sie sich über jeden Reisenden, der sie „wiedererkennt“ und etwas über Aldare erzählen kann. Sie hat eine Schwäche für abenteuerlustige Männer. ♡132

Gesetzlose



♣ **Yassia** (*829 BF, 1,72 Schritt, alterslose 30 Jahre, rote Haare mit schwarzer Hexensträhne, grüne Augen, Vertrautenrabe Xarbos), eine Seherin von Heute und Morgen, haust auf einer Insel in der Muhrsappe in den Ruinen von Caergyl. Entgegen ihrem Ruf ist die Hexe geduldig und freundlich. Mutige Havener, die Ärger mit Verzauberungen oder

Feen haben, suchen Yassia auf, um ihre Hilfe zu erbitten. Auch Artefakte kann sie analysieren und unschädlich machen. Für ihre Magie benötigt sie häufig Pflanzen und andere Zutaten, die der Hilfesuchende dann beschaffen muss. Ihre Insel verlässt sie nie.

♣ **Selwine Dukatajeff** (*987 BF, fettleibig, hohe Stimme, Dämonenmal als schuppige Flechte am Oberkörper), eine Norbardin, kennen viele Havener noch als biedere Händlerin. Doch 1035 BF wurde aufgedeckt, dass sie dem Kult der Allesverschlingenden angehört. Selwine floh vor dem Gesetz in die Sümpfe.

Seeleute

♣ **Caerwyn ui Merodin** (*974 BF, wachstester Bart, Monokel, Holzbein), der Kapitän der Kapitäne, ist ein erfahrener Seemann und leitet seit vielen Jahren gewissenhaft und idealistisch den Rat der Kapitäne. Langsam zermürbt ihn der Kampf gegen Korruption und die Mühlen der Politik. Er findet Trost im Glauben an Efferd und ist sich sicher, dass dessen Zorn schon bald Havena mit einer neuen Großen Flut treffen wird. Nimmermüde warnt er vor dem drohenden Untergang und hält sein Hotelschiff *Großmast* (G07) vorbereitet. Spöttern begegnet er ungerührt: „Wir wollen sehen, ob Ihr noch lacht, wenn erst die Wellen gegen

Praiostempel und Palast branden. Und bedenket, wer wohl die 333 Seelen auswählt, die auf der *Großmast* Platz finden.“ In den beiden Ratskammern der Stadt mehrten sich die Stimmen, die ihn aus dem Amt entfernen möchten.

Seltsame

♣ Die **Henkerin von Havena** (*1006 BF, kurze Hauer, kräftig, starke schwarze Behaarung) ist eine Halborkin, die für Städte in ganz Alberrnia ihr Handwerk ausübt. Ihre Hütte (SÜ03) auf dem Blodbrook verlässt sie nur in Henkerstracht mit Beil, schwarzer Kapuze und Leder-schürze. In dieser Rolle genießt sie den Respekt, den ihr die Menschen als Findelkind mit dem Namen Perainwen und als „Blutschande“ immer vorenthalten hatten. Trotz steter Gerüchte opfert sie keinem orkischen Todesgott. Sie verkauft nebenher Galgenstricke, Blut von Mördern und Finger von Taschendieben an Alchimisten und Quacksalber. Sie sucht nach verstoßenen halborkischen Kindern, um sie aufzunehmen und ihnen eine Kindheit mit Liebe zu schenken. So lange sie auf Reisen ist, wird in Havena kein Todesurteil vollstreckt.

♣ **Ordhan Faic** (*944 BF, hager, ein fehlender Arm, brabbelt vor sich hin, riecht nach fauligem Fisch) ist ein wirrer alter Mann, der auf einem krude gezimmerten Floß aus Trümmern und Treibgut in der Unterstadt lebt. In Havena kennt man den rüstigen fast Hundertjährigen als den „irren Flößer“ oder den „alten Schatzsucher“. Er betrachtet die Ruinen als sein Revier und alle dort gefundenen Schätze als sein Eigen. Vermeintlich konkurrierende Schatzsucher beschimpft er, bewirft sie mit Unrat und bespritzt sie mit Blut (um Raubfische auf sie zu hetzen). Der einfältige Greis unterhält sich gerne, ist aber nur selten bereit, jemanden durch die Unterstadt zu führen. Er bedingt sich dabei stets aus, dass die Passagiere nichts Wertvolles aus den Ruinen mitnehmen dürften und ihm alle Schätze zu übergeben seien. Fundstücke setzt er in Fusel und Rauschkraut um, oder er spendet sie an Phex, in dessen Gunst er sich glaubt.

♣ **Wilanna** (*1012 BF, Glubschaugen, verfilztes Haar, bedeckt mit Möwenkot, zerschlissene Admiralsuniform der Westflotte), die „Möwenfrau“, wird überall dort um Hilfe gerufen, wo die Hundertschaften der Seevögel es zu penetrant treiben. Wilanna krakeelt minutenlang mit den Möwen, führt einen wirren Tanz auf und balgt sich mit ihnen um Fischabfall. Dann fliegen sie weg. Sie vermag ganze Möwenschwärme für Stunden von einer Seite des Hafens zu verbannen. Nachmittags ist sie meist auf dem Fischmarkt, nachts findet man sie immer irgendwo schlafend am Hafenkai, bedeckt von warmen Möwenleibern, die sie unter ihre Fittiche nehmen. Eine Wohnung besitzt sie nicht, aber sie hat noch nie für eine Mahlzeit zahlen müssen. Die Havener schätzen ihre versponnene und friedvolle Möwensängerin und verneinen entrüstet, dass sie Zauberei anwende. Wer es sich mit ihr verscherzt, kann etwas erleben: Etwa das Versinken des eigenen Hauses oder Schiffes in Möwenkot oder die schmerzhafteste Schärfe Dutzender Möwenschnäbel. ♡103 ♡106

MYTHOS & HISTORIE

Die Stadt im Delta des Großen Flusses blickt auf über 1900 Jahre Geschichte zurück. Einschneidendes Ereignis war die Große Flut von 702 BF, die zwei Drittel der damaligen Metropole zerstörte und die überflutete Unterstadt schuf.

Zeitzeugen und Recherche

Informationen über Havenas Vergangenheit können vor allem durch folgende Orte und Personen vermittelt werden.

Archive

Schriftliche Zeugnisse sind oft rar: Havena war nach der Großen Flut kein Platz großer Gelehrsamkeit. Die meisten Aufzeichnungen aus der Zeit davor liegen nun im Wasser der Unterstadt.

- Stadtarchiv im Stadthaus (OF05): Bürger- und Steuerregister, Erlasse, Gerichtsakten; vor 700 BF nur rudimentär, penible Ordnung
- Archiv der *Havena-Fanfare* (UF11): Zeitungsausgaben, Hintergründe des Stadtgeschehens; ab 980 BF gut dokumentiert, davor lückenhaft, älteste Quellen ca. 650 BF; falsch gelagert und älteres Papier durch die Seeluft in Mitleidenschaft gezogen

- Hesindetempel (T10), klein, Schriften und Relikte aus allen Epochen, verqueres Ordnungssystem
- Borontempel (T01), Bestattungsregister; vor Bosparrans Fall sehr lückenhaft

Bemerkenswerte Zeitzeugen

- Oft gut informiert, potenziell mitteilend und mit Erfahrungen aus vielen Jahrzehnten ausgestattet sind der Efferdgeweihte Graustein (*975 BF, Seite 65), der Hesindegeweihte Domnall Dalpert (*975 BF, Seite 70) und der Krämer Imo Wolter (*977 BF, Seite 17).
- Elodiron Kristallglanz (*904 BF, gelegentlicher Gast in Havena, *Aventurischer Almanach* Seite 208)
- Yassia, Hexe (*829 BF, Seite 71)
- Lata, die Drachenschildkröte (seit 702 BF in Havena)  110
- Nahema ai Tamerlain (ab ca. 600 BF, *Aventurischer Almanach* Seite 208)
- Bori-Shan, die Blaue Frau (seit 550 v.BF, Seite 68)
- der Flussvater, Königin Nhywyll (seit Ewigkeiten, Seite 62 und 69)

Chronologie 102

880 v.BF: Admiral *Sanin der Ältere* erreicht von Süden kommend mit drei Schiffen das Delta des Großen Flusses und setzt Siedler ab. Die Neuankömmlinge setzen sich in den folgenden Jahren gegen hier lebende Orks durch und versklaven einige.

876 v.BF: Gründung Havenas. Admiral Sanin verleiht das kaiserliche Stadtrecht. Die Stadt wird nach *Arbolan Havena* benannt, dem Kapitän eines der Schiffe, das die Siedler hierher brachte. Ab **862 v.BF** ist die Stadt Teil des riesigen Königreichs Nordmarken.

731 v.BF: Stadthauptmann Haduk berichtet von etwa 3.000 Menschen und etlichen Orksklaven, die innerhalb Havenas wohnen.

720 v.BF: In einem schweren Sturm erscheint dem havenischen Biremenkapitän *Heljo Windreiter* ein gleißendes Licht, das seinem leckgeschlagenen Schiff den Weg zur Küste weist. Der Kapitän lässt sich angesichts des Wunders zum Gottesdiener weihen, nimmt den Namen Efferdan an und erbaut vor Havena das *Numinokerion*, den ersten Leuchtturm Aventuriens.

706 v.BF: In den Ländern am Großen Fluss erheben sich die versklavten Orks und lassen die Menschen als Sklaven arbeiten. Unter ihrem „König“ *Kurzug* machen sie Havena zur Hauptstadt ihres „Königreichs“. Nach vier Monaten endet die Tyrannei der Schwarzpelze. Sie werden

vom Karmesin dahingerafft, einer Kinderkrankheit der Menschen. Die Landadlige *Selma Bragold* vertreibt die letzten Orks. Kaiser Yulag-Horas ernannt sie zur ersten Fürstin des neuen Fürstentums Albernien (**705 v.BF**).

618 v.BF: Als wichtigster Hafen nördlich von Cuslicum wächst Havena weiter. Fürst *Etel Bragold* von Albernien verlegt seine Residenz von Honingen in das reichere und prächtigere Havena. Gründung des Ältestenrats als Beratergremium des Fürsten.

568 v.BF: Nach dem Tod des jungen und kinderlosen Fürsten *Ardis Bragold* in der Ersten Dämonenschlacht übernimmt der Ältestenrat die Regentschaft über Stadt und Land. In den Dunklen Zeiten reicht der Einfluss aber kaum über die Stadtmauern hinaus.

13 v.BF: *Flut von Albernien*. Der Große Fluss tritt nach der Schneeschmelze für zwei Wochen in ungekannter Weise über die Ufer. Teile Havenas sind überflutet, Gebäude liegen in Trümmern.

1 v.BF: Nach ihrer Erklärung zur Gottkaiserin besucht *Hela-Horas* Havena vom 14. bis 29. Efferd. Sie ist erschüttert über die mangelnde Ehrfurcht der Havenner und vermisst einen Tempel, der ihr geweiht ist. Sie befiehlt, den Praiostempel zu ihren Ehren umzuweihen und den Efferdtempel zuzumauern. Hela löst den Ältestenrat auf und lässt den Vorsitzenden *Reutus*



köpfen. Sie setzt den Hauptmann der Stadtwache *Egtor Ulan* als Fürsten Alberbias ein.

- 0 BF:** Bosparans Fall. Havena wird Teil des Neuen Reiches.
- 89 – 143 BF:** Raubzüge der Thorwaler an der Küste und am Großen Fluss. Havena wird mehrfach Opfer von Plünderungen. Die Stadt kann nicht verhindern, dass Drachenboote den Fluss hinauffahren und weitere Dörfer und Städte angreifen. Bau von Talagh Gorn.
- 124 BF:** Havena wird wichtiger Hafen der neuen Westflotte, die Kaiser Sighelm aufbaut, um die Thorwaler in die Schranken zu weisen.
- 162 BF:** Hochwasserkatastrophe am Großen Fluss.
- 338 BF:** Mit der Machtübernahme der Priesterkaiser wird Fürst *Egtor II. Ulan* abgesetzt und hingerichtet. Der Hochgeweihte des Praiostempels übernimmt die Herrschaft über die Stadt, verdreifacht die Abgaben und geht hart gegen Unzufriedene vor.
- um 448 BF:** Der Alchimist *Paramanthus* gründet in Havena verborgene Laboratorien und verfasst in den folgenden Jahren mit seinen Schülern das *Lexikon der Alchimie*. Er stirbt bei einem Verhör durch die Schwerter der Sonnenlegion.
- 465 BF:** Rohal der Weise vertreibt die Priesterkaiser.
- 481 BF:** Gründung der Magierschule Thaumaturgische Akademie.
- 594 BF:** Magierkriege. In Havena kämpfen mehrere Zauberer mit Dämonen, Geistern und Elementarwesen um die Macht. Ganze Häuserzeilen werden in Schutt und Asche gelegt, die Bewohner verfallen in Wahnsinn. Schließlich reißt *Altumarn*, die Spektabilität der Thaumaturgischen

Akademie, die Herrschaft an sich. Er tötet Konkurrenten oder macht sie mit magischen Mitteln gefügig. Seine Magokratie ist von strengen Gesetzen geprägt, die etwa jegliche Dämonologie mit sofortigem Tod bestrafen. Nichtmagische Bürger werden in ihren Rechten beschnitten und müssen hohe Abgaben entrichten.

599 BF: Der Thorwaler und Kyndocher Hetmann *Niamad ui Bennain* zieht mit wenigen Getreuen nach Havena, um die Tyrannei der Magier mit dem Schwert zu beenden. Ausgestattet mit Schutzartefakten verfolgt er *Altumarn* bis in die Gewölbe der Akademie und tötet ihn (21. Peraine). Unter dem Jubel der Bevölkerung wird *Niamad* zum Herrscher über Alberbia ausgerufen. *Niamad* gründet den Rat der Kapitäne, der unter Vorsitz seines Bruders ein vollständiges Magieverbot für das ganze Stadtgebiet verfügt. Alle Zauberer, die die Kämpfe überlebt haben, werden der Stadt verwiesen, das Akademiegebäude wird versiegelt.

652 BF: *Duell um Alberbia:* Dreizehn thorwalsche Drachenschiffe erscheinen vor Havena. Der Anführer, Hetmann *Cerntacht Conchobairson*, sendet einen Boten zu Fürstin *Ruada ni Bennain* und erklärt, einst habe seine Ahnin mit *Djannan ui Bennain* einen Bund geschlossen, dass sie einander stets beistehen und alles Erreichte gerecht teilen wollten. Der Hetmann verlangt daher nicht weniger als die Hälfte Alberbias für sich. Die Fürstin weist alle Ratschläge ab, mit der Flotte gegen diesen „Barbaren“ vorzugehen. Stattdessen fordert sie ihn persönlich zum Duell, um mit einem Gottesurteil die Angelegenheit zu klären: Der Sieger soll uneingeschränkter Herr Alberbias werden, der Verlierer aber mit allen Gefolgsleuten abziehen. Der Schwertkampf findet im Morgengrauen des 1. Rondra auf dem Innenhof des Rondra-Tempels statt. Mehr als die halbe Stadt ist Zeuge, als *Ruada* den Herausforderer in einem harten, fast eine Stunde währenden Duell bezwingt.

650 – 702 BF: Blütezeit Havenas und des Efferdkults. Die Stadt ist führend im Schiffbau und in der Navigation. Havenische Karavellen erreichen das Güldenland und bringen reiche Schätze zurück. Prachtvolle Paläste im Havena-Stil entstehen. Die Metropole zählt 60.000 Einwohner. Alberbia ist die stärkste und wohlhabendste Provinz des Reiches und zeigt zunehmend Unabhängigkeitsbestrebungen.

662 BF: Erste Ausgabe der Havena-Fanfare.

701 BF: Fürst *Toras ui Bennain* erklärt auf Anraten seiner Beraterin *Nahema* die Unabhängigkeit vom Reich und ruft das „Freie Königreich Alberbia“ aus (15. Ingerimm). Der Ältestenrat wird wieder eingesetzt, der Kaisertaler ausgesetzt. Der Efferdhochgeweihte fordert, Efferd zum Ersten der Götter zu erklären.

702 BF: Die *Große Flut* trifft Havena (16. Ingerimm), zerstört mehr als die Hälfte der Stadt und kommt wie durch ein Wunder direkt vor dem Alten Efferdtempel zum Halt. Der Fürstenpalast und die Bibliothek gehen für immer in Efferds Zornesbrausen verloren. Fürst *Toras* ertrinkt auf der Flucht vor der Katastrophe (siehe **Die Große Flut** Seite 74). Das Königreich Alberbia fällt als Fürstentum zurück an das Reich.

702 – 714 BF: In der Unterstadt siedeln sich mysteriöse Kreaturen an. Es kommt zu den ersten Sichtungen der

Schildkröte *Lata* und des Kraken *Yonahoh*. Ein Fischer berichtet von Neckern, die sich in ihren Netzen verfangen (714 BF).

721 BF: Fertigstellung des neuen Fürstenpalastes. Havena wird wieder Residenz unter Fürst *Diaran ui Bennain*.

818 BF: Die Blaue Keuche wütet in Havena. Die Reichen verbarrikadieren sich in ihren Palästen.

872 BF: Die Kopfzählung ergibt 6.700 Einwohner Havenas.

914 BF: *Seeschlacht vor Havena*. Die Thorwaler planen unter Hetmann *Hardred Bjarnison* einen Überfall auf Havena. Dank der Vorhersagen eines blinden Borongeweihten ist die albernische Flotte gewarnt und erwartet die fast zwanzig Ottas der Nordleute vor dem Delta des Großen Flusses. In einer heftigen Seeschlacht werden die Thorwaler abgewehrt.

933 BF: Gründung der Havena Bullen und Beginn der großen Imman-Manie; die Havena Bullen gewinnen von 937 bis 942 BF die großen aventurischen Turniere.

941 – 942 BF: Bau des Immanstadions

952 BF: Fertigstellung der *Emeraldmauern*, der aktuellen Stadtmauer Havenas.

983 BF: *Cuanu ui Bennain* wird als Nachfolger seines Vaters *Halman ui Bennain* Fürst von Albernias.

3. Boron 1000 BF: Einweihung der Prinzessin-Emer-Brücke.

16. Ingerimm 1002 BF: 300 Jahre nach der Großen Flut findet der Efferdsgeweihte *Graustein* die heilige Efferdperle beim Tauchen in *Latas Kaverne*.

1005 BF: Das Magieverbot wird gelockert, nachdem ein Elf einem Kind, das von einem durchgehenden Ochsen gespannt niedergetrampelt worden war, mittels Heilmagie das Leben gerettet hat. Von nun an sind Heil- und Antimagie erlaubt.

26. Rahja 1008 BF: Die spätere Kaiserin *Rohaja* und ihre Zwillingschwester *Yppolita* werden im Fürstenpalast zu Havena geboren. Großvater Fürst *Cuanu ui Bennain* lässt ein dreitägiges Freudenfest feiern.

1010 BF: Die heimliche Praxis der Neckersklaverei bei vielen Patriziern wird durch einen Skandal öffentlich. Fürst *Cuanu* setzt hohe Strafen fest, lässt Hab und Gut pfänden, schickt Schuldige in die Moorbürg und in die Verbannung. *Merka Pekkarin* wird hingerichtet.

Praios 1011 BF – Efferd 1013 BF: *Isora von Elenvina*, Schwägerin des Fürsten, reißt den Fürstenthron in Havena an sich. Nach Rückkehr aus der Ferne kann *Cuanu* Stadt und Fürstentum wieder für sich gewinnen und *Isora* in die Verbannung senden.

18. Hesinde 1014 BF: Fürst *Cuanu* wird zum König *Albernias* erhoben.

Firun 1020 BF: Ein zehnbeiniger Spinnendämon entführt Meister *Leonardo* aus seiner Werkstatt.

29. Praios 1021 BF: Geburt Prinz *Finnians* in Havena. Die Stadt feiert ein Freudenfest.

19. Hesinde 1021 BF: Zerstörung der Prinzessin-Emer-Brücke durch Irrhalken, die *Borbarad* aussendet, um den gefangenen Mechanikus *Leonardo* gefügig zu machen. Der Wiederaufbau zieht sich bis 1023 BF.

30. Efferd 1022 BF: *Cuanu ui Bennain* übergibt die Herrschaft über Albernias an seine Tochter *Invher ni Bennain*.

3. Firun 1026 BF: Nach dem Einfall eines Orkheeres in Albernias findet die *Schlacht bei Hammer und Amboss* einen Tagesmarsch östlich von Havena am Großen Fluss statt. Die Albernier siegen über die Orks. Großen Anteil daran haben verbündete Thorwaler und aus den Schwarzen Landen zurückkehrende Kämpfer.

13. Ingerimm 1027 BF: Nach dem Fall von Wehrheim und *Gareth* im *Jahr des Feuers* sagt sich Albernias vom Mittelreich los. In der Folge führen die Nordmarken Krieg gegen Albernias.

10. Phex 1028 BF: *Schlacht von Feenquell:* Nachdem ein nordmärkisches Heer im Winter Schloss Feenquell belagert hat, wird der Belagerungsring von Fürstgemahl *Romin Galahan* und liebfeldischen Kämpfern gesprengt.

Rondra 1032 BF: Albernias kehrt ins Mittelreich zurück. Königin *Invher* unterstellt sich der Gnade Kaiserin *Rohajas* und geht ins Exil auf eine garetische Burg. Kaiserin *Idra ni Bennain* führt die albernischen Regierungsgeschäfte für den heranwachsenden *Finnian*, Albernias wird wieder zu einem Fürstentum.

Ingerimm 1035 BF: Bei der Brautschau Prinz *Finnians* will der Kult der Allesverschlingenden unheiligen Einfluss ausüben, wird jedoch aufgedeckt und zerschlagen.

Praios/Efferd 1038 BF: Prinz *Finnian ui Bennain* wird zum Fürsten Albernias gekrönt.

Boron 1038 BF: Ein Meteorit aus *Gwen Petryl*, 200 Stein schwer, zieht über Havena, verursacht Schäden an Häusern und schlägt in der Muhsape ein.

Travia 1039 BF: *Nacht des Sternenfalls.* Am Himmel verändern sich Gestirne. Einzelne Sterne fallen auf Aventurien nieder. Seitdem kommt es immer wieder zu Sternenschauern kleinerer *Gwen Petryl*-Steine über Havena.

16. Boron 1040 BF: *Stille Tide:* Einen ganzen Tag lang bleiben die Gezeiten in Havena aus. Irritierte Seeleute und Geweihte rätseln über einen Fingerzeig oder eine Warnung Efferds.

Die Große Flut

Die Große Flut vernichtete den Glanz Havenas. Alle Stadtteile westlich des Alten Efferdtempels waren abgesackt und vom Wasser begraben. Seitdem erstreckt sich hier die unheilige Unterstadt. Treibende Leichen und Seuchen machten Havena auf Monate zu einem Totenanger. Von den 60.000 Einwohnern waren nach der Katastrophe nur noch 5.000 am Leben. 703 BF kehrte die Karavelle *Meerscham* nach zweijähriger Handelsfahrt aus dem Gildenland nach

Havena zurück. Die Mannschaft wurde durch den Anblick der zerstörten Stadt in heillose Verwirrung gestürzt und sank mitsamt den Schätzen in den Ruinen der Unterstadt. *Toras'* Sohn und Erbe *Gortum ui Bennain* unterwarf sich als Fürst wieder dem Kaiser und regierte für die kommenden 20 Jahre von Honingen aus. Aus dem reichen Albernias wurde auf einen Schlag eine arme Provinz. Die kaiserliche Westflotte gab Havena als Stützpunkt



zugunsten von Harben auf. Die Fürstenstadt erholte sich trotz vieler Phasen des Wiederaufbaus nie ganz von den Verheerungen. Noch heute ist der Wehmut über die verlorene Glanzzeit in den Gassen der Altstadt spürbar.

Das Rätsel der Flut

Es kursieren verschiedene Meinungen darüber, warum die Stadt vom Meer verschlungen wurde:

- Efferds Flut soll die Stadt aus einer Laune heraus oder als Strafe für die Anmaßung der Sterblichen getroffen haben.
- Der Zorn der Götter soll die Stadt getroffen haben, nachdem sich Havena vom Mittelreich losgesagt hatte. Diese Lesart ist vor allem außerhalb Albernis verbreitet.
- Die Forderung der Efferdpriester, Efferd zum höchsten aller Götter auszurufen, soll den Zorn der Zwölfe erregt haben, und Efferd selbst habe seine Kinder gestraft. Andere glauben hingegen, Efferd habe die

Havener gestraft, weil sie mit seiner Erhebung zum höchsten Gott zu lange gewartet hätten.

- Die Götter sollen erzürnt über den Streit zwischen ihren Anhängern und über die Freveltaten ihrer Diener gewesen sein.
- Die mysteriöse Fürstenberaterin und Zauberin Nahema soll an der Katastrophe schuld sein.
- Einige wenige Gelehrte, düstere Poeten oder Anhänger finsterner Kulte spekulieren, dass die Flutwelle gar nicht von Efferd stammt, sondern beispielsweise von der Herrin der Nachtblauen Tiefen, die ihren Widerpart Efferd mit der Zerstörung seiner bedeutendsten Stadt schwächen wollte.
- Die Barden sagen, dass sich der Flussvater der Bitte Efferds widersetzte, auch den Fluss zur Flut anschwellen zu lassen und so auch die östlichen Teile der Stadt auszulöschen. Darum sei der Fluss ruhig geblieben. Es sei ihm schlicht zu viel der Mühe für ein Völkchen gewesen, das ihm auch so genug gestraft schien.

Was weiß mein Held über Havena?

Helden haben entsprechend ihrer Bildung Vorwissen über Havena. Die folgenden Angaben sind Beispiele nach Ergebnissen durch offene Talentproben. Je nach Thema können auch andere Talente abgefragt werden, zum Beispiel *Gassenwissen*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*, *Magiekunde*, *Rechtskunde*, *Sagen & Legenden* oder *Handel*. Helden aus Havena erhalten einen Bonus von 3 Punkten auf die Proben.

Probe auf Götter & Kulte

1 QS – In Havena betet man zu den Zwölfgöttern. Eine herausragende Rolle nimmt Efferd ein, dem man als Schutzgott der Stadt mit viel Respekt und Demut begegnet. Er ist überall im Alltag präsent. Die Havener fürchten stets, dass Efferd sie mit einer neuen großen Flutwelle bestrafen könnte.

2 QS – Viele Havener verehren auch den Flussvater, eine Verkörperung des Großen Flusses, und andere

Feenwesen. Sie errichten ihnen kleine Schreine. Die Efferdkirche sieht dies meist nicht gerne.

3 QS – Viele Menschen begegnen Boron mit furchtsamem Aberglauben. In Havena steht einer der ältesten Efferdtempel Aventuriens. Unter ihm soll die Heilige Lata leben, eine von Efferd gesandte Drachenschilkröte. Man munkelt von anderen Meereskulten, die den Glauben an Efferd in Frage stellen. Vor allem der verbotene Kult der Allesverschlingenden bringt Menschenopfer dar und bedient sich dämonischer Kräfte.

Probe auf Geographie (Siebenwindküste)

1 QS – Havena ist die Hauptstadt des mittelreichischen Fürstentums Albernia und liegt an der Mündung des Großen Flusses in das Meer der Sieben Winde.

2 QS – Westlich Havenas schließt sich die Unterstadt an, überflutete Ruinen, in denen seltsame und gefährliche Kreaturen lauern. Umgeben ist die Stadt vom Delta des Großen Flusses, der sumpfigen Muhrsape. Sie ist eine Heimstatt für Torfstecher und Gesetzlose.

3 QS – Havena hat einen großen Hafen, ist ein wichtiges Handelszentrum und nach Gareth die zweitgrößte Stadt des Mittelreichs. Magie und Alchimie sind verboten. Es gibt aufgrund hoher Zölle ein reges Schmuggelwesen. Bei Havena werden immer wieder Necker gesichtet. In der Stadt dienen häufig Gwen Petryl zur Beleuchtung.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

1 QS – Herrscher über Havena ist der junge albernische Fürst Finnian ui Bennain. Er ist häufig auf See. Die Havener halten viele seefahrerische Traditionen hoch, sind recht abergläubisch und fürchten sich vor dem Nebel und der Unterstadt.

2 QS – Wohlhabende wohnen in Havenas Neustadt, in der Altstadt liegen Fischer-, Armen- und Vergnügungsviertel. Der Stadtteil Krakeninsel ist bekannt für seine steifen und pruden Traditionen. Ein verbindendes Element aller Schichten ist die Liebe zum Imman und zur heimischen Mannschaft Havena Bullen.

3 QS – Die Stadtregierung teilen sich der Stadtvogt, der Ältestenrat und der Rat der Kapitäne.

Probe auf Geschichtswissen (Siebenwindküste)

1 QS – Vor gut 300 Jahren wurde Havena von der Großen Flut getroffen, einer Jahrhundertwelle, die den Großteil der Stadt untergehen und die heutige Unterstadt entstehen ließ.

2 QS – Kurz vor der Großen Flut hatte sich Havena, damals eine sehr reiche Stadt, vom Mittelreich losgesagt. Außerdem erhob die Efferdsgeweihtenschaft Efferd zum höchsten der Götter. Viele sehen in der Flut eine Strafe der Götter dafür.

3 QS – Gegründet wurde Havena vor 1.800 Jahren durch eine Expedition Admiral Sanins. Vor 400 Jahren litt die Stadt stark unter den Magierkriegen, weswegen Magier heute noch schief angesehen werden. Albernien und Havena gerieten aufgrund ihres Freiheitsdrangs immer wieder mit dem Mittelreich in Konflikt, zuletzt 1027 – 1032 BF, als sich das damalige Königreich unter Invher ni Bennain vom Reich getrennt hatte.

Die Lebendige Geschichte

Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, welche die Lebendige Geschichte begleiten. Mehr Informationen gibt es unter www.ulisses-spiele.de.

Havena ist seit der ersten Edition des *Schwarzen Auges* ein häufiger Schauplatz von Abenteuern und Romanen. Dabei eignet sich die Stadt ebenso wie die ganze Siebenwindküste und die benachbarten Regionen Nostria und Andergast als guter Einstieg in die Rollenspielwelt Aventuriens. Die folgende Auswahl führt aktuelle und vergriffene Publikationen auf, die wichtige Themen und Schauplätze Havenas beleuchten.

Im Szenario **Himmelsfeuer** (DSA5) aus der Anthologie **Verräter & Geächtete** bzw. dem **Aventurischen Boten 171** erleben die Helden im Boron 1038 BF mit, wie ein großer Gwen Petryl-Meteorit nahe Havena niedergeht.

Das Soloabenteuer **Der Vampir von Havena** (DSA5) führt einen Streuner ins Abenteuererleben ein und spielt in zwielichtigen Hafenvierteln, Lagerhäusern und der Unterstadt.

Das Soloabenteuer **Im Rücken des Königs** (DSA4) startet im Umland von Havena und spielt danach eine Weile in der Stadt.

Im Gruppenabenteuer **Der Fluch des Flussvaters** (DSA4) bekämpfen die Helden charyptide Umtriebe in der Muhrsape, besuchen das Reich des Flussvaters und befassen sich mit einem alten Fluch, der vielen Thorwaler Schiffen die Fahrt auf dem Großen Fluss unmöglich macht.

Das Gruppenabenteuer **Nebelschwaden** (DSA4) aus dem **Aventurischen Jahrbuch 1035 BF** setzt die Helden auf die Spur einer verschwundenen Rahja-Geweihten in den Gassen Havenas.

Die Efferdkirche und Umtriebe des Kults der Allesverschlingenden spielen eine zentrale Rolle im Roman **In den Nebeln Havenas**.

Das gleiche gilt für den Roman **Die Nebelgeister**, der außerdem noch die gleichnamige Schmugglerbande porträtiert und ausführlich schildert, wie es zur Großen Flut kam.

Im Romanzweiteiler **Die Boroninsel und Kinder der Nacht** erhält der Leser Einblick in den Fürstenpalast, die Taverne *Esche und Kork* und den unheimlichen Boron-Kult.

HELDEN HAVENAS

Weltliche Professionen

Albernischer Seefahrer

Seefahrer kann man überall an den Küsten Aventuriens finden. Der albernische Seefahrer sticht jedoch aus der Masse der Matrosen hervor. Er ist mit seiner Heimat genauso verbunden wie mit dem Meer und fürchtet und liebt Efferd gleichermaßen. Als Mittelreicher betrachtet er bereits den Dschungel des Regengebirges als Ende der ihm bekannten Welt, doch ihn lockt vor allem die Exotik noch weiter entfernter Orte, wie der Tulamidenlande, der Waldinseln oder Uthurias. Das größte Abenteuer seines Lebens mag der albernische Seefahrer aber in Havena bestehen, wenn er von seinen großen Fahrten zurückkehrt, seine Heuer in einer Taverne in billiges Gabelbier investiert und seine Geschichten zum Besten gibt, die von seinen Zuhörern für Seemannsgarn gehalten werden. Dann mag er aus dem Fenster der Taverne die alte Unterstadt Havenas und die Seelenvögel auf dem Dach von Nahemas Turm erblicken. Spricht ihn dann eine Heldengruppe an und bittet ihn, als ortskundiger Führer jenem Geheimnis auf den Grund zu gehen, wird nicht mal sein Aberglaube verhindern, dass er einwilligt.

Albernischer Seefahrer

Professionspaket

AP-Wert: 195 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 8, Schwerter 8

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 7, Zehen 4

Gesellschaft: Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 2

Natur: Fesseln 7, Fischen & Angeln 4, Orientierung 5, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 5

Handwerk: Boote & Schiffe 7, Holzbearbeitung 5, Stoffbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe, dem Meer)



Ausrüstung und Tracht

Ein Seefahrer von der Siebenwindküste verfügt nur über wenige Gegenstände, die er mit sich trägt. Meistens hat er sich zur Verteidigung ein eigenes Entermesser oder einen Säbel zugelegt. Rüstungen nutzt er fast nie. Diese sind auf einem Schiff eher hinderlich, sodass er bevorzugt leichte Matrosenkleidung trägt. Die übrige Ausrüstung des Seefahrers mutet abenteuerlich an: Südweiser, Fernrohr, Glücksbringer, Kajubo-Knospen und ein Geldbeutelchen mit den Überresten seiner letzten Heuer.

Havener Kriegerin

Die Kriegerin der Akademie Ruadas Ehr in Havena ist dem Hause Bennain und den Landen Albernias loyal ergeben. Vor allem ihren Mitschülern aber fühlt sie sich besonders verpflichtet, sodass sich das geflügelte Wort der „Ruadasfreundschaft“ bis weit über die albernischen Grenzen hinaus verbreitet hat. Die Kriegerin aus Havena ist äußerst diszipliniert und hält den Ehrbegriff hoch, so wie er in der Kirche Rondras gelehrt wird. Sie überlegt sich zweimal, wem sie ihr Schwert andient, wen es zu schützen und welche hehren Ziele es zu erreichen gilt. Der Freiheitsdrang führt viele albernische Kriegerinnen in die Fremde, wo sie durch ihre besondere Art und wegen ihrer Musikalität schnell Freunde und Verbündete finden.

Havener Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 314 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 8, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 10, Schwerter 12, Wurfaffen 10, Zweihandschwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sineschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 3, Musizieren 2

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerschmetterlich, alle magischen Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Die Kriegerin aus Havena bevorzugt ein Kettenhemd als effektive Rüstung, darüber wird meist ein albernisch geschnittener Wappenrock in tiefem Blau getragen. Die Kriegerin ist im Gebrauch mit Langschwert, Anderthalbhänder und Zweihandschwert gut ausgebildet, sodass die meisten Absolventinnen zumindest zwei dieser Waffen mit sich führen. Viele können darüber hinaus gut mit der Gaoraiith umgehen, und häufig steckt eine Wurfaxt im Gürtel der Havener Kriegerin. Da viele sich mit dem Musizieren beschäftigen, gilt eine einfache Flöte ebenfalls als Zeichen der Havener Akademiekriegerinnen.

Küstenschmugglerin aus Havena

Wenige kennen die Küste des Meers der Sieben Winde so gut wie die Küstenschmugglerin. Seien es die Felsgrate an der Windhager Steilküste oder die Sandbänke im Delta des Großen Flusses, sie vermag allen Widrigkeiten zu trotzen, und niemand macht ihr etwas vor. Sie fürchtet allein Efferds Zorn und die Seeungeheuer seiner

Widersacherin, aber keinen Landesherrn und keinen Büttel. Ihr Boot hat sie im Griff, Häschern weicht sie gekonnt aus, und weil sie im Unabhängigkeitskrieg immer auf der richtigen Seite gestanden hat, kann sie sich darauf verlassen, dass die Fischer der Küstendörfer sie verstecken, wenn es hart auf hart kommt. Natürlich bringt sie auch immer die richtigen Geschenke mit, um sich diese Gunst zu erhalten, und sie ist nie um ein Wort verlegen.

Küstenschmugglerin aus Havena

Professionspaket

AP-Wert: 279 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen,

Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schwerter 8, Armbrüste oder Wurfaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 3, Verbergen 7, Zeichnen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 2, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Verkleiden 6, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 5, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Handel 5, Schlösser knacken 4

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)

Ausrüstung und Tracht

Die Schmugglerin ist in der Wahl ihrer Tracht überaus pragmatisch. Meist trägt sie wind- und wetterfeste Matrosenkleidung, darunter aber oft auch feine Kleidung aus dem Horasreich oder Seide aus dem tiefen Süden. Entermesser und Harbener Säbel sind die Waffen ihrer Wahl, manchmal auch ein Gaorath oder ein Dreizack, wenn es Schiff gegen Schiff geht. Dazu trägt sie immer einen versteckten Langdolch. Nur selten findet man sie ohne Armreif, Kette oder Ohrring aus Gold, der ihr das letzte Efferdgeleit sichern soll.

Scanlail ni Uinin-Schwertgesellin

Die Schwertgesellin des albernischen Raufens nach Scanlail ni Uinin ist es gewohnt, mit widrigen Umständen fertig zu werden. Unsicherheit kennt die Schwertgesellin nicht, weder auf dem gesellschaftlichen Parkett noch auf dem Fechtboden. Ihr ist es gleich, ob sie sich an Bord eines Flussseglers befindet oder am Hofe einer Baronin. Stets höflich, aber immer bestimmt und wachsam, dies sind die Maximen, nach denen eine ni Uinin-Schwertgesellin lebt. Wem

sie ihr Schwert angedient hat, dem gebührt die höchste Loyalität, dann folgen die anderen, die unter dem Kommando des Dienstherrn kämpfen. Auch wenn viele Schwertgesellinnen auf Schiffen anheuern, sieht man sie seit einiger Zeit auch vermehrt in Adelsgarden. Hier werden sie vor allem deswegen geschätzt, weil ihnen der Ruf vorausleitet, niemanden einfach seinem Schicksal zu überlassen. Um ihre Schwertkunst unter Beweis zu stellen, suchen sie Streit mit traditionellen Kriegerern und Rittern, die nicht selten auf die Schwertgesellinnen herabblicken.

Scanlail ni Uinin-Schwertgesellin

Professionspaket

AP-Wert: 367 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Kampfreife I), GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampfreife I, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zeichnen 4

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Krieger, Ritter, Söldner), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Die Schwertgesellin ist für gewöhnlich leicht gerüstet mit einem Havener Lederharnisch, einem Gambeson oder einer thorwalschen Krötenhaut. Das Havener Messer und der Havener Buckler sind die Waffen ihrer Wahl, die sie selbst in den engsten Winkeln noch perfekt zum Einsatz bringen kann. Sie ist aber auch im Einsatz von Kurzsword, Dolchen und Wurfmessern geübt, die sie meist in Gürtel oder Schärpe am Körper trägt. Auch die Gaorath, die albernische Wurfaxt, ist eine unter Schwertgesellen beliebte Waffe.

Schatzsucher der Siebenwindküste

Jeder Bürger Havenas weiß, dass in der überfluteten Unterstadt noch so mancher Schatz versteckt ist. Nicht wenige versuchen sich daher als Schatzsucher und durchforsten die Küstenabschnitte und die Tiefen des Meeres nach Münzen, Silberpokalen und Kleinodien.

Neben dem gewöhnlichen Schatzsucher gibt es in Havena und der näheren Umgebung noch eine besondere Art von Glücksritter: den *Gwen Petryl-Sammler*. Dieser hat sich auf die Suche nach den efferdheiligen Leuchtsteinen gemacht, die in Havena häufig an Land gespült werden oder manchmal auch vom Himmel fallen. Der Gwen Petryl-Sammler kennt jede Legende über den Blaustein, weiß, auf was man achten muss, um sie zu finden, und kennt Fehler, die ihm viele Dukaten für einen großen Brocken bieten würden.

Ausrüstung und Tracht

Aufgrund seiner Unternehmungen muss der Schatzsucher auf der Hut sein. Er trägt in der Regel einen Dolch und eine größere Waffe bei sich, je nach Vorliebe einen alten Säbel, ein Entermesser oder eine leichte Armbrust. In Rüstungen wird er sich nur selten zwingen, denn für die Schatzsuche in der alten Unterstadt Havenas oder in der Muhrsape muss er schwimmen und manchmal sogar tauchen können. Dafür hat er ein Sammelsurium aus allerlei nützlichen Dingen dabei: Papier, Kohlestifte, Südweiser, Seile und eine obligatorische (falsche) Schatzkarte.



Schatzsucher der Siebenwindküste

Professionspaket

AP-Wert: 304 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden

Kampftechniken: Dolche 10, Räufen 11, Schwerter 8, Armbrüste 9

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 6, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 2, Verbergen 5, Zechen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 7

Handwerk: Handel 4, Metallbearbeitung 3, Schlösserknacken 3

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)

Varianten:

Gwen Petryl-Sammler/in (313 AP): Götter & Kulte 5 statt 4, Metallbearbeitung 2 statt 3, Sagen & Legenden 6 statt 7, Steinbearbeitung 6 statt 0, Sternkunde 6 statt 0

Geweihte Professionen

Efferdgeweihter der Siebenwindküste

Der Efferdgeweihte der Siebenwindküste ist ein Geweihter des weiten Meeres. Sein Rat wird von vielen Fischern, Handelsschiffen und Lotsen eingeholt, und wenn er vom Lossegeln abrät, dann hört man auf ihn. Viele Geweihte sind ebenso launisch wie der Gott, dem sie dienen. Der ruhige Geweihte, der eben noch die sanfte Meeresbrise genossen hat, kann im nächsten Moment lauthals die fehlende Demut gegenüber dem Alten Gott anprangern. Die Geweihten wissen die Gezeiten sowie Winde und Strömungen zu deuten und vollführen die Riten des Alten Gottes, bevor Fischer oder Flotte in See stechen. Vielen Efferdgeweihten sagt man zudem nach, dass sie aus dem Toben des Sturms oder dem Anbranden der Gischt die Zukunft deuten könnten. Dass sie selbst kein Feuer entzünden dürfen, wird nie in Frage gestellt, denn dem Willen Efferds widersetzt sich niemand an der Siebenwindküste.

Ausrüstung und Tracht

Der Efferdgeweihte trägt eine blaugrüne Robe mit weiten Ärmeln, welche sich in Hüfthöhe teilt. Die Hosen und Stiefel sind von ähnlicher Farbe, häufig aus Haileder gefertigt. Meist sind komplexe Schuppenmuster eingewebt, Kragen und Gürtel mit Schildpatt oder Perlmutter verziert und zahlreiche Fundstücke aus dem Meer als Kennzeichen von Efferds Gnade daran angebracht. Oft wird das Ornat deswegen Schuppengewand genannt. Der Priester des Alten Gottes ist für gewöhnlich mit einem geweihten Efferdbart bewaffnet, seltener mit Dreizack oder Entermesser. Rüstungen trägt der Geweihte nicht. Er besitzt häufig einen Gwenn Petryl-Stein, der ihm als Ersatz für eine Laterne dient.



Efferdgeweihter der Siebenwindküste

Professionspaket

AP-Wert: 381 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Efferdkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig)

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Singen 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 5, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Fesseln 5, Fischen & Angeln 7, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Göttliches Zeichen 6, Guter Fang 7, Objektsegen 6, Seevogelsprache 3, Unterwasseratmung 5, Wasserlauf 5

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen, Boote & Schiffe), Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Geborener Redner, Kälteresistenz, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Kälteempfindlich, Nachtblind, Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht), Unfrei

Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.

Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regelt technisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteurpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden passende Wesenszüge wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Ein Held kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Er muss aber nicht die niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Havena (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische/r Albernier/in (Stufe I) wählen zu müssen.

Wesenszüge Havenas

Typische/r Albernier/in (Stufe I)

Freiheitsdrang: Die Albernier lassen sich nicht gerne bevormunden. Bei Vergleichsproben auf *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) gegen *Einschüchtern* erhalten sie einen Bonus von +1 MU. Gegenüber Kulturschaffenden, die nicht aus Albernien stammen, ist die erste Teilprobe auf KL bei *Etikette* um 1 erschwert.

Feindschaft mit den Nordmarken: Albernier erhalten gegenüber Nordmärkern bei Gesellschaftstalenten (außer auf *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von 1 bei der ersten Teilprobe auf CH.

Voraussetzungen: Der Held gehört der Kultur Mittelreicher an und stammt aus Albernien.

Muhrsape und Delta des Großen Flusses (Stufe II)

Sumpfkennner: Die Bewohner der Muhrsape und des Deltas des Großen Flusses sind das Leben in einer sumpfigen Gegend gewohnt. Bei Proben auf *Wildnisleben* erhalten sie im Sumpf bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von 1 auf GE.

Misstrauisch: Die Bewohner der Muhrsape und des Deltas des Großen Flusses sind gegenüber anderen Menschen misstrauisch. Sie erhalten bei Proben auf *Überreden* bei der Teilprobe auf CH eine Erschwernis von 1.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische/r Albernier/in

Havena (Stufe II)

Weltoffenheit: Die Havener sind als Bewohner einer großen Hafenstadt besonders weltoffen. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen erleiden sie bei Gesellschaftstalenten keine Erschwernisse aufgrund der unterschiedlichen Kultur.

Misträuen vor Magie: Die Bewohner Havenas misstrauen Magie. Zauberer, die ihre magischen Kräfte nutzen wollen,

um einen positiven Effekt bei einem Bürger Havenas zu erzielen (z. B. Heilzauberei; Wertverbesserungen), erhalten bei dem Zauber eine Erschwernis von 1.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische/r Albernier/in

Boroninsel

Auf der Boroninsel leben zu wenige Menschen, als dass ein Held von dort stammen könnte.

Feldmark (Stufe III)

Unbeeindruckt vom Gestank: Ein Feldmärker ist den beißenden Geruch von Gerbereien und Färbereien gewohnt. Er ist immun gegen Sonderregeln von Wesen, die sich um üble Gerüche drehen, und jemand, der an dem Status *Übler Geruch* leidet, bekommt gegenüber dem Feldmärker keine Erschwernisse auf Gesellschaftstalente.

Kenner der Umgebung: Ein Feldmärker kennt sich durch die örtlichen Schatzsucher und die von allen erzählten Legenden bestens mit der Muhrsape und der überfluteten Unterstadt Havenas aus. Bei Proben auf *Sagen & Legenden* erhalten Feldmärker, wenn es um Geschichten aus der Unterstadt oder dem Sumpf geht, bei der ersten Teilprobe eine Erleichterung von 1 auf KL.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Fischerort (Stufe III)

Fischer: Ein Bewohner von Fischerort kennt sich gut mit Booten aus. Bei einer Probe auf *Boote & Schiffe* erhält er bei der Teilprobe auf GE eine Erleichterung von 1, wenn es um das Steuern von Booten geht.

Misstrauisch: Ein Bewohner von Fischerort ist misstrauisch gegenüber Fremden, die nicht aus der Stadt stammen. Er erhält bei Proben auf *Überreden* bei der Teilprobe auf CH eine Erschwernis von 1.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Krakeninsel (Stufe III)

Traviafromm: Ein Krakeninsulaner ist nicht leicht zu verführen. Bei einer Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erleichterung von 1.

Mürrischer Geselle: Ein Krakeninsulaner ist ein mürrischer Geselle. Muss er eine Vergleichsprobe in *Überreden* (*Manipulieren*) ablegen, gilt seine Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Marschen (Stufe III)

Gutes Miteinander: Ein Bewohner der Marschen erleidet gegenüber anderen Bürgern Havenas seltener Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten (außer bei *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*). Immer, wenn es Erschwernisse für eine solche Probe gibt, kann

er mit 1W6 würfeln. Bei 1-2 wird die Erschwernis um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von +/–0).

Leicht ablenkbar: Ein Bewohner der Marschen lässt sich gerne durch Zerstreuung ablenken. Wenn er sich in einer Taverne, einem Theater, einem Rahjatempel oder an einem anderen Ort befindet, wo er seinen Vergnügungen nachgehen kann, ist er abgelenkt und erleidet eine Erschwernis von –1 bei allen Proben auf *Sinnesschärfe*.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Nalleshof (Stufe III)

Schiffskenner: Ein Nalleshofer ist so stark mit der Seefahrt verbunden, dass er kaum Schwierigkeiten dabei hat, die Steuerung eines beliebigen Wasserfahrzeugs zu erlernen. Er erhält daher einen Punkt weniger Abzug auf *Boote & Schiffe*, wenn er das Berufsgeheimnis zur Steuerung von komplexen Wasserfahrzeugen nicht kennt (siehe **Regelwerk** Seite 186 und 207).

Verschwendungssüchtig: Der Geldbeutel sitzt beim Nalleshofer locker. Er gibt gerne für sein Vergnügen mehr aus als geplant und ist großzügig bei Trinkgeldern. Bei Ausgaben bis zu 100 Dukaten gibt er 10 % mehr aus, als er müsste.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Oberfluren (Stufe III)

Vertrauenswürdig: Ein Oberflurener gilt als vertrauenswürdige Person, die ihr Wort hält. Bei einer Probe auf *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erleichterung von 1.

Eigenwillig: Ein Oberflurener gilt als abgehoben und wird von vielen anderen Bürgern Havenas schon gar nicht mehr als Teil der Stadtbewohner betrachtet. Gegenüber Personen, die nicht dem gleichen sozialen Stand angehören, ist die Teilprobe auf IN bei *Handel* um 1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Orkendorf (Stufe III)

Allesesser: Ein Orkendorfer ist an unzureichende Nahrungsmittel gewöhnt. Essensrationen, die als „zäh“ gelten, kann er ohne Schwierigkeiten essen.

Schlechte Manieren: Ein Orkendorfer gehört der verrohten Unterschicht an und verfügt nicht über die besten Manieren. Bei einer Probe auf *Etikette* (*Benehmen*) erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von 1.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Südhafen (Stufe III)

Schiffskenner: Ein Südhafener ist so stark mit der Seefahrt verbunden, dass er kaum Schwierigkeiten dabei hat, die Steuerung eines beliebigen Wasserfahrzeugs zu erlernen. Er erhält daher einen Punkt weniger Abzug auf *Boote & Schiffe*, wenn er das Berufsgeheimnis zur Steuerung von komplexen Wasserfahrzeugen nicht kennt (siehe **Regelwerk** Seite 186 und 207).

Abergläubisches Volk: Bei unerklärlichen Ereignissen läuft es dem Südhafener eiskalt den Rücken herunter. Geister und andere unheimliche Wesen lösen nach Meisterentscheid für 1 KR eine Stufe *Furcht* aus.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Unterfluren (Stufe III)

Handwerklich begabt: Viele Unterflurer verstehen sich zumindest grob auf handwerkliche Arbeiten. Ein Unterflurer kann eines der folgenden Talente wählen und ebenso eine dazugehörige Teilprobe, die fortan um 1 erleichtert ist: *Holzbearbeitung*, *Lebensmittelbearbeitung*, *Lederbearbeitung*, *Metallbearbeitung*, *Steinbearbeitung*, *Stoffbearbeitung*.

Fern der Seefahrt: Mit der Seefahrt hat ein Unterflurer nichts zu schaffen. Er erleidet eine Erschwernis von 1 auf *Boote & Schiffe*.

Kombinierbar mit: Stufe II: Havena

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Flusslotse (Region)

Ein Flusslotse weiß, wo er ein Schiff entlang lenken kann, ohne dass es in einen falschen Seitenarm eines Flusses gerät oder auf Grund läuft.

Regel: Die automatische Erschwernis von –3 bei der Probe auf *Boote & Schiffe*, um sich durch eine bestimmte Region zu navigieren, entfällt.

Für jede Region (z. B. Delta des Großen Flusses, Mhanadi-Delta) muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Geographie 4, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

Seelotse (Region)

Seelotsen sind mit den Untiefen, mit Sandbänken und Riffen einer bestimmten Umgebung vertraut und können ein Schiff sicher durch eine Gefahrenzone navigieren.

Regel: Die automatische Erschwernis von –3 bei der Probe auf *Boote & Schiffe*, um sich durch eine bestimmte Region zu navigieren, entfällt.

Für jede Region (z. B. Küste vor Havena, Küste vor Khunchom) muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Geographie 4, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

Efferdgeweihte

Moralkodex der Efferdgeweihten

Feuerbann und Ernährung: Efferdgeweihte versuchen, Feuer als Lichtquelle zu vermeiden, und entzünden in der Regel keine Flammen. Stattdessen nutzen sie beispielsweise das Licht des Gwen Petryl-Steins in ihren Tempeln und warme Quellen, um sich warmzuhalten. Efferdgeweihte meiden gegartes und geräuchertes Essen, worunter auch Gegrilltes und Gebratenes fällt. Streng verboten ist es ihnen zudem, vom Delphin, Wal oder von der Robbe zu essen. Es gibt Efferdgeweihte, die sich streng an das Nahrungsgebot halten. Die meisten jedoch essen auch Brot, Suppe und andere einfache Speisen, obwohl Feuer benötigt wird, um diese zuzubereiten. Allerdings lassen sie diese Speisen dann von anderen zubereiten, um nicht selbst in Kontakt mit Feuer zu gelangen.

Schicksalsergebenheit: Ein Efferdgeweihter fügt sich den Befehlen seines Vorgesetzten oder des Kapitäns, auf dessen Schiff er sich befindet, solange diese nicht seinem Moralkodex zuwiderlaufen.

Ausleben der Emotionen: Efferdgeweihte leben ihre Gefühle aus, egal ob sie Zorn, Trauer, Schmerz oder Freude empfinden. Sie halten sich hierbei nicht zurück und lassen diesen Gefühlen freien Lauf.

Die Aspekte des Efferd

Die Kirche des Efferd erkennt das Wirken ihres Gottes in Wogen und Wind, aber auch in den Tieren und Menschen, die sich Wasser und Himmel verbunden fühlen. Viele Liturgien der Efferdgeweihten beeinflussen diese Elemente. Manchmal geht es auch um die Beeinflussung von Tieren oder einer Schiffsmannschaft, und der Übergang zwischen den Aspekten ist meist so fließend wie ein Wasserfall.

Wind

Obwohl Efferd vor allem als der Gott des Meeres angesehen wird, spielt in seiner Kirche auch die Lenkung der Winde eine große Rolle. Efferdgeweihte können mit

diesem Aspekt die Segel eines Schiffes mit Wind füllen, Nebel rufen oder Kontakt zu Seevögeln aufbauen.

Wogen

Die Macht über das Wasser ist meist das erste, das dem Aventurier zu Efferd und seiner Geweihtenschaft einfällt. Die Geweihten kennen Liturgien, um unter Wasser zu atmen, Wellen zu rufen oder auch, um sich selbst in einen Delphin zu verwandeln.

Die Tradition (Efferdkirche) als Sonderfertigkeit

- Meister des Meeres: Bei gelungenen *Proben auf Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Orientierung* und *Schwimmen* erhält der Efferdgeweihte +1 FP.
- Kraft der Leidenschaft: Unter dem Einfluss zur Liturgie und Zeremonie passender Gefühle kann die Efferdgeweihte eine Erleichterung von bis zu 2 für die Fertigungsprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder wirkt sie Liturgien entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Efferdgeweihte kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Eine Efferdgeweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Götter & Kulte, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Orientierung, Schwimmen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

Efferd-Liturgien

Angriffswelle

Nur selten wagt es jemand, einen Efferdgeweihten anzugreifen. Falls doch, kann der Priester seinen Feinden eine Welle entgegenschicken, um sie zu Fall zu bringen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Efferdgeweihte kann eine größere Wasserquelle (etwa das Meer, einen See oder einen Fluss) in Reichweite dazu bringen, eine Welle gegen seine Feinde zu schleudern. Jedem Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erschwert um QS/2 gelingen, um nicht zu stürzen und den Status *Liegend* zu erleiden. Gegner der Größenkategorie riesig sind gegen die Auswirkungen der Welle immun. Maximal können bis zu 6 Personen, die der Geweihte auswählen darf, von der Wirkung betroffen sein. Diese Gegner sowie die

Wasserquelle müssen sich innerhalb des Radius der Liturgie befinden. Andere Personen im Wirkungsbereich der Welle werden zwar nass, bleiben aber auf wunderbare Weise von der Wirkung verschont.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 32 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: C

Delphinruf

Auf offenem Meer kann ein Schiffsbruch den sicheren Tod bedeuten. Gelingt es jedoch einem Geweihten

Efferds, mittels dieser Liturgie einen Delphin herbeizurufen, so kann dieser einen Ertrinkenden retten.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie kann der Geweihte einen Delphin rufen, der den Geweihten oder eine andere Person (das Ziel der Liturgie) in der Nähe des Geweihten an Land bringt. Der Delphin braucht 7 – QS Minuten, bis er eintrifft. Das Tier wird bis auf die Rettung eines Ertrinkenden keine anderen Gefälligkeiten ausführen. Damit ein Delphin gerufen werden kann, müssen diese in dem jeweiligen Gewässer heimisch sein.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt (maximale Entfernung des zu Rettenden vom Geweihten; der Delphin kann aus einer größeren Distanz kommen)

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: A

Heilsame Quelle

Die Geweihten des Efferd können für kurze Zeit den Strom einer heilkräftigen Quelle zu sich leiten, um einem Verletzten ein wenig Linderung zu verschaffen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Efferdgeweihte bohrt mit seinem Efferdbart oder einem vergleichbaren Gegenstand ein kleines Loch in den Boden. Durch die Liturgie entspringt aus dem Loch Wasser. Dieses ist für das erste Lebewesen, das aus der Quelle trinkt, ein einziges Mal heilkräftig. Es erhält so QS+2 LeP zurück. Wird das Wasser mehr als 1 Schritt von der Quelle fortgebracht, endet die heilsame Wirkung sofort. Die Quelle versiegt nach dem ersten Trinken oder dem Ende der Wirkungsdauer, je nachdem, was zuerst eintritt. Das Wasser kann nicht als Trinkwasser dienen, es stellt vielmehr reine Lebenskraft dar.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 1 Schritt

Wirkungsdauer: QS Minuten

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: A

Kleine Windhose

Zum Schutz der Gläubigen können Efferdgeweihte die Kraft des Windes einsetzen, um Gegner daran zu hindern, jemanden zu verletzen. Auch als Warnung und Strafe kann ein solcher Windstoß dienen, denn auf den Gegner fliegen dann zahlreiche lose Gegenstände zu, die Schrammen und Prellungen verursachen können.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Durch eine aufkommende kleine Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch 1W6+QS/2 TP, wenn ihm

keine Probe auf Ausweichen gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Seevogelsprache

Schon oft wurde beobachtet, wie Efferdgeweihte mit Vögeln gesprochen haben. Diese Liturgie ermöglicht eine wundersame Verständigung mit Möwen und anderen Seevögeln.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Seevogel zu sprechen. Der Vogel kann dem Geweihten auf Fragen antworten, aber diese Antworten sind stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: A

Unterwasseratmung

Durch die Liturgie kann eine Geweihte einige Zeit unter Wasser atmen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Geweihte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er kann grundsätzlich 5 Minuten pro QS unter Wasser atmen + zusätzlich je nach KaP-Einsatz.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) +2 KaP pro 15 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: Efferd (Wind und Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Wasserlauf

Mit Hilfe dieser Liturgie ist eine Geweihte des Efferd in der Lage, über Wasser zu gehen.

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Mit Hilfe dieser Liturgie kann die Geweihte über Wasser laufen, ganz so, als ob sie über Erde gehen würde. Bei starkem Wellengang kann die Meesterin entscheiden, dass die GS der Geweihten sinkt.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Efferd (Wogen)
Steigerungsfaktor: B

Efferd-Zeremonien

Delphingestalt

Durch diese Zeremonie kann sich eine Efferdgeweihte in einen Delphin verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes.
Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Delphin. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Delphingestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Delphins. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK) des Delphins verteilen. Abgeleitete Werte ändern sich dadurch nicht. In der Delphingestalt kann sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien wirken, gilt jedoch als gesegnet (siehe **Regelwerk** Seite 316).

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

Verbreitung: Efferd (Wind und Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Guter Fang

Besonders Fischer schätzen diese Zeremonie, da ihr Wirken einen guten Fang verheißt. Durch diese Zeremonie wird die Ausbeute beim Fischen besser sein als üblich.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Das Ziel der Zeremonie erhält bei der nächsten Probe während der Wirkungsdauer eine Erleichterung von QS/2 auf *Fischen & Angeln* und bei Gelingen der Probe +1 QS (bis zu einem Maximum von 6), wenn es um Nahrungsbeschaffung geht.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Efferd (Wogen)

Steigerungsfaktor: B

Nebelschwaden

Durch das Herbeirufen von dichtem Nebel kann eine Efferdgeweihte ihre Feinde täuschen oder das eigene Boot verbergen, um leichter entkommen zu können.

Probe: IN/CH/KO

Delphin
Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 10 GE 16 KO 16 KK 14

LeP wie Geweihter AsP – KaP – INI
16+1W6

VW 8 SK wie Geweihter ZK 0 GS 14

Rammen: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: kann 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne zu atmen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf (Seite 58)

Talente: wie Geweihter

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Tastsinn)



Wirkung: Um die Geweihte bilden sich dichte Nebelschwaden, die etwa eine Kugel von QS x 50 Schritt Durchmesser füllen können. Pro QS werden die Sichtverhältnisse um eine Stufe schlechter. Lichtquellen, ob natürlich oder übernatürlich, können den Nebel nicht erhellen oder durchdringen. Die Sicht der Geweihten wird durch die Liturgie nicht eingeschränkt, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Die Geweihte muss vor Wirken der Liturgie entscheiden, ob die Zone des Nebels an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihr als Zentrum mitbewegen soll.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 32 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: Efferd (Wind)

Steigerungsfaktor: B

Weitere Liturgien und Zeremonien der Efferdkirche

Efferdgeweihte können weiterhin die Zwölf Segnungen und die allgemeinen Liturgien und Zeremonien beherrschen, sowie die im **Regelwerk** vorgestellte Liturgie Ermutigung (Wind) und die Zeremonie Nebelgestalt (Wind).

Gegenstände

Nahkampfwaffen

Albernischer Anderthalbhänder (Kampftechnik *Zweihandschwerter*): Der albernische Anderthalbhänder besitzt eine greifbare Fehlschärfe, die es ermöglicht, schnell die Distanz zum Gegner zu verkürzen.

Efferdbart (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der Efferdbart ist eine Variante des Dreizacks, bei dem die drei Zinken in einem Dreieck angeordnet sind. Viele Geweihte des Efferd tragen diese Waffe. Der Efferdbart gilt als exzellente Waffe im Kampf unter Wasser und gegen jede Form von Tentakelwesen, die Efferds Gegenspielerin Charyptoroth zugeordnet werden.

Harbener Säbel (Kampftechnik *Schwerter*): Der Harbener Säbel ist eine Variante des Entermessers mit einer geraden, mit anderthalb Schneiden ausgestatteten Klinge. Er ist nicht so massig wie ein Schwert, aber auch nicht so leicht wie ein Reitersäbel, und verfügt über einen Griffkorb, der häufig aus kunstvoll ineinander verflochtenen Stahlbändern gebildet wird.

Havener Buckler (Kampftechnik *Schilde*): Der Faustschild ist eher eine Parierwaffe, als dass er seinem Träger echten Schutz bietet. Er besteht aus einer filzgefüllten, gewölbten Stahlplatte, um die ein etwa handbreiter Rand verläuft. Auf der Rückseite ist eine Griffstange befestigt, an der man den Buckler fasst.

Havener Messer (Kampftechnik *Schwerter*): Das Havener Messer ist kürzer als ein Langschwert, aber deutlich länger als ein Kurzsword. In der Regel ist die Vorschneide auf ganzer Länge und die Rückschneide

im oberen Viertel geschärft. Ein weiteres Kennzeichen ist das falsche Parier, welches nicht nur den Handrücken schützt, sondern auch verschiedene Möglichkeiten bietet, eine gegnerische Klinge zu binden.

Neckerdreizack (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der schlanke Dreizack mit den widerhakenbewehrten Zacken findet bei Neckern vor allem zur Jagd Verwendung. Besonders unter Wasser entfaltet die oft kunstvoll verzierte Waffe ihre ganze Kraft, mit der sich auch die friedlichen Ozeanier ihrer Haut zu erwehren wissen.

Fernkampfwaffen

Gaorath (Albernische Wurfaxt) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Der Einsatz des Windzahns (so die Übersetzung des Namens) erfordert einige Übung. Charakteristisch ist ein S-förmiger Schwung des Blatts, das zwei deutlich ausgebildete Spitzen aufweist.

Rüstungen

Havener Lederharnisch: Diese Variante der Lederrüstung schützt allein den Torso des Trägers. Sie wird meist aus verknoteten und geflochtenen Lederstreifen hergestellt, die erst gekocht und dann in Wachs gehärtet werden.

Schuppengewand: Das Schuppengewand ist eine blaugrüne, ab der Hüfte geteilte Robe mit weiten Ärmeln, häufig aus Haileder gefertigt und mit Schuppenmustern, Schildpatt und Perlmutter verziert.

Waffen

Kampftechnik Schilde								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Havener Buckler (Vollmetallbuckler)	1W6+1	KK 16	−3/0	kurz	1 Stn	25 HF	40 S	komp (2 AP)
Anmerkung	30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe) Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Vollmetallbuckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.							
Kampftechnik Schwerter								
Harbener Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,9 Stn	100 HF	200 S	einf
Havener Messer	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,5 Stn	75 HF	200 S	einf
Kampftechnik Stangenwaffen								
Efferdbart (2H)	1W6+3	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	160 HF	100 S	einf
Anmerkung	geweiht (Efferd), nur von Efferdsgeweihten erwerbbar							
Neckerdreizack (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stn	200 HF	80 S	einf
Kampftechnik Zweihandschwerter								
Albernischer Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2,25 Stn	140 HF	360 S	prim

Kampftechnik Wurfaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Gaorraith (Albernische Wurfaxt)	1W6+5	1 Aktion	2/10/25	1,25 Stn	50 HF	100 S	einf	komp (5 AP)

Anmerkung Proben auf FK sind um 1 erschwert

Rüstungen

Rüstungen

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Havener Lederharnisch	3	1	-1 GS, -1 INI	5 Stn	180 S	einf

Anmerkung Der Havener Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.

Schuppengewand	1	0	-1 GS, -1 INI	1 Stn	50 S	komp (2 AP)
----------------	---	---	---------------	-------	------	-------------

Anmerkung Das Schuppengewand ist eine Variante der schweren Kleidung. Die GE-Teilprobe bei *Schwimmen* ist beim Tragen eines Schuppengewands um 1 erleichtert. Rüstung ist nur von Efferdgeweihten erwerbbar.

Besondere Waffen

Tiefendorn

Der Dreizack des Alten Efferdtempels (**T02**) dient als Ritualobjekt bei Zeremonien der Geweihten, zeigt aber auch seine Qualitäten als Waffe. Er ist aus einem unbekannten, marinblau schimmernden Metall geschmiedet und mit Lapislazuli und Gwen Petryl geschmückt. Gravuren von Rochen und Quallen zieren Griff und Schaft. Der Dreizack gehört seit uralten Zeiten dem Tempel, und manche glauben, er sei so alt wie das Gotteshaus selbst. Er soll zur Ermutigung und zum Kampf gegen Feinde des Glaubens dienen und letzteren atemlose Demut vor dem Gott des Meeres bescheren. 🐉102

Gwen Petryl

»Und dann, nach stundenlanger Suche – nass wie ein Necker, am Rande der Erschöpfung, sehe ich ihn: einen blassen blauen Schimmer im Morast. Ich wühle wie besessen, spritze Wasser und Schlamm auf. Dann liegt er plötzlich in der Hand: leuchtend blau wie die Morgendämmerung. Ein Gwen Petryl, so groß wie eine Kirsche. Tränen steigen mir in die Augen, denn ich weiß: Ich bringe meine Familie über den Winter.«
—Maerthe, Sumpfgängerin und Torfstecherin aus Gwydin

Obwohl sie zur Standardausrüstung erfahrener Abenteurer gehören, ist über die Gwen Petryl-Steine nur wenig bekannt. In den Sagen der Zwölfgöttergläubigen wird darüber berichtet, dass die Steine einst Teil der Zitadelle Alverans waren. Die Giganten sollen bei ihrem Sturm auf die Zitadelle Breschen in die Mauer geschlagen haben, sodass Bruchstücke davon auf Dere fielen. Seit der Nacht des Sternenfalls gehen in Havena und Umgebung Schauer von blau-grün leuchtenden Gwen Petryl-Steinen nieder. Oft regnen nur schimmernde Staubvorhänge oder Splitter in Sandkorngröße herab. Aber immer wieder sind auch fingerkuppen- oder faustgroße Stücke dabei, sehr selten auch größere. Als kalte, von Luft unabhängige und dauerhaft scheinende Lichtquelle ist Gwen Petryl, auch Efferdfeuer genannt, ideal für Unterwasserexpeditionen.

Leuchtende Schätze

Unerschrockene Fischer, Moorbauern und Schatzsucher gehen in der Unterstadt und in der Muhrsape auf die Suche nach den wertvollen Schmucksteinen. Aufgrund ihrer Leuchtkraft lassen sie sich vor allem in der Dunkelheit gut finden, sofern sie nicht von Schlamm, Erdreich oder Pflanzen bedeckt sind. Die Steinsammler träumen vom großen Fund, der sie reich macht. Stürzt ein großer Meteor gleißend vom Himmel, zieht das Aufsehen und ein wildes Wettrennen zum vermuteten Einschlagsort nach sich, so wie 1038 BF, als ein 200 Stein schwerer Gwen Petryl in die Muhrsape fiel. 🐉103

Gwen Petryl-Suche

Wer wenig begangene Orte wie die Unterstadt oder die Muhrsape auf der Suche nach Gwen Petryl durchstreift und über das Berufsgeheimnis *Wissen um Gwen Petryl-Fundstätten* verfügt (Seite 89), würfelt eine Sammelprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* –5, 12 Stunden, 7 Versuche. Während der Suche ist der Suchende den Gefahren und Begegnungen der Umgebung ausgesetzt. Bricht der Suchende bei 6 QS die Suche ab, würfle mit 2W6, bei 10 QS würfle mit 3W6 auf der nachfolgenden Tabelle. Bei einem Misslingen der Probe hat der Suchende seine Zeit in dem Gebiet verschwendet und ist sich sicher, dass dort keine Gwen Petryl zu finden sind.



Gwen Petryl-Stein

Gegenstand	Gewicht	Strukturpunkte	Preis
Gwen Petryl, sandkorngrößer	0,00075 Stn	1 StP	1 S
Gwen Petryl, gerstenkorngrößer	0,0075 Stn	1 StP	10 S
Gwen Petryl, fingerkuppengrößer	0,075 Stn	40 StP	100 S
Gwen Petryl, faustgrößer	0,75 Stn	80 StP	1.000 S
Gwen Petryl, kopfgroßer	7,5 Stn	120 StP	10.000 S
Gwen Petryl-Statuette, 3 Finger lang	0,3 Stn	40 StP	800 S
Leuchtlack, für 10 Rechtschritt	1 Stn	–	200 S
Pokal aus Leuchtglass	0,25 Stn	5 StP	60 S

Ergebnis	Größe	Menge
2-8	Gwen Petryl-Sand	herausgeseiht im Gesamtgewicht von 0,0075 Stein
9-11	gerstenkorngrößer	Anzahl: 1W3 x 1W3
12-15	fingerkuppengrößer	Anzahl: 1W3
16-17	faustgrößer	Anzahl: 1W2
18	kopfgroßer	Anzahl: 1

Geschenke des Efferd

Gwen Petryl, die größer als eine Faust sind, gelten als Eigentum Efferds und müssen vom Finder beim nächsten Efferdtempel abgegeben werden. Dort zeigt man sich gegenüber dem Finder mit Segnungen erkenntlich. Häufig sind auch Gegengaben aus dem Tempelschatz oder eine Aufwandsentschädigung in Form von Dukaten (in Höhe von 10 bis 20 Prozent des Marktwertes). Zwölfgöttergläubige scheuen die Unterschlagung oder den Diebstahl großer Gwen Petryl. Als Taten gegen kirchliche Gebote sind solche Handlungen schwere Delikte. **101**

Die Kirche verleiht oder verschenkt viele der großen Leuchtsteine an Bürger Havenas, oft mit der Maßgabe, das Licht des Gwen Petryl an einem ganz bestimmten Platz erstrahlen zu lassen – vor dem Haus, auf dem Dach, aber auch an seltsamen Orten wie einem kaum genutzten Kellergelass. Es heißt, die Geweihte sehen diese Plätze in Visionen des Meeressgottes.

Der Markt für Leuchtsteine

Havena ist aventurienweit einer der besten Orte, um Gwen Petryl zu kaufen. Bei Krämern, Juwelieren und auf dem Markt lässt sich der Stein zur Beleuchtung und als Schmuck erstehen. Im Ankauf bieten diese Händler etwa 80 % des üblichen Verkaufspreises. Gwen Petryl ist eine zollpflichtige Luxusware und wechselt auch häufig als Schmuggelgut den Besitzer.

Nach zahlreichen Funden kann der Preis in Havena für den Stein stark sinken, mitunter nach Großeinkäufen reicher Kunden aber auch steigen. Würfel für einen beliebigen Zeitpunkt mit 2W6, um das aktuelle Preisniveau zu bestimmen: 2-4: sehr günstig (50 %), 5-7: günstig (75 %), 8-9: normal (100 %), 10-11: teuer (150 %), 12: sehr teuer (200 %). Besondere Einzelstücke sind geringer von Schwankungen betroffen.

Bearbeiteter Gwen Petryl

Skrupellose Finder können einen mehr als faustgroßen Gwen Petryl spalten, damit die kleineren Stücke nicht mehr unter das Monopol der Efferdkirche fallen. Der Stein ist hart und schwer zu teilen, dazu ist eine Probe auf *Steinbearbeitung (Steine brechen)* –3 nötig. Mit Sammelproben auf *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)* –3 kann ein Gwen Petryl in eine gewünschte Form gebracht werden, z. B. die einer Kamee, einer Statuette, eines Mosaiksteins. Auch Becher, Gürtelschließen und Buchecken aus Gwen Petryl sah man schon. Fein zermahlener Gwen Petryl findet in blau leuchtenden Lacken Anwendung, die als Spezialität der Schiffsbemaler in Nalleshof gelten. Havenische Glasbläser fertigen aus Gwen Petryl-Sand blau schimmerndes Glas.

Beleuchtung

Die Brenndauer von Gwen Petryl ist unbegrenzt. Sichtmodifikatoren durch Dunkelheit werden im Schein eines kopfgroßen/faustgroßen/fingerkuppengroßen/gerstenkorngrößen/sandkorngrößen Steins pro 3/2/1/0,2/0,02 Schritt Radius wie folgt reduziert: –4/–3/–2/–1/0 Stufe(n). Gegenstände aus Leuchtglass scheinen so hell wie ein Gwen Petryl der nächstkleineren Größenkategorie. Flächen aus Leuchtlack scheinen nur so hell wie ein gerstenkorngroßer Stein.

Wissen um Gwen Petryl-Fundstätten (Geheimwissen)

Voraussetzungen: Sagen & Legenden 10

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte

Simiadanese Meisterwerke der Mechanik

Mit der Fertigung mechanischer und feinmechanischer Werke für betuchte Auftraggeber ermöglicht die Mechanika Simiadanese das Fortbestehen ihrer Werkstatt. Häufig braucht sie aber länger als bei Bestellung vereinbart. Lieber schiebt sie interessantere Projekte dazwischen, wenn sie glänzende Einfälle hat.

Am liebsten steckt die Mechanika ihr Genie in große Projekte und vertrackte Tüfteleien. Oft springt sie von einem Vorhaben zum nächsten, wenn sie einen Rückschlag erlebt oder ihr eine neue zündende Idee kommt. Sie wirbt gerne Abenteurer an, die ihre Konstruktionen erproben, sie selbst bei der Erprobung begleiten oder ihre Werkstatt vor Saboteuren des Konkurrenten Kuron Zirkeldreher (Seite 70) schützen.

In die Tiefe

Simiadanes *Aquaskope* sind konische Sichtkästen mit Glaseinsätzen, die vom Boot aus ins Wasser gehalten werden und den klaren Blick auf die Unterwasserlandschaft erlauben.

Tauchmasken aus gefettetem Leder und Linsen aus dünn poliertem Schildpatt verbessern die Sicht und schützen die Augen.

In einem Lagerhaus im Südhafen steht die *Tiefensucher* bereit, ein zehn Schritt langer Katamaran mit zwei Plattformen und einem Kran, an dem eine gläserne Taucherglocke (1,80 Schritt hoch, 3 Schritt Durchmesser) hängt. Sie wurde von havenischen Glasbläsern nach Plänen Leonardos angefertigt und dient bei Tauchgängen in der Unterstadt als Basis zum Luftholen. Ein Luftschlauch ermöglicht auch die Kommunikation mit der Oberfläche. Simiadane tüftelt an einer mobilen Version für Unterwasserfahrten, inspiriert von Berichten über Unterwasserschiffe aus dem Gildenland.

Die Eroberung der Lüfte

Ein kaiserliches Dekret aus dem Jahr 1004 BF, das die Arbeit an aeronautischen Konstrukten verbietet, hält Simiadane noch davon ab, die Flugapparat-Versuche ihrer havenischen Vorgänger Leonardo und seines Konkurrenten *Protasius Aurelius* wieder aufzunehmen.

Das *Levitron* (988 BF, Leonardo) war ein Heißluftballon, der für zwei Stunden bis zu 150 Schritt in die Höhe stieg. Er sollte Kaiser Reto als militärisches Spähgerät dienen. Aber Gareth war bald nicht mehr interessiert und strich den Auftrag. Teile des Fluggefährts lagern noch in der Werkstatt.

Der *Adler* (eigentlich: LWH Prinz Brin I, 1000 – 1027 BF, Leonardo) war ein Heißluftballon mit zwei pilzförmigen Luftkammern und einer Korb gondel für etwa sechs Personen. Ölbrenner mit Lampenöl füllten die Tuchballen mit heißer Luft. An zwei Pedalpaaren sitzend konnte man zwei Propeller aus Tiik-Tok-Holz bewegen, die den Adler vorwärts trieben (GS 2 bei Windstille). Ein großes Segel ermöglichte mäßiges Steuern. Ein Anker gab Halt

an Boden, Bäumen und Gebäuden, während zwölf Sandgewichte beim Abwurf einen Höhengewinn des Gefährts ermöglichten. Leonardo nutzte das Gefährt zur Aufklärung der Unterstadt und für Wetterbeobachtungen. 1004 BF wurde der Adler bei einer Bruchlandung auf einem Lagerhaus im Hafen beschädigt. Nach aufwendiger Reparatur kamen sein letzter Einsatz und sein Ende 1027 BF bei der Schlacht in den Wolken über Gareth.

Dagegen erwies sich der *Zappeling* (eigentlich: Wolkenstolz, 1006 BF, Aurelius), ein großes Luftboot mit Schraubenblättern und Tretmühle, als Reinform: Beim Jungfernflug vor den Mauern der Stadt kam das Gefährt nicht vom Fleck, sondern zappelte nur hin und her. Erfinder Aurelius ließ das Gefährt auf einem Heuboden nördlich Havenas einmotten, wo es noch immer liegt.

Schutz vor dem Götterzorn

Zur Verbesserung ihrer Reputation gegenüber Fortschrittsfeinden betont Simiadane gerne ihre Ideen zum Schutz der Stadt. Fortgeschritten (und zu einem Gutteil von Zwergen abgekupfert) sind Techniken zum Bau erdbebensicherer Häuser. Gegen Havenas Nebel hat sie die *Nebelschlucker* erfunden, Fackeln, in deren Umgebung sich Nebel auflöst (schlechtere Sichtverhältnisse aufgrund von Nebel werden in 2 Schritt Radius um eine Stufe verbessert). Natürlich spricht Simiadane nicht von dem speziellen alchimistischen Pech, das den Nebel bannt, sondern von der reinigenden Kraft des Feuers. Als Mammutprojekt preist sie ein *Flutsperrwerk* im Elderlif an, das Havena vor Überschwemmungen und Efferds Zornfluten schützen soll. Fasziniert ist Simiadane von Blitzen, die sie bei Gewitter von Türmen und Tempeldächern aus beobachtet. Metallkonstruktionen und Flugdrachen sollen ihre Kraft einfangen und nutzbar machen. Fieberhaft sucht sie nach Apparaten von Leonardos Lehrmeister *Aschimeter*, die laut seinen Aufzeichnungen irgendwo in Havena versteckt sein sollen. 🐾 100

Werkstück	angekündigte / tatsächliche Fertigungszeit	Preis
Aquaskop	W3 / W6 Tage	50 S
Blendlaterne mit Spiegeln, Schieber und Farbgläsern für Signale	2W6 / 3W6 Tage	60 S
Klappbarer Bratspieß (Patent Leonardo)	W6 / 2W6 Tage	30 S
Kompass, Metallgehäuse mit Gwen Petryl-Beleuchtung	2W6 / 2W20 Tage	120 S
Nebelschlucker-Fackel	1 / 1W3 Tage	1 S
Schnellfeuerarmbrust „Ucuri“ (wie Leichte Armbrust, aber LZ 7 Aktionen)	W6 / 3W6 Tage	230 S
Schwere Armbrust „Leonardo Original“ (RW 25/125/200)	W6 / 2W6 Tage	450 S
Sprungfederschuhe (GS +1, Sprungweite und -höhe +20%, Probe auf Körperbeherrschung bei Benutzung, um Stürze zu vermeiden, knirschen bei Gebrauch)	W6+3 / 3W6 Tage	150 S
Tauchmaske	W3 / 2W6 Tage	40 S
Vinsalter Ei, mit Aquamarin- und Perlenschmuck	W20+5 / 4W20 Tage	1.400 S
Wasserodem (Seite 91), als Alchimikum nur unter der Hand und als „Kräutermischung“ ausgegeben	W6 / W20 Tage	300 S

Gifte

Charyb'Yzz' Traum

Ein aus dem Gift der Bleichmuräne weiterverarbeitetes Rauschmittel, welches für körperliche Stärke, aber auch für geistige Verwirrung sorgt.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: +2 KO, +2 KK, Proben auf *Selbstbeherrschung* um 2 erleichtert, +2 *Verwirrung*, 1W6 SP / +1 KO, +1 KK, Proben auf *Selbstbeherrschung* um 1 erleichtert, +1 *Verwirrung*, 1W3 SP

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Kosten: 50 Silbertaler

Muränenbiss

Ein von der Bleichmuräne gewonnenes Gift, auf dessen Herstellung sich nur der Kult der Allesverschlingenden versteht. Es kann zu Totenbleiche weiterverarbeitet werden.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP/KR, schwere und düstere Halluzinationen (3 Stufen *Verwirrung*) / keine SP, düstere Halluzinationen (1 Stufe *Verwirrung*)

Beginn: 2 KR

Dauer: 3W6 KR / 2W6 KR

Kosten: 200 Silbertaler

Totenbleiche

Ebenfalls aus der Bleichmuräne gewonnen, verwendet der Kult der Allesverschlingenden dieses Gift, um Opfer langsam dahinsiechen zu lassen. Das Gift ist außerhalb des Kults praktisch unbekannt. Es entfaltet seine Wirkung, wenn es dem Opfer regelmäßig (etwa eine Portion pro Tag) zugeführt wird. Die Symptome ähneln teilweise der Efferdsieche: Das Opfer ist matt und leidet unter Sinnestrübungen. Später kommen Fieber, Hautausschläge und Halluzinationen vom Ertrinken hinzu. Stoppt die Einnahme, verschwinden die Einbußen durch das Gift binnen eines Tages.

Stufe: 4

Art: Einnahmegift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Verwirrung* pro zwei Tage, W6 SP pro Tag / 1 Stufe *Verwirrung* pro vier Tage, 1 SP pro Tag

Beginn: ein Tag

Dauer: bis zum Tod bzw. bis keine weitere Einnahme erfolgt

Kosten: 10 Silbertaler

Elixiere & Tinkturen

Wasserodem

Dieses blaue Elixier ermöglicht es, unter Wasser zu atmen und dadurch lange Tauchgänge zu vollziehen. Das angeblich von Neckern stammende Rezept ist einigen Alchimisten der Stadt bekannt. Da das Elixier unter das Alchimieverbot fällt, wird es im Geheimen hergestellt und gehandelt.

Typische Ingredienzien: eine Strähne schwarzes Neckerhaar, eine große Perle, 10 Skrupel Gwen Petryl-Staub, Kiemen eines Thunfisches, Seerosenblüten, ein halber Schank efferdgeweihtes Wasser

Kosten der Ingredienzienstufen: 100 Silbertaler pro Stufe

Labor: Archaisches Labor

Brauschwierigkeit: -2

Qualitätsstufen

1: Wasseratmung für 5 Minuten.

2: Wasseratmung für 10 Minuten.

3: Wasseratmung für 20 Minuten.

4: Wasseratmung für 40 Minuten.

5: Wasseratmung, Schutz vor Unterkühlung für 60 Minuten.

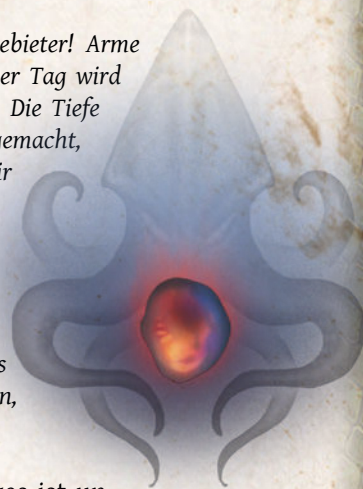
6: Wasseratmung, Schutz vor Unterkühlung für 120 Minuten.

Magische Artefakte

Das Krakenauge

»H'Na'Rho, wasserzwingender Gebieter! Arme aus der Tiefe, erhebet euch! Unser Tag wird kommen – so ist es versprochen. Die Tiefe Tochter hat uns ein Geschenk gemacht, dich zu rufen und zu preisen. Wir werden diese Gabe für uns gewinnen, bald schon, sehr bald. So träumte mir, hinter dem Sternenschleier, denn Charyb'Yzz hat zu mir gesprochen.«

—der Tiefe Enkel, Oberhaupt des Kults der Allesverschlingenden, 1039 BF



Die Herkunft des Krakenauges ist unklar, es befand sich jedoch lange Jahre in den Händen des Charyptoroth-Kultes. Mit seiner Kraft soll es den Kultisten möglich gewesen sein, eine Seeschlange herbeizurufen und ihr Befehle zu geben. Die Wenigen, die seiner ansichtig wurden, berichten davon, dass das Auge ungeahnte Beeinflussung bei jenen ausübt, die in seine Schlieren schauen oder seinem leisen Zischeln lauschen. Versprechungen von der Macht über das Meer und über das eigene Schicksal scheinen dabei eine Schlüsselrolle zu spielen.

Das letzte Mal eingesetzt wurde der dunkle Talisman im Jahr 1035 BF bei der Brautschau des jungen Prinzen Finnian ui Bennain. Aber selbst unter Einsatz all ihrer Kräfte konnten die finsternen Kultisten nicht verhindern, dass das Krakenauge in den Fluten vor Havena versank, ohne sein böses Werk zu vollbringen.

Bis heute suchen sowohl Abgesandte des Fürsten, die Hexen der Thorwaler, Geweihte des Efferd als auch die sich neu formierenden Anhänger der Charyb'Yzz nach diesem Kleinod, das ungeahnte Macht über die Bestien der Tiefsee und der Unterstadt verleihen soll. 🐙115

Herr über das Tierreich

Beherrschungsmagie kann nicht nur dazu dienen, die Gedanken von Kulturschaffenden zu beeinflussen, sondern auch, um Tiere zu kontrollieren. Wer einen Bären, einen Hai oder einen Adler beherrschen kann, der kann

»Es gefiel dem Launischen in seiner Unergründlichkeit, den Menschen Havenas ein Geschenk zu machen, als er erkannt hatte, dass sie durch die Große Flut geläutert waren. Er offenbarte es in der Grotte seiner getreuen Dienerin, der Drachenschildkröte Lata, und so gelangte die Efferdperle in den Alten Tempel. Eine makellos schöne Perle, schimmernd in tiefem Blau, von der Größe eines Apfels. Die Efferdperle verbreitet ein angenehmes, kühles Licht mit grünlichem Schimmer und schenkt allen, die den Geboten und Prinzipien des Alten Gottes folgen, Kraft und Zuversicht. Wir konnten erleben, dass sie sogar die Auswüchse der Herrin der Nachtblauen Tiefen zurückzudrängen vermag, seien es gedankliche Einflüsse oder sogar ihre verderbten Diener selbst. Ewiger Dank sei dem Unergründlichen für dieses Geschenk! Es gebe der Herr der Brandung, dass die ganze Siebenwindküste durch den Schein der Efferdperle geschützt werden kann, gleich dem von ihm aufgeworfenen Wall, der die Schrecken des Gildenlands von uns fernhält.

Doch wo uns das heilige Objekt blieb, um uns anzuleiten und zu stärken, ging den Widersachern das Krakenauge verloren, denn es versank in den tiefen, schlammigen Wassern der Unterstadt. Möge es der Unergründliche zu sich nehmen und es läutern, auf dass wir frei sind vom Wirken der Widersacher!«

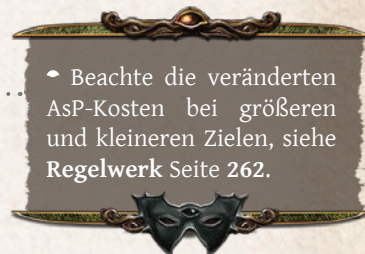
Zauberdauer: 4 Aktionen

Preis: unbezahlbar

Steigerungsfaktor: C

in den Grotten Latas, die deine getreue Dienerin ist. Ich nehme die Perle an mich und werde sie hüten. Und ich gelobe, dass ich versuchen werde, deinem Willen und deiner ewigen Strömung zu folgen, die uns den Weg weist. Hephardos Astateon, dein sei unser Wesen, dir zum Gefallen und zum Lobe!«
—Graustein, efferdgeweihter Bewahrer von Wind und Wogen zu Havena, 1002 BF

Die Efferdperle kam als Geschenk des unergründlichen Gottes genau 300 Jahre nach der Großen Flut zu den Menschen. Der Geweihte Graustein entdeckte sie beim Tauchen in Latas Kaverne. Sie gilt als Mahnmal an die Flut und



Die Efferdperle

Beschreibung: eine wunderschöne, etwa hühnereigroße Perle von makelloser Reinheit

Wirkung: Die Efferdperle ist ein Talisman des Efferd, der seinen Träger vor unheiligen Kreaturen aus der Domäne Charyptoroths beschützt. Sie erleichtert Zeremonien der Efferdkirche um 3.

Wer die Kräfte der Efferdperle einsetzt, kann einen Schutzkreis von 6 Schritt Radius um sich errichten, der alle Dämonen und mit Charyptoroth assoziierten Wesen (Krakonier, Hummerier, Charyptoroth-Paktierer,

Seeschlangen) davon abhält, sich zu nähern. Der Schutzkreis bewegt sich mit dem Träger und gilt als geweihter Boden. Damit ist es dem Talisman möglich, solche Wesen zu verletzen, wenn man sie in den Radius der Wirkung zwingt. Grundsätzlich versuchen die betroffenen Wesen, sich vom Wirkungsradius fernzuhalten. Gelingt ihnen das nicht und zwingt der Träger der Efferdperle sie in den Radius, können sie dort allerdings normal handeln. Die Wirkung hält QS Minuten an.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar

als Zeichen der Vergebung Efferds. Jeden Wassertag wird sie im Alten Efferdtempel (**T02**) den Gläubigen präsentiert. Gegen Kreaturen der Widersacherin Efferds, der Unbarmherzigen Ersäuerin Charyptoroth, wirkt sie wie

ein Schutzwall. Sie vermag es sogar, das verderbte Krakensilber zu läutern, das in unheiligen Tiefen des Meeres von seinen Bewohnern geborgen und zu verstörenden Artefakten verarbeitet wird.

Tauchregeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampf und Taktische Bewegung.



Luftanhalten

Wir sind uns bewusst, dass aventurische Helden damit im Vergleich zum durchschnittlichen irdischen Menschen sehr lange die Luft anhalten können. Das ist gewollt, um Helden möglichst lange eine Chance zu geben, nicht zu ertrinken.

Wann immer der Held keine Luft mehr bekommt, er also beispielsweise taucht, werden die Regeln von Erstickungsschaden angewandt.

• Nach jeweils 25 Kampfunden erhält der Held eine Stufe des Zustands *Betäubung*.

• Unabhängig davon erleidet der Held nach KO/2 Minuten pro Kampfrunde 1W6 SP durch Ersticken und Wasserschlucken.

• Vor dem Tauchen kann eine Probe auf *Schwimmen (Tauchen)* abgelegt werden. Für jede QS gewinnt der Held zu den jeweils 25 Kampfunden 6 KR hinzu, bevor er 1 Stufe *Betäubung* erhält.

• Für die Umrechnung von Minuten in KR kann man annehmen, dass 1 Minute 12 KR entspricht.

Langsamer Tod

Beim Ertrinken verliert man zunächst langsam, aber sicher das Bewusstsein (simuliert durch den Zustand *Betäubung* nach jeweils 25 Kampfunden). Wenn dabei jedoch die Zeit von KO/2 Minuten überschritten wird, beginnt man gleichzeitig mit 1W6 SP pro Kampfrunde Schaden durch das Ertrinken zu nehmen.

Bewegung schwimmend und unter Wasser

• Üblicherweise wird die GS eines normalerweise landbewohnenden Kulturschaffenden halbiert (GS/2), wenn er schwimmen oder tauchen will.

• Beim Tauchen wird diese GS durch die BE erhöht, sofern es hinunter in die Tiefe geht und die BE durch das Gewicht von Rüstung und Gegenständen entstanden ist.

• Zu Beginn des Schwimmens kann eine Probe auf *Schwimmen (Langstrecke)* abgelegt werden. Pro QS verkürzt sich die Zeit, die man zu seinem Zielpunkt benötigt, um 5 %.

• Bei Verfolgungsjagden auf oder unter Wasser werden die üblichen Regeln für Verfolgungsjagden verwendet, allerdings wird statt *Körperbeherrschung* das Talent *Schwimmen (Verfolgungsjagden)* verwendet.

Anstrengung beim Schwimmen

Schwimmen ist anstrengend, sodass der Schwimmer nach gewissen Zeitabständen Erschöpfung spürt.

• Nach 30 Minuten, die ein Held geschwommen ist, muss er eine Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* bestehen. Pro QS verlängert sich die Dauer, die er sich über Wasser halten kann, um 30 Minuten. Nach diesem Zeitraum muss er wieder eine Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)* ablegen.

• Für jede Probe auf *Schwimmen (Wassertreten)*, die in diesem Zusammenhang abgelegt wird, erhält der Held Zustandsstufen (siehe Tabelle Anstrengung beim Schwimmen). Er kann Stufen sofort mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* reduzieren, und zwar insgesamt QS/2 ausgewählte Zustandsstufen (also bei QS 5 beispielsweise 3 Stufen, etwa 2 Stufen *Betäubung* und 1 Stufe *Schmerz*).

• Es können keine Stufen durch die Probe abgebaut werden, die der Held schon erlitten hat, sei es durch das Schwimmen oder durch andere Situationen.

• Möchte ein Held sich nicht schwimmend fortbewegen, sondern nur über Wasser halten, dann muss er mit der Probe erst nach 6 Stunden beginnen.

• Ein Held, der den Status *Handlungsunfähig* erleidet, beginnt unterzugehen und muss sich mit dem Erstickungsschaden durch Ertrinken auseinandersetzen.

Anstrengung beim Schwimmen

Probe	Zustandsstufen
1. Probe	+1 Betäubung
2. Probe	+2 Betäubung
3. Probe	+3 Betäubung
4. Probe	+3 Betäubung, +1 Schmerz
5. Probe	+3 Betäubung, +2 Schmerz
6. und weitere Proben	+3 Betäubung, +3 Schmerz

Kampf im Wasser

Beim Kampf im Wasser sind drei grundsätzliche Gegebenheiten zu unterscheiden:

- ☛ Zum einen kann es vorkommen, dass sich der Unterkörper des Helden im kühlen Nass befindet, das Wasser also mindestens bis zur Hüfte, nicht jedoch bis zu den Achseln reicht. In diesem Fall muss er eine Erschwernis von 2 auf alle Attacken und Paraden hinnehmen, ist jedoch ansonsten nicht weiter eingeschränkt.
- ☛ Kann er zwar noch auf festem Grund stehen, ist jedoch über die Achseln hinaus von Wasser umgeben, erhöht sich die Erschwernis auf 4. Zudem ist es ihm nicht mehr möglich, Kettenwaffen oder Fernkampfwaffen einzusetzen, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen halbieren sich die erzielten TP, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen weiterhin vollen Schaden anzurichten.
- ☛ Befindet sich der Held im Wasser und hat er seine Füße nicht auf festem Grund, erhöht sich die Erschwernis auf 6. Kettenwaffen oder Fernkampfwaffen können unter Wasser nicht eingesetzt werden, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. Bei Attacken mit anderen Waffen werden die erzielten TP geviertelt, nur Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen vermögen immerhin halben Schaden anzurichten. Zudem können keine Aktionen unternommen werden oder Situationen entstehen, die einen festen Boden erfordern. Insbesondere ist es nicht möglich, das Manöver Zu Fall bringen einzusetzen, oder andere Manöver, deren Auswirkungen den Status *Liegend* zur Folge haben. Generell gilt, dass man unter Wasser nicht den Status *Liegend* erleiden kann. Unter Wasser ist es auch ohne Geländemerkmale möglich, sich eine *vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen. Dafür wird jedoch nicht wie üblich auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gewürfelt, sondern stattdessen auf *Schwimmen* (Kampfmanöver). Auf der anderen Seite wird die Fortbewegung gehemmt, sodass sich die GS eines Helden halbiert, wenn er sich schwimmend fortbewegt. Die Halbierung findet vor eventuellen

Abzügen durch Belastung oder anderen Faktoren statt. Auch sind die Regeln für den Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 314) zu beachten, da sich ein Kämpfer im Normalfall nicht unbegrenzt unter Wasser aufhalten kann, ohne zu ertrinken.

Kampf im Wasser

Situation	Modifikator auf AT und PA
Wasser reicht bis zur Hüfte	-2
Wasser reicht bis zur Achsel	-4
Kampf im bodenlosen Wasser	-6

Sicht unter Wasser

Die Sicht unter Wasser wird wie üblich von Sichtmodifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 348) beeinflusst. Dabei kommt es vor allem auf zwei Faktoren an: die Gewässerart und die Lichtverhältnisse aufgrund von Tageslicht und Tauchtiefe.

Gewässerart

- ☛ In Flüssen mit klarem Wasser oder im Meer kann man bis zu 10 Schritt weit ohne Sichtmodifikator sehen. Jeweils weitere angefangene 10 Schritt sorgen für eine Stufe Sichtmodifikator.
- ☛ Bei trüben Seen und leicht verschmutztem Wasser reduziert sich die Sehreichweite ohne Sichtmodifikator auf 5 Schritt. Für jeweils angefangene weitere 5 Schritt nimmt der Modifikator um 1 Stufe zu.
- ☛ Tümpel, schlammiges Wasser oder algenverseuchte Meerengebiete sorgen dafür, dass man nur 1 Schritt weit sehen kann, ohne einen Modifikator zu erleiden. Pro angefangenem weiteren Schritt erhöht sich der Sichtmodifikator um 1 Stufe.

Tauchtiefe und Tageslicht

- ☛ Die ersten 10 Schritt Tiefe sorgen für keine weiteren Auswirkungen.
- ☛ Jeweils weitere angefangene 10 Schritt reduzieren die durch die Gewässerart bestimmte Sichtreichweite um 50 %. In trüben Seen würde beispielsweise bereits nach mehr als 2,5 Schritt eine weitere Stufe Sichtmodifikator gelten.
- ☛ Alle Angaben gelten bei Tageslicht. Bei Dunkelheit herrscht unter Wasser immer Sichtmodifikator Stufe 4.
- ☛ Lichtquellen können eventuell die Sichtmodifikatoren senken, falls sie unter Wasser funktionieren. Dies ist bei entsprechender Ausrüstung und bei entsprechenden Zaubern oder Liturgien vermerkt. In diesem Fall wird das Wasser einfach wie Dunkelheit behandelt.

INDEX

Abyssal	34	Delphinregatta	46, 67	Garnison	23, 24
Aema	61	Delta des Großen Flusses	10, 29, 56, 72, 76, 82, 83	Garnison der Seekrieger	14
Aifiall	37, 39	Diaran ui Bennain	74	Gebeinfeld	13, 61
Ailkes Aalorama	13	Diril Dennard	15	Gerard Ongswin	26
Aillil Andara Galahan	16	Domnall Dalpert	26, 70, 72	Gezeiten	8, 9
Alamair Ehrwalt	27	Donf	30	Gharn Morgain	16
Alberniafest	45	Dorchabhan	29, 32	Gilia (Geweihthe)	34
Albernisches Raufen	48	Doto Runwald	17, 35	Gilia Curnabar	24, 48
Allain Ruggard	26	Drachenschiff (Herberge)	18	Gischtf Feuer (Gwen Petryl)	34
Allesverschlingende	62, 71, 74, 75	Drachenzunge (Schwert)	24	Glasen	8
Alte Marschen	16	Drei Kronen (Gwen Petryl)	37	Gleißende Wächter	64
Altenfaehr	10, 31	Dreikronen-Druckerei	26	Golaulif	11
Alter Geschützturm	11	Dreizack (Schiff)	21	Golgariana	13
Alter Schwank	18	Drohflut	8, 19, 33	Gortum ui Bennain	74
Ältestenrat	23, 46, 50, 51, 72, 73, 76	Duell um Albernia	73	Gostrabal	31, 64
Altstadt	6, 11, 45, 76	Duirba ni Llodowan	18	Graustein	33, 34, 65, 92
Altumarn	73	Dunkelwasser	69	Große Fluss, der	8, 42, 72
Alveran (Ort)	31	Efferd	33, 61	Große Flut, die	8, 40, 73, 74
Alveransschein (Gwen Petryl)	23	Efferdbrüder	7, 13, 18, 32, 67	Großmast	17, 71
Alwin Kupferhaar	32	Efferdfeuer	88	Gumbald Guthbrod	17
Am Palastgarten	23	Efferdhilf der Blaue	40	Gute Güter Guthbrod	17
Apotheke Ehrwalt	27	Efferdkirche	33, 61	Gwen Petryl	9, 11, 34, 50, 61, 74, 88
Arbolan Havena	7, 72	Efferdperle	33, 46, 74, 92	Gwydin	11, 32
Archon Megalon	37	Efferdschule	13, 14, 33, 34, 65	Hafen	18, 31, 32, 49, 51
Ardach Herlogan	7, 23, 26, 46, 47, 70	Efferdtempel, Alter	13, 23, 29, 33, 75	Hafenmeister	19, 20
Ardis Bragold	72	Efferdtempel, Neuer	23, 33	Hafenmeisterei des Binnenhafens	20
Arlaine Raidric	16	Efferdwelle	44	Hafenmeisterei des Seehafens	19
Arna Sorinnan	15	Eghina Maegharin	23, 62	Hafenmeisterei des Südhafens	20
Arvun	31, 46	Egtor II. Ulanan	73	Hafenstraße	12
Asa Anjuhal	36	Egtor Ulanan	42, 73	Hafner	22
Aschimeter	90	Eilabhan	29	Hafnersprook	22
Aventurischer Bote	76	Eirbre	31	Halamak	22
Baasleute	22	Elderlif	10, 12, 30, 56	Halman ui Bennain	26, 74
Badehaus Nixenquell	26	Elf Zwölfgötter (Darstellung)	39	Halplatz	24, 50
Baltrir	8	Elfida Brenner	21	Harloran	27
Barmherzigkeit (Schiff)	19	Elida von Salza	46	Haus der Efferdbrüder	18
Basilisk	31, 32, 43	Elidasfahrt	46	Haus der Göttlichen Woge	23, 33, 62
Befinna Cheagain	26	Ellerdorns Hof	32	Haus des Stadtvogts	23, 46
Beleman	8, 61	Elodiron Kristallglanz	38, 72	Havena (Kapitän)	7, 72
Belemanswall	9, 11	Emeraldmauern	11, 74	Havena Bullen	25, 34, 74
Bennain-Damm	9, 12, 14, 14, 28, 46	Emmeran Stoorrebrandt	39	Havenabier	27, 49
Bestattung	61, 72	Engstrand (Familie)	21, 47, 49	Havena-Fanfare	26, 72, 73
Betretungsverbot der Unterstadt	50	Erste Esche	35	Havenafeuer	9, 32
Binnenhafen	13, 14, 20	Esche und Kork	17, 34	Havenapalast	7, 26
Blaue Frau, die	68, 72	Eschenwald	25	Heimkehrtrunk	44
Blauer Zyklus (Gwen Petryl)	36	Etel Bragold	72	Hemwits herrliche Heringe	13
Bleichmüräne	52, 91	Ewerführer	22, 69	Henkerin von Havena	12, 71
Blodabhan	29	Faerwyn Wogenhof	36, 67	Herlogan (Familie)	47
Blodbrook	9, 12, 50, 71	Fann Saordubh	12, 47	Herr Grünstenk	28
Blutige Branwen	43	Farindel	32, 39	Hesindetempel	26, 29, 72
Bori-Shan	68, 65, 72	Fedora (Schiff)	21	Hohelucht	30
Boron	62, 75	Feenkult	62	Horoban	8
Boroninsel	6, 7, 9, 12, 13, 18, 61, 82	Feenquell (Quelle)	32	Hungerturm	16
Borontempel	13, 44	Feenquell (Schloss)	32, 37, 74	Hüterin des Raben	13
Bran Juce	37, 38	Feldmark	22, 82	Hypokaustum	36
Branwen Bruadhir	7	Fest der Freuden	46	Idra ni Bennain	32, 37, 74
Branwen, die „Hexe“	29, 67, 68	Fest des Flussvaters	45	Igwun Blyain	18
Brodem	8, 12	Feuerblüse	9, 32	Ila	9, 30, 32
Broinfinnd Necht	16	Fiering	32	Imman	74, 76
Brückwart	15	Finian Borotraen	47	Immanstadion	25, 45
Brynn Gathris	35, 71	Finnian ui Bennain	36, 65, 74, 76	Imo Wolter	17, 72
Bukenbrinn	46	Fischerfest	7, 45	Ingerimtempel	18
Caergyl	31, 71	Fischerort	13, 82	Instrumentenbauer Allain Ruggard	26
Caerwyn ui Merodin	17, 47, 49, 71	Fischmarkt	13	Invher ni Bennain	74, 76
Caranthu	8	Fleetenkieker	9, 22	Isida Engstrand	47
Carlog	15, 30, 60	Flussdämon	12	Isora von Elenvina	40, 74
Carrag Doinan	31	Flusslotsengilde	12, 47	Jahrhundertflut	8
Carrag Luul	31	Flussvater (Schiff)	21	Jammorgasse	15
Cavalliere Cranium	66	Flussvater, der	10, 11, 15, 29, 44, 45, 62	Kaiputten	22
Caye	35	Flut von Albernia	72	Kajubo	60, 78
Cerntacht Conchobairson	24, 73	Freies Königreich Albernia	73, 76	Kanzler Alberbias	37, 70
Charyb'Yzz	62, 91	Funkelnde Elida (Gwen Petryl)	34	Kapitän der Kapitäne	47, 71
Charyptoroth	60, 62, 91, 92	Fürst von Albernia	65, 74	Karyba	32, 62
Clamora	25	Fürstenallee	17, 23	Katla	8
Colga na Naomh, Karavelle	21	Fürstendamm	9, 11	Kettenhemd des Heiligen Raidri	43
Crunalif	29	Fürstenpalast	23, 36	Khare Kelberns	15
Cuanu ui Bennain	7, 39, 74	Fürstenschänke	23	Khorenas Bande	32
Cullain Nebelstecher	35, 66	Fürstgemahlin	9, 70	Kinder der Mondenhalle	54
Cumal Ongswin	26, 47	Fürstliche Münze	23	Kohlenschwitzer	22
Cusimo Garlichgrötz von Grangor	49	Galwin Caeldric	43	Königin Kusmara (Schiff)	21
Dela	31	Garethor Tor	11, 24	Kornwender	22

Krakenaugen, das	62, 91, 92	Ordhana Aedan von Havena	24	Stadtarchiv	23, 72
Krakenfleet	20, 14, 11	Orkendorf	16, 27, 42, 83	Stadtgarde	24, 29, 48
Krakeninsel	14, 64, 82	Orkenkrätze	16	Stadthaus	23, 72
Krakeninsulaner	14, 15, 82	Orksklaven	72	Stadtmark Havena	70, 46
Krakenkönig	17	Ozeanier	53, 54, 87	Stadtpark	17, 24
Kriegerakademie Ruadas Ehr	24, 48	Pekkarin (Familie)	48	Stadttor	11, 51
Kult der Allesverschlingenden	62, 74, 75	Pentagrammer von Vinsalt	64	Stadtvoigt	23, 46, 50, 76
Kuriositätenladen Runwald	17	Perainetempel	27, 32	Stele der ersten Siedler	13
Kuron Zirkeldreher	70, 89	Perwinge (Familie)	48	Stern von Lamahria (Gwen Petryl)	20
Kurzug	72	Pfalz Siebenwind	32	Sternenfall	62, 74, 88
Kusas Krabbadies	13	Pfalzgrafschaft Berngau	29	Sternwarte	25
Lando Dielbrack	21	Piraterie	32, 49, 50	Steuern	51
Lata	28, 33, 61, 73	Pliskern (Familie)	48	Stille Tide	74
Laternenmacher Igwin Blyain	18	Praiadane von Hohenfels	24, 70	Stoeker Kupferbart	41
Lavelin	32	Praiosfest	45	Streunerduell	16
Leonardo der Mechanikus	41, 66, 74	Praioskrause	63, 64	Sturmflut	8
Leuchtturm Havenafeuer	9, 32	Praioestempel	8, 24, 64	Südhafen	11, 20, 83
Liailla	61	Premier Feuer	45, 49, 51	Südtor	11
Libana	34	Prinzessin Yasmina (Schiff)	21	Sula	35
Lidderfleet	11, 14, 20	Prinzessin-Emer-Brücke	10, 27, 74	Sulpiz Agilfried	34
Lingard Wulfsdottir	38, 39	Protasius Aurelius	90	Tag der Befreiung	7, 46
Lothur Aendruw	43	Rahjapark	15	Tag der Erneuerung	46
Lotse	10	Rahjatempel	15, 83	Tag der Großen Flut	46, 65
Lotseninsel	9, 32	Ranziger Toss	22, 69	Tag der Jagd	46
Lotsenstraße	12	Rastburger (Familie)	47	Tag des Schwurs	45, 48
Lulanie	30	Rat der Kapitäne	14, 47, 50	Tag des Wassers	7, 45
Magiebegabung	63, 64	Rateral Bedwyrr Sanin	65	Tageslauf	8
Magiefeindlichkeit	63, 64	Rateral Sanin XII.	14	Talagh Cladrim	32
Magieverbot	27, 49, 63, 73	Ravendoch	10	Talagh Gorn	14, 69, 73
Maire Leana	32	Redaktionshaus der Havena-Fanfare	26	Talena ni Bennain vom Draustein	70
Maire von Dela	37, 38	Reochaid	24	Thalaria (Schiff)	21
Maraiche (Werft)	12, 48	Rethis	23, 35	Thalionmel Agilfried	34, 35, 71
Margoris Priam	17	Rhonwin ui Kerkill	26	Thaumaturgische Akademie	73
Marhada (Schiff)	21, 65	Rhonwin ui Notorn	36, 47	Theater an der Gauklergasse	15
Marschen	15, 82	Rhys Braelgharn	42, 43	Thorn Weishaar	25, 55
Marschentor	11	Risus	25	Tiefe Enkel, der	91
Marteniel (Dame)	15	Rohaja von Gareth	39	Tiefendorn	34, 88
Marteniel (Haus)	15	Rohal der Weise	26, 39, 73	Toras ui Bennain	37, 40, 73
Maskenmuseum	25, 55	Ronan zu Naris	37, 70	Tote Hand	36
Meerscham (Karavelle)	74	Rondras Einkehr	24	Totenfest	45
Meisterin des Bundes	24, 70	Rondratempel	24, 73	Totenfloß	61
Meisterwerke der Mechanik	89	Rondriane Kevendoch	16, 47	Totenpier	18, 61
Meriwen Bleichbruck	36, 47, 70	Rondrikan	8, 61	Trauriges Herz	15
Merka Pekkarin	74	Ruada ni Bennain	24, 73	Traviatempel	24, 31
Mislara ni Maraiche	12, 47	Ruadh ui Bennain	64	Trippenträger	16
Mondra Tylluan	26	Rudraighe Gaothan ni Direach	24, 70	Tsatempel	14
Mondsamt	56	Safiriel	26	Unterfluren	26, 83
Moorburg	42, 50, 74	Salzfass (Taverne)	18	Unterstadt	28
Moorleiche	53, 11, 31, 32	Sanin	32	Vera Ailina Sonan	39
Muhsape	29, 42, 50, 76, 82	Sanin der Ältere	40, 72, 76	Verbot der Sklaverei	50
Nacht der Ahnen	45	Saordubh (Familie)	48	Vergnügungsschiff Rethis	7, 23, 35
Nahema	40, 72, 77	Saordubh (Werft)	12	Vogtgarde	23, 46, 48
Nahema von Dela	31, 73, 75	Scanlail ni Uinin	24, 48, 79	Vornan Taahc	12
Naitrach	31, 32, 43	Scharfrichterhütte	12	Wachsfingerringkabinett	24, 38, 41
Nalleshof	17, 19, 27, 83	Schatzinsel (Taverne)	22, 29	Waern Poschrat	22
Nalleshofwache	18	Schauerbörse	8, 19, 22	Wahrerin der Ordnung	24, 70
Namen	44	Schauerleute	22	Waisenhaus	24
Nebel	8	Schipperkrug	13, 18	Wasserodem	90, 91
Nebelgeister	51, 76	Schlacht bei Hammer und Amboss	74	Wassertore	11
Nechts Menagerie	17	Schlacht von Feenquell	74	Weidenau	10
Necker	53	Schlangentang	60	Weißer Arbolan, der	19
Neckerdreizack	55, 57, 87	Schmuggel	22, 50, 51	Werft	12, 47
Neckerkraut	30	Schneider Aradin	27	Windehag	30
Neckerrausch	54, 57	Schwertfest	45	Winschleute	22
Neckersklaverei	48, 56, 74	Schwertschule Uinin	24	Wintersonnenwende	46
Neuhaven	10	Schwertgesellin	48, 79	Wogenschaum (Gwen Petryl)	15
Neustadt	22, 76	Seefreiherrschaft Ila und Eiras	30	Wogenwerfer	54
Nhywyll	69, 72	Seehafen	11, 19	Wolters Krämerladen	17
Niamad ui Bennain	46, 47, 73	Seekadettenschule	7, 14, 47	Yanne Binsen	14
Niamh Flutseherin	38	Seelotsengilde	12, 47	Yassia	31, 64, 71
Niamh Schlappmaul	26	Seeschlacht vor Havena	74	Ybalio	68, 67
Nixenriff	9, 32	Selma Bragold	72	Yonahoh	28, 62, 74
Nordtor	11	Senach Necht	17	Yurro Aradin	27
Norrasch der Nebelbart	8, 44	Shafir der Prachtige	39	Zehntfest	45
Nostrianer Tor	11	Sheilean	31	Zeitzeugen	72
Nuianna	8, 44, 61	Sieben Winde, die	7, 61	Zepter der Könige Alberias	37
Numenfleet	11, 15	Siechenhaus	19, 27	Zollbrücke	10, 12, 20
Numinokerion	32, 72	Siechenschiff	19	Zölle	30, 49, 51
Numinoru	32, 43, 62	Simiadane Spectalli die Mechanika	41, 66, 89	Zornbrecht	23
Oase der 1.000 Freuden	7, 24	Simiadanes Werkstatt	41	Zum Aal	15
Obair Duggan	14	Sinjer Emer ni Bennain	70	Zum Gareth Tor	26
Oberfluren	23, 50, 83	Sommersonnenwende	45	Zum Goldbutt	14
Ongswin (Familie)	47	Sperrkette	20	Zum Goldenen Drachen	17
Ordhan Faic	71, 22, 29	Spukspeicher	14	Zum Scharfen Hobel	12

MYSTERIA & ARCANA



Havena bietet eine breite Palette an Abenteuermöglichkeiten, wobei jeder Stadtteil einen anderen Schwerpunkt besitzt. Alt- und Neustadt eignen sich für gesellschaftlich orientierte Detektiv- und Intrigengeschichten. Die Unterstadt vereint Gruselstimmung mit Entdeckungs- und Dungeonabenteuern. Für Wildnisabenteuer bietet die Muhrsape Herausforderungen. Kampfbegegnungen reichen von Wolfsratten und betrunkenen Schlägern bis hin zu Charyptoroth-Paktierern und Riesenoktopoden. Prägende Spielelemente sind der Efferdglaube, das Magieverbot, die melancholische Nebelstimmung, der Schmuggel und die oft unterschwellig, aber immer wieder in den Alltag hineinwirkenden übernatürlichen Phänomene wie Feen, Necker, Geister, Gwen Petryl-Niederschläge, finstere Kultisten und Streitigkeiten zwischen Kirchen.

Zum Spiel in Havena

Bekannte Gesichter

Nutze eine Handvoll wiederkehrender Meisterpersonen und Orte, um die Helden mit Havena vertraut zu machen. Als Ortskundiger und Verbündeter kann der Seelotse *Cullain Nebelstecher* dienen, während das *Esche und Kork* das Zeug zur Stammtaverne hat. Auftraggeber, Mentoren und Informanten gleichermaßen können der Hochgeweihte *Graustein* (Efferdkirche, Kampf gegen andere Meereskulte), die Mechanika *Simiadane* (Forschung, Erfindungen) und Kapitän *Faerwyn Wogenholf* (Hafen, Seeleute, Schiffsreisen, auch als zunächst unerkannter Antagonist) sein. *Branwen* bietet sich als Führerin in die Unterstadt an. Ist die Stadt in größerer Not und haben sich die Helden bereits einen Namen gemacht, kann sie Fürst *Finnian ui Bennain* um ihre Dienste bitten.

Typische Herausforderungen in Havena

Für unerfahrene bis erfahrene Helden

- ☛ nachts auf dem Bennain-Damm Wache halten
- ☛ eine Gruppe Efferdpilger durch die Muhrsape geleiten
- ☛ eine Wolfsrattenplage in den Gassen bekämpfen
- ☛ mit einer ansteckenden Krankheit infizierte Seeleute rechtzeitig vor Ausbruch der Seuche aus Vergnügungstätten in Nalleshof holen
- ☛ einen verschwundenen Fischer aus einem nahen Bereich der Unterstadt retten
- ☛ eine Bande Schmuggler auffliegen lassen
- ☛ Eingesperreten im Orkendorf bei Hochwasser helfen
- ☛ als Unterwelt-Held den verborgenen Phextempel finden



Gängelung der Zauberkundigen?

Das Magieverbot schränkt magiekundige Helden stark ein. Insbesondere Helden, die Magie ganz offen ausüben, wie Magier und Elfen, können schnell mit dem Gesetz in Konflikt geraten.

Wenn du ein Abenteuer oder eine Kampagne in Havena leiten willst, besprecht es in eurer Spielrunde. Je nach eurer Einstellung und eurem Gruppenvertrag kann diese Bürde als rollenspielerische Herausforderung, aber auch als Gängelung und Einschränkung gesehen werden. In diesem Fall könnt ihr euch auf eine Kompensation einigen und beispielsweise Zauberkundigen 15 bis 30 AP extra zur Verfügung stellen, die sie in temporäre oder dauerhafte Vorteile investieren dürfen.



Für kompetente und meisterliche Helden

- Konterbande durch eine Schmuggelroute der Unterstadt bringen
- ein Attentat auf den Fürsten verhindern
- Talismane und Relikte des Numinoru-Kultes an sich bringen
- Gefangene aus Königin Nhywylls Unterwassergefängnis befreien
- den Skandal um einen Neckersklaven in einem reichen Haushalt aufdecken
- erfolgreich an der Delphinregatta teilnehmen
- die Werkstatt Meisterin Simiadanos gegen Anschläge eines Konkurrenten schützen

- einen Schatz aus der Unterstadt bergen
- einer Piratenbande das Handwerk legen
- aus der Moorborg ausbrechen
- ein Blutopfer aus den Fängen des Kults der Allesverschlingenden retten
- verhindern, dass Charyptoroth-Anhänger in einem Ritual die Efferdperle entweichen und gegen ihren eigentlichen Zweck richten.

Für brillante und legendäre Helden

- den Basilisken Naitrach töten
- Nahemas Turm erfolgreich plündern (**Aventurischer Almanach** Seite 252)
- die Kräfte der streitenden Kulte Numinorus und Efferds vereinen
- Yonahoh zurückschlagen und die Pforte des Grauens erneut versiegeln

Heldenbelohnungen

Wer sich um die Stadt verdient macht, kann von der Obrigkeit Ehrungen und Geschenke erwarten. Geld (bis zu 50 Silbertaler bei kleinen Diensten, bis zu 1.000 Silbertaler bei großen Diensten, dazu Aufwands- und Verlustentschädigungen) ist eher unüblich. Häufig sind Einladungen in die Fürstenloge für ein Immanspiel oder zu einem Ball im Fürstenpalast, eine meisterliche Waffe oder ein Pferd aus gutem Stall. Möglich ist auch das Angebot, in die Dienste der Stadt zu treten, etwa als Weibel der Stadtgarde.

Ehrungen

Edle/r von Havena

Form: silberner Edlenreif mit vier Perlen

Verliehen für: große Verdienste um Stadt und/oder Umland (ein Dutzend Träger)

Verliehen durch: Stadtvogt von Havena, Fürst von Albernia

Effekt: Vorteil Adel II, die Erhebung in den Rang eines Niederadligen ist die höchste Ehrung der Stadt. Als Edler hat man Recht auf die Anrede „Euer Wohlgeborener“. Der Titel ist nicht erblich. Eventuell wird er zusammen mit einem kleinen Stück Land im Umland vergeben.

Efferdsfreund

Form: Muschelamulett mit Zeichen Efferds

Verliehen für: Dienste für die Efferdkirche (ca. 100 Träger)

Verliehen durch: Efferdgeweihte, Efferdbrüder

Effekt: die Einstellung (**Regelwerk** Seite 288) eines Efferdgläubigen verbessert sich gegenüber dem Träger um eine Stufe, maximal bis Stufe 7.

Havenakrone in Bronze/Silber/Gold

Form: Edelmetallspange in Kronenform

Verliehen für: kleine/mittlere/große Verdienste um die Stadt (ca. 100/30/10 Träger)

Verliehen durch: Ältestenrat, Rat der Kapitäne

Effekt: die Einstellung (**Regelwerk** Seite 288) eines Haveners verbessert sich gegenüber dem Träger um eine Stufe, maximal bis Stufe 6/7/8.

Latas Mut

Form: große Panzerschuppe, die an einem einfachen ledernen Halsband befestigt ist. Die Schuppen sollen vom Körper der Drachenschildkröte Lata stammen und werden im Alten Efferdtempel zum Amulett gefertigt.

Verliehen für: Kampf gegen Charyptoroth und ihre Wesenheiten, Hilfe bei Unglücken auf See (ca. zwei Dutzend Träger)

Verliehen durch: Efferdgeweihte

Effekt: der Träger kann insgesamt dreimal ein Göttliches Zeichen (QS 4) Efferds herbeirufen.

Geheimnisse Havenas

Geister im Südhafen ☠12

In den Dunklen Zeiten stand im heutigen Südhafen eine Thorwalersiedlung, die lange friedlich neben Havena existierte. 357 v.BF kam es jedoch zum Streit und zur

Woche des Blutes: Die Havener machten hunderte Nordleute nieder und die Siedlung geriet in Vergessenheit. Nur der Name Blodbrook, der langsam vom Namen Südhafen verdrängt wurde, erinnert noch an das Massaker.

Vor kurzem störten Bauarbeiten an einem neuen Lagerhaus jedoch das alte Massengrab. Unruhige Geister erwachten, die es nach Vergeltung gelüstet.

Die Boroninsel ♡¹³

Der alte Bau ist ein Relikt aus der Zeit vor Bosparans Fall, als Boron in Havena reger und mit reichen Opfergaben verehrt wurde. Aus dieser Zeit stammen viele Vermächtnisse, Schätze, aber auch Bürden, die der verschlossene Kult heute trägt. Dazu gehört auch, dass der Borontempel heimlich Vampiren eine Heimat bietet, die sich dem Totengott verpflichtet haben. Diese *Kinder der Nacht* nutzen ihre untote Existenz, um skrupellose Vampire des Namenlosen, die *Kinder der Finsternis*, zu jagen. Tempelvorsteherin Sagarta, den meisten Havenern nur als *Hüterin des Raben* bekannt, zählt selbst seit vielen Jahren zu den Kindern der Nacht. Wie alt sie wirklich ist, weiß niemand zu sagen. Die seit Jahrhunderten gleiche Beschreibung der Hüterin deutet zwar ein hohes Alter an, aber genauso gut können die Erzählungen sich auch auf verschiedene, ähnlich aussehende Frauen beziehen.

Fischerort

Spukspeicher ♡¹⁴

Im Spukspeicher (FI02) haust ein Klabautermann, der sich einfach *Klabauter* (2,5 Spann groß, runzlige grüne Haut, zu großer Dreispitz) nennen lässt. Er wird zu seiner Schande schnell seekrank und ist verliebt in Schachteln, Kisten, Körbe, Fässer und andere Behälter, die er hier nach Lust und Laune sammelt, stapelt und bewacht wie einen Drachenhort. Schenkt man ihm ein Behältnis, bedankt er sich mit Klatsch über den Hafen oder mit einem kleinen magischen Dienst.

Die Krakeninsel ♡¹⁴

Unter den zugeknöpften Hemden und hinter den geschlossenen Fensterläden der Krakeninsel verbirgt sich mehr, als man ahnen könnte. Hier liegt das Aquamarinportal, einer von mehreren Zugängen zur Pforte des Grauens der Charyptoroth (Seite 108). Es beeinflusst den Charakter des Stadtteils in mehrfacher Weise.

Der Laichplatz

Die Verzahnung von dämonischer Aura, göttlichem Siegel und feeischer Magie scheint eine besondere Wirkung auf Krakenmolche zu haben. Bevor die Insel bebaut wurde, versammelten sich die Kreaturen zu Dutzenden regelmäßig alle paar Jahre auf der Insel und ihren Schwemmkanälen, um wild zu balzen und zu laichen. Im Zentrum des Gewühls lag ein großer Teich, der Zugang zum Aquamarinportal Nhywylls (siehe unten).

Seit der Mensch um 600 v.BF die Insel erobert hat, verirren sich nur hin und wieder noch einzelne Krakenmolche, ihrem Urtrieb folgend, in die Kanäle. Dort treiben sie ihr Unwesen, bis die Bewohner sie erlegen.

Das Nymphäum Königin Nhywylls

»Iss das auf! Oder in der Nacht kommt dich Königin Nhywyll besuchen. Die muss dann weinen und füllt deinen Mund und deinen Bauch mit dunklem Wasser. Bis er platzt.«

—Ermahnung an Kinder auf der Krakeninsel

Die steifen Traditionen der Krakeninsulaner, die so seltsam zwischen den pragmatischen Fischerorten und den lebenslustigen Marschenern gepflegt werden, sind kein Selbstzweck. Sie gehen auf den Einfluss eines uralten Wesens zurück, in dessen Händen das Schicksal der Krakeninsel liegt. Vor langer Zeit hatten die Götter die Nymphe Nhywyll zur Wächterin des Aquamarinportals in einem tiefen Quellsee der Krakeninsel erhoben. Gemeinsam mit ihren Töchtern, der Brandungsnympe Alwashan, der Gezeitennympe Solashan und der Gischnympe Mirashan, erfüllte sie die Aufgabe für Jahrtausende und hielt in der kleinen Feenwelt, die am Portal existiert, die verderbliche Aura der Pforte des Grauens im Zaum. Als um 600 v.BF die ersten menschlichen Siedler auf der Krakeninsel erschienen, hieß sie das Geschlecht der jungen Sterblichen willkommen. Sie gewährte ihnen Trinkwasser, den Bau von Häusern und Schutz vor dem niederhöllischen Einfluss der Pforte des Grauens. Die Menschen verehrten Nhywyll als Quellkönigin und überbauten das Aquamarinportal mit einem Nymphäum, einem Wasser- und Feentempel.

Nhywylls Töchter pflegten lebensfrohen Umgang mit den Fremden, tranken ihren Wein und kosteten von ihren Freuden. Mirashan verlor ihr Herz ohne Wissen Nhywylls an einen Druiden, der einem Meeresgott diente und ihr ewige Liebe schwor. Sie brachte um 550 v.BF ein Kind zur Welt – halb Fee, halb Mensch – dem sie den Namen Bori-Shan gab. Doch der Vater war launenhaft, er verließ Mirashan und seine Tochter und sagte, er liebe sie nicht mehr. Da zerbrach das Herz der Nymphe, und sie welkte in Trauer dahin. Sie ging ans äußerste Ende der Krakeninsel, das man noch heute „Trauriges Herz“ nennt, stieg in ein Leuchtfeuer und verbrannte.

Nhywyll zürnte über den Tod ihrer Tochter. Das Wasser auf der Krakeninsel wurde Gift, der Gesang der Nymphe ließ Krakeninsulaner wahnsinnig werden, Krakenmolche erschienen in den Kanälen und zogen Menschen in die Tiefe.

Erst als die Sterblichen vor Nhywyll um Gnade flehten und sich ihrem Willen unterwarfen, ebbte ihr Zorn ab. Den verhassten Druiden konnten die Menschen nicht beibringen, aber sie schlossen einen Pakt mit der Fee, die in ihrer Wut erblindet war und deren Tränen vor Trauer schwarz geworden waren.

Nhywyll verlangte, dass auf der Krakeninsel künftig Liebesverbindungen nur nach ausführlicher Prüfung und Zustimmung durch die Eltern erlaubt seien. Ausschweifungen und Lotterleben sollten keinen Platz haben. Im Gegenzug sicherte Nhywyll den Menschen reines Quellwasser und Schutz vor der Pforte des Grauens zu. Dieser Pakt besteht bis heute und begründete die zahlreichen zugeknöpften Traditionen auf der Krakeninsel.

Die Nähe ihrer Enkelin Bori-Shan ertrug Nhywyll nicht. Sie schickte sie fort und verfluchte sie, nie eine Heimat finden zu können, bis ihr Vater selbst käme, um Sühne zu leisten für seine abscheuliche Tat. Aber auch Bori-Shan fand den Druiden nie wieder und zieht auch heute noch in Havena von Platz zu Platz, immer in der Nähe des Nymphäums.

Der Nymphenpakt

Nhywyll, Alwashan und Solashan zogen sich in die Feenwelt um das Aquamarinportal zurück. Ausgezehrt von der Trauer suchten sie Schlaf. Allnächtlich bezwingen sie in Träumen Dämonen von jenseits der Pforte, die das Siegel zu brechen versuchen. Das Nymphäum ist zu einem Mysterium geworden, dessen genaue Lage nur noch die ältesten Krakeninsulaner kennen und hüten. Jeden jungen Krakeninsulaner erwartet zu seiner Initiation die *Nacht der Königin*. Man führt ihn mit verbundenen Augen ins Nymphäum, wenn er großjähriges Mitglied der Gemeinschaft wird. Er spricht mit der schlafenden Nhywyll, legt den Eid des Paktes ab und empfängt von ihr ein Mal. Am nächsten Morgen wissen die meisten nicht, ob sie die Ereignisse nur geträumt haben. Doch sie fühlen sich verpflichtet, den Pakt einzuhalten und mit keinem Uneingeweihten darüber zu sprechen. Wer den Pakt bricht, fühlt sich auf der Krakeninsel nicht mehr willkommen: Er findet keinen Schlaf, verliert den Appetit, und Wasser scheint sich stets gegen ihn zu wenden. Erfährt die Gemeinschaft vom Bruch, verstößt sie ihn. Jenseits der Krakeninsel verschwindet der Fluch – doch der Ausgestoßene spürt, dass er seine alte Heimat für immer verloren hat.

Nhywylls Erwachen

Geschwächt vom Schmerz über ihren Verlust ging die Wacht über die Pforte des Grauens nicht spurlos an Nhywyll vorüber. Die dämonische Präsenz sickerte in ihren Geist und verstärkte ihr Misstrauen und ihre Bitterkeit. Mit dem Sternenfall spürte Nhywyll, dass Dinge in Unordnung geraten und Feenwelten bedroht sind. Sie fragte sich, ob der Pakt noch genügt. Um zu verstehen, wie sich Havena und die Welt gewandelt haben, überließ sie das Aquamarinportal ihren Töchtern und ging in die Unterstadt: Im alten Fürstenpalast Talagh Gorn (Seite 127) richtet sie sich eine Residenz ein, schart Necker um sich und entsendet Fischspäher in alle Wasser. Sie weist die Necker an, die „Trockenen“ zu ihr zu bringen – „einen von jeder Art“ –, und sie lockt sie mit sirenenhaftem Gesang zu sich. Sie sollen ihr von der Welt jenseits des Wassers berichten. Das Vorhaben schreitet nur langsam voran, da Nhywyll noch immer die meiste Zeit schläft und in Träumen die Pforte des Grauens bewacht. Mit jeder Nachricht strickt ihr vergifteter Geist mehr an einem Gedankengeflecht, in dem die Menschen durch ihre Launenhaftigkeit und Gier eine große Bedrohung darstellen – für die Siegel an der Pforte des Grauens, für die Feen, für sie und ihre Töchter. In dem Roten Wyrn glaubt sie einen Verbündeten gefunden zu haben und spinnt mit ihm gemeinsam Ränke. Der Flussvater hat hingegen ihr Ansinnen zu einem Bündnis ausgeschlagen. Er sucht nach ihr, um sie gefangen zu nehmen. Um Feinden zu entgehen, hat Nhywyll um den alten Fürstenpalast einen Verhehlungszauber gesprochen, der es fremden Feen unmöglich machen soll, diesen Ort zu finden.

Marschen

Theater an der Gauklergasse ♡15, 90

Bevor 982 BF das Theater in das Gebäude zog, lebte hier der Gelehrte *Aschimeter*, der ähnlich wie später die

Mechaniki Leonardo und *Simiadane* wundersame Geräte konstruierte. In zugemauerten Wandnischen sind hier immer noch alte Erfindungen versteckt, für die Simiadane viel Geld zahlen würde.

Das Haus Marteniel ♡15

Auch wenn geheimnisvollen Fremden in Havena schnell Magiebegabung oder gar Hexerei nachgesagt wird, treffen die Gerüchte bei der Dame Marteniel voll ins Schwarze. Tatsächlich verbirgt sich hinter diesem Namen niemand geringeres als die alterslose Zauberin ♣ *Nahema ai Tamerlein* (**Aventurischer Almanach** Seite 208), die Havena schon seit Jahrhunderten zu einem ihrer Rückzugsorte erkoren hat. Bereits vor der Großen Flut lebte sie in der Stadt und ging am Hof zweier Fürsten als Beraterin ein und aus. Noch heute kündet Nahemas Turm von dieser Verbindung (**Aventurischer Almanach** Seite 252). Wo andernorts der Name *Nahema* mit Ehrfurcht und Bewunderung gemurmelt wird, schwingen in Havena stets Aberglaube und Unbehagen mit. Der Wiederaufbau der Prinzessin-Emer-Brücke durch einen Dschinn wird ihr – zu Recht – zugeschrieben, und auch sonst ranken sich zahllose Gerüchte um sie und ihr Heim. Dieses Misstrauen zieht sich bis in die höchsten Adels- und Bürgerschichten, weshalb die Dame Marteniel, anders als von den Anwohnern behauptet, inzwischen nicht mehr am Fürstenhof ein- und ausgeht. Stattdessen bevorzugt sie es, wenig Aufsehen um ihre Besuche in der Stadt zu machen. Sie bemüht sich jedoch, die Gerüchte um ihr Haus und ihre Person zu pflegen, denn sie sorgen dafür, dass sich auch in ihrer Abwesenheit kaum jemand auf ihr Grundstück wagt. Das Haus hält zusätzlich allerlei magische Illusionen und Fallen, und nicht zuletzt einen magisch gebundenen Dschinn als Wächter und Haushofmeister bereit, die bislang noch jeden schreiend in die Flucht geschlagen haben, der es dennoch wagte.

Kevendochs exotische Krämerwaren ♡16

Krämerin *Rondriane Kevendoch* war einst Schmugglerin, über lange Jahre sogar als „Graf“ die Anführerin der *Nebelgeister* (Seite 105). Sie versucht, sich von dieser Vergangenheit zu lösen und ehrlich zu handeln: Die Schmugglerbande hat sie verlassen, das Geschäft mit verbotenen Waren schwindet nach und nach aus ihrem Sortiment. Doch so mancher, der noch eine offene Rechnung mit ihr hat, wittert nun seine Gelegenheit.

Orkendorf

Der geheime Phextempel ♡12, 62

Hinter der Fassade von **Wolters Krämerladen (OR03)** verbirgt sich der Zugang zum geheimen Phextempel Havenas (R6, U5/6/6). Der Ältestenrat drängt seit Jahren darauf, das Gotteshaus zu schließen und einen öffentlichen Tempel zu eröffnen, in dem weniger übles Gelichter verkehrt. Die Phexkirche willigte unter der Bedingung ein, dass der Ältestenrat den geheimen Standort aufspürt – was bis heute nicht gelungen ist. Der unterirdische Tempel ist mit schwarzem Marmor verkleidet, die Säulenkapitelle mit Edelsteinen aus Diebestaten geschmückt. In der Decke, die das Firmament nachbildet,

entsteht seit vielen Jahren das Sternbild des Fuchses aus Rubinen. Nur wenige wissen, dass Ladeninhaber *Imo Wolter* (Seite 17) der Vogtvikar des Tempels ist. Er gibt selbst Glaubensgeschwistern vor, seine Befehle von einem geheimen Hochgeweihten der Stadt zu erhalten. Bevor er Gläubigen Zugang zu dem unterirdischen Tempelraum gewährt, unterzieht er alle Suchenden durch Mittelsmänner einer phexgefalligen Prüfung. So will er sicherstellen, dass es sich nicht um Spione des Rates handelt, denn ihm ist sehr am Erhalt seines Tempels gelegen.

Standort des geheimen Havener Phextempel (Geheimwissen)

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, Götter & Kulte 6
AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte

Gute Güter Guthbrod ♡17, 89

Gumbald Guthbrod ist ein gut vernetzter Hehler, der für mehrere Banden Schmuggel- und Diebesgut umsetzt (Seite 103). Da er seit einem Streit mit der Efferdkirche um beschlagnahmtes Getreide keine Scheu vor Freveln mehr hat, kauft er auch große Gwen Petryl-Steine und Dinge aus Tempelraub an. In den großen Lagerräumen und zwischen vielen Kisten kann Gumbald ganze Menschengruppen verstecken.

Feldmark

Das Vergnügungsschiff *Rethis* ♡36

Neben *Asa Anjuhal*, die den Neckersklaven *Bilanil* auf dem Schiff hält (Seite 36), hat auch der vordergründig als Barbier und Heiler arbeitende *Phederino du Novara* ein Geheimnis. Der gefallene Weißmagier mit Abschluss der Kusliker Halle der Metamorphosen bietet zahlungskräftigen Kunden illegale Zauberei an: Liebestränke, eine verführerische Gestalt, die Entfernung von Makeln, mitunter sogar ein ganz neues Gesicht. *Phederino* versteckt sich vor den Häschern der Weißen Gilde in *Havena* (400 Silbertaler Kopfgeld) und flieht bei Gefahr in Katzengestalt.

Oberfluren

Instrumentenbauer *Allain*

Ruggard ♡26

Durch die Sucht nach Boronwein hat sich *Allain* seine ruhige Hand und seine Geduld ruiniert. Ein finsterer Barde, von dem *Allain* später nicht sagen konnte, ob er Mensch, Fee oder Dämon war, lehrte ihn in seinem Leid blasphemische Lieder, die von der

Fertigung phänomenaler Instrumente kündeten. Seitdem baut *Allain* unter eigenartigen Riten diese seltsamen Flöten und Saiteninstrumente. Erste Versuche erzeugten himmlische Klänge und versprachen ihm neuen, unübertroffenen Ruhm. Die ungewöhnlichen Werkstoffe, die er zum Bau benötigt, lässt er von Ruinen- und Wildniskundigen besorgen, die keine Fragen stellen. Dazu gehören etwa Schalen prächtiger Muscheln, Fischbein vom weißen Delphin, Moorleichenhaar und Neckerdarm. Dass die fertigen Instrumente bei bestimmten Melodien unheilvolle Nebenwirkungen erzeugen, weiß der Verführte noch nicht.

Wachsfigurenkabinett ♡40, 41

Im Keller des Wachsfigurenkabinetts gibt es einen verborgenen Raum hinter einer Geheimgtür, den Inhaberin *Urlabet* zur Aufbewahrung ihrer Kasse nutzt. Eine weitere Geheimgtür führt in die Gänge der Kanalisation. Hinter ihrer Wohn- und Schlafstatt im Dachgeschoss versteckt sie zudem ein verbotenes alchemistisches Labor. Hier tüftelt sie an leuchtenden Farben und am idealen Figurenwachs aus Bienenwaben, Schellack und Walrat, veredelt durch Schwefelquell, Schmetterlingskokons, Lotosstaub, Lampenfieberschweiß und anderen Alchemika. Auch Modelleur und Puppenhersteller *Stoeker Kupferbart* trägt ein Geheimnis mit sich: Als Jungzwerg lief er einst heulend aus den Hallen des Eisenwalds davon, da er sich vor der Feuertaufe fürchtete.

Unterfluren

Simiadanes Werkstatt ♡41, 42

Da *Simiadane* Einbrecher und Patentdiebe fürchtet, hat sie diverse Sicherungen eingerichtet. Wer sich auf dem Rasen außerhalb der gepflasterten Wege aufhält, kann – ab einem Gewicht von 40 Stein – in Fangeisen (2W6+2 TP) oder in die Auslöser von selbst schießenden Schweren Armbrüsten (verborgen in Erdhügeln; 2W6+6 TP) treten. Die Fallen können durch eine Probe auf *Sinnesschärfe* (Suchen oder Wahrnehmen) –2 entdeckt werden. In den beiden Häusern sind bestimmte Fensterläden und Türen mit Stahlfedern versehen, die das Holz bei unsachgemäßem Öffnen schmerzhaft und laut zuschnappen lassen. Manche Schubladen schlingen einen Draht um die Hand des Diebes. Hin und wieder zielt eine Armbrustfalle durch Schlüssellocher. *Simiadane* weiß von einem Keller unter der Werkhalle, doch der mechanische Zugang hat sich durch Hitze verzogen, als die Werkstatt 1020 BF ausbrannte. Noch konnte sie nicht erkunden, welches Erbe Leonardos dort warten mag. Sie weiß ebenfalls nicht, dass ihr Gehilfe *Kazsim* mittlerweile auch ein paar Brocken *Garethi* beherrscht, denn er verheimlicht dies vor ihr.



Norrasch der Nebelbart 8, 44

»Siehst du das nicht, in Efferds Namen? Der Mond leuchtet grün über den Giebeln, Nebel zieht vom Meer herauf. Lass uns schnell nach Hause eilen, bevor es vom Praiostempel zur Mitternacht schlägt. Norrasch segelt in den Hafen!«

—Cullain Nebelstecher zu einem Freund, in einer Tsanacht 1039 BF

Seit langer Zeit kennt man zwischen Kendrar und Harben den untoten Piratenkapitän Norrasch. Mit seinem Geisterschiff *Heimsucher* und seiner Mannschaft von Geisterpiraten führt er ein ruheloses Dasein auf dem Meer und in der Leere zwischen den Sphären. Welche Umstände die Piraten einst zu diesem Schicksal verfluchten, weiß niemand zu sagen.

Manchmal fährt Norrasch Havena an. Wenn zu Mitternacht der Mond grün erscheint und Nebel aufzieht, gleitet sein Schiff mit zerfetzten Segeln in den Hafen. Dann verrammeln die Havener Tür und Tor und hoffen, dass der Spuk vorüberzieht. Geisterpiraten schwärmen aus, streifen durch die Gassen und scheinen mit toten Augen etwas zu suchen. Zurück auf der *Heimsucher* bleibt währenddessen nur eine hoch aufgerichtete, hagere Gestalt in einem schwarzen, zerschlissenen Kapuzenmantel, die keine Regung zeigt. Wer sich den Geistern in den Weg stellt, den töten sie mit ihren Geisterbeilen und -messern und nehmen seine Seele in die Mannschaft auf. Norrasch der Nebelbart selbst ist ein kräftiger Mann, in dessen Rücken drei Säbel stecken. Sein weißer Bart fließt breit wappend aus dem Kinn. Er scheint den Nebel zu gebären, in dem die Piraten wandeln.

Wie auf ein stummes Kommando hin steuern die Piraten auf ein Haus zu, lassen die Türen bersten und töten alle, die darin sind. Ist ihr Werk getan, verharren sie einen Moment in enttäuschem Wehklagen und ziehen sich dann mit den neu hinzugewonnenen Geistern wieder auf ihr Schiff zurück. Die *Heimsucher* segelt lautlos fort, der Nebel löst sich auf.

In all den Jahren konnte nie das Rätsel um Norrasch und seinen verhüllten Gast auf dem Schiff gelöst werden. Stets ist es ein anderes Haus, das die Piraten überfallen. Sie scheinen bei jedem Besuch nur die Schwelle eines einzigen Hauses überschreiten zu dürfen, ehe sie wieder weichen. Da darunter bislang noch nie ein Tempel war, flüchten sich viele Havener hinter geweihte Mauern, wenn sich die *Heimsucher* ankündigt. Aber auch wenn sie erleichtert wieder hervorkommen, wissen sie: Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Nebelbart zurückkehrt.

Der Feenquell 32

Tatsächlich ist der Feenquell eine Feenpforte, die Verbindung zu Seen in der Muhrsape besitzt, darunter der Lavelin. Was dort versinkt, mag zu bestimmten Zeiten

am Feenquell wieder zu Tage treten. Dabei können Augenblicke vergehen – oder auch Jahrhunderte.

Der Alte Efferdtempel 33

Der Bau war ursprünglich dem Numinoru geweiht und besaß nur einen Nebenschrein des Efferd. In den Dunklen Zeiten verdrängten die Efferdanhänger den Numinoru-Kult. Überreste der alten Verehrung finden sich in vielen baulichen Feinheiten, etwa im Priesterraum (in Stein gravierte Symbole unter dem Teppich), im Allerheiligsten (Rochendarstellungen auf dem Altar) und im Labyrinth (Aureliani-Wandinschriften). Der Tempel dient und diente auch zur Wacht über die in Havena befindliche Pforte des Grauens (Seite 108).

Der Dreizack *Tiefendorn* stammt aus der Gründerzeit Havenas. Er war Zeremonienwaffe des Numinoru-Tempels und wurde den Numinoru-Priestern im Glaubensstreit entrissen und vereinnahmt. Er ist heute noch Numinoru geweiht. 88

Tiefendorn

Geht die Efferdkirche gegen unheilige Wesen insbesondere in der Unterstadt vor, so rüstet sie ihre Streiter oft mit diesem Dreizack aus. Dies können auch Helden sein, wenn sie über einen tadellosen Ruf verfügen und von einem der Tempel beauftragt werden. Gerade im Kampf unter Wasser zeigt er seine Stärken.

Die Moorbург 43

Unter den Gefangenen raunt man von einem Feentor, unweit der Burg. An einer Klippe soll hin und wieder ein Tor erscheinen. Doch was dahinter liegt, weiß keiner zu sagen – grenzenloses Glück oder ein Schicksal voller Düsternis.

Kommandant *Rhys Braelgharn* verkauft Häftlinge, die niemand mehr vermisst, in die Sklaverei. Es sind vor allem kräftige oder rothaarige Gefangene, die zu Arbeiten an abgelegenen Stellen im Moor eingesetzt werden und dabei verschwinden. Offiziell versinken sie im Moor oder werden von Wolfsratten gefressen. Tatsächlich gehen sie an die Sklavenhändler von Lapslazuli (Seite 106) und finden sich bald an Bord eines Schiffes mit Kurs auf Meridiana wieder.

Geheimnisse der Geschichte 72

In grauer Vorzeit: Eine Pforte des Grauens der Charpythroth, nahe der Position des heutigen Alten Efferdtempels, wird versiegelt.

Die von den Havenern als Gründervater verehrte Figur des Kapitäns Arbolan Havena ist eine Legende. Die Siedler nannten den neuen Ort nach ihrem Schutzgott Avenia (heute bekannt als Aves). Im Lauf

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Tiefendorn (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	lang	2 Stn	200 HF	80 S	einf

Anmerkung geweiht (Numinoru), unter Wasser gilt ein AT/PA-Mod von +2/+1; solange der Träger die Waffe in den Händen hält, kann er unter Wasser atmen

der Jahrhunderte wurde dieser Name zu Havena verballhornt.

- um 550 v.BF: Die Bewohner der Krakeninsel gehen einen Pakt mit der Nymphe Nhywyll ein (Seite 100), Geburt von Bori-Shan.
- 1035 BF: Nachdem mehrfach Umtriebe des Kults der Allesverschlingenden aufgehalten wurden, gelingt die Zerschlagung des Zirkels. Die Efferdkirche versiegelt mit der Hilfe Latas die Pforte des Grauens in der Unterstadt weitgehend.
- 1040 BF: Die Stille Tide war eine Demonstration der Macht Numinorus, die *Faerwyn Wogenholz* seinen Anhängern auf den Tag genau ankündigte und damit Zweifel unter den Strömenden beseitigte.

Gwen Petryl 🐉88

- Die Gwen Petryl fallen auf Veranlassung himmlischer Mächte konzentriert auf Havena und Umgebung. In einem bestimmten Muster, über viele Reichtmeilen angeordnet, bilden sie die Sternenschale, ein Siegel, das die Pforte des Grauens in

Charyptoroths Reich verschließt (Seite 110). Die Efferdgeweihten bauen schon seit Jahrhunderten mit Platzierungen in und um Havena diese göttergewollte Steinmatrix auf. Für Verbringungen an gefährliche Orte im Umland, die sie in Wasservisionen sehen, suchen sie zuverlässige Begleiter.

- Der Kult der Allesverschlingenden kennt den tieferen Zusammenhang der verteilten Leuchtsteine noch nicht. Er sucht aber nach Wegen, um besonders prächtige Steine zu zerstören oder heimlich zu ersetzen. Die Kultisten sind auf Forschungen der Thaumaturgischen Akademie gestoßen, die Gwen Petryl im Labor zu erzeugen suchte.
- Anhänger des Namenlosen haben ebenso Gesichte ihres Gottes. Sie sollen in einem Ritual alle Gwen Petryl der Umgebung verlöschen lassen. Dazu benötigen sie einen möglichst großen Leuchtstein mit einem Gewicht von 50 Stein oder mehr. Ein solches Stück ist in der Stadt aber nur sehr selten, sehr auffällig und meist gut bewacht.

Alchimisten und magische Dienstleister 🐉71

Name	Ort	Offener Auftritt	Profession / Magische Dienstleistung
Alamair Ehrwalt (Seite 27)	UF02	Apotheker	Alchimist, erstklassige Tränke wie Krafttränke
Archon Megalon (Aventurischer Almanach 209)	wechselnd	Privatgelehrter, Seelenheilkundiger	Druide (Mehrer der Macht), Einfluss, Elementar, Objekt, nur sehr ausgesuchte Kundschaft, nur gelegentlich in Havena
Gostrabal (Seite 31)	Carrag Doinan/ Muhrsape	Schwarzmagier (in Havena: Efferdpilger)	Schwarzmagier, Dämonisch, Sphären
Maire Leanai (Seite 32)	Fiering/ Muhrsape	Druidin (in Havena: Pilzsammlerin)	Druidin (Haindruidin), Elementar (Wasser, Erde), Heilung, Verwandlung
Dame Marteniel (Aventurischer Almanach 208)	MA02	reiche Dame	Verhüllte Meisterin Nahema, zahllose Magiebereiche, nur sehr ausgesuchte Kundschaft, nur gelegentlich in Havena
Phederino du No- vara (Seite 36)	G24	Barbier, Heiler	Magier, Verwandlung, Heilung
Urlabet Nimoras (Seite 41)	OF08	Kuratorin, Modelleurin	Alchimistin
Wilanna (Seite 71)	am Hafen	Bettlerin	Magiedilettantin, Einfluss
Yassia (Seite 71)	Caergyl/ Muhrsape	Hexe	Hexe (Seherin von Heute und Morgen), Hellsicht, Antimagie

Unterwelt und Gesetzeshüter 🐉51

»Das Problem des Schmuggels ist nicht, dass zu wenige Gardisten hinschauen, sondern dass zu viele wegschauen. Die eine Hälfte hat schmuggelnde Freunde oder Verwandte, die andere Hälfte genießt feine Gewürze, Premier Feuer und Rauschkraut aus den Hehlerkellern. Und allen gemeinsam ist, dass sie schlottern und winseln, wenn sie nachts auf dem Bennain-Damm wachen oder mit Booten in die Unterstadt fahren sollen.«

—Markvogt Ardach Herlogan zur Gardehauptfrau Gilia Delvenstein

Schmuggelpfade

Beim Schattenhandel Havenas gelangen die Waren hauptsächlich über zwei Wege in die Stadt.

Der Silberpfad

Größere Mengen von Konterbande kann man über diesen Pfad direkt unter der Nase des offiziellen Einfuhrprozesses abwickeln. Die Methode erfordert viel Bestechungsgeld.

- Das Schmuggelgut liegt im ankommenden Schiff, versteckt unter anderer Ware oder in Zwischenwänden, während der Kapitän die Zollbrücke passiert.
- Dank vorheriger Absprache wird das Schiff von einem bestochenen Zöllner untersucht, der nicht zu genau hinsieht und gegebenenfalls eine Zollbescheinigung für das Schmuggelgut ausstellt. Wer die Regeln des Spiels kennt, kann anhand des Auftretens und gewisser Schlüsselworte auch ohne vorherige Planung erkennen, ob er einem Zöllner gegenübersteht, der „auf dem Silberpfad reist“, oder einem, der ein unbestechlicher Amtsträger ist.
- Die Konterbande wird am Kai in aller Seelenruhe entladen und erreicht die Abnehmer.



Der Nebelpfad

Kleine Mengen von Konterbande eignen sich auch für den Nebelpfad. Dieser erfordert meist keine Bestechung, führt dafür aber durch die verfluchte Unterstadt und braucht unerschrockene Schmuggler.

Von Landseite aus verhindern die bewachte Mauer und Kontrollen an den Toren, dass Waren ungesehen in die Stadt gelangen. Auch die Zollbrücke sowie die Flusstore stehen Tag und Nacht unter Beobachtung. Nur die Westseite von Fischerort und Südhafen, wo die unheimliche Unterstadt dräut, ist offen zugänglich. Vor allem der Bennain-Damm ist ein gutes Ziel für heimliche Besuche: Er ist weit entfernt von Wachtürmen und wird auch nachts bei Patrouillen der Stadtgarde ausgespart.

- Das Schmuggelgut wird noch vor der Küste oder in einem Flussarm zu nächtlicher Stunde vom ankommenden Schiff auf kleine Kähne verladen. Die Absprache dazu erfolgte zuvor beim letzten Besuch des Schiffes in Havena. Ein Späher der Schmuggler achtet in der fraglichen Zeit auf vereinbarte Signale. Mit vielen Kontakteuten findet der Austausch regelmäßig statt, sodass steter Nachschub erfolgt. Das Schiff läuft bei der nächsten Flut „sauber“ nach Havena ein.
- Die Schmuggler bringen die Konterbande per Boot in ein Zwischenlager in oder nahe der Unterstadt. Das kann eine Ruine, ein Felsen oder eine Sumpfhütte sein. Manchmal sind es auch mit Gewichten versenkte, wasserdichte Fässer. Hier bleibt die Ware, bis sich eine Gelegenheit zum Transport in die Stadt ergibt, z. B. nachts oder bei Nebel.
- In kleinen Kähnen schaffen die Schmuggler die Ware durch die Unterstadt in der Hoffnung, keine der unheimlichen Kreaturen auf sich aufmerksam zu machen. Man zieht die Kähne in unbeobachteten Momenten über den Bennain-Damm oder hievt die Konterbande an der Fischerortklippe in die Stadt.
- Innerhalb der Stadt wird das Gut zu Fuß oder mit dem Boot durch Hafenbecken und Kanäle transportiert und mit Getreidesäcken, Krabbenkäfigen und Unratkisten getarnt. Das Ziel ist der Keller eines Hehlers, der die Schmuggler bezahlt. Optional ist die Ausfertigung einer Zollbescheinigung durch einen korrupten Zöllner.

Raus aus der Stadt!

Wer dringend und ungesehen die Stadt verlassen muss, dem bietet vor allem die Flucht auf ein Schiff Möglichkeiten – entweder als blinder Passagier, bei eingeweihten Seeleuten oder rudern auf einem Boot. Spektakulär ist ein Abseilen von der Prinzessin-Emer-Brücke auf ein durchfahrendes Schiff. Wagemutige oder Verzweifelte schlagen sich durch die Unterstadt. Auf dem Landweg ist es schwieriger. Unter der Stadtmauer führt – trotz Gerüchten – kein Tunnel der Kanalisation hindurch. An einigen Stellen in Marschen und Unterfluren reichen Hausdächer so nah an die Mauer heran, dass sie sich mit etwas Geschick überwinden lässt.



Schmugglerroute Nebelpfad kennen (Geheimwissen)

Voraussetzungen: Gassenwissen 10, Wildnisleben 6

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte

Schmugglerroute Silberpfad kennen (Geheimwissen)

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, Handel 6

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte

Abnehmer

- Einige Hehler für Schmuggelware sind *Gumbald Guthbrod* (OR02), *Wolters Krämerladen* (OR03) und der Weinhändler *Hal Austrolf* (OF06, versteckte Rauschkräuter). *Kevendochs exotische Kräuterwaren* (MA04) will sich langsam von Schmuggelware lösen.
- Alamair Ehrwalt* (UF02), das *Wachsfigurenkabinett* (OF08), Meisterin *Simiadane* (UF10), Schreiber, Maler und Rattenfänger erwerben verbotene Alchimika, nutzen sie für ihr Handwerk oder verkaufen sie unter der Hand. Ohne den Schmuggel müssten viele ihr Geschäft aufgeben. Gifte und Rauschkräuter gehen durch die Hände der Unterwelt.
- Abnehmer von hoch besteuerten Luxuswaren findet man fast überall: Wirte erfreut günstiges Premer Feuer, Schneider wie *Yurro Aradin* (UF06) lassen zufrieden neue Seidenballen im Lager verschwinden, und selbst Rahja-Geweihte fragen nicht so genau nach, woher das feine Puder stammt.

Die Nebelgeister – Verwegene Schmuggler ♡35, 51

Weitere Bezeichnungen: –

Symbol / Erkennungszeichen: Zinken mit zwei Augen und drei Wellenlinien

Wahlspruch: „Auf Nebel über den Wassern und in den Köpfen.“

Herkunft: gegründet 990 BF, frühere Anführer: Mi Laghail (990 BF bis zu seiner Verhaftung 1012 BF), Rondriane Kevendoch (1012 BF bis zu ihrem Rückzug 1035 BF)

Größe: ein Dutzend Mitglieder

Hierarchie: gering; Grad I: Zuträger, Schmierestehler, Grad II: neue Geister, Grad III: erfahrene Geister, Grad IV: Graf der Unterstadt (Anführer)

Wichtige Personen: ♠ Ranziger Toss (IV), ♠ Lyn Barc, der Aal (III), ♠ Thalionmel Agilfried (III), ♠ Galwin Caelidric (III)

Stützpunkte: Geisterinsel (Zwischenlager in der Unterstadt), Mhoranns Haus (Versteck in Südhafen) Esche und Kork (G08, verschwiegene Treffen), Gumbald Guthbrod (OR02, wichtigster Hehler)

Domänen: Schmuggel mit Spirituosen, Alchimika und Südlandwaren über den Nebelpfad, Sklavenhandel lehnen sie ab

Artefakte: –

Zusammenhalt: groß

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Viele einzelne Schmuggler oder kleine Schmugglerbünde halten sich nur kurze Zeit, ehe sie aufgegriffen werden oder der Unterstadt zum Opfer fallen. Die *Nebelgeister* aber gibt es seit 50 Jahren. Sie gelten als die erfolgreichsten Schmuggler und sind von Legenden umrankt. Zwar haben sie immer wieder Mitglieder an das dunkle Wasser, Intrigenkämpfe und die Moorbürg verloren, doch ganz zerschlagen wurden sie nie. Den Anführer nennt man den „Graf der Unterstadt“. Seine Identität kennen nur wenige. Seit Rondriane Kevendoch sich zurückgezogen hat, leitet der Ranzige Toss die Bande. Die *Nebelgeister* haben Verbündete bei einfachen Hafenleuten und in der Unterwelt, aber keine Verbindungen zu den Reichen und Mächtigen.

Ziele und Methoden

Der Erfolg der *Nebelgeister* fußt auf Erfahrung, Vorsicht, einer ausgeprägten Ortskenntnis der Unterstadt und einer guten Mischung aus feinfühligem Bootsspäher, kräftigen Armen und geschickten Verhandlungsführern. Sie lassen sich nicht zu riskanten Lieferungen verleiten, sondern warten lieber ideale Bedingungen ab: Notfalls muss der Hehler länger warten. Sie feuern Gerüchte über sich an und kleiden sich hin und wieder in lange Laken oder lassen sich unter der Wirkung eines Stillezaubers von Thalionmel sehen, um wie echte Geister zu wirken. Mit Carlogsalbe können die *Nebelgeister* im Dunkeln sehen, wo eine Laterne zu riskant ist. Werden sie von der Garde entdeckt, teilen sie sich auf, legen mit Laternenflößchen falsche Fährten und werfen Fleischabfälle ins Wasser, um Kreaturen der Unterstadt auf die Verfolger zu hetzen. Notfalls versenken sie die Konterbande in beschwerten Säcken und Fässern oder verstecken sie in Ruinen.

Einige Mitglieder

♠ **Ranziger Toss** (Seite 69), der „Graf“, hält die Bande mit festem Griff zusammen.

♠ **Lyn Barc**, der „Aal“ (*989 BF, klein und drahtig, graues Strubbelhaar, trockener Humor), eine Streunerin, ist Toss' rechte Hand und eine Liebhaberin von Wein, Tabak und Rauschkräutern. Sie ist als Verbündete treu, als Gegnerin aber mit allen Wassern gewaschen, und sie schneidet auch Kehlen durch, wenn es sein muss.

♠ **Thalionmel Agilfried**, das „Blümchen“ (Seite 71), dient mit feinen Elfenohren und guter Dunkelsicht als Bootsspäherin und steht hin und wieder Schmiere.

♠ **Seola**, der „Falke“ (*994 BF, derb, abenteuerlustig), führt trotz ihrer Blindheit die Transporte dank ihres guten Gehörs und sechsten Sinns für Gefahr sicher durch die Unterstadt. Tagsüber pflegt sie Kranke im Siechenhaus.

♠ **Mhoran Dhonn**, der „Zwirbel“ (*1003 BF, knollennasig, langer und gut gepflegter Bart, hohles Holzbein mit Geheimfach), ist Werftarbeiter und hält Werkzeuge und die Boote der Bande in Schuss, die bei seinem Haus in Südhafen lagern.

♠ **Dunvall** und **Cynvall**, genannt „Münze“ (*1019 BF, schwarze Schnauzer, hünenhaft), sind kräftige

Ruderer und Lastenschlepper. Am Tag arbeiten die Zwillinge als Schauermänner am Hafen.

■ **Galwin Caeldric** (Seite 43) hat für die Bande den Kopf hingehalten und sitzt in der Moorborg. Die anderen versprochen, für ihn zu sorgen und ihn rauszuholen. Doch seit einiger Zeit kommt das Geld für Galwins gute Haftbedingungen nicht mehr an, sodass er im Knochenturm leidet. Galwin verliert langsam das Vertrauen in seine Kumpane und steht kurz davor, die Nebelgeister zu verraten.

Belohnungen

Klein: eine Tonflasche echtes Premier Feuer

Mittel: Versprechen, den Helden einmal ungesehen nach Havena rein oder raus zu bringen; Kontakt zu Hehlern

Groß: dauerhafte Verbindungen zu den Schmugglern

Weitere Schmuggler

☞ Die Möwenfrau ■ **Wilanna** nutzt ihre Tiere auch als Boten. Sie lässt sich mit einer Empfehlung von Vertrauten (*Lynn Barc*, *Imo Wolter*) für einige Silbertaler dafür anwerben, kleine Schmuckstücke oder Elixierfläschchen (bis 3 Unzen Gewicht) an Vogelbeinen bis zu zehn Meilen weit fliegen zu lassen, etwa zu einem Schiff an der Küste. ♡71

☞ Die Silberne Hand ist das teils eng geknüpft, teils lockere Geflecht von Nutzern des Silberpfades: Kapitäne, Matrosen, Zöllner, Träger, Lageristen, Gardisten, Händler. Eine Schlüsselposition nimmt die Zöllnerin ■ **Idra Kerkill** (*1002 BF, korpulent, schwatzhaft, wickelt die wichtigsten Warendurchgänge ab, hat zur Absicherung etliche Transaktionen in einem versteckten Buch niedergelegt) ein. Im Zentrum des Netzes sitzt die Händlerin und Kapitänin ■ **Meriwen Bleichbruck** (Seite 70). Sie kann so gut wie alles besorgen – wenn der Preis stimmt. Meriwen ist gerissen genug, sich nicht ertappen zu lassen, kann zahllose Hebel in Havena in Bewegung setzen und hat darüber hinaus Verbindungen von Grangor bis Thorwal. Ihre Unternehmungen plant sie sorgfältig, um die Risiken zu minimieren. Zu den stillen Profiteuren der Silbernen Hand gehören auch die reichen Familien Ongswin (Gifte, Rauschkräuter), Engstrand und Pliskern. Am Hafen erzielen sie Teile ihres Gewinns mit dem Schattenhandel, während sie öffentlich im Ältestenrat den Schmuggel aufs Schärfste verurteilen. Der Einfluss der Silbernen Hand reicht weit. Um Gefahren für das Geschäft zu beseitigen, greift sie auf viele Methoden zurück: Schikane durch die Garde, Rufschädigung, Drohungen durch Schlägerbanden, Diebstahl, Brandstiftung, Entführung, Mord. Wer singen will, endet schnell als Wasserleiche im Hafenbecken. ♡47

Sklavenjäger und -befreier

☞ In der Muhrsape haben die Sklavenjäger der Gruppe *Lapislazuli* ihr Versteck, das sie „Alveran“ nennen. Diese größtenteils aus Al'Anfanern bestehende Bande lauert Neckern bei Vollmond an deren

bevorzugten Gesangsorten auf, um sie in die Sklaverei zu verschleppen. Wegen Erfahrungen mit dem Neckerrausch werden sie in Ketten gelegt. Gegen Austrocknung steckt man sie bis zum Weitertransport in schlammige Löcher. Ein Nebengeschäft ist die Jagd auf Menschen, die in der Perle des Südens hohe Preise erzielen können, zum Beispiel attraktive Rothaarige und talentierte Handwerker. In die Geschäfte sind auch *Cumal Ongswin* und *Ardach Herlogan* als Hintermänner verwickelt. ♡31, 56

☞ Zu den illegalen Sklavenhaltern von Neckern in Havena zählt *Asa Anjuhal* von der Rethis. ■ **Bilanil** (meergrüne Haut, traurig, teilnahmslos) wird im Wasserbecken im Bauch des Schiffs gehalten, mit Speiseresten gefüttert und aufgehübscht nach oben geschleift: Zu exotischen Vorführungen im Salon oder zu gierigen Kundinnen in die Privatkajüte. Versklavte Necker finden sich außerdem als Muse im Badehaus Nixenquell und als Zierde des Teichs im Anwesen von Markvogt *Ardach Herlogan*. ♡26, 36

☞ Reichen Neckersklavenhaltern ist mit einer Meldung bei der Garde oder einer Klage nur schwer beizukommen: Oft haben sie die Zeit, um den Necker verschwinden zu lassen, oder sie ziehen sich durch Bestechung aus der Affäre. Darum befreit die geheime Gruppe Efferds Vergeltung Necker auf eigene Faust. Sie glauben, dass die Necker Schützlinge Efferds sind. Wenn die Meerwesen von Menschenhand gequält und missbraucht werden, dann werde der Zorn des Gottes Havena unweigerlich aufs Neue treffen und diesmal kein Sterblicher lebend davonkommen. Zusammen mit Einbrechern und Dieben machen sie Häuser aus, in denen Necker darben, steigen ein und befreien die Ozeanier. Manche lassen dabei gerne noch weitere Beutestücke mitgehen. Die Sklaven bringt man, verborgen unter Bettlerkleidung oder durch die Kanalisation, zum Hafen. Zu den zwei Dutzend Mitgliedern von Efferds Vergeltung gehören Fischer, Hafenarbeiter, Gelehrte, der Koch des Esche und Kork, *Caye*, Efferdsgeweihte wie *Gilia* sowie einige Necker, darunter auch ■ **Ybalio**. ♡34, 56

Unterweltbanden

In früheren Zeiten bündelte eine große Diebesgilde die Halbweltgestalten der Stadt, doch heutzutage teilen viele kleinere Banden Havena unter sich auf, manche nur kurzlebig, manche schon seit Jahrzehnten aktiv. Vor allem in Hafennähe hat die Unterwelt großen Einfluss. Hin und wieder ruft der Phextempel zu einem Wettstreit besonders tollkühner Schurkenstücke auf und kürt den Gewinner zum *Diebeskönig*. Das Herausragende ist die Tat, nicht die Bereicherung: So stahlen Phexensjünger schon das Schwert Aifiall aus dem Fürstenpalast, die Praiosfigur von der mechanischen Uhr des Praiostempels und die Efferdperle aus dem Alten Efferdtempel. Doch wenige Tage später waren sie wieder am alten Platz.

☞ Wichtige Zuträger und Schmierestehler sind die Welpen, Havener Kinder, die sich ihre ersten Sporen mit Phexensdiensten verdienen. Außerdem sind die

Versehrten der losen Bettlergilde *Graufuchs* immer bereit, gegen ein wenig Kupfer als Augen und Ohren zu dienen.

➤ Kleinere Banden von Taschendieben und Einbrechern gruppieren sich oft um einen Hehler herum, der die heiße Ware abnimmt. Die Nalleshofer Pförtner sind ein Verbund aus geschickten Straßenhändlern und Dieben, die vor allem Ortsfremde ausnehmen. Die Diebe der Gelben Seerose sind formvollendet, lassen nie etwas zu Bruch gehen und hinterlassen am Ort ihres Wirkens immer eine gelbe Seerose.

➤ Ein paar Banden betreiben Lusthäuser, halblegale Imman-Wetten und Glücksspiele, den Handel mit Rauschkräutern und unverzolltem Alkohol. Vor allem aber erpressen sie Schutzgeld von Handwerkern, Händlern und Schiffen: Wer nicht bezahlt, bekommt Schwierigkeiten, von verschwundenen Waren über sehr interessierte Stadtoffizielle bis hin zu plötzlich ausbrechendem Feuer. Mit Schlägern festigen die Banden ihre Macht. Zwischen den einzelnen Gruppierungen kommt es oft zu Reibereien um Straßenzüge. Die Orkendorfer Krähen gelten als stur und rabiat. Die Glückskinder verstecken ihre Grausamkeit hinter einem Lächeln und Würfeln: Jeder darf um sein Schicksal spielen, ehe er den Dolch zu spüren bekommt. In Nalleshof sind Kamaluqs Tatzen ansässig, waldmenschenblütige Betreiber von Rauschkrauthöhlen. Sie nutzen es aus, dass ihr Glaube an den göttlichen Jaguar Kamaluq und die Geister der Natur in Havena eher unbekannt sind, und sie deshalb abergläubisch gefürchtet werden. Der Waldmensch *Tote Hand* von der Rethis bezieht von ihnen exquisite Rauschmittel für das Vergnügungsschiff. ♡36

➤ Wer jemanden umbringen lassen will, findet in Havena durchaus mittelbegabte Totschläger. Scheut man keine Kosten und sucht Qualität, kann man sich an drei Mitglieder der Hand Borons wenden. Die al'anfanischen Meuchler können über *Gharn Morgain*, den Wirt des Alte Marschen (G03), kontaktiert werden. ♡16

Piraten ♡32

Die vielen Handelsschiffe ziehen an der inselreichen Küste und im unübersichtlichen Delta des Großen Flusses Piraten an, die wie Aasgeier auf fette Beute lauern. Kaum fährt man außer Sichtweite der Stadt und der Stationen der Flussgarde, ist ungebetener Besuch möglich. Manche Schiffer zahlen Schutzgelder, um sich vor Übergriffen zu schützen. Ihre Boote werden mit unauffälligen Zeichen am Rumpf versehen, an denen die Piraten sie erkennen. Weil aber viele Schiffer efferdheilige Symbole in ihre Kähne schnitzen oder Zeichen darauf malen, mit denen Wasserfeen besänftigt werden sollen, ist es für Außenstehende oft unmöglich, solche Signets zu identifizieren.

Khorenas Bande treibt schon seit Jahrzehnten ihr Unwesen und überfällt Reisende im Delta. Die Anführerin ♠ **Khorena** (*971 BF, groß, wettergegerbt, schroff) lässt die Mitglieder mitunter als Sumpfkundige und Lotsen auftreten, die lohnende Beute direkt zu den

Piraten führen. Einige sind aus der Moorborg entflohen. Die skrupellose ♠ **Flusskrabbe** (*1016 BF, klein, viele Goldringe und Ohrringe) ist dank vieler Hinweisgeber gut über Beutebewegungen informiert, fährt mit einem schnellen und wendigen Schiff und ist für ihre Goldgier bekannt. Man sagt, sie stamme aus altem Adel und führe einen grausamen Privatkrieg gegen jüngere Adelshäuser.

Die Stadtgarde ♡24

»Ich kann ja mit allem umgehen: Elenvina – die Gardisten sind kleinlich und gesetzestreu. Belhanka – die Gardisten sind eitel und feierfreudig. Mengbilla – die Gardisten sind korrupt bis auf die Knochen. Aber Havena! Havena ist schlimm. Denn da sind die Gardisten einfach nur inkompetent und abergläubisch. Unberechenbar!«
—Carolán Calavanti, horasischer Streuner



Weitere Bezeichnungen: Eisenbeißer, Blauröcke, Gilias Hunde

Symbol / Erkennungszeichen: Stadtwappen (silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund) / blaue Uniform mit Stadtwappen, Gardeamulett mit kleinem Gwen Petryl

Wahlspruch: „Im Namen der Zwölfe und des Fürsten!“

Herkunft: seit Jahrhunderten existent

Größe: 80 Stadtgardisten

Hierarchie: streng; Grad I: Gemeiner; Grad II: Korporal; Grad III: Weibel, Fähnrich; Grad IV: Hauptmann

Wichtige Personen: ♠ Gilia Delvenstein (IV), ♠ Fackelbart (III), ♠ Trode Torfstecher (II)

Stützpunkte: Garnison (OF11, Hauptsitz), Nordtor (MA06), Südtor (FE03), Garethor Tor (UF12), Nostrianer Tor (OF10), Krakenwache (KR03), Nalleshofwache (NA07)

Domänen: Durchsetzung der Stadtordnung und des Stadtfriedens, Bewachung der Stadttore, öffentlicher Plätze, der Straßen und städtischer Gebäude, Eintreiben von Zoll an den Toren

Zusammenhalt: ansehnlich

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Die Stadtgarde hält Recht und Ordnung aufrecht und setzt Anordnungen des Ältestenrats durch. Sie bewacht Stadttore, kontrolliert Handelswaren, nimmt Zoll ein, löst Unfrieden wie Schlägereien auf und verwahrt Missetäter bis zur Verurteilung. Sie vertreibt Wolfsratten von den Mauern und unheimliche Kreaturen, die aus dem Hafenbecken kriechen. Die Garde verfolgt Verstöße und Verbrechen, die vor ihren Augen stattfinden, betreibt aber nur mäßigen Aufwand bei Ermittlungen. Oft bleibt Geschädigten nichts anderes übrig, als auf eigene Faust nach Schuldigen zu suchen. Da der Dienst in der Stadtgarde schlecht bezahlt wird und die Aufgaben nicht sonderlich anspruchsvoll sind, bringen Havener Familien dort oftmals ihre weniger ambitionierten oder spärlicher begabten Sprösslinge unter. Das hat der Garde den Ruf eingetragen, dass ihre Mitglieder nicht unbedingt die hellsten Kerzen in Hesindes Bibliothek sind. Auch Bequemlichkeit, Korruption und Aberglaube

sind weit verbreitet: Manche Gardisten meiden etliche angeblich verfluchte Orte, tragen ein halbes Dutzend Schutzamulette und machen selbst bei der Verfolgung eines Flüchtlings lieber kehrt, wenn sie den Unheil bringenden Ruf eines Raben hören.

Ziele und Methoden

Die Garde zeigt vor allem an großen Straßen, auf Märkten und in besseren Wohnvierteln wie Oberfluren Präsenz. Im Orkendorf und am Bennain-Damm wird nach Einbruch der Dunkelheit gar nicht patrouilliert – diese Orte haben früher unter Gardisten Todesopfer gefordert. Selten sind Bootsfahrten an den Rand der Unterstadt oder ins Delta, um Schmuggler zu erwischen. Es gehen üblicherweise zwei Gardisten zusammen auf Streife, die Wappenrock, Hellebarde und Kurzschwert, und in seltenen Fällen auch eine Leichte Armbrust tragen. Zu riskanten Orten und Zeiten trägt eine Patrouille Kettenhemd, Hellebarde und Säbel und kann sechs Gardisten umfassen, von denen mindestens zwei eine Leichte Armbrust mit sich führen. Um sich im Nebel Signale zu geben oder Hilfe herbeizurufen, tragen Gardisten Signalhörner.

Wichtige Mitglieder

♣ **Gilia Delvenstein** (*992 BF, schlaff, bequem, gönnerhaft), die Hauptfrau, kam vor ein paar Jahren durch gute Verbindungen an den Posten und füllt ihn seitdem nur so weit wie nötig aus. Lieber verbringt sie viel Zeit im Badehaus, beim Ausritt oder im Immanstadion.

♣ **Fackelbart** (*952 BF, Erzzwerg, Monokel, rote Zöpfe, pingelig und rechthaberisch), eigentlich Tharex Sohn des Ulrax, ist Weibel und dient der Garde seit fünfzig Jahren. Er gilt als unerbittlichster Verfolger magischer Verbrechen. Er stützt seine Untersuchungen von Magie auf penibles Bücherwissen. Damit konnte er schon zu Unrecht Beschuldigte entlasten, hat aber auch Zaubermagier hinter Gitter oder auf den Scheiterhaufen gebracht.

♣ **Trode Torfstecher** (*983 BF, blond, Schnauzer, rotbackig) ist meist für ein Schwätzchen zu haben und lässt sich leicht um den Finger wickeln – besonders mit ein paar Münzen. Der Korporal sammelt Witze und ist immer erfreut, einen neuen zu hören.

Belohnungen

Klein: lobende Worte und Schulterklopfen

Mittel: schriftliche Belobigung durch einen Hauptmann, Empfehlung an die Stadtregierung für kleine oder mittlere Verdienste (Seite 98), Verbindungen zur Garde für 2W6 Wochen

Groß: Empfehlung an die Stadtregierung für mittlere oder große Verdienste, 3W20 Silbertaler von Mitgliedern der Garde gesammelt, dauerhafte Verbindungen zur Garde, Ehrenmitgliedschaft in der Garde

Weitere Ordnungshüter ♠23, 48

Die **Vogtgarde** („Grünröcke“, 20 Gardisten, schwarzgrüne Uniformen mit dem Wappen der Stadtmark: silberne Wellenlinie auf Blau) ist im Haus des Stadtvogts (**OF03**) untergebracht. Sie ist ihm direkt unterstellt und dient als Leibgarde und Schatzwächter. Die Gardisten sind gute Kämpfer, selten bestechlich und berüchtigt für ihr hartes Durchgreifen und viele Sonderbefugnisse. Der Stadtvogt lässt sie gerne anrücken, wenn er glaubt, dass die Stadtgarde überfordert ist.

Die **Havener Seekrieger** (insgesamt 2 Banner, Leiter: Hauptmann ♣ **Obair Duggan** (*982 BF, ergraut, offen und freundlich), bunte Uniformen mit Wappen: silbernes Schiff über silberner Wellenlinie auf Blau) sind eine Einheit der Stadt, die zur mittelreichischen Westflotte gehört. Sie dienen zum einen als **Hafenwehr**, die auf Befehl der Hafenmeister für Ordnung im Hafen sorgt, den Zöllnern zur Seite steht, Schlägereien beendet und Schiffe entert, die sich den Anweisungen von Lotsen und Zöllnern widersetzen und beispielsweise Zoll und Liegegebühren prellen wollen. Zum anderen betätigen sie sich mit zwei Schiffen als **Piratenjäger** im Delta.

Der Zwist der Meeresgötter ♠23

»Völker gehen unter, Götter und Erzdämonen ertrinken. Alles kann zerfließen, doch eines nie: die Unendlichkeit, Numinorus Gabe. Du bist nur ein Tropfen im großen Strom, und doch erfüllst du einen Zweck, bist Teil der Ordnung dieser Welt: Du gehörst zu jenen, die stetig den Stein höhlen, die Schale zum Überlaufen bringen, dem Strom ein neues Bett bahnen, den Ozean mit Ewigkeit füllen. Du bist Meer.«

—Aus einer Predigt Faerwyn Wogenholfs vor Anhängern Numinorus

Pforte des Grauens ♠29

Auf trügerischem Grund

Der Ort, auf dem heute die Häuser Havenas stehen, besitzt seit Äonen besondere kosmologische Bedeutung. Hier liegt seit Urzeiten eine Pforte des Grauens, eine direkte Verbindung in die Niederhöhlen. Sie führt in das nachtblaue Reich der Charyptoroth. Manche Prophezeiungen

flüstern, die Erzdämonin würde dereinst durch diese Pforte schreiten, um die Meere Aventuriens für sich zu beanspruchen. Mehrere Portale in und bei Havena bieten einen Zugang zur Pforte, so beispielsweise das Aquamarinportal (Seite 99). Die dämonische Aura dieses Insancums ist auch der Grund, warum sich in der Vergangenheit immer wieder neue Kulte der Allesverschlingenden in der Stadt zusammengefunden haben. Die Pforte ist für die unheimliche Präsenz in der Unterstadt verantwortlich und sorgt für die Anwesenheit daimonider Kreaturen.

Die ewige Wacht

Götter und andere Unsterbliche haben die Pforte versiegelt. Der Flussvater lenkte vor Ewigkeiten die Mündung des Großen Flusses hierher und hält die fünf Arme des Deltas wie eine Hand über die Pforte. Die Nymphe Nhywyll hütete das Aquamarinportal, einen der Zugänge.

Efferd gab den ersten Siedlern Havenas den Fingerzeig, sich hier niederzulassen. Der Meeresgott Numinoru ließ in der Stadt Altäre, einen großen Leuchtturm und einen Tempel errichten, um Wacht zu halten. Havena wurde zur Perle des Westens, einer Bastion der bewahrenden Meeresgötter. Aber in den Dunklen Zeiten kam es zum Zwist zwischen den Kulturen: Die Diener Efferds vertrieben die Priester Numinorus. Sie zerstörten Altäre des Unergründlichen und weihten sein Gotteshaus dem Delphingott – den heutigen Alten Efferdtempel. Der Launenhafte übernahm alleine die Wacht über die unheilige Pforte des Grauens, und über Jahrhunderte blieben die Siegel stark und intakt. Einige wenige bosparanische Manuskripte berichten vom archaischen Glaubenskampf und vom zerstörten Erbe Numinorus. Aber die wenigen kundigen Efferdgeweihten schweigen darüber. Sie fürchten, die Kirche in schlechtes Licht zu rücken.

Berstende Siegel

Die Große Flut schwächte 702 BF die Siegel um die Pforte des Grauens. Als oben die mächtigen Zorneswogen tobten, nutzte irgendetwas die Gunst der Stunde und stemmte sich gegen den Bann. Seitdem sickert die dämonische Präsenz mal stärker, mal schwächer durch mürrische Siegel in die Unterstadt und nach Havena. Efferd schenkte den Menschen Artefakte wie die Efferdperle und entsandte die Drachenschildkröte Lata, die seitdem durch das Flussdelta und die Unterstadt streift und Jagd auf die Kreaturen Charyptoroths macht. Ihr ärgster Widersacher ist der Riesenkrake Yonahoh, hinter dem sich

eine permanente, derische Manifestation der Essenz des zehngehörnten Dämons Yo’Nahoh verbirgt. In den letzten Jahrzehnten erstarkten verschiedene Kulte der Charyptoroth, wurden aber immer wieder zerschlagen.

Sternenfall

Die Karten werden neu gemischt

Mit dem Karmakorthäon und dem Sternenfall gerieten die Dinge in Unordnung. Die Wände zwischen den Welten wurden dünn, und alte Mächte ergreifen seitdem neue Chancen. Numinoru, Herr der unergründlichen Tiefen, will die Wacht über die Pforte des Grauens zurückerlangen. Seine Anhänger glauben, dass Efferd zu launenhaft und unzuverlässig sei, um diese kosmisch bedeutende Aufgabe zu meistern. Schon 1026 BF kam der Numinoru-Priester *Faerwyn Wogenholf* nach Havena und brachte den Glauben an den Gott der Unendlichkeit mit. Der Kult gedeiht seitdem im Verborgenen unter Efferdbrüdern, Seeleuten und Adligen. Die **Strömenden**, wie sich die Gläubigen nennen, wollen die Efferdkirche in Havena schwächen und ihren Platz einnehmen. Als angestammter und tief verwurzelter Glaube versucht die **Efferdkirche** den derzeitigen Status und ihre Macht zu bewahren. Die **Anbeter der Charyptoroth** sind derzeit kraftlos und lecken die Wunden ihrer letzten Niederlagen. Doch die Nähe des Insanctums stachelt sie immer wieder dazu an, ihrer erzdämonischen Herrin einen Weg nach Aventurien zu bahnen. Einen Zwist zwischen den Kulturen sehen die **Anhänger des Namenlosen** gerne. In Havena sind sie nur gering an Zahl und Einfluss, doch im entscheidenden Moment könnten sie Öl ins Feuer der Zwietracht gießen.

Jüngste Strömungen – der Glaube an Numinoru

Numinoru nennt man auch Hüter der blauen Meeresstille, Schöpfer der Seeungeheuer, Wächter der himmlischen Gestade, Gott der unergründlichen Tiefen, der Unendlichkeit, der Strömungen und der Strudel. Er gilt als ewig nachsinnender Gott, der in der Unendlichkeit ruht und sie als einziger zu überblicken und zu umgreifen vermag. Die seltenen Darstellungen zeigen ihn als großen Strudel oder als würdevolle Gestalt im blauen Mantel, die ein Pendel hält. Rochen, Muscheln und Quallen gelten als heilige Tiere. Große Seeungeheuer sind seine Gefolgschaft, so wie die kolossalen Rirgit oder Tiefenschlunde, molchartige Riesenwesen, die die Ozeane durchpflügen. In Aventurien ist Numinoru heutzutage fast unbekannt – die hiesigen Gestade waren bislang Efferds Küsten. Doch in Uthuria, Tharun und Teilen Myranors besitzt er großen Einfluss.

Wo Efferd launenhaft und unberechenbar ist, verspricht Numinoru Gleichmäßigkeit und Ordnung. Wo Efferd die Demut vor den Gewalten von Wind und See betont, legt Numinoru Wert darauf, dass der Mensch dazu gemacht ist, diese zu bezwingen. Wer seiner Lehre folgt, soll fähig sein, die Strömungen zu kontrollieren, Meeresgetier zu beherrschen und Gefahren vorherzusehen.

Seine Anhänger schätzen Verlässlichkeit, philosophieren und planen gerne. Sie versuchen, im Unergründlichen Ordnung und Muster zu finden, und neigen dazu,



in Ausmaßen groß wie der Ozean zu denken. Vor allem bei wohlhabenden Bürgern, Adligen, Kapitänen und Gelehrten fallen die Lehren auf fruchtbaren Boden. Aber es horchen auch die auf, denen die Launen Efferds zu viel nahmen: darbende Fischer ohne Fang, Überlebende schrecklicher Stürme und verzweifelte Küstenbewohner, denen eine plötzliche Flut das Wertvollste forttriss. Doch Numinoru macht keinen Hohl daraus, dass er irgendwann einen Preis verlangen wird: Die Gläubigen sind kleiner Teil eines Ganzen, Tropfen eines riesigen Stroms. Und wenn sie dereinst ihr Vermögen, ihre Gesundheit, ihre Ehre, ihre Freiheit oder ihr Leben für den großen Strudel geben müssen, dafür aber ihre Familie, ihr Schiff oder ihre Stadt in Sicherheit wähen, dann soll es so sein.

Verbotenes Wissen

Von der Pforte des Grauens wissen nur wenige Eingeweihte, wie der Hochgeweihte *Graustein*, die ihre Erkenntnisse nicht mit der Öffentlichkeit teilen. Sie fürchten panische Reaktionen der Havener, wenn diese erfahren, dass die Stadt wie ein Pfropfen auf einem Tor in die Niederhöhlen sitzt. Unter den Strömenden ist sich nur Faerwyn Wogenholf der Pforte bewusst und lenkt seine Anhänger zum Ziel, die Wacht darüber zu übernehmen. Der Kult der Allesverschlingenden selbst hat keine Kenntnis vom Unheiligtum. Dieses Wissen ging bei den letzten Niederlagen des Kultes und dem Tod vieler Mitglieder verloren. Für die Diener Charyb'Yzz' liegt es vor allem an der Anwesenheit Yonahohs und den zahllosen verlorenen Seelen der Großen Flut, dass sich die Präsenz der Unbarmherzigen Ersäuerin hier zeigt. Das Geheimwissen um den Standort der Havener Pforte des Grauens ist regeltechnisch ein Berufsgeheimnis (siehe rechts).

Havener Pforte des Grauens (Geheimwissen)

Der Held weiß durch dieses Geheimwissen, wo sich die Havener Pforte des Grauens befindet.

Voraussetzungen: Götter & Kulte 14

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Leuchtende Zukunft – die Sternenmuschel

In Havena kämpfen die Anhänger der Kulte meist im Verborgenen und geleitet vom Glauben und vagen Botschaften der Unsterblichen. Sie ringen um den Zuspruch und die Seelen der Gläubigen, Talismane, Tempel und letztlich um die Kontrolle über die Pforte.

Zur Stärkung des Siegels um die Pforte dienen Gwen Petryl-Steine, Bruchstücke von Alveran. Hierin liegt das Geheimnis der seit kurzem in der Region häufig stattfindenden Gwen Petryl-Schauer. Göttlichen Visionen gemäß werden die Fundstücke geschliffen und in einem Umkreis von mehreren Meilen rings um die Pforte des Grauens verteilt. Die Leuchtsteine, die Efferdsgeweihte den Havenern scheinbar als Ehrengaben und zur Verschönerung und Illumination ausgewählter Plätze überreichen, sind in Wahrheit Teil eines mächtigen karmalen Musters, das in alten Schriften *Sternenmuschel* genannt wird. Je ungenauer die Gwen Petryl der Sternenmuschel platziert werden, je mehr von ihnen gestohlen oder verdorben werden, desto schwächer wird das Siegel um die Pforte des Grauens. Einige Efferdsgeweihte kennen die Bedeutung der Gwen Petryl, in anderen Kulturen ahnt man sie zumindest. Sobald den konkurrierenden Parteien die Rolle des Steinmusters offenbar wird, werden sie versuchen, es für ihre Zwecke zu nutzen.

Lata und Yonahoh 28, 72

»Ich sage dir, sie sind da draußen in der Unterstadt und ringen miteinander. Jetzt gerade, ich spür's im großen Zeh. Die riesige Schildkröte Lata und der Krake Yonahoh. Und wenn sie's nicht leibhaftig tun, dann im Geiste, mit Zauberkraften. Beten wir zu Efferd, dass der vielarmige Yonahoh nie die Oberhand bekommt. Wenn aber das letzte Gefecht kommt zwischen den beiden, dann bleibt kein Stein mehr auf dem andern und Havena wird es zerkrümeln. Einfach so, Efferdstehunsbei! Noch eins!«

—Erzählung des Halben Hainns, eines versehrten Seemanns, zu einem Schatzsucher nach drei Bier

Die Unterstadt ist Schauplatz der ewigen Fehde zweier uralter Wesen. Seit Äonen kämpfen die Drachenschildkröte *Lata*, ein Geschöpf Efferds, und *Yonahoh*, eine Verkörperung des zehngehörnten Krakendämons Yo'Nahoh, Sohn Charyptoroths, in den Weiten der Ozeane darum, die Kräfte der Gegenseite in die Schranken zu weisen. Immer wieder warfen sie sich direkt aufeinander, ließen Stürme wüten und zahllose Meereswesen in Schlachten fechten. Immer wieder trennten sie sich wundgeschlagen voneinander. Nach der Großen Flut sandte Efferd Lata nach Havena, um Wacht über die

Pforte des Grauens zu halten. Yonahoh folgte, immer bereit, aus den nachtblauen Tiefen hervorzubrechen.

Die Drachenschildkröte Lata

In vielen Nächten schwimmt Lata in die Unterstadt und das Flussdelta, um gegen Riesenoktopoden, Bleichmuränen und andere charyptide Kreaturen zu kämpfen. Sie nimmt für die Menschen große Qualen auf sich. Die Kaverne mit dem Tempelschatz ist ihr Ruheort, zu dem keine unheilige Wesenheit vordringt. Sie sammelt Kräfte für eine größere Auseinandersetzung, wohl mit Yonahoh selbst.

Die mächtige Drachenschildkröte gilt den Havenern als heiliges Wesen und das Zeichen, dass Efferd sie vor dem Bösen beschützt. Den Efferdpriestern bietet ihre Anwesenheit Zuversicht, Rat aus Orakeln und zugleich die Mahnung, dass sie nie wieder in Übermut und Frevel verfallen dürfen.

Aussehen: Lata ist 12 Schritt lang und 4 Schritt hoch, der uralte Schildkrötenpanzer trägt Muscheln, Seepocken und die zahllosen Narben erbitterter Kämpfe. Der Kopf ist von einem Hornkamm geschmückt. Ihre gütigen, gelben Augen sind tellergroß und blinzeln selten. An Land erscheinen Latas Bewegungen plump und träge, doch im

Wasser ist sie überraschend behände. Sie ist von einer Aura großer Ruhe und Friedlichkeit umgeben.

Charakter: Lata ist alt, weise und langmütig. Die Jahrhunderte, die sie in Havena verbracht hat, erscheinen ihr wie Tage. Gegenüber Sterblichen ist sie freundlich und geradezu vertrauensselig. Sie hat meist keine Eile. Die Ungeduld der Kurzlebigen stört sie, und sie wird ungehalten, wenn man etwa die Anstrengungen von Jahrhunderten leichtfertig abtut. Wenn Anlass besteht, kann großer Zorn sie erfüllen, aus dem sie Kraft für Kämpfe schöpft. Wehe dem, der dann in ihrem Weg steht.

Kommunikation: Lata spricht nicht, verfügt aber über eine Gedankensprache. Üblicherweise wählt sie als Gegenüber einen intuitiven Magiebegabten wie einen Elf oder eine Hexe. Die Worte, Eindrücke und Bilder steigen wie eine Springflut im verbundenen Geist an. Lata beginnt meist mit einfachen Botschaften, die immer komplexer werden. Oft werden ihre Gedanken so stark und intensiv, dass ein Mensch sie kaum noch erfassen kann, im Bildersturm ertrinkt und noch Stunden oder Tage später in der Erinnerung neue Details findet. Mancher Empfänger erwacht nach dem „Gespräch“ keuchend, kraftlos und mit blutender Nase im Sand der Kaverne. Lata weiß viel von Magie, der Vergangenheit, den alten Kräften des Landes und der See, ahnt manches aus der Zukunft. Aber ihre Perspektive ist manchmal für Menschen schwer verständlich.

Fähigkeiten: Die fremdartige, animalische Magie Latas ermöglicht ihr, magische Wellen der Zerstörung gegen Feinde zu senden, in die Vergangenheit zu blicken und Tore in nahe Feenwelten zu öffnen. Sie kann Landlebewesen die Fähigkeit zur Wasseratmung geben und den Eingang zu ihrer Kaverne verhehlen.

Lata und andere Wesen: Die Geschöpfe des Meeres suchen Lata auf, um Rat und Trost zu finden. Auch manche Feen besuchen Lata, und selbst der Flussvater soll sie schon aufgesucht haben. Wenn Lata über Götter redet,

dann so wie eine alte Dienstmagd, die alle Schrullen ihrer Herrschaft kennt. Unter den Efferdgeweihten ist Graustein am engsten mit der Drachenschildkröte verbunden. Er gießt geweihtes Wasser über ihren Panzer, um ihre Wunden zu heilen, und hält oft stundenlange Zwiesprache mit Lata. Die Geweihten lassen nur wenige Auserwählte zur Drachenschildkröte vor, so etwa die Fürsten Albernias vor ihrer Krönung, die um einen Orakelspruch für ihre Herrschaft ersuchen.

Der Riesenkrake Yonahoh

Der Vielarmige, Vater der Kraken, ist für die Havener das sprichwörtliche Ungeheuer, das in der Unterstadt lauert. Selbst gesehen hat ihn auf Nachfrage keiner. Aber der Onkel der Schwägerin, der hat seine Tentakel schon mal auftauchen gesehen. Ganz bestimmt.

Tatsächlich verbirgt sich hinter dem Monstrum ein einzigartiges Geschöpf: eine permanente, derische Verkörperung des zehngehörnten Dämons Yo’Nahoh, auch bekannt als der Multipode, die Arme aus der Tiefe, der erstgeborene Sohn und höchste Diener Charyptoroths. Er lauert nicht in den tiefsten Klüften der Unterstadt, wie man es sich erzählt, sondern jenseits der für ihn durchlässigen Pforte des Grauens in Charyptoroths Reich. In Deres Wasser schwimmt er nur vorübergehend, wenn Kultisten ihn rufen oder Ereignisse seine Aufmerksamkeit erregen – doch sein fleischgewordenes Abbild Yonahoh sucht Havena schon seit Urzeiten heim.

Aussehen: Yonahoh erscheint wie das krankhafte, fürchterliche Urbild aller Kraken. Aus einem 5 Schritt mächtigen Rumpf wachsen schrittdicke, schwarzbraune Tentakel in bizarrer Anordnung. Sie vermögen ganze Häuser mühelos einzureißen. Mal sind es dreizehn Fangarme, manchmal auch acht, neun oder zehn. Die Saugnäpfe glänzen wie handgroße, eitergefüllte Blasen. Giftiger grüner Schleim läuft über die vernarbte Haut.



Riesige, blutunterlaufene, doch erstaunlich klare Augen blicken auf ihr Opfer.

Charakter: Yonahoh ist erfüllt von Zerstörungslust und grausamer Fressgier. Die Menschen kümmern ihn wenig, er ist ein uraltes Kind des Chaos. Meist schläft er und weiß auf seine Stunde zu warten.

Kommunikation: Yonahoh schert sich nicht darum, mit Wesen Deres zu sprechen – sie alle sind ihm zu unbedeutend. Falls doch, ist er zu dröhnender Gedanken- sprache fähig, die droht, den Schädel bersten zu lassen.

Fähigkeiten: Der dämonische Riesenkrake Yonahoh zerdrückt Wale, Schiffe, Häuser. Er ist mehr Naturgewalt als Gegner. Er lässt das Meer kochen, im Sturm aufpeitschen oder sich zum Mahlstrom drehen. Wunden in seinem Leib schließen sich schnell, auch wenn reine elementare Kräfte

und geweihte Waffen Efferds größeren Schaden anrichten. Mit List lässt sich der Riesenkrake ablenken. Yonahoh kann man nur entkommen, ihn aber nicht besiegen.

Yonahoh und andere Wesen: Der Dämonenkrake wird vom Kult der Allesverschlingenden als leibhaftiger Gottgesandter unter den Namen Yo'Nahoh und H'Na'Rho verehrt. Ihm opfern die Kultisten Menschen und Reichtümer. Yonahoh reagiert nur selten, etwa wenn er den neuen Führer des Kults prüft oder einen Versager in die nachtblaue Tiefe zieht.

Wissen um Lata und Yonahoh (Geheimwissen)

Voraussetzungen: Sagen & Legenden 14

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Diener der Meeresgötter

Die Efferdkirche ☼62

Weitere Bezeichnungen: Bruderschaft von Wind und Wogen, Diener des Fischgesichtigen (beleidigend), Delphinknechte (beleidigend)

Symbol / Erkennungszeichen: Dreizack, Delphin / Tracht in blau und türkis

Wahlspruch: „Auf Ebbe folgt die Flut.“

Herkunft: Die Efferdkirche ist seit der Stadtgründung in Havena ansässig und wurde durch die Verdrängung Numinorus und die Bedeutung der Seefahrt zum wichtigsten Kult.

Größe: 20 Geweihte, 100 Akoluthen

Hierarchie: mäßig; Grad I: Grauling (Novize), Akoluth, Grad II: Gefährte von Wind und Wogen (Priester), Grad III: Bewahrer von Wind und Wogen (Praetor), Grad IV: Meister der Brandung (Metropolit), Hüter des Zirkels (Patriarch)

Wichtige Personen: ☼ Graustein, Vorsteher des Alten Tempels (III), ☼ Eghina Maegharin, Vorsteherin des Hauses der Göttlichen Woge (III), ☼ Niamh Flutseherin, Hofkaplanin des Efferd im Fürstenpalast (II), ☼ Lata, heilige Drachenschildkröte (wie IV)

Stützpunkte: Alter Efferdtempel (T02, Fischer und Seefahrer), Haus der Göttlichen Woge (T06, Händler und Adlige), Efferdschule (FI01), Haus der Efferdbrüder (NA06, teils in der Hand der Strömenden), Leuchtturm Havenafeuer (teils in der Hand der Strömenden), Latas Kaverne, diverse Altäre im Stadtgebiet, zwei Schiffe im Hafen

Domänen: Flüsse und Meere, Wetter, Gezeiten, maritime Lebewesen, Segnung des Fischfangs, sichere Seefahrt, Segnung von Schiffen und Mannschaft, Schutz vor Stürmen und Hochwasser, Schutz vor Seeungeheuern, Trink- und Brauchwasser, Handel und Förderung des Seehandels, Beratung zum Seerecht

Artefakte: Efferdperle (Seite 92, schützt vor Kreaturen Charyptoroths), Dreizack Tiefendorn (Seite 88, dem Numinoru-Kult geraubt)

Zusammenhalt: ansehnlich, lebhafte Meinungsverschiedenheiten unter Efferdgeweihten sind keine Seltenheit

Beziehungen: immens, die Kirche genießt hohen Respekt bei den Havenern

Finanzkraft: groß

Ziele und Methoden

Der bedeutendste Kult der Stadt sieht sein Wirken als unverzichtbar an: Die Efferdgeweihten sorgen sich seit Jahrhunderten um Fischerei und Seefahrt und bringen der Stadt ihr Bisschen an Wohlstand. Sie bewahren die Havener vor unheiligen Kräften aus der Unterstadt. Dank ihrer ständigen Ermahnungen hat Efferd Havena noch nicht aufgegeben und vom Meer vertilgen lassen, so das verbreitete Bild. Sie wollen ihre Macht und Autorität über Havena bewahren und das Muster der Sternenmuschel gemäß ihrer Eingebungen aufspannen.

Zu den Stärken der Kirche gehören Efferds Rolle als Schutzgott, die Autorität als legitimer Kult des Zwölfgötterglaubens, der Rückhalt und das Ansehen beim Volk, Verbindungen zu Wohlhabenden und Machthabern bis hin zum Fürsten und große Geldmittel aus den Tempelkassen. Unterschiedliche Glaubensansichten ist man gewohnt und stellt sie zum Streitgespräch. Dadurch bleiben erste Hinwendungen zu den Lehren Numinorus oft unauffällig. Zu den Schwächen zählen die mäßig ausgeprägte Kirchenstruktur und die Launenhaftigkeit der Priester, die ein konsequentes Vorgehen gegen feindliche Kulte erschweren. Der Efferdkult kann als einzige Partei im Zwist größtenteils offen agieren. Er greift selten auf kriminelle Methoden zurück. Typische Mittel im Repertoire sind:

- ☛ Visionssuche, Fahrten auf den Ozean, Befragung von Latas Orakel und Recherche, um Offenbarungen zu erhalten
- ☛ Bekehrung von Anhängern rivalisierender Kulte
- ☛ wütende Predigten, eigene Gläubige gegen den anderen Kult mobilisieren und ihre Taten als gerechte Sache sanktionieren
- ☛ kircheninterne Ächtung der Lehren des gegnerischen Kultes, Einwirkung auf Fürst und Ältestenrat für Verbote der Strömenden und der Verbreitung

ihrer Schriften, Anrufung der Inquisition wegen Ketzerei (ungern, das Verhältnis zur Praioskirche ist distanziert). Gegenüber dem Kult der Allesverschlingenden sind diese Punkte bereits gegeben.

- ☛ Anhänger des gegnerischen Kultes aus der Gemeinschaft ausschließen, Segnungen entziehen und im Extremfall die Verdammnis aussprechen
- ☛ verdecktes Einschleusen eines Vertrauten in den rivalisierenden Kult
- ☛ offenes Kräfteressen mit einem bekennenden Anhänger des gegnerischen Kultes als Götterurteil: Predigtduell, Herbeirufen eines Göttlichen Zeichens, Tauch- und Segelwettbewerb, Beherrschung der Fluten und Wassertiere
- ☛ Anheuern von Dieben, Schlägern, Plünderern, Entführern, um dem Gegner Schaden zuzufügen

Stimmung eines Efferdgeweihten

Die Lehre Efferds gebietet seinen Diener, ihre Emotionen auszuleben und nicht zu unterdrücken. Entsprechend direkt und launenhaft ist oftmals das Auftreten von Geweihten und Akoluthen. Du kannst die Stimmung bei Bedarf erwürfeln (W20).

1-2	freudig
3-4	neugierig
5-6	tatendurstig
7-10	aufgeschlossen, nachsichtig
11	schelmisch, albern
12-14	gereizt, streitlustig
15	aufgebracht, zornig
16-17	schicksalsergeben, passiv
18-19	melancholisch, traurig
20	verzweifelt



Argumente des Glaubens

»Zeige Demut, ehre Efferd immerzu, und vergiss auch nicht die anderen Elf. Sonst wird der alte Gott dich strafen. Er gibt und er nimmt, auf gute Zeiten folgen schlechte Zeiten. Launisch ist er wie das Meer, und es gibt keine Garantie für sein Wohlwollen. Doch wenn wir seine Lehren und Gaben fortwährend missachten, wird er eine weitere Große Flut gen Havena entsenden – und diesmal wird die ganze Stadt untergehen.«

Verbündete und Feinde

Der Efferdkult findet etliche Freunde in seinen Anhängern und den Kirchen der anderen Zwölfgötter. Fürst **Finnian ui Bennain** unterstützt den Kult, allerdings machen ihn Erkenntnisse um den Zwist der Meeresgötter nachdenklich. Die Feenblütige **Bori-Shan** sieht im Efferdglauben einen Segen für Havena. Die **Necker** kennen Efferdgeweihte als freundliche Exemplare der „Trockenohren“ und sind ihnen manchmal behilflich. Das Auftreten Numinorus als konkurrierender Meeresgott stößt bei den Geweihten zunächst auf Unglauben

und Verharmlosungen. Haben die Priester die **Strömenden** als rivalisierende Macht wahrgenommen, wollen manche Efferdgeweihte sie dämonisieren, andere einen offenen Wettkampf ausfechten. Sehr wenige glauben, die Strömenden zu Verbündeten machen zu können. Gegenüber dem **Kult der Allesverschlingenden** ist der Kurs hingegen klar: Die unheiligen Dämonenbeter müssen vernichtet werden.

Belohnungen

Klein: Segnungen; Empfehlung oder Kontakt zu Seeleuten, Hafnern oder Personen der gehobenen Gesellschaft

Mittel: kleiner Gwen Petryl; *Efferds Wassertropfen:* Muschelamulett mit tropfenförmigem Aquamarin und dem Zeichen Efferds (weist Träger als Freund der Efferdkirche aus; bietet Rechtsschutz auf Reisen und in Häfen sowie Obdach, Verpflegung und kleine Hilfestellungen in Tempeln der Zwölfgötter); Ehrung *Latas Mut* (Seite 98)

Groß: großer geschliffener Gwen Petryl; ein Besuch bei Lata für einen Orakelspruch; Verleihung eines Ehrentitels (z. B. *Freund der Gezeiten*); geweihtes Delphinamulett mit einmaliger Liturgie (z. B. *UNTERWASSERATMUNG*, *WASSERLAUF*, *DELPHINRUF*, *NEBELSCHWADEN*); Weihe zum Akoluthen, samt Beinamen *Efferdlieb* und Delphintätowierung auf dem Handrücken; efferdgeweihter Dreizack oder *OBJEKTWEIHE* einer Heldenwaffe; Leihgabe des Dreizacks Tiefendorn (Seite 88)

Die Strömenden 62

Weitere Bezeichnungen: Kult des Numinoru, Jünger der Unendlichkeit, Rochenlecker (beleidigend)

Symbol / Erkennungszeichen: Muschel, Rochen, Strudel, Numinoru-Symbol / Parole: „Die Ströme fließen heute unruhig.“ – Antwort: „Doch morgen fließen sie gleichmäßig.“

Wahlspruch: „Die Wasser sind ewig.“

Herkunft: bis zu den Dunklen Zeiten in Havena ansässig, dann vom Efferdkult verdrängt; vor 15 Jahren brachte Faerwyn Wogenholf den Glauben wieder nach Havena

Größe: vier Geweihte, 30 Anhänger

Hierarchie: streng; Grad I: Lauschender (interessierter Neugläubiger), Grad II: Spürender (überzeugter Gläubiger), Grad III: Fließender (Priester), Grad IV: Steuernder (Prophet)

Wichtige Personen: ♣ Faerwyn Wogenholf, Hohepriester (IV, Seite 67), ♣ Rianod Regenherz, Efferdschwester in der Moorburg (II, Seite 43), ♣ Simiadane die Mechanika (I, Seite 66)

Stützpunkte: Haus der Efferdbrüder (NA06), Leuchtturm Havenafeuer, Karavelle *Meerschaum* (Tempel und Treffpunkt)

Domänen: Flüsse und Meere, Strömungen, unendliche Weite, Gleichmäßigkeit, Herrschaft über Meeresgötter und Seeungeheuer, sichere Seefahrt und Schiffbau, Kartographie, Segnung von Schiffen und Mannschaft, Schutz vor Fluten und Stürmen, Seehandel und Seekrieg

Artefakte: Altar des Numinoru (auf der *Meerschaum*), Mahlstromhammer (gesegnete Waffe, auf der *Meerschaum*)

Zusammenhalt: groß

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß (Perlenschatz auf der *Meerschaum*)

Im Zentrum des Havener Numinoru-Kultes steht ein Mann: Der Erwählte Faerwyn Wogenholf, der „Steuernde“, kam vor 15 Jahren aus *Aquaduron*, der auf dem Meer schwimmenden Stadt, geleitet vom Willen seines Gottes, hier eine neue Gemeinschaft aufzubauen. Unter Efferdbrüdern, Seeleuten und einigen Stadtbürgern konnte Faerwyn Anhänger gewinnen. Vor allem seit dem Sternenfall sind die Menschen offen für neue Glaubensüberzeugungen geworden. Um die Macht des Gottes zu demonstrieren, prophezeite er, dass Numinoru am 16. Boron 1040 BF die Gezeiten in Havena für einen Tag aussetzen würde – und so geschah es. Faerwyn bezeichnet Numinoru gegenüber neuen Gläubigen zunächst als einen Teilaspekt Efferds, seine planende und geordnete Seite, die mit Hephardos, dem wilderen Teil der göttlichen Entität, im Streit liege. Die Numinoru-Priester nutzen Inrah-Karten für eine Weissagung über die Rolle eines Sterblichen. Erst wer als „Spürender“ tiefer initiiert ist, erfährt, dass Numinoru ein Bruder Efferds ist, der ein altes Recht auf die Stadt hat. Faerwyn konnte eine Handvoll geeigneter Gläubiger bislang selbst zu „Fließenden“ weihen, den Priestern des Numinoru.

Ziele und Methoden

Die Strömenden wollen neue Mitglieder gewinnen und ihren Einfluss ausdehnen. Sie suchen das vergessene Erbe Numinorus: heilige Gegenstände und alte Anbetungsstätten, die sie wieder weihen möchten. Die Efferdkirche soll geschwächt und letztlich aus der Stadt vertrieben werden, damit Numinoru den Platz des Launenhaften einnehmen kann. Faerwyn Wogenholf will die Sternenschale aus Gwen Petryl und damit die Wacht über die Pforte des Grauens übernehmen. Da sie in der zwölgöttertreuen Stadt mit Ablehnung und Verfolgung rechnen müssen, agieren die Strömenden heimlich. Sie treffen sich in Hinterzimmern, Schiffsmessen und abgelegenen Efferd-Kapellen. Sie haben keine Scheu, Orte des Efferdglaubens für ihre Zwecke zu nutzen: Es dient zum einen der Tarnung, zum anderen sind diese sakralen Orte aus Sicht der Strömenden ohnehin Numinorus Eigentum. Die wichtigsten Zeremonien halten sie auf der *Meerscham* ab, die sie allmählich wieder instand setzen (Seite 125). Die Strömenden verwenden eine Parole, um sich untereinander als Diener Numinorus zu versichern. Von anderen Mitgliedern kennt man zumindest das Gesicht und einen Tarnnamen. Sie gehen planvoll und berechnend vor. Zu ihrem Vorteil zählt, dass sie eng mit der Efferdkirche verbunden sind und ihr aus dem Innern heraus schaden können. Mitunter agieren sie verhalten, da sie lange nachsinnen und nie schnell reagieren. Sie verlieren sich oft darin, das große Ganze sehen zu wollen, und so unbedeutend das Schicksal des einzelnen Fisches für den Rest des Schwarms ist, so unbedeutend erscheint oft der Einzelne, gemessen an ihren Plänen. Sie sind bereit, den Einzelnen zum Wohle ihrer Mission zu opfern. Zu ihren Methoden gehören:

- Recherche in Archiven und Suche nach verlorenen Relikten des Numinoru
- Handel, Versprechen von Belohnungen, Einschüchterung
- von langer Hand fingierte Intrigen und Erpressung

- üble Nachrede gegen Efferdgeweihte und Efferdkirche, Verbrechen anhängen, Erschüttern des Vertrauens der Bevölkerung in die Efferdkirche
- Einbruch, Diebstahl und Raub von Objekten, bei denen sie eine Verbindung zu Numinoru vermuten, insbesondere efferdgesegnete Stücke
- Wenn sie Zugang zu Magie haben, setzen sie diese ein, ebenso nutzen sie Alchimika und (nicht tödliche) Gifte.
- Bluttaten, insbesondere gegen Geweihte, versuchen die Numinoru-Anhänger zu vermeiden.
- offenes Kräfteressen mit einem bekennenden Anhänger des gegnerischen Kultes als Götterurteil: Predigtduell, Herbeirufen eines Göttlichen Zeichens, Tauch- und Segelwettbewerb, Beherrschung der Fluten und Wassertiere

Kräfte der Geweihten

Die Priester des Numinoru tragen ein Muschelhorn, welches sie als Zeremonialgegenstand benutzen. Ein gesegneter Ring mit Rochendarstellung schützt sie im Wrack der *Meerscham* vor manchen Meerestieren. Den Willen des Gottes deuten sie aus Inrah-Karten und geistiger Versenkung, Brandung und Strömungen. Sie können auf Liturgien zurückgreifen, die in ihrer Wirkung häufig denen der Efferdgeweihten ähneln. So können sie über Wasser gehen und die Gestalt von Wassertieren annehmen. Zur Verständigung lassen sie ihr Gesicht einem fernen Adressaten im Wasser erscheinen. Sie beeinflussen Strömungen und können Numinoru sogar bitten, ganze Flotten so zu lenken, dass sie von einem bestimmten Ort ferngehalten oder dorthin gezogen werden. Sie beschwören Seeungeheuer, die ihnen zu Diensten sind. Einem Gegner können sie das Gefühl des Ertrinkens geben oder ihn mit einem Wasserstrahl umschlingen, der ihn festhält. Ein anderer Fluch raubt die Orientierungsfähigkeit auf dem Wasser.

Argumente des Glaubens

»Jeder hat seinen Platz im großen Strom, und niemand – auch kein Gott – hat ein Recht auf seine bloßen Launen. Numinoru bietet Schutz vor dem Zorn Efferds und seiner dämonischen Widersacherin. Auch Numinoru gibt und nimmt, doch geschieht dies immer als Teil des kosmischen Plans und kommt nie unerwartet. Wer seinen Lehren folgt, hat nichts zu befürchten. Erhebt euch aus der demütigen und entwürdigenden Schicksalsergebenheit! Lebt euren Glauben! Eines verspricht der Gott der Unendlichkeit und der Strömungen: Wenn Havena ihm dient, wird nie wieder eine Große Flut kommen.«



Verbündete und Feinde

Die Strömenden stehen in Rivalität zur **Efferdkirche**: Für zwei Meeresgötter ist auf lange Sicht kein Platz in Havena. In den **Efferdbrüdern** und einigen Havener Seefahrern haben sie stille Verbündete. Sie versuchen, die **Nymphe Nhywyll** auf ihre Seite zu ziehen und ihren Zorn gegen die Efferdkirche zu richten. Die Mechanika **Simiadane** sympathisiert mit der Lehre, die den Sterblichen aus eigener Kraft eine Kontrolle über das Meer erlaubt. Die Charypta-Anbeter gelten als Feinde der Schöpfung, aber manch fanatischer Anhänger Numinorus ist bereit, mit dem **Kult der Allesverschlingenden** zusammenzuarbeiten, um dem Efferdkult zu schaden.

Belohnungen

Klein: Weissagungen durch das Legen von Inrah-Karten, Kontakt zu See- und Hafenleuten, Kost und Logis bei den Efferdbrüdern

Mittel: gute Seekarten, Perlen im Wert von 300 S, *Perlenamulett* (geweiht, ermöglicht umgehängt einmalig Unterwasseratmung für 1 Stunde)

Groß: Perlen im Wert von 2.000 S, der *Rochenwimpel* (geweiht, die einmalig auf dem Schiff gehisst für 4 Stunden günstige Strömungen bringt)

Der Kult der Allesverschlingenden 32, 62, 91

»Erhöre uns, Allesverschlingerin! Wir sind dein Laich, deine Brut. Nimm dieses Opfer an, und verzehre Fleisch und Blut, auf dass es deinen ewigen Durst stille und in Nachtblauen Tiefen aufgehe zu deinem Wohlgefallen. Gib uns Kraft, dass wir erfüllen deinen Willen und die nachtblauen Gestade anbränden lassen gegen die Delphinkriecher. Gib uns Gnade, dass der Zorn deiner Kinder uns verschone. Charyb'Yzz, erhöre uns!«
—Litanei des Tiefen Enkels bei einem Treffen der Kultisten

Weitere Bezeichnungen: Jünger der Charyb'Yzz, Tentakelkriecher (beleidigend)

Symbol / Erkennungszeichen: Krake / Tätowierung oder Amulett einer Krake (ein häufiger Schmuck bei Seeleuten) zusammen mit dem eingeschlungenen Zelemja-Zeichen für „CPT“

Wahlspruch: „Alles endet im bodenlosen Wirbel.“

Herkunft: in verschiedenen Formen immer wieder entstehend, der aktuelle Kult wurde vor etwa 40 Jahren aus den Echsensümpfen gebracht

Personen der Historie: Gardien d'Serpent (Kultführer 1002 – 1028 BF), Vilai ni Vecushmar (Kultführerin 1028 – 1034 BF)

Größe: fünf Paktierer, ein Dutzend Anhänger

Hierarchie: mittel; Grad I: Watender (interessierter Neugläubiger), Grad II: Schwimmer (überzeugter Gläubiger), Grad III: Wasserwürger/Windzwinger (Paktierer), Grad IV: Tiefer Enkel (Hohepriester)

Wichtige Personen: Morgan Laidhlyn, Hohepriester (IV, Seite 70), Selwine Dukatajeff (III, Seite 71), Yonahoh, unheiliger Krake (wie IV)

Stützpunkte: Schlangenbaum in der Muhrsape (Treffpunkt für Rituale)

Domänen: Flüsse und Meere, Faulwasser, Strudel und Tiefen, Herrschaft über daimonides Meeresgetier und

Seeungeheuer, Seefahrt und Fischerei, Stürme und Fluten, Wasserleichen

Artefakte: Krakenauge (verschollen), Maske des Tiefen Enkels

Zusammenhalt: mäßig

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Der Kult der Allesverschlingenden betet zur seeschlangengleichen Göttin Charyb'Yzz, Charypta oder Karypta, hinter deren Maske sich die unheilige Erzdämonin Charyptoroth verbirgt. Die Tradition des Kultes kam vor etwa 40 Jahren aus den Echsensümpfen in die Stadt und konnte zeitweise über 50 Anhänger um sich scharen. Mehrfach haben sie versucht, ihre Macht über Havena auszudehnen, den Kult Efferds zu zerschlagen sowie den Fürsten zu stürzen. Bisher sind sie jedoch gescheitert. Seit dem Tod ihrer letzten Hohepriesterin 1034 BF und dem Verlust des Krakenauges ist der Kult erheblich geschwächt.

Die verbliebenen Gläubigen haben die Unterstadt weitgehend aufgegeben und sich in die Muhrsape zurückgezogen. Ihre wichtigsten Rituale halten sie hier am Schlangenbaum zur Zeit der Toten Mada ab. Dann opfern sie Meerestiere, zu besonderen Anlässen auch Menschen oder Necker, begleitet von finsternen Gesängen, und ekstatischen Flötenklängen. Neumitglieder müssen einen Delphin töten und erhalten ihre Taufe im Wasser der Unterstadt. Die Kultisten werden angetrieben von Geltungsbedürfnis, Rache, Verzweiflung an den Göttern, Gier nach Macht und Reichtum, Zerstörungslust und Schutzbedürfnis. Die meisten glauben, dass alles dem Untergang geweiht ist. Wer aber Charyb'Yzz dient, der kann darauf hoffen, länger von ihrem Zorn verschont zu bleiben.

Einige Anhänger leben als Ausgestoßene und Wegelagerer in den Sümpfen. Sie haben sich zu Ehren der geschuppten Göttin die Haare entfernt und am ganzen Körper tätowieren lassen. Manchmal sind sie tagelang im Rausch weggetreten oder bereiten sich auf einen Anschlag in der Stadt vor. Andere leben als scheinbar brave Bürger in der Stadt und kommen maskiert zu den Zeremonien. Hohepriester ist der Tiefe Enkel, der sein Gesicht hinter einer angelaufenen Silbermaske mit Tentakeln verbirgt. Keiner der Kultisten weiß, dass sich dahinter der fürstliche Berater Morgan Laidhlyn verbirgt. Einflussreich ist auch die Wasserwürgerin Selwine Dukatajeff, die ihre Tochter Libana dem verhassten Efferdkult zu entreißen trachtet. Der brutale Hüne

Hinter der Maske

Die Identität des Tiefen Enkels kann sich wandeln, denn diese Bezeichnung kommt jenem zu, der die Maske trägt. Sie kann den Besitzer wechseln, kaum dass der alte Träger geschlagen wurde. Die unheilige Maske verflüssigt sich oder löst sich auf und erstet als Ausdruck von Charyptoroths Willen beim nächsten Träger neu. Du kannst also ein spannendes Intrigensetting inszenieren, an dessen Ende deine Helden den Kultführer zu Fall bringen, ohne im Widerspruch zu zukünftigen Publikationen zu stehen.



♣ **Embrik** (*1012 BF, kahlköpfig, vielfach tätowiert), ein Hafenarbeiter und Unterweltschläger, ist Rädelsführer vieler Anschläge in Havena.

Ziele und Methoden

Der Kult ist sich oft uneins, agiert kurzentschlossen und chaotisch. Einige Anhänger unternehmen Aktionen auf eigene Faust. Für gescheiterte Mitglieder macht kaum jemand einen Finger krumm. Die Charyb'Yzz-Jünger wollen die Seelen der Menschen verderben, die Wasser Havenas der Allesverschlingenden überantworten und die Efferdkirche zerstören. Auf der Suche nach dem Krakenauge erkunden die Kultisten die Unterstadt, in der Hoffnung, das Artefakt möge sie zu alter Macht zurückführen. Nicht einmal sie wissen, dass sich das Artefakt inzwischen im Besitz von Yonahoh befindet. Offenbar hat sich der neue Anführer des Kultes noch nicht als würdig erwiesen, das Krakenauge zurückzuerhalten. Yonahoh beten sie als Sohn der Allesverschlingenden an, der dereinst Havena zerstören wird. Sobald sie von der Pforte des Grauens und der Sternenmuschel erfahren, werden sie versuchen, das Siegel zu stören. Zu ihren Vorgehensweisen zählen:

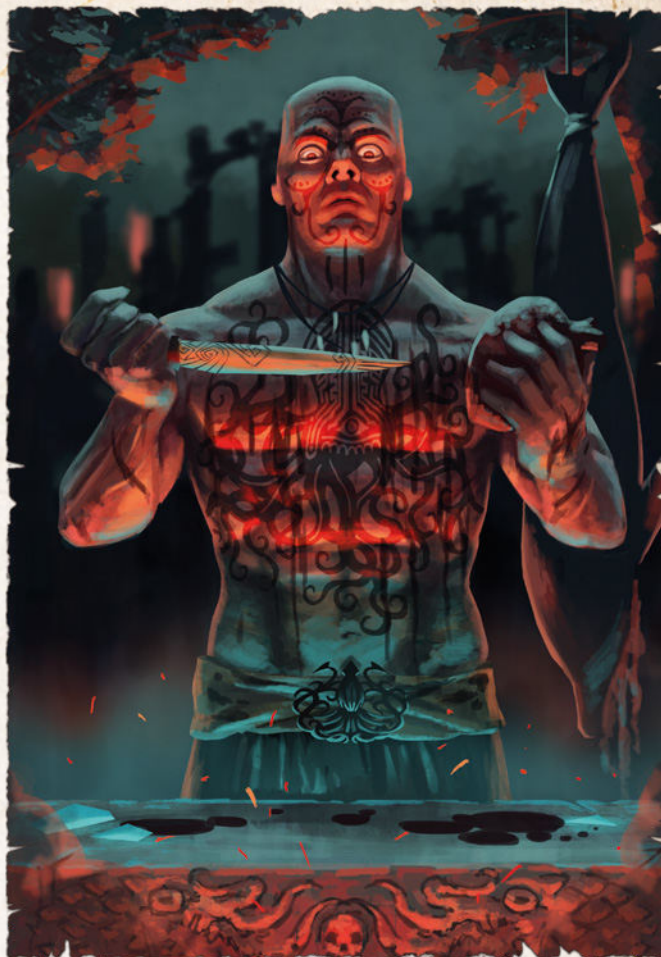
- ♣ Halluzinationen und Visionen von der Göttin durch gering dosiertes Charyb'Yzz' Traum erhalten
- ♣ Reisende überfallen, Blutopfer entführen
- ♣ Giftanschläge mit den Giften Muränenbiss (Seite 91) und Totenbleiche (Seite 91)

Ein typisches Vorgehen ist das Einschleichen von W6 Jüngern in die Stadt, gefolgt vom schnellen Durchführen eines Angriffs mit anschließender Flucht in das Hafenbecken oder das Labyrinth des Orkendorfs. Ziele können sein:

- ♣ Brunnen und Zisternen in Havena verseuchen, zum Beispiel mit dem charyptiden Schwarmschwamm
- ♣ Ruderpinnen zerstören, Schiffe verbrennen, Unfrieden unter Seefahrern und Hafnern stiften
- ♣ efferdgefällige Feste und Messen stören
- ♣ Altäre Efferds entweihen, Geweihte töten
- ♣ Gwen Petryl stehlen, zerstören oder opfern; falsche, der Charyb'Yzz geweihte Gwen Petryl-Steine in Umlauf bringen

Kräfte der Paktierer

Wer als Priester eine Weihe erhält, ist ein Paktierer der Charyptoroth, der seine Seele verpfändet hat. Diese auch Wasserwürger und Windzwinger genannten Verdammten können dem Wasser ihren Willen aufzwingen und daimonide Kreaturen der Unterstadt herbeirufen



und befehligen. Manche vermögen sicheren Tritts auf schwankenden Schiffen zu gehen, unter Wasser zu atmen, die Lungen von Opfern mit Meerwasser zu füllen und Wasserleichen zu erheben. Paktierer führen häufig einen Dolch oder Speer aus Krakensilber, dem unheiligen Metall der Charyb'Yzz.

Nahkampfwaffen

Charib'Yzz-Dolch (Kampftechnik *Dolche*): Der nadelspitze Charib'Yzz-Dolch weist ein Heft in Form einer Seeschlange auf. Als Knauf der Waffe dient ein Seeschlangenkopf. Der Dolch wird von Dienern der Erzdämonin als Erkennungszeichen getragen und wird häufig bei finsternen Opferzeremonien verwendet.

Krakensilberspeer (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Bei einigen Anhängern Charyptoroths kommt ein Speer mit einer Spitze aus Krakensilber zum Einsatz. Oft ist die Waffe mit dämonischen Kräften ausgestattet, aber auch ohne diese kann die scharfkantige Spitze üble Wunden verursachen.

Waffen

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Charib'Yzz-Dolch	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	2 Stn	65 HF	60 S	einf

Kampftechnik Stangenwaffen

Krakensilberspeer	1W6+5	GE/KK 15	0/-1	lang	2,25 Stn	200 HF	80 S	komp (2 AP)
-------------------	-------	----------	------	------	----------	--------	------	-------------

Im Pakt mit Charyptoroth

»Herrin der Nachtblauen Tiefen, niederhöllische Göttin des Meeres. Erhöre mich, deinen unwürdigen Diener Kaldan. Deine Feinde sind mir auf die Schliche gekommen, und ich brauche deine Kraft, um sie in deinem Namen zu bestrafen.«

—Kaldan Lowanger, ein armer Fischer und Paktierer der Charyptoroth im 1. Kreis der Verdammnis (bald im 2. Kreis), 1039 BF

Wenn du einen Charyptoroth-Paktierer mit Paktgeschenken ausstatten willst, kannst du dich der folgenden Beispiele bedienen. Bei allen Paktgeschenken ist angegeben, welchen Kreis der Verdammnis der Paktierer erreicht haben muss, um diese Fähigkeit zu wählen.

Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke

Der Weg in die Niederhöllen wird bei einem Paktierer in den sogenannten Kreisen der Verdammnis (KdV) gemessen. Es gibt sieben Kreise, und jeder Paktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämon erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn gegenüber versagt und etwas gutmachen muss. Wer schließlich den siebten Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert.

Kein Paktierer kann mehr als 7 + (KdV) Paktgeschenke besitzen. Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Der Paktierer kann mit seinen AP alle Paktgeschenke der Domäne seines Erzdämons oder mit allgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange er die Voraussetzungen erfüllt. Nur Paktierer können Paktgeschenke aktivieren.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP und 1 AsP weniger; alle Proben sind um 1 erschwert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP und AsP; alle Proben sind um 2 erschwert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP und keine AsP; alle Proben sind um 3 erschwert.
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP und keine AsP)

Argumente des Glaubens

»Der Untergang ist nahe. Alles wird im bodenlosen Wirbel der Charyb'Yzz enden. Die Allesverschlingerin wird eine Zornflut senden, der Krake Yo'Nahoh wird sich aus der Tiefe erheben und die Stadt der Delphinknechte ist nicht mehr. Wir aber können Charyb'Yzz besänftigen, ihren Zorn lenken und uns zu Dienern ihres Willens machen. Dann verschont sie uns und gibt uns köstliche Macht, mit der wir die Zerstörung gestalten. Die alte Moral ist bedeutungslos; wer den alveranischen Götzen dient, ist nicht mehr wert als eine Kaulquappe.«

Verbündete und Feinde

Für den Kult der Allesverschlingenden müssen der Zwölfgötterglaube und insbesondere die **Efferdkirche** und **Lata** vernichtet werden. Der Kult ist verboten, und seine Jünger gelten als Frevler, die in milder Verurteilung Brandmarkung und Pranger erwartet, in schwerer Verurteilung das Herausschneiden der Zunge und der Feuertod. Die **Necker** fürchten und bekämpfen den Kult. Die Kultisten können die **Strömenden** nur schwer einordnen. **Yonahoh** ist den Kultisten der heilige Abgesandte ihrer Göttin und prophezeiter Endzeitbringer.

Herrschaft über Ungeheuer

Ein Paktierer kann versuchen, Ungeheuer, die mit seinem erzdämonischen Patron im Bunde stehen, zu beherrschen.



Wirkung: Der Paktierer kann ein Wesen innerhalb einer Reichweite von 32 Schritt, das als Ungeheuer gilt (beispielsweise Seeschlangen bei Charyptoroth-Paktierern; welche Ungeheuer passend sind, liegt in der Hand des Meisters), beherrschen und ihm einfache Befehle geben. Dazu muss dem Paktierer eine Probe auf *Willenskraft* gelingen, erschwert um SK/2 des Ungeheuers. Das Ungeheuer folgt dann QS Stunden den Befehlen des Paktierers. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 3

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Fauliger Wasserstrahl

Aus dem Mund, den Händen oder anderen Teilen des Körpers des Paktierers schießt ein fauliger Strahl Wasser auf seinen Gegner.

Wirkung: Der faulige Wasserstrahl trifft auf ein vom Paktierer benanntes Ziel innerhalb einer Reichweite von 16 Schritt. Der Paktierer muss 1 Aktion aufwenden, um dieses Paktgeschenk einzusetzen. Der Strahl trifft automatisch, wenn er nicht verteidigt wird. Er zählt jedoch als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann dementsprechend geblockt werden. Ausweichen ist ebenso möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+ (2x KdV) TP Schaden. Trifft der Wasserstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 1

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dämonischer Panzer I-VII

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für äußeren Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Pro Stufe der Fähigkeit kann der Paktierer einen natürlichen RS von 1 erhalten, der zu allen externen Rüstungen addiert wird. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert eine freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: Für Stufe I Kreis 1, für Stufe II Kreis 2, für Stufe III Kreis 3 usw.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Wasseratmung

Als Erzdämonin der dunklen Tiefen und des Meeres ist Charyptoroth in der Lage, ihren Dienern den Wunsch zu

erfüllen, unter Wasser atmen zu können. Je mächtiger der Paktierer ist, desto länger kann er ohne Luft auskommen.

Wirkung: Der Paktierer vermag sowohl normale Luft als auch Wasser zu atmen. Allerdings kann er nicht dauerhaft unter Wasser atmen, sondern nur KdV Stunden. Danach muss der Paktierer mindestens für eine Stunde wieder normale Luft atmen, bevor er seine Fähigkeit der Wasseratmung erneut einsetzen kann. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 1

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Wasserlunge

Einige Paktierer Charyptoroths beherrschen die Fähigkeit, ein Opfer abzulenken und zu schwächen, indem sie die Lunge ihres Ziels mit fauligem Meerwasser füllen und es so zum Würgen bringen.

Wirkung: Ein Opfer in maximal 8 Schritt Entfernung muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*), erschwert um KdV des Paktierers – ZK des Opfers, ablegen. Es erleidet 6-QS SP und 1 Stufe *Betäubung*. Diese Fähigkeit erfordert den Einsatz von 1 Aktion. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Charyptoroth

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Weitere Parteien ♡18, 31

Die **Efferdbrüder** (Wappen: weißer, springender Delphin über einem weißen Kreuzknoten auf blauem Feld) sind ein an allen Küsten Aventuriens verbreiteter Laienorden des Efferd. In Havena, dem Sitz des Gründungshauses, besitzen sie großen Einfluss. Der Zusammenschluss efferdgläubiger See- und Flussfahrer setzt sich für die Belange der Matrosen ein, führt Schiffsregister, unterhält Leuchttürme und überprüft Seekarten. Die Efferdbrüder handeln die Heuer aus, unterstützen mittellose Seeleute und die Hinterbliebenen jener, die auf See geblieben sind. Eine Sklavenkasse hält Geld vor, mit dem gefangengenommene Seeleute losgekauft werden. Seitdem Hochmeister **Borg Eriksson** (*964 BF, weiße Zöpfe, herrisch, Liebhaber wertvoller Schiffsgemälde) im Alter kürzer tritt, übernimmt seine rechte Hand, **Faerwyn Wogenholf**, viele Aufgaben. Er hat im Verborgenen einigen Efferdbrüdern und Schülern der Efferdschule die Lehren Numinorus beigebracht und kann auf einige loyale Spürende unter ihnen zählen.

Ein kleiner Zirkel des Namenlosen, der **Güldene Bund**, besitzt ein Versteck in der Muhrsape. Sie befördern den Streit zwischen den Meeresgöttern und schrecken auch vor Mord und Frevel nicht zurück. Sie arbeiten an einem Ritual, durch das alle Gwen Petryl Havenas löschen würden, sodass auch die Sternenmuschel vergeht. Außerdem versuchen sie, den Basilisk *Naitrach* für ihre Verderben bringenden Ziele zu kontrollieren.

Unterwegs in der Unterstadt

Vorsichtige Ruderschläge

Zur Fortbewegung durch die Unterstadt eignen sich Ruderboote, die klein genug sind, um zwischen den Ruinen zu manövrieren. Bei vorsichtiger Fortbewegung hat man GS 1. Rudert oder stakt man schnellstmöglich, kommt man auf GS 10, allerdings nur, wenn die See ruhig ist und man geradeaus fährt. Bei Wellengang und vielen Abbiegungen kann die GS um die Hälfte sinken.

Die meisten Havener verleihen ihre Boote (Fischernachrichten mit Platz für bis zu sechs Personen, zwei Rudern) nicht an Unterstadtgänger, da sie fürchten, einen Fluch auf sich und ihr Boot zu laden. Die wenigen, die es doch tun, verlangen einen hohen Preis (30 S) und ein noch höheres Pfand (500 S). Trocken stellen sie fest: „Wahrscheinlich bleibt ihr mit meinem Boot in der Unterstadt – für immer.“

Als beste Unterstadtführerin und -kennerin gilt die Schatzsucherin *Branwen* (Seite 67). Für 100 Silbertaler stellt sie sich und ihr Ruderboot (für bis zu sechs Personen, zwei an den Rudern) zur Verfügung. Schwieriger zu überzeugen ist der verrückte *Ordhan Faic* (Seite 71), der sich kaum davon abbringen lässt, dass jeder Unterstadtbesucher „seine“ Schätze stehlen will. Auf seinem wenig vertrauenswürdigen Floß aus Trümmern und Schiffsresten haben 15 Personen Platz, und es kann mit drei Stangen gestakt werden.

Für Tauchexpeditionen ist die Tiefensucher bestens geeignet. (Seite 90)

Beklemmung

Wer sich in die Unterstadt begibt, würfelt auf *Willenskraft* (*Bedrohung standhalten*). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Furcht* bis zum Verlassen der Unterstadt.

Sicht

Im seltenen Fall klarer Sicht blickt man vom Boot aus auf ein labyrinthisches Gewirr aus Inselchen, Mauern und Sträuchern. Als Orientierungspunkte eignen sich der Alte Efferdtempel (auf einer Klippe östlich der Unterstadt), Nahemas Turm (Südosten der Unterstadt), die Kaiser-Gerbald-Säule (zentrale Unterstadt) und der Leuchtturm Havenas (südwestlich der Unterstadt).

Häufig liegt die Unterstadt in trübem Dunst oder unter dem Schleier dichten Nebels (Sichtweite 2 bis 100 Schritt, Sichtmodifikatoren Stufe 1 bis 3). Auch an klaren Tagen ziehen feucht-kalte Nebelfetzen umher, die manchmal ein Eigenleben zu entwickeln scheinen.

Die Wogen der Unterstadt schlucken das Licht gierig, und so reicht die Sicht unter Wasser ohne Sichtmodifikator oft nur 1 bis 5 Schritt weit, in der Tiefe erkennt man so nur noch die allernächste Umgebung (Seite 94).

Gefahren und Begegnungen

»Efferd hat die Unterstadt in sein Reich aufgenommen. Sein Gefolge bewohnt in großer Zahl und Formenvielfalt die Ruinen. Die Sonne wirft Lichtvorhänge ins Wasser und lässt einen Schwarm bunter

Makrelen glitzern, der durch die hohlen Fensteröffnungen versunkener Villen zieht. Ganze Häuserzeilen stehen noch aufrecht, friedlich von Tangwäldern bewachsen und von schwerfälligen Krabben bewacht. Von anderen künden nur noch Trümmer und geborstene Säulen. Ich passiere voller Staunen die prächtige Arkadenfront eines Zunfthauses und lerne, dass man die finstere Seite dieses Ortes nicht vergessen darf. Unvermittelt finde ich mich über einem dunklen Spalt wieder, aus dem eisig kaltes Wasser strömt. In den Tiefen zucken große unruhige Augenpaare, die sich wünschen, dass Nacht wäre. Dann würden sie hinaufstoßen, um mich zu holen in ein finstere und nasses Grab.«

—aus den Erinnerungen Efferdan ui Bennains, Hüter des Zirkels zu Bethana

Während die Helden in der Unterstadt unterwegs sind, können sie viele gefährliche Begegnungen haben. Du kannst aus der folgenden Liste auswählen oder mit 3W6 würfeln. Würfle in regelmäßigen Abständen, z. B. alle 10 KR bei einem Tauchgang, alle zehn Minuten bei einer Bootsfahrt oder alle zwei Stunden beim Aufenthalt an einem Ort – oder wann immer es für die Spannung am Tisch zuträglich ist.

Hohe QS bei Proben zur Wahrnehmung und Fortbewegung in der Unterstadt (*Sinnesschärfe, Orientierung, Boote & Schiffe, Schwimmen*) können den Wurf um bis zu –5 modifizieren. Besonders misslungene Proben um bis zu +5.

–2 bis 2: Lata erscheint und unterstützt die Helden (z. B. durch eine Vision, einen Efferd-Segen).

3: Die Helden finden einen sicheren, trockenen Lagerplatz.

4: Zufälliger Schatzfund (siehe Tabelle **Schätze in der Unterstadt**)

5: Eine hilfreiche Begegnung: Fischer warnen vor Gefahrenzonen; Branwen oder Ordhan Faic bieten Hinweise oder Unterstützung an; ein neugieriger Necker ist bereit, etwas mit den Helden zu handeln; ein Efferd-Geweihter erkundet die Meeresfauna.

6–7: Nichts geschieht.

8: Schaut! Eine Lichterscheinung zieht Aufmerksamkeit auf sich. Es handelt sich um ein Schmugglerboot, eine Kultistenzeremonie, harmlose Glühwürmchen, einen gefallenen Gwen Petryl oder Irrlichter (nur nachts).

9: Horcht! Eine Glocke erklingt regelmäßig und führt zu einem gestrandeten und hilflosen Schatzsucher. Man hört Gelächter, das von einer Gruppe stutzerhafter Jungpatrizier aus Gareth stammt, die sich zum vergnüglichen Schauer umherpaddeln lassen. Ätherischer Neckergesang hallt über die Wogen; die singenden Meerleute sind scheu und tauchen schnell ab. Die Geister Ertrunkener klagen nachts.

10: Sackgasse: der gewünschte Weg kann durch blockierende Ruinen oder dichten Tang nicht genommen werden. Die Helden verlieren Zeit.

11: Treibende Trümmer, ein Fischernetz oder Schlangentang (Seite 60) behindern das Boot / den Taucher.

12: Eine sehr große Kreatur (Hai, Rochen, Zwergwal, Krakenmolch) schwimmt vorbei, ohne sonderlich Notiz zu nehmen, und rammt dabei das Boot / den Taucher.

- 13: Die Helden passieren einen Ort mit bedrückender Aura. Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*), bei Misslingen 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde.
- 14: Feindselige Zweibeiner: Ordhan Faic will „Konkurrenz“ vergrämen; Piraten gieren nach Habseligkeiten der Helden; Schmuggler wollen dafür sorgen, dass niemand der Stadtgarde etwas steckt; Sklavenfänger und Kultisten trachten den Helden nach Leib und Leben; Necker wollen die Luftatmer vertreiben oder locken ihre Opfer, um sie für Nhywyll gefangenzunehmen.
- 15-17: Feindselige Kreaturen: 2W6 Wolfsratten (**Aventurischer Almanach** Seite 171), 1W3 Bleichmuränen (Seite 52), Krakenmolch (**Aventurischer Almanach** Seite 162), Riesenoktopode (Seite 56)
- 18: Aufsteigende Faulgase vergiften die Luft (Probe auf *Selbstbeherrschung*, bei Misslingen 1 Stufe *Betäubung*).
- 19: Eine unheimliche Strömung oder ein plötzlich auftretender Mahlstrom ergreift das Boot / den Taucher. Gelingt es nicht, sich dagegen zu stemmen, wird man W20 x 5 Schritt fortgezogen – schwimmstenfalls in die Tiefe.
- 20: Der Boden erzittert. Ruineteile stürzen auf die Helden (2W6 SP, wer sich nicht mit *Ausweichen* rettet).
- 21-23: Yonahoh taucht aus nachtblauer Tiefe auf.

Schätze in der Unterstadt

Beim Durchsuchen von Ruinen und auf Tauchgängen können die Helden verschiedene Funde machen. Würfel bei Bedarf mit 3W6 und addiere bei vielversprechenden Stellen bis zu +5. Hohe QS (mindestens 5) bei Proben zur Schatzsuche (z. B. *Sinnesschärfe*, *Schwimmen*) bringen zusätzlich einen Bonus bis +5.

- 3-6: rostige Nägel (Wert: 0,1 S)
- 7-8: Doch kein Gold: Glänzende Batzenmuscheln, die wie Goldstücke aussehen, täuschen den Finder.
- 9-10: Amphoren mit ranzigem Olivenöl / Essig
- 11-12: Feinkeramik mit efferdgefälligen Motiven auf der Glasur (Wert: W6 S)

- 13-14: Münzen mit dem Konterfei der Fürsten Thorn und Toras (Wert: W20 S)
- 15-16: eine angeschlagene Alabasterbüste / ein Becher aus Leuchtglas / ein Kronleuchter (Wert: 30 S)
- 17: Goldbeschläge von Truhen / Bilderrahmen / ein goldenes Götterbildchen (Wert: 60 S)
- 18: Fibeln, Ringe, Halsketten und Ohrringe in einer Schatulle oder am Skelett eines Ertrunkenen (Wert: W20 x 10 S)
- 19: Verlorenes Schmuggelgut: Flaschen mit Premier Feuer, eine Bahn Seide, Alchimika (Wert: W20 x W20 S)
- 20: Glühnschnecken, schenkeldick, leuchten fahlrot (für 20 S/Stück getrocknet, für 50 S/Stück lebendig in einem Glas mit Unterstadtswasser an Alchimisten zu verkaufen)
- 21: eine versiegelte Pergamentrolle mit einer Seekarte (Wert: 2W20 x 10 S)
- 22-23: W6-2 fingerkuppengroße Gwen Petryl-Splitter (Wert: 100 S je Stück)
- 24: eine Tunika aus schimmerndem Perlmutter, gefertigt in der Perlenschmiede (Wert: 300 S, Seite 122)
- 25: ein edles Trinkhorn von der Seeschlange, mit goldenen Delphinverzierungen (Wert: 600 S)
- 26: Eine über 2 Schritt große, prächtige Muschel präsentiert eine große Perle (Wert: 100 S).
- 27: ein Kraftgürtel (**Aventurischer Almanach** Seite 198, Wert: 1.200 S)
- 28: ein rondrageweihter Holzschild mit dem Wappen des Heiligen Geron (Werte wie Holzschild, aber unzerstörbar, Proben auf *Willenskraft*, um gegen Ungeheuer keinen Zustandsstufen *Furcht* zu bekommen, sind um 2 erleichtert, Wert: 2.000 S)

Versunkene Gemäuer

Inseln und Tiefen

Im Beben der Großen Flut ist die Unterstadt zerbrochen. Teile sackten ab, breite Risse und Schlünde taten sich auf, die heute lichtscheuen Kreaturen als Brutstätte dienen. Inseln, flaches Wasser und tiefe Bereiche wechseln sich ab. Taucher sollten mit typischen Tiefen zwischen



vier und zwanzig Schritt rechnen. Einzelne nachtschwarze Schluchten sind noch tiefer. Bei einigen Orten ist ihr Lageniveau zum Meeresspiegel angegeben, bei mehrstöckigen Gebäuden vom tiefsten bis zum höchsten Punkt. Die Niveaus sind:

Stufe	Niveau
4	10 Schritt und mehr über Wasser
3	5 bis 9 Schritt über Wasser
2	2 bis 4 Schritt über Wasser
1	trocken bei Ebbe, knietief bei Flut
0	trocken bei Ebbe, brusttief unter Wasser bei Flut
-1	knietief bei Ebbe, mehr als 2 Schritt unter Wasser bei Flut
-2	2 bis 4 Schritt unter Wasser
-3	5 bis 9 Schritt unter Wasser
-4	10 Schritt und mehr unter Wasser

Verfall

Bei Ruinen ist auf einer Skala von 1 bis 6 angegeben, wie stark sie zerstört wurden. Dabei steht 1 für ein nahezu intaktes Gebäude. Die Mauern stehen und weisen nur einige Risse auf, Holzbestandteile sind oft noch funktionsfähig. Die 6 steht für einen komplett zertrümmerten und kaum noch zu erahnenden Bau, dessen einzelne Steine lose über den Meeresboden verstreut sind.

Stadtteile in Ruinen

Im Südosten der Unterstadt liegt **Fürstenstieg (FÜ)**, einst das Viertel der Adligen und Reichen rund um den **Fürstenpalast Talagh Gorn (FÜ07)**. Der Stadtteil wurde schwer beschädigt, die meisten Villen sind eingestürzt und begruben Bewohner und Reichtümer unter sich.

Im Nordosten schließt **Lhamin (LH)** an, wo einst das **Haus des Goldenen Dreizacks**, der damalige neue **Efferdtempel (T12, LH)** stand und Händler stolze Patriziahäuser errichtet hatten, an denen sich heute die Wellen brechen. Das nordwestliche **Firunsstadt (FS)** war ein Viertel der Künstler, Handwerker und vieler Gasthäuser. Beide Stadtteile sind gut erhalten und viele Gemäuer liegen teilweise trocken. Die prachtvolle, 20 Schritt breite **Fürst-Niamad-Allee** zieht sich vom **Praios-tempel (T14, LH)** bis zum Rahjatempel und war einst die Adresse von Handelskontoren und wichtiger Gebäude der Stadtverwaltung. Die leicht geneigte, mit Seetang geschmückte **Kaiser-Gerbald-Säule (FS03)** hilft bei der Orientierung (Niveau: -2 bis 2).

Efferdheim (EH) im Westen beherbergte Handwerker, Fischer und arme Leute. Ihre kleinen Häuser wurden zumeist von der Flut zerdrückt und fortgespült. Einige der großen Hafenspeicher und umgestürzte, von Algen überwucherte Lastkräne sind noch auszumachen. Große Risse und Spalten ziehen sich durch das überflutete Viertel und reichen teils bis hinaus ins offene Meer.

Im Süden der Unterstadt liegt der tiefe **Seehafen**,



doppelt so groß wie das heutige Hafenbecken. Die Große Flut riss die hier ankernden Schiffe mit sich und zerdrückte sie wie Zündhölzer. Unter Wasser breitet sich ein Schiffsfriedhof mit den Gerippen von Galeeren und Karavellen aus. Vereinzelt ragen Masten und gammeln- de Achtertrutzen aus den Fluten. Zerschmetterte Güldenlandsegler sollen noch immer wertvolle Handelswaren fremder Gestade an Bord haben.

Orte der Unterstadt

Ferdokbogen (FÜ01)

Niveau: -3 (Fuß) bis -1 (Spitze)

Verfall: 2

Kennzeichen: Triumphbogen mit großer Inschrift ANNO DC CB / „Vom Tsatempel genau gen Westen.“

Typ: Du

Der kolossale, etwas schiefe Triumphbogen überspannt die einstige Prachtstraße **Efferdstieg**, die früher von Fischerort zum Delphinplatz führte. Algen und Schlangentang überwuchern den Stein, Fische paradieren durch den Bogen. Das Denkmal wurde in Erinnerung an die Schlacht von Ferdok von 600 BF errichtet, bei der die Mittelreicher einfallende Orkhorden vernichtend schlugen. Reliefs zeigen Kampfszenen und siegreiche Menschen, Orks fliehen oder betteln um Gnade.

Schätze: Unter dem Bogen ist ein Orkschädel aus massivem Gold vergraben. Er diente als Feldzeichen eines havenischen Regiments, das 600 BF unter diesem Symbol mit geradezu übernatürlicher Kraft kämpfte.

Stolz von Gareth (FÜ02)

Niveau: -4 bis -2

Verfall: 5

Kennzeichen: ein großer Fuchs als Galionsfigur

Typ: Du

Zu den größten Schiffserippen gehört die Galeere *Stolz von Gareth*. Das damals neue Flaggschiff des Mittelreichs traf kurz vor der Großen Flut mit Geschenken für Fürst Toras ein. Eine Gesandtschaft Kaiser Eslams II. war an Bord und wollte mit dem unabhängigen Albernia in Verhandlungen eintreten.

Schätze: Alles ist zerfallen bis auf eine wunderschön erhaltene Trommel. Sie hat einen hellen Klang, setzt aber nach jedem Schlag ein leises Seufzen nach. In ihr ist seit 350 Jahren als Strafe für Schiffsstreiche die Klabauterfrau *Raxilei* gefangen. Raxilei ist durch die Trommelei stocktaub, kann sich aber mit dünner Stimme verständlich machen. Ihrem Befreier erfüllt sie einen Wunsch und sucht anschließend ein neues Schiff als Heimat.

Perlenschmiede (FÜ03)

Niveau: -3 (Erdgeschoss) bis 2 (Dachgeschoss)

Verfall: 3

Kennzeichen: eine rostende Messingtafel „Perlenschmiede – Glanzvolle Perlenarbeiten“ / „Nie gehört.“

Typ: Du

Güldenlandfahrer hatten das Wissen um die Perlmutterlackierung mitgebracht. In der Perlenschmiede fertigten die Künstler filigrane Perlenstücke und verliehen Oberflächen aus Holz und Metall Perlenglanz. Insbesondere zur Pracht der Efferdtempel dieser Zeit trugen die Perlerwerker bei. Das Wissen um das Handwerk ging mit der Flut verloren – und die Existenz der Perlenschmiede ist heute in Vergessenheit geraten. Das dreistöckige Gebäude ist teils eingestürzt. Im obersten Stockwerk wuchern Sträucher, zwischen denen oft Wolfsratten dösen. Vorbei an den Werkstätten im Erdgeschoss sichert eine verzogene Eisentür den Weg zum Lager.

Schätze: Perlenkolliers, prachtvolle Perlmuttertuben für reiche Efferdpriester, Perlenschuhe, Schilde mit Perlverzierung, einige intakte Amphoren mit flüssigem Perlmutter (Wert: je 3.000 S)

Spukgasthaus Efferdsgrab (FÜ04)

Niveau: 1 bis 2

Verfall: 1 (Neumondnacht) / 6 (andere Zeiten)

Kennzeichen: Laterne neben einem Tavernenschild „Efferdsgrab“ / „Die Taverne? Ist doch eine Legende.“

Typ: Ga, Üb, Du

Q/P/S: 3/3/14

Das *Efferdsgrab* war einst eine Seemannsherberge am Hafen. Am Tag der Großen Flut kamen hier die gierigen Angehörigen des kürzlich zuvor ermordeten Kapitäns Ealgar ui Merodin zusammen, um zu trauern und um das Erbe zu streiten. Sie schworen, nicht auseinander zu gehen, ehe nicht eine Einigung erzielt worden sei. Die Flut verschlang Haus und Menschen, beendete jedoch nicht deren Existenz: In Neumondnächten erhebt das Haus in der Unterstadt wieder neu und erscheint als Rastmöglichkeit auf einer sumpfigen Insel. Helden bekommen hier trockene Füße, Bier und gebratenen Fisch – auch die Geister des Wirts und der streitenden Merodins

wirken wie aus Fleisch und Blut. Manchmal argwöhnen die Geister, dass neu eintreffende Gäste Mörder des Kapitäns sind – und planen sie zu ersäufen. So fiel ihnen schon manch verirrter Unterstadtgänger zum Opfer. Im Morgengrauen löst sich die Spukherberge auf. Gelingt es einem Lebenden, den Streit der Erben zur Zufriedenheit aller zu schlichten, sind die Geister erlöst.

Schätze: Die Merodins haben den Nachlass aufgereiht, darunter ein Fernrohr, ein Degen, ein Tagebuch und die Besitzurkunde über ein Haus (versunken). Wer die Geister erlöst, kann alles behalten.

Nahemas Turm (FÜ05, auf dem Stadtplan)

Niveau: -3 (Erdgeschoss) bis 4 (Turmspitze)

Verfall: 1

Kennzeichen: unheimlicher Turm aus mächtigen, geschwärzten Sandsteinquadern / „Nicht zu verfehlen, wenn der Nebelschleier aufreißt: Der finstere Zahn, der hinter dem Bennain-Damm drohend aufragt. Da hauste die Hexe, Efferdseibeius.“

Typ: Du

Eine ausführliche Beschreibung findest du im **Aventurischen Almanach** ab Seite 252. Das Geheimwissen um das fehlerhafte Schwarze Auge im Turm ist ein Berufsgeheimnis.

Fehlerhaftes Schwarzes Auge in Nahemas Turm (Geheimwissen)

Der Held weiß um das Geheimnis des fehlerhaften Schwarzen Auges in Nahemas Turm.

Voraussetzungen: Magiekunde 14, Sagen & Legenden 14

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

Thaumaturgische Akademie (FS01)

Niveau: -3 (Erdgeschoss) bis 2 (Turmgeschosse)

Verfall: 3

Kennzeichen: halb eingestürzter Turm mit einem Pentagramm / „Irgendwo im Norden der Unterstadt, genau weiß es keiner mehr.“

Typ: Du

Die Magierakademie in einer ehemaligen Festungsanlage war schon vor der Flut ein versiegelter und verbotener Ort. In den Magierkriegen terrorisierte Spektabilität Altumarn halb Albernia, ehe Niamad ui Bennain 599 BF die Magiertyrannen bezwang und die auf Artefaktmagie spezialisierte Akademie schloss. Hundert Jahre später überdauerten die Mauern großteils die Flut. Türme ragen über die Wasserlinie hinaus und dienen Möwen als Heimstatt. In der Tiefe sind großzügige Kammern wie die Aula, die Mensa und die Arkanwerkstatt heute der Lebensraum von Feuerquallen und Bleichmuränen. In einem Teil der Ruinen haben sich die *Kinder der Mondenhalle* eingerichtet, kunstfertige Necker, die manchmal mit Menschen handeln. Hinter sprechenden Türen, magischen Fallen und Wächterdämonen liegt noch immer Zauberwerk. Tiefe Gewölbe unter der Schule sind frei von Wasser und bieten neben Wissensschätzen auch Schrecken der Magierkriege, zu denen nicht zuletzt auch Altumarn selbst zählt:

alterslos, gefesselt von Niamads Bannzeichen und durch die verfluchte Aura der Unterstadt dem Irrsinn verfallen.
Schätze: Arkanium und andere magische Materialien; Rezept und erste Versuchsergebnisse zur Herstellung künstlichen Gwen Petryls (blaue und rotglühende Farbe); ein kostbares Orbitarium; Zauberbücher wie die *Encyclopaedia Magica*; Monsterspiegel, aus denen Ungeheuer steigen; ein *Teleport-Ring* (*Aventurischer Almanach* Seite 199, transportiert den Träger aus maximal 20 Meilen Entfernung in einen Turm der Akademie, Nebenwirkung: lockt Ratten an); magische Klingen

Große Bibliothek (FS02)

Niveau: -2 bis -1

Verfall: 6

Kennzeichen: zwei mächtige, geborstene Säulen mit Schlangenrelief, die einst den Eingang flankierten / „Ein großer Haufen versunkener Trümmer an der Fürst-Niamad-Allee, etwa auf halber Strecke.“

Typ: Du

Die Große Bibliothek, eine Gründung Fürst Niamads, enthielt Aufzeichnungen aus der Blütezeit Havenas: Seekarten fremder Küsten, Reiseberichte und Chroniken bis zurück zur Anfangszeit der Stadt. Der Bau wurde von der vollen Wucht der Flutwelle getroffen und stürzte ein. Inmitten der Trümmer steht noch immer die skeptisch schauende Sphingenstatue des Lesesaals.

Schätze: Fast aussichtslos. Nur vereinzelt haben Tontafeln, durch Magie unzerstörbare Bücher und Schriftrollen in luftdichten Vasen dem Zahn der Zeit widerstanden.

Haus des Goldenen Dreizacks (T12, LH)

Niveau: 0 (Erdgeschoss) bis 3 (Dachreste)

Verfall: 4

Kennzeichen: große, halbversunkene Efferdstatue im Innern / „Der verlorene Efferdtempel steht nahe dem Seehafen, westlich vom Ferdokbogen.“

Typ: Du

In der Blüte Havenas entstand mit dem Haus des Goldenen Dreizacks ein neuer Prachttempel des Efferd für die Adligen und Reichen. Die runde Haupthalle wurde von majestätischen blauen und weißen Marmorsäulen getragen. Fresken zeigten Efferd als König über das Meer. Gwen Petryl und Aquamarinschmuck blendeten Besucher. Eine riesige Efferdstatue mit Delphinschwanz erhob sich über dem Altarbecken. Heute liegt der Tempel verfallen auf einer sumpfigen Insel, die bei Flut überspült wird. Vor dem Bau ist noch das Pflaster des Delphinplatzes mit dem kunstvollen Delphinmosaik zu sehen. Das Dach ist größtenteils eingestürzt, die Efferdstatue halb im Schlamm versunken. Der Torbogen ist gut erhalten, doch Säulen und Wandstücke stehen geneigt, als würden sie jeden Moment umstürzen. Viele Symbole und efferdheilige Darstellungen sind zerschlagen, am entweihten Altar klebt altes Blut; Die Ruine diente in der Vergangenheit als Kultplatz für Anhänger der Charyptoroth. Manchmal singen Necker im Tempel und genießen den hallenden Klang.

Schätze: Der Ort wurde mehrfach geplündert. Nur mit viel Spürsinn und Geduld kann man noch auf Perlen, Gwen Petryl und Aquamarine stoßen.

Perainetempel (T13, LH)

Niveau: -1 (Erdgeschoss) bis 2 (Dachgeschoss)

Verfall: 3

Kennzeichen: Portal flankiert von Storchendarstellungen / „Im Nordosten der Unterstadt, gar nicht so weit von der Stadtmauer. Wo die große Zypresse steht.“

Typ: Du, Kr

Die Mauern des alten Perainetempels stehen noch, sogar ein Teil der Dachkuppel überstand die Große Flut. Im Innern sind die Decken zwischen den Stockwerken eingestürzt. Moose und Sträucher sprießen zwischen den Steinen. Eine große Sumpfpypresse hat eine Mauer gesprengt und überragt den Bau. Im Wasser lauert ein Krakenmolch auf Beute. Einst zog er als Jungtier ein, entkam mit wachsendem Körpermaß dem Tempel jedoch nicht mehr. Die *Nebelgeister* haben ihn *Liebchen* getauft und wissen, dass man ihn mit Rosenwasser beruhigen kann. Sie nutzen ihn als Wächter und verstecken im Dachgeschoss Schmuggelgut.

Schätze: Wenn vorhanden (1-2 auf W6), Schmuggelware im Wert von W6 x 100 S.

Praiotempel (T14, LH)

Niveau: -2 (Erdgeschoss) bis 0 (Oberkanten der Säulen)

Verfall: 5

Kennzeichen: ein geborstenes Tympanon (Giebfeld mit Relief) mit der Darstellung einer Sonne / „Hofft auf den großen Fund, eh? Westlich des Efferdtempels. Wo die breite Fürst-Niamad-Allee beginnt.“

Typ: Du, Te (Praios, zweifach geweiht)

Vom großen Tempel stehen heute nur noch zwei Wände und dicke Sandsteinsäulen in verschiedener Höhe. Mauersteine und Säulenblöcke sind weit verstreut. Schatzsucher vermuten riesige Reichtümer in den Katakomben des Tempels – so etwa das *Sonnenrad von H'Rabaal* oder den *Gülden Ucuri*. Ein bedeutender Fund wurde jedoch noch nie bekannt. Das versunkene Tempelgelände ist dem Sonnengott noch immer zweifach geweiht und bietet Schutz vor dämonischen Kreaturen.

Schätze: Es gibt keine (nicht mal die angeblichen Katakomben), die Gerüchte sind falsch. Oft führen Batzenmuscheln Taucher in die Irre.

Rahjatempel (nicht auf dem Plan)

Standort: Firunsstadt

Niveau: -2 bis -1

Verfall: 2

Kennzeichen: große Reliefs von Trauben, Stuten und der sinnlichen Göttin / „Weit im Westen der Unterstadt, komplett überspült. Wenn die Sonne auf ihn scheint, ist er anhand seiner roten Farbe zu erkennen.“

Typ: Du, Te (Rahja, zweifach geweiht)

Die runden Formen des alten Rahjatempels aus rosafarbenem Marmor sind unter Wasser schnell entdeckt. Ihn umgibt heute ein Wald aus Tang und Anemonen. Im fast unversehrten Tempel versperrt ein Einsturz den Weg ins

geweihte Allerheiligste. Dort wacht der einsame Niando, die gefesselte Seele eines Rahjageweihten, über die Tempelschätze. Mit Musik und Tanz lässt er sich becirren.

Schätze: Alabasterbüsten der Göttin und ihrer Heiligen; im Allerheiligsten liegen zahllose edelsteingeschmückte Kelche und Zeremonienschmuck aus Silber, Gold, Amethyst und Rubin.

Weitere Orte

In Firunsstadt dienen einige gut erhaltene Häuser und ein Turm rund um den zertrümmerten **Traviatempel** (T15, FS, Niveau: 0 bis 3) oft als Unterschlupf für lichtscheue Gestalten. Versteckt zwischen Bäumen liegt **Gartheltas Puppentheater** (LH01, Niveau: 0 bis 2), ein morscher Bau mit einem halb überschwemmten Zuschauerraum und einer trockenen Puppenwerkstatt. Von den großen **Thermen** (FÜ06, Niveau: -1 bis 1) steht nur noch das Erdgeschoss, manche Mauern fehlen ganz. Zahllose Krabben haben die umspülten Ruinen erobert. Westlich des Hafens befanden sich einst drei große **Lagerhäuser Bhuan Bruadhirs** (EH01, Niveau: -4). Zwei sind zerdrückt, eines steht noch in den Fluten. Der Kauffahrer wurde mit Güldenlandhandel reich, und es sollen sich noch manche Schätze im schlammigen Schwarzgrün aus Schlick und Algen finden.

Nachtblaue Tiefen

»Schwarze Klüfte, Schlünde, unermesslich tief ... sie durchziehen die Unterstadt wie Adern das Fleisch ... sie sind bereit,

jeden zu verschlingen ... zur Tiefen Tochter zu führen ... Tentakel packen dich! Ziehen dich hinab, und keiner kehrt mehr zurück. Und wer doch zurückkehrt, den kann man nicht mehr Mensch nennen.«

—verurteiltes Mitglied des Kultes der Allesverschlingenden, kurz vor seiner Hinrichtung

»Nahe Tsatempel sterbenden Mann aus dem Wasser gezogen, dem beide Unterschenkel abgetrennt worden waren – glatt und ohne Blutung. Mann sagte nur: „Die Tiefe! Die Tiefe!“ Erbrach schwarzes Wasser, das zischend verdampfte. Dazu widerlich zuckende, aalartige Wesen, die versuchten, sich zum Wasser der Unterstadt zu winden. Gardist Aedan zertrat sie. Mann verschied, Identität blieb unklar. Leichnam wurde verbrannt.«

—Bericht der Stadtgarde 1024 BF, unter Verschluss

Überall in der Unterstadt kann man auf kleine Risse, klaffende Schlünde und große Schluchten treffen, die sich bei der Großen Flut aufgetan haben und bis in 20, 30 oder mehr Schritt Tiefe reichen. In vielen herrscht eine schwache dämonische Präsenz. Bleichgründler, Bleichmuränen, Riesenoktopoden und andere Dämonide lauern hier. Die tiefsten Klüfte sollen Portale direkt zur Pforte des Grauens sein. Und irgendwo im nachtblauen Wasser liegt auch der ewige Yonahoh, bereit, seine Fangarme auszustrecken und Eindringlinge zu packen.

Latas Kaverne 🐉34

Niveau: -2 (untermeerischer Zugang), -2 bis 4 (Kaverne)
Verfall: 1

Kennzeichen: blau erleuchtete Kaverne / „Irgendwo tief unter dem Efferdtempel ruht Lata in einer Höhle und beschützt uns.“

Typ: Du, Te (Efferd, zweifach geweiht)

Hausherrin: Lata

Reichtum: 6

Unbefugtes Eindringen: 3/3/5

Zwanzig Schritt unter dem Efferdplatz öffnet sich eine etwa 15 auf 20 Schritt messende und bis zu 12 Schritt hohe Kaverne im Fels, das Refugium der Drachenschildkröte Lata. Eine Hälfte der Höhle ist von Meerwasser bedeckt, die andere Hälfte von warmem, weißem Sand. Die Luft ist kühl und salzig. Gwen Petryl und Spiegelungen der Wasseroberfläche erzeugen ein blaues Farbenspiel. Tropfsteine hängen von der Decke und füllen die Höhle mit dem Klang fallenden Wassers, wenn sie nicht von Meeresrauschen übertönt werden. Die Schönheit des Ortes lässt einen leicht glauben, dass die Kaverne von wundersamer Kraft durchdrungen ist. Obwohl die Höhle unter dem Meeresspiegel liegt, füllt das Meerwasser sie nicht auf. Im Wasser der Kaverne fanden Priester schon Gaben ihres Gottes, wie die Efferdperle. Unter einer Öffnung in der Höhlendecke – dem Schacht des Abysalls

aus dem Alten Efferdtempel – steht ein mehrere Schritt durchmessendes, von goldglänzendem Metall eingefasstes Wasserbecken. Hier landen die Opfergaben an Lata. Im nördlichen, dunklen Teil der Kaverne liegt der Schatzhaufen, der Lata als Ruheplatz dient. Er besteht aus Geschmeide, juwelenbesetzten Waffen, kostbaren Perlmuttergegenständen, Muscheln, Pokalen aus Silber und Mondsilber, Resten von Bootsplanken, Golddukaten und Statuen aus Jade, Kristall und Marmor. Nur hin und wieder sind die Reichtümer in Kisten oder Truhen verstaut. Der Gesamtwert des Schatzes beträgt um die 500.000 Silbertaler. Lata ist fast immer anwesend.



Zugänge

- Eine Wendeltreppe verbindet die Kaverne mit dem über ihr liegenden Alten Efferdtempel (T02). Was durch den 20 Schritt tiefen Schacht des Abyssals fällt, erreicht ebenso die Kaverne. Den Efferdgeweihten gilt Latas Kaverne als heilig, und sie lassen nur wenige Auserwählte dorthin.

- Lata verlässt die Kaverne über einen Unterwasserzugang, der in der Unterstadt unweit des Efferdtempel mündet. Dieser Bereich ist dank der Präsenz Latas stets frei von daimoniden Unterstadtkreaturen. Aufmerksame Taucher können den Zugang in vier Schritt Tiefe hinter einem Tangwald finden. Es müssen 20 Schritt eines komplett überfluteten, breiten Tunnels passiert werden, ehe man die Grotte erreicht.

Die Karavelle Meerschaum

Niveau: -2 bis 3

Verfall: 4 (äußerer Anschein), 1-2 (tatsächlich)

Kennzeichen: 25-Schritt-Wrack mit Galionsnixe / „Meerschaum? Kenne ich nicht.“

Typ: Du, Te (Numinoru, zweifach geweiht)

Das Wrack der *Meerschaum* in der Unterstadt ist Kultplatz und geheimer Treffpunkt der Strömenden. Hier, vor dem Altar des Gottes Numinoru im Bauch des Schiffes, halten sie ihre wichtigsten Zeremonien ab.

Die Geschichte des Schiffs

Die Dreimastkaravelle war vor der Großen Flut einer der erfolgreichsten Güldenlandsegler Havenas und absolvierte in Diensten des Handelshauses Bruadhir mehrfach die waghalsige Passage über das Meer der Sieben Winde. 701 BF brach die *Meerschaum* zu ihrer letzten Fahrt auf. Im Güldenland nahm sie exotische Stoffe, Geschmeide und andere Kostbarkeiten an Bord. Darunter auch ein Objekt, das eine Chronik im Hesindetempel als „kutschengroßen Altar eines Windgottes“ bezeichnet: Ein drei Schritt langer geschmückter Rirgitschädel – ein Altar des Numinoru aus dem Gebein seiner heiligen, molchartigen Tiere. Als die Besatzung 703 BF das mittlerweile zerstörte Havena erreichte, war sie so verstört, dass die Karavelle in der Unterstadt auf Ruinen auflief und mit allen Schätzen versank.

Fingerzeige Numinorus führten *Faerwyn Wogenholf* vor zwölf Jahren zum gut erhaltenen Wrack. Der Erwählte erkannte es sogleich als heiligen Ort seines Gottes. Er fand den Altar und etliche Reichtümer. Mithilfe zweier beherrschter Riesenoktopoden richtete er die

Meerschaum auf und machte den Fischer *Taranion*, der ihn durch die Unterstadt geführt hatte, zum unfreiwilligen Hüter über das Schiff. Seitdem steuert die wachsende Anhängerschaft der Strömenden an verschwiegene Tagen mit kleinen Booten die *Meerschaum* an und ehrt dort Numinoru. Seit Jahren bessern sie das Schiff aus. Wenn die Zeit gekommen ist, soll die Karavelle stolz in den Hafen von Havena einfahren und die Stadt für Numinoru beanspruchen. Doch bis dahin bleibt sie versteckt und erscheint zufälligen Beobachtern als ein verlassenes Wrack unter vielen in der Unterstadt.

Das Wrack

Die etwa 25 Schritt lange *Meerschaum* liegt leckgeschlagen und schief am Seehafen. Das Heck befindet sich tief im Wasser, der Bug ragt in ein halbzerstörtes, dreistöckiges Haus. Traurig blickt die Galionsfigur, eine Nixe mit abgeblätterter Farbe, in Ruinenräume mit gerissenem Stuck. Die Außenwände des Schiffes sind von Moos und kleinen Sträuchern bewachsen, erweisen sich aber auf den zweiten Blick als überraschend intakt. Die drei Masten sind abgebrochen. Teile des Unterdecks sind ständig überschwemmt, andere Decks je nach Gezeitenstand. Beim Schiff treiben oft Feuerquallen, als würden sie von etwas angezogen werden. Ihre Nesseln stellen für Schwimmer eine Gefahr dar.

Vorderdeck (A)

Von der nahen Hausruine kann man mit etwas Geschick auf das Vorderdeck klettern. Das Ruder ist erneuert worden und funktionstüchtig.

Hüttendeck (B)

Achterdeck (C)

Auf das Achterdeck ist mit blauer Farbe ein großer Strudel mit gesegneten Symbolen gemalt. Schlägt Taranion den geweihten *Mahlstromhammer* auf das Zentrum, wird die *Meerschaum* von einer plötzlichen Strömung erfasst und mit Mann und Maus von einem großen Strudel in die Tiefe des Seehafens gezogen. Dies dient als letzter Ausweg, wenn das Schiff von übermächtigen Feinden – beispielsweise Efferdgeweihten – entdeckt und geentert wird. Den wichtigen Schätzen Numinorus in O, P und Q schadet die Flucht in die Tiefe nicht.

Unter der Stiege zum Hüttendeck sind zwei Entermesser versteckt, mit denen sich Eindringlinge bekämpfen lassen.



Kapitänskajüte (D)

Hier hat sich *Faerwyn Wogenholf* sein trockenes Reich eingerichtet. Die Wände sind mit Tapisserien drapiert, die Strudel und Riesenrochen zeigen. Regale enthalten Karten der Unterstadt, Seekarten und ein *Prem's Tierleben*. Ein großes Sturmglass (ein auf Luftdruck reagierender Glasbehälter mit Kristallen und alchemistischer Flüssigkeit) dient der Wetterbestimmung. In einem verschließbaren Buch (*Schlösserknacken* +1) trägt der Steuernde Notizen in Nanduria über vermutete Relikte des Numinoru-Kultes in Havena ein. Eine Truhe dient zur Aufbewahrung von Zeremonienobjekten: ein Rirgitzahn, ein Pendel, eine Sanduhr, Muscheln, Haifischschuppen. Schlichte türkisfarbene Gewänder sind das Ornat für Priester.

Hauptdeck (E)

Die moos- und algenbewachsenen Planken sind rutschig. Einige noch nicht erneuerte Planken brechen bei Belastung leicht durch, sodass man in den Tempelraum (O) fällt. Bei Flut ist ein Teil des Decks überschwemmt.

Kombüse (F)

Hier wohnt Schiffswart *Taranion* (Seite 131), der auf der Meerschaum die Stellung hält und geschworen hat, Schiff und Altar mit seinem Leben zu verteidigen. Neben Bett, Truhe, Tisch und Kochstelle fallen zahllose geschnitzte Rochen und Miniaturboote ins Auge, manche mit einer rothaarigen Frauenfigur (*Taranions Tochter Branwen*). Wenn *Taranion* sie nicht trägt, liegt hier eine Bootmannspfeife.

Vorratskammer (G)

Hier lagern getrocknete Bohnen, eingelegtes Gemüse und Räucherschinken sowie Wein und Havenabier.

Ankerwinde (H)

Arrestzelle (I)

Die Hand- und Fußfesseln für bis zu zwei Personen sind rostig, aber intakt. Die Schlüssel verwahrt *Taranion*.

Verbindungsgang (J)

Kabinen (K)

Der hintere Schiffsteil auf der Ebene des Hauptdecks steht bei Flut unter Wasser. In den Kabinen finden sich nur noch verrottete Möbel und schimmelige Wandbilder.

Messe (L)

Begraben unter Algen liegen intakte Geschirrstücke aus güldenländischem Porzellan (Wert insgesamt: 300 S).

Mannschaftsraum (M)

Hier wohnen nur noch Krabben.

Kabelgatt (N)

Numinorutempel (O)

Der Laderaum ist in das Licht von Gwen Petryl-Steinen getaucht, das sich in Perlmutter, Lapislazuli und Gold spiegelt. Muschelketten und Perlenschnüre hängen von der Decke, bei Flut tanzen Schwärme bunter Fische durch das Wasser und scheinen mysteriöse Muster zu bilden. Dominiert wird der Raum vom drei Schritt langen Molchschädel eines Rirgit. Der aus dem Güldenland stammende Altar des Numinoru ist mit Gold und blauen Schmucksteinen verziert. Neben Darstellungen von Schiffen, Rochenformationen und Strudeln sind zahllose Glyphen in den Knochen geritzt, die auch *Faerwyn* nicht entziffern kann. Auf dem Schädel steht die Meerschaum-Statuette eines Gottes mit Mantel, Pendel und ausdruckslosem Gesicht. Gottesdienste finden bei Ebbe in knöchel- bis hüfttiefem Wasser statt. Bei Flut steht das Wasser bis zur Decke. Auf einem Seitenschrein stehen antike Stücke, die *Faerwyn* als frühere Objekte einer Numinoruveneration in Havena identifiziert und erworben hat: Statuetten, Steintäfelchen und Armbänder.

Laderaum (P)

Dieser ständig unter Wasser stehende bunte Anemongarten gedeiht so geordnet, als habe ihn der fürstliche Hofgärtner angelegt. Im Zentrum stehen drei zentrale eiförmige Bereiche wie vorbereitete Fassungen oder Behältnisse für etwas Kostbares. Sie sollen künftig den Laich von Rirgit bergen, die zur Eiablage das Wrack aufsuchen – so wie es *Faerwyn* in seinen Gesichtern erscheint. Die Riesenmolche sollen den Strömenden als mächtige Gehilfen dienen. Ein mannsgroßes Leck bildet die Verbindung zum Ozean. Taucher, die hier in das Schiff gelangen wollen, müssen sich allerdings durch Schlangentang (Seite 60) kämpfen.

Schatzkammer (Q)

Der überflutete Raum lässt sich nur durch eine stabile Tür (*Schlösserknacken* -2) betreten. Drei offene Muscheln präsentieren jeweils dutzendfach den glitzernden Schatz der Strömenden, mit dem *Faerwyn* bisweilen Ausgaben tätigt: Etliche Perlen von Erbsen- bis Apfelgröße (Wert je Perle 15 S bis 5.000 S). Die Muscheln schließen bei jedem Dieb ihre Schalen, es sei denn, er trägt einen Rochenring des Numinoru.

Bilge (R)

Talagh Gorn – Der Alte Fürstenpalast (FÜ07, auf dem Stadtplan)

Niveau: -4 (Palasthof und Keller) bis 2 (Spitze des Bergfrieds)

Verfall: 3

Kennzeichen: Drei mit den Turmkronen aus dem Wasser ragende Türme / „Nicht weit vom Bennain-Damm. Seht ihr Nahemas finsternen Turm?“

Typ: Du

Wo vor der Großen Flut die Fürsten von Albernia residierten, schwimmen heute Sprotten und Blaudorsche. Der Palast ist das Reich der Nymphe Nhywyll. Necker dienen ihr als Garde und gefangene Menschen hoffen auf Gnade. Die alten Schätze des Ortes sind verschwunden – bis auf wenige, legendenumwobene Ausnahmen.

Die Geschichte des Palastes

Talagh Gorn wurde vor fast tausend Jahren in einer Zeit häufiger Thorwaler-Überfälle als Flusswacht und Fluchtburg errichtet. Im Laufe der Jahrhunderte verwandelten die Herrscher Albernias den Wehrbau jedoch in einen Palast. Kurz vor der Großen Flut zeigte er seine größte Pracht mit einem spiegelndem Ballsaal, Kabinetten voller Gildenlandschätze, meridianischem Elfenbein und Perlmutter. Am 15. Ingerimm 702 BF feierte Talagh Gorn ein riesiges Fest zur einjährigen Unabhängigkeit Albernias. Als am nächsten Vormittag das Wasser kam, lagen die hohen Herrschaften noch in ihrem Rausch. Die Flutwelle ließ Mauern einstürzen und den Palast in die Tiefe sacken. Nur Nahemas Turm (FÜ05), ein Bau am Rande der Anlage, blieb fast unversehrt. Den gierigen König Toras, letzter Herrscher von Talagh Gorn, ereilte sein Schicksal andernorts: Er hatte vor der Flutwelle die größten Schätze des Palastes auf ein Boot verladen lassen, mit dem er über den Fluss vor Efferds Zorn fliehen wollte – und unterging. Der Alte Fürstenpalast gehört seitdem buntschillernden Fischen und roten Krabben. Über Jahrhunderte haben mutige Schatzsucher die meisten Reichtümer geborgen. In manchen Nächten feiern Necker Feste im Ballsaal. Dann sind gespenstische Lichter in den Ruinen zu erspähen und Musik erfüllt das Wasser. Früher kam manchmal selbst der Flussvater mit seinem ganzen Hofstaat. 1039 BF erkor Nhywyll Talagh Gorn zu ihrer Residenz, sammelte Necker um sich und zog einen Bannkreis um die Ruinen.

Der Palast

Die versunkene Anlage besteht aus grauem Sandstein und grünem Marmor. Umgeben ist sie von einigen Sumpfinselfen und großen Tangwäldern, die auch Teile der Mauern bedecken. Hohe Türme ragen aus dem Wasser. Die Keller reichen bis in eine Tauchtiefe von 20 Schritten.

Bannkreis

Innerhalb der Bannzone herrscht Nhywylls Einfluss. Der Bann bewirkt, dass Talagh Gorn vor den Sinnen von Feenwesen verborgen ist. Außerdem reichen die

Gedankenbotschaften und der magische Gesang der Nymphe bis zur Banngrenze, wenn Nhywyll auf dem Marmorthron im Ballsaal sitzt. Wenn die Necker Eindringlinge verfolgen, tun sie dies meist nur bis zum Bannkreis. Die Grenze der Bannzone kann auf den zweiten Blick am Grund erkannt werden: Hier häufen sich bestimmte Muscheln, Krebse und Wasserpflanzen mit roten Blättern; manche Fischeschwärme scheinen entlang der Grenze zu patrouillieren.

Nahemas Turm (A)

Siehe Seite 122.

Bergfried (B)

Die oberen Geschosse des Turms sind leer. Weiter unten liegen Ruheplätze der Necker, die gerne in Räumen voller Seetang schlafen.

Ritterturm (C)

Im Gezeitenbereich bevölkern Muscheln die Mauern. Zwei Stockwerke unter der Turmkrone ist der Krebsritter *Forfex der Rote* (wie ein aufrecht gehender, menschengroßer Flusskrebs, korallenroter Panzer, Wasserpflanzen-Umhang, ungeduldig, wagemutig) gefangen. Als Ritter des Flussvaters suchte er nach Nhywyll und konnte trotz des Bannkreises ihre Residenz finden. Dann überwältigte ihn die Neckergarde. Sie zwingen ihn gerne dazu, als harter Gegner bei ihren Kampfspielen mitzumachen. In weiteren Turmkammern sitzen W3 menschliche Gefangene.

Drachenkopf (D)

Auch dieser Turm ist oben von Muscheln bewachsen. Sein Name verweist auf Niamad ui Bennain, der nach Annahme der Fürstenwürde den Galionsdrachen seines Schiffes als Glücksbringer in den Palast mitnahm und in der Turmkrone aufstellen ließ. In einer Wassertiefe von zwei bis zehn Schritten sind W6 menschliche Gefangene in intakten Turmkammern untergebracht.

Palasthof (E)

Marmorstatuen großer Helden von Geron bis Ardare liegen geborsten im Palasthof. Hier messen sich die Necker gerne spielerisch im Dreizackwurf, im Kampf mit dem Speer, im Kraftakt (Steinstemmen, Hochziehen des Torgitters am Palasteingang mittels Kurbel) und beim Wettmusizieren. An einer Säule ist Ritter Forfex' stolzes Schaumpferd angebunden, ein ätherisches Feenwesen aus Licht und Luftblasen, das sich von den Neckern nicht bändigen lässt.

Bernsteinkollektion (F)

Der Raum mit dem Schatz liegt zehn Schritten unter Wasser. Die Fenster sind durch Schutt versperrt. Zugänglich ist der Trakt über eine Türöffnung im Hof hinter einer großen Seeanemone. Auf dem Weg liegen zwei Zellen menschlicher Gefangener. Der fünf mal acht Schritte große Raum der Bernsteinkollektion ist von dicken Spinnweben durchzogen,

dutzende Bernsteinstücke und Fischkadaver schweben in Spinnenseide eingesponnen im Wasser. Drei große Spinnenseidenhüllen enthalten Atemluft. In einer sitzt eine zwei Schritt große *Wogenspinne*. Der Unterwasserräuber nutzt das Funkeln des Bernsteins, um Fische anzulocken (Werte wie Höhlenspinne, **Aventurischer Almanach** Seite 158, kämpft ohne Einbußen im Wasser; erleidet ohne Zugang zu Atemluft Erstickungsschaden). Zur Beute siehe **Der Schatz**.

Ballsaal (G)

Dieser fünf Schritt hohe Festsaal ist der am besten erhaltene Teil von Talagh Gorn. Die meisten der zwei Dutzend Säulen, die das steinerne Dachgewölbe tragen, stehen noch. Verblasste Wandmalereien zeigen Feen, Heilige und Fürsten Albernias. Ein riesiges Mosaik stellt das Wappen Albernias dar, umgeben von den Zeichen der Zwölfgötter. W6 Neckergardisten wachen im Saal, weitere W6 Necker putzen, musizieren oder tragen Fundsachen aus dem Reich der „Trockenhäute“ zusammen. Algengirlanden, Seesterne und Seeigel schmücken den Raum.

Im Herzen ihres Refugiums sitzt Königin Nhywyll auf einem schweren Thron aus graugeädertem Marmor. Ihr viele Schritt langes schwarzes Haar wallt wie ein Baldachin über ihr in den Wogen. Bei 1-15 auf W20 schläft die Nymphe und wacht in ihren Träumen über dünne kosmische Wände. Dann kann sie nur sehr lauter Lärm oder Schmerz wecken. Bei 16-20 ist sie wach und singt traurige Weisen oder befragt gefangene Menschen in langwierigen Gesprächen.

Anemonengarten (H)

Zwischen farbenprächtigen Blumentieren schwimmen in einem ehemaligen Palasthof etliche Fluss-, Küsten- und Seefische, vom Wels über die Makrele bis zum Schwertfisch. Sie gehorchen Nhywylls Wünschen und spähen Gewässer aus oder überbringen Botschaften. Eine silbern beschlagene Kutsche, gezogen von drei großen Seepferdchen, steht bereit für Ausflüge der Necker in die Unterstadt – und den Fall, dass Nhywyll ihren Platz im Palast verlässt.

Die Neckergarde

Mit Sirengesang hat sich Nhywyll eine Gruppe meist männlicher Necker der Unterstadt gefügig gemacht. Einige tragen als Königinngarde Waffen. Viele haben sich Perlenschmuck aus den Ruinen umgehängt. Sofern Eindringlinge weder als Bedrohung noch als Beute gelten, nähern sich die Necker neugierig. Ob Besucher nach Schätzen suchen, ist den Neckern egal. Eine Bedrohung sind Taucher, wenn sie Gefangene befreien, Necker attackieren oder sich der Königin bis auf weniger als fünf Schritt nähern. Muschelfanfaren blasen Alarm. Bedrohungen werden bekämpft, bis sie fliehen. Beute sind Taucher, wenn sie in den Augen der Necker gute Gefangene abgeben könnten.

Die Gefangenen

Dunkelwasser hat die Necker angewiesen, eine Trockenhaut „von jeder Art“ einzukerkern, damit sie von ihnen lernen kann. Dies interpretieren die Necker verschieden. Manche sehen die Unterschiede zwischen Mann und Frau, andere versuchen neben Menschen auch Zwerge, Elfen

und Behaarte einzufangen. Viel Aufsehen erregen auch Kleidungsstile, die man noch nicht kennt. Entsprechend kann ein Taucher heiß begehrt sein oder als uninteressant gelten, weil seine „Art“ schon vorliegt. Die Eingekerkerten sitzen in kleinen Kammern hinter Gittertüren oder dichten Netzen aus Seetang. Sie erhalten Fisch, Schnecken und Neckerkraut (gegen die Kerkersieche) zu essen. Nhywyll gab ihnen die Fähigkeit zur Unterwasseratmung. Sie stehen außerdem unter einem latenten Bann der Königin: In ihrer Zelle betteln sie um Befreiung, doch je mehr sie sich dem Bannkreis nähern, desto lieber möchten sie wieder zurückkehren und weiter die Fürsorge der Königin genießen. Singt Nhywyll, halten sie verzückt inne oder schwimmen langsam in ihre Richtung. Einige Gefangene:

- der Fischer *Eochaid* aus Südhafen, besitzt einen prächtigen Bart, heimliches Mitglied des Kults der Allesverschlingenden
- die über 2 Schritt große Thorwalerin *Rötlinde Hjalkasdotir*, die Hranngargezücht in der Unterstadt erlegen wollte
- der einbeinige und einhändige *Irion*, 62 Jahre, ein ständig schimpfender Veteran
- die Borongeweihte *Asamat*, die den Neckern als Vertreterin der „Nicht Sprechenden“ gilt
- die dürre *Nurinai*, ein siebenjähriges Gossenkind aus dem Orkendorf
- der erzwergische Fellhändler *Turim Sohn des Tor-dim*, der seinen nächtlichen Ausflug auf den Ben-nain-Damm zum wohligen Grusel längst bereut und fast wahnsinnig wird in dieser Unterwasserumgebung

Der Schatz

Der größte Teil der Bernsteinkollektion liegt in morschen, von Spinnweben bedeckten Truhen. Der Schatz enthält:

- 167 fingerlange Figuren von Rittern, Freien und Gardisten eines albernischen Heerzugs
- Ketten, Amulette und Manschetten
- Brett und Spielfiguren für Rote und Weiße Kamele
- Mosaikpaneele, die Wappen und albernische Städte zeigen

Die Bernsteinkollektion

Einer der Schätze, die laut Hörensagen in Talagh Gorn liegen sollen, ist die Bernsteinkollektion Fürst Thorns. Sie enthält hunderte Figurinen, Broschen und Ketten aus Bernstein, mitgebracht von Ifirns Ozean. Fürst Thorn, ein Liebhaber des honigbraunen Schmucksteins, ließ das „Gold des Nordens“ zu zahlreichen Formen schneiden. Im Gegensatz zu den meisten anderen kolportierten Reichtümern liegt dieser Schatz tatsächlich noch im Alten Fürstenpalast.

Auf die Spur der Kollektion kann man kommen, wenn man etwa in einem gefischten Blaudorsch die verschluckte Bernsteinstatuette eines Ritters findet. Beschreibungen, die auf die Lage der Bernsteinkollektion in Talagh Gorn hinweisen, kann man im fürstlichen Archiv oder dem Hesindetempel suchen. Möglicherweise trifft man aber auch auf das leere Boot und die Schatzkarte eines Glücksritters, der an Talagh Gorn gescheitert ist.

Insgesamt hat der Schatz einen Wert von etwa 160.000 Silbertalern. Öffnet man die Truhen oder befreit man einzelne verklebte Stücke, zeigt sich eine Besonderheit von Bernstein: Er steigt in Meerwasser zur Oberfläche und kann dort treibend eingesammelt werden.

In Süßwasser sinkt er aber zum Grund. Das Brackwasser der Unterstadt verhält sich bei Flut eher wie Meerwasser, bei Ebbe wie Süßwasser. Wasserbewegungen treiben die Reichtümer schnell fort.

Geheimnisse der Persönlichkeiten

🏰 **Finnian ui Bennain, Fürst von Albernica** Seite 65

Das Leid seines Volkes während des Krieges gegen die Nordmarken hat *Finnian* (*1021 BF, braunes, gewelltes Haar, braune Augen, blaue Gesichtstätowierung; abenteuerlustig, nachdenklich, Leidenschaft für das Meer und die Geschichte seiner Vorfahren) in seiner Jugend tief bewegt. Er ist davon überzeugt, dass sich solche Vorgänge nicht wiederholen dürfen, sieht sich selbst aber als Entdecker an. So bricht er immer wieder auf, um alten Sagen und Legenden nachzugehen, die sich meist um Efferd, einen verdrängten Meereskult oder um die dunkle Gegenspielerin Charyptoroth drehen. Seiner Frau entfremdet sich der Fürst zunehmend, obwohl er seine Tochter innig liebt. Dafür verbindet ihn eine enge Freundschaft mit der Nichte der obersten Hetfrau Thorwals, *Idun Kjaskasdottir* (*1019 BF, weißblondes Haar, sturmgraue Augen, abenteuerlustig und sehr direkt), die Anlass für viele Spekulationen bei Hofe ist. Die archaischen Tätowierungen im Gesicht des Fürsten werden als Feenmale gedeutet, aber nur wenige Auserwählte wissen um ihre wahre Natur. Die verschlungenen blauen Linien weisen eine schwache magische Signatur auf, in der sich das Merkmal Elementar (Wasser) erahnen lässt. Wenn der Fürst ganz von diesem Element umgeben ist, offenbart sich die Wirkung der Tätowierungen: Wellen beugen sich seinem Willen, der tobende Sturm wird zum Instrument seines Zorns, und dichte Nebelschwaden schließen sich schützend um ihn. *Finnian* muss diese Fähigkeiten noch erforschen, bevor er sie gezielt einsetzen kann. Dass ihn die alten Zeichen obendrein vor Einflussnahme durch Feenwesen schützen, weiß bisher nur *Bori-Shan*, die sie einst angebracht hat.

Fürst Finnian im Spiel: *Finnian* ist ein rastloser Mensch, der schon in jungen Jahren große Bürde trägt. Er nimmt sich als Fürst das Recht, Dinge zu delegieren, um möglichst viel Zeit auf See zu verbringen. *Finnian* ist ein Herrscher ohne Standesdünkel, dem es gefällt, sich mit Helden und Entdeckern zu umgeben, ihren Rat einzuholen und sie auf Reisen zu begleiten.

🏰 **Graustein, Hochgeweihter des Alten Efferdtempels** Seite 65

Der Bewahrer von Wind und Wegen (*975 BF, 1,78 Schritt, schütteres, graues Haar, kieselgraue Augen, stimmungsgewaltig) weiß durch *Lata* um die Pforte des Grauens, die unter *Havena* liegt, und treibt



maßgeblich die Errichtung der Sternenmuschel voran (Seite 110). Auch ist ihm vor einigen Jahren beim Studium alter Schriften und Artefakte bewusst geworden, dass der Efferdkult nicht immer unangefochten über *Havena* herrschte und *Numinoru* aus der Stadt verdrängt hat. Das Wissen um die alten Vergehen seiner Kirche hält er unter Verschluss, weil er einen Autoritätsverlust befürchtet.

🏰 **Cullain Nebelstecher, Seelotse** Seite 66

Der Seelotse Cullain im Spiel: Als Ortskundiger kann *Cullain* (*1009 BF, braunes Haar, gutaussehend, verschmitzt) die Helden durch *Havena* führen, Kontakte herstellen, ein Quell von Gerüchten sein und ein Boot oder Schiff der Helden sicher durch die Gewässer um die Stadt bringen. Spiel- und Wettschulden bringen *Cullain* regelmäßig in Schwierigkeiten.



🏰 **Simiadane die Mechanika, Erfinderin und Schülerin Leonardos** Seite 66

Das Testament Leonardos ist echt. Hinter *Simiadane Spectalli* (*1005 BF, gedrungen, wirr abstehendes blondes Haar, nervös) verbirgt sich allerdings die al'anfanische Mechanika *Heliantha Ugolinez*. Sie war keine Schülerin Leonardos, sondern studierte an der Universität Al'Anfa beim Mechanikus Protasius Aurelius, einem langjährigen Konkurrenten Leonardos. *Heliantha* lernte die geschwätzige, echte *Simiadane* einst im Horasreich auf einer Messe kennen und erfuhr von Leonardos Testament. Sie brachte Dokument in ihren Besitz, als sie die Kunde erreichte, dass *Simiadane* in einer sagenhaften Grolmenbinge im *Phecanowald*, einem Ort großer mechanischer Wunder, verschollen war. *Heliantha* nutzte die Gunst der Stunde und gab sich fortan als *Simiadane* aus. Die echte Schülerin Leonardos sah ihr hinreichend ähnlich und war seit ihrem 16. Lebensjahr nicht mehr in *Havena* gesehen worden. Erfolgreich forderte *Heliantha* das Erbe des großen Meisters ein. Mit wachsendem Eifer erforscht sie alte Ideen Leonardos und findet Inspiration zu neuen Werken. Gleichzeitig fürchtet sie, dass ihre Lüge auffliegt. Sei es durch den Praiosgeweihten *Ulodan*, der alle 14 Tage ihr Seelenheil prüft, und der sie zwar durchschaut hat, sie aber aus Verliebtheit nicht verrät. Sei es durch die Familie *Simiadan*es, einfache Leute aus einem Dorf bei *Silas*.



Dass sie zusätzlich der zwergische Mechanikus Kuron Zirkeldreher plagt und auf die eigentliche Urhebererschaft zahlreicher Erfindungen pocht, betrachtet sie als Ironie des Schicksals.

🏴‍☠️ **Faerwyn Wogenholf, Kapitän und Efferdbruder** Seite 67

Insgeheim ist *Kapitän Wogenholf* (*996 BF, roter Bart, blaue Augen, hager) der Anführer der Strömenden (Seite 113) und unter der Bezeichnung „der Steuernde“ Hohepriester des Numinoru. Als junger Kapitän war Faerwyn sehr efferdgläubig, doch sein Gottvertrauen wurde auf einer Waldinselexpedition zerstört. Efferds stürmische Launen zerschmetterten sein Schiff *Bethana*, ein großer Strudel vor der Insel Setokan riss die letzten Überlebenden seiner Mannschaft in den Tod. Ein Silberrochen rettete Faerwyn. Ihm offenbarte sich der Meeresgott Numinoru, der ihn erwählte. Faerwyn reiste fortan – oft im Bauch molchartiger, riesiger Rirgit – von Küste zu Küste. Er lernte die Gebete der Numinoru-Priester in Uthuria und in der schwimmenden Stadt Aguaduron. Schließlich trug ihm der Gott auf: Gehe zurück in deine Heimat, entreiß sie dem verräterischen Efferd, und lege sie zurück in Numinorus Hände. In Havena setzt er nun langsam und planvoll den Willen des Gottes in die Tat um: Er entdeckte das Wrack der *Meerschaum* mit dem Numinoru-Altar. Er schlich sich in die Efferdbruderschaft ein und legte die Saat des neuen Glaubens. Er sammelte Jünger, verschüttetes Wissen und alte Talismane um sich – bislang stets heimlich vorgehend. Den Schlüssel zum Umsturz des Glaubens in Havena sieht er in der Drachenschildkröte Lata. Wenn er sie dazu bringen kann, sich Numinoru zuzuwenden, ist der Sieg gewiss. In seinen Träumen sieht er sich am Bug der *Meerschaum* stehen, die von Lata ins Hafenbecken Havenas gezogen wird, wo dann der Altar Numinorus unter triumphalem Hörnerklang in den bisherigen Alten Efferdtempel getragen wird.



🧙‍♀️ **Branwen die „Hexe“, Schatzsucherin der Unterstadt** Seite 64, 67

Ihre magische Begabung versucht *Branwen* (*1007 BF, rotes Haar, grüne Augen, unschuldig-betörende Erscheinung) so gut wie möglich zu verbergen. Auch sind ihr nicht alle Fähigkeiten gleichermaßen bewusst. Sie beherrscht als Magiedilettantin den BANNBALADIN und den HORRIPHOBUS. Außerdem verfügt sie über ein Gespür zum Finden von Dingen und Orten, von denen sie einen intensiven Eindruck hat. Wenn die Helden mit Branwen in der Unterstadt unterwegs sind, sie den Kurs bestimmt und bei der Schatzsuche hilft, sind Tabellenwürfe auf Gefahren und Begegnungen (Seite 119) mit –1 modifiziert, Tabellenwürfe auf Schätze (Seite 120) mit +3.



Ihr verschwundener Vater *Taranion* (Seite 131) lebt noch und befindet sich auf der *Karavelle Meerschaum*.

🧙‍♂️ **Ybalio, Necker aus der Unterstadt** Seite 68

Ybalio ist Teil der Gruppe *Efferds Vergeltung* und hilft bei der Befreiung versklavter Necker. Den Verliebten quält es, dass er mit Branwen nicht zusammen sein kann – zu unterschiedlich sind die Lebenswelten von Neckern und Menschen, zu viele Vorurteile bringen sich beide Völker entgegen. Vor einiger Zeit aber erhielt Ybalio ein ebenso finsternes wie verführerisches Angebot: Im Alten Fürstenpalast fingen ihn Necker Nhywylls ein und schleppten ihn vor die Königin, die sich wunderte, dass ihr betörender Gesang bei ihm – einem wahrlich Liebenden – nicht wirkte. Sie versprach ihm, Branwen in eine Neckerin zu verwandeln – wenn Ybalio als ihr Agent gewisse Dienste übernehmen würde. Ybalio lehnte ab und floh, doch seitdem trägt er die Verlockung und den Zweifel in sich.



🧙‍♀️ **Bori-Shan, die Blaue Frau, rätselhafte Händlerin** Seite 68

Die feenblütige *Bori-Shan* (*um 550 v.BF, 1,57 Schritt, blaue Augen, fast weiße Haut, gänzlich unbehaart, rätselhafte Händlerin) ist die Tochter eines Druiden und einer Gischnymphe (siehe Seite 99). Verlassen vom Vater, einsam ohne Mutter und verstoßen von der Großmutter, wandert sie heimatlos zwischen Feenwelten und durch das Menschenreich. Sie fühlt sich dem Element ihrer Mutter verbunden und findet bei Efferd Trost. Mit seinem Segen achtet sie auf das Wohlergehen von Lata. Ihre Waren sind Habseligkeiten von Ertrunkenen, deren Seelen ruhelos umgehen. Sie gibt sie weiter in der Hoffnung, dass sie noch einen letzten Zweck erfüllen und so ihre Vorbesitzer erlösen. Manche Kunden interessierten sich zuerst für ein bestimmtes Stück, sind dann aber plötzlich – nach einem tiefen Blick aus den Augen der Blauen Frau – von einem anderen Kleinod angetan. Andere hatten den Eindruck, ihre Füße brachten sie ganz von selbst zu Bori-Shan – und kauften etwas, ehe sie sich versahen. Bori-Shan ahnt viel vom Kampf der Meeresgötter und vom Krieg der Feen, die nicht nur untereinander, sondern auch um ihr Überleben kämpfen. Sie glaubt, dass Efferd und der Flußvater den richtigen Weg für Wasser und Land kennen. Das Erwachen ihrer verbitterten Großmutter Nhywyll erfüllt sie mit Sorge. Bori-Shan glaubt, dass Fürst Finnian eine wichtige Rolle für das Schicksal Havenas spielt. Die alten Zaubersymbole, die sein Antlitz zieren, sollen ihn vor Einflussnahme durch Feen schützen. Die verschlungenen Symbole zu verzaubern hat an ihren Kräften gezehrt.



Bori-Shan im Spiel: Die Blaue Frau kann als mystische Weise, bedrohtes Opfer oder als getriebene Verbündete im Konflikt der Meeresgötter und im Feenkrieg ins Spiel

Bullen – und es ist seine größte Angst, dass dieses Geheimnis je herauskommt. ♡ 64

♣ **Thalionmel Agilfried** Seite 71 ist aus Neugier und Abenteuerlust Teil der *Nebelgeister* (Seite 105). Sie dient als Späherin und stellt das *Esche und Kork* der Bande als unauffälligen Treffpunkt zur Verfügung. Als Elfe ist sie der Zauberei mächtig, die sie aufgrund des Magieverbots möglichst unauffällig nutzt, um z. B. ihre Sinne zu schärfen, Gefühle zu erforschen oder andere freundlicher zu stimmen. ♡ 71

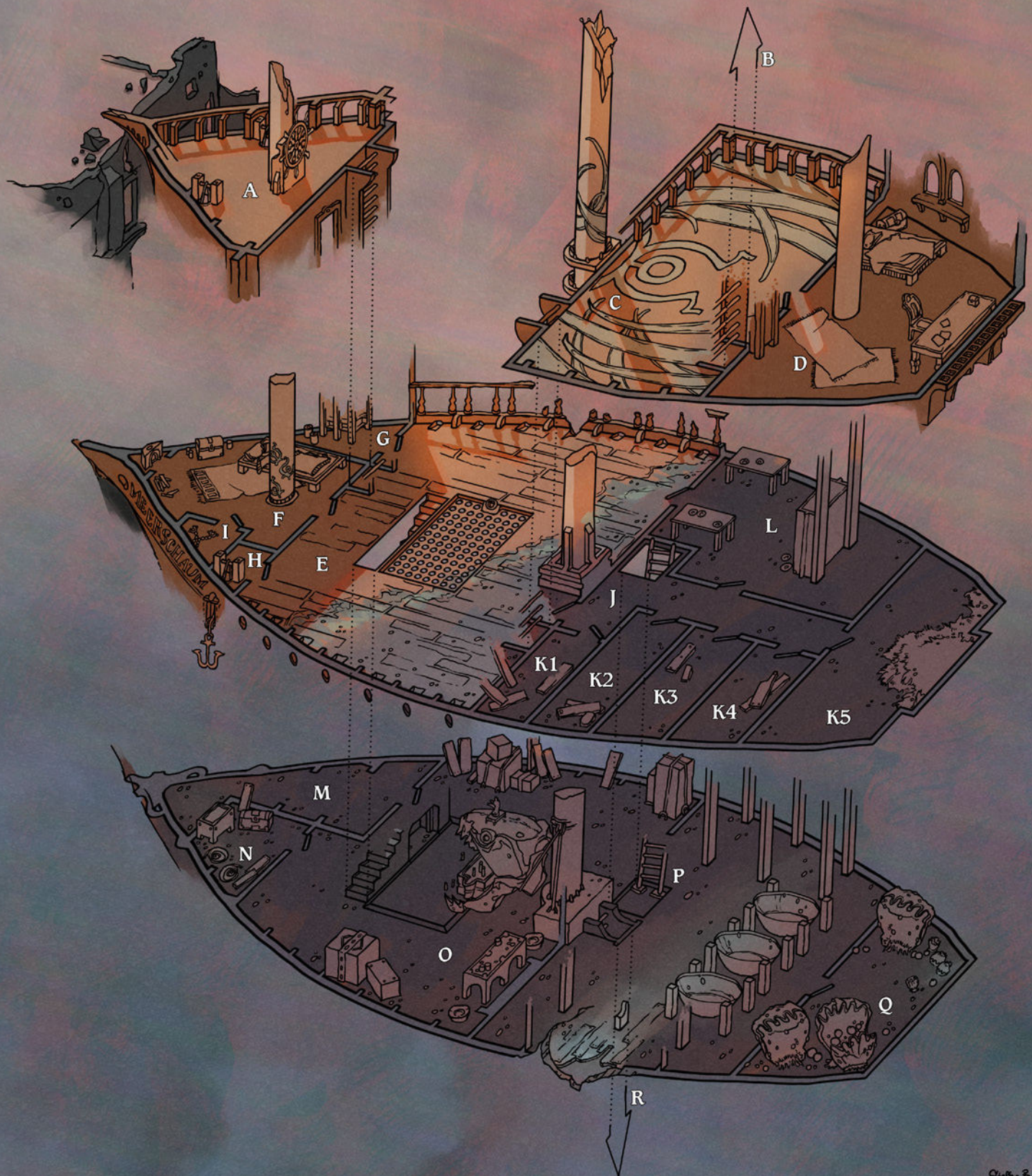
Nachdem Thalionmel und ihre Zwillingschwester Aldare bisher geglaubt hatten, dass ihre Elfeneltern tot seien, eröffnete ihnen ihr Ziehvater Sulpiz auf dem Sterbebett die ganze Wahrheit: Als junger Mann geriet er 982 BF rund um ein Immanspiel in Riva in wilde Streitereien, an denen auch ein Elfenpaar mit zwei Säuglingen beteiligt war. Der Elfenmann starb bei der Schlägerei, die Frau floh vor den wütenden Menschen. Zurück blieb die Tragetasche mit den beiden Elfenmädchen. Aus lauter Scham nahm Sulpiz die Zwillinge zu sich und zog sie wie seine eigenen Kinder groß. Nach dem Geständnis zog Aldare hinaus in die Welt, um die verschollene Mutter wieder zu finden.

♣ **Selwine Dukatajeff**, Seite 71 geflohene Kultistin der Allesverschlingenden, hat eine kranke Tochter: *Libana Dukatajeff* kam im Alter von neun Jahren in die Obhut der Efferdkirche, als Selwines Frevel bekannt wurden. Seitdem hat Selwine immer wieder versucht, Libana den „Dienern des Fischgesichtigen“ zu entreißen: Mit Vergiftung, Erpressung und Entführungsversuchen. Sie ist ihr „Juwel“, und wenn es sie nicht gäbe, hätte Selwine die Region um Havena längst verlassen.

Selwine ist eine Charyptorothpaktiererin, die sich auf die Manipulation der Fluten versteht. Wirklich wichtig ist ihr aber nur Libana, die verhängnisvoller Teil ihres Paktes ist: Vor vielen Jahren verzweifelte Selwine bei einem Schiffbruch, den sie mit ihrer Familie erlitt, an den Göttern. Sie bot der Herrin der Nachtblauen Tiefen ihren Mann und ihre Seele, wenn dafür nur ihre Tochter leben würde. Ihr Mann ertrank, sie selbst ging einen Pakt ein, und Libana überlebte. Doch Libana ist seitdem ebenfalls gezeichnet: Sie ist freudlos, und ihre Haut muss stets feucht gehalten werden, damit sie nicht austrocknet. Die Efferdsgeweihten, die sich Libanas annahmen, mussten zudem feststellen, dass ein Lebensband zwischen Mutter und der unschuldigen Tochter besteht: Stirbt eine, siecht auch die andere binnen Stunden dahin. Reinigende Zeremonien im Tempel konnten das Band nicht auflösen. Libanas Herkunft ist ein offenes Geheimnis, aber die Efferdsgeweihten bemühen sich, der Heranwachsenden neue Lebensfreude zu geben und ihr dämonisches Stigma zu heilen. Gegen Selwine gehen sie nur vorsichtig vor, um Libana nicht zu gefährden. ♡ 34

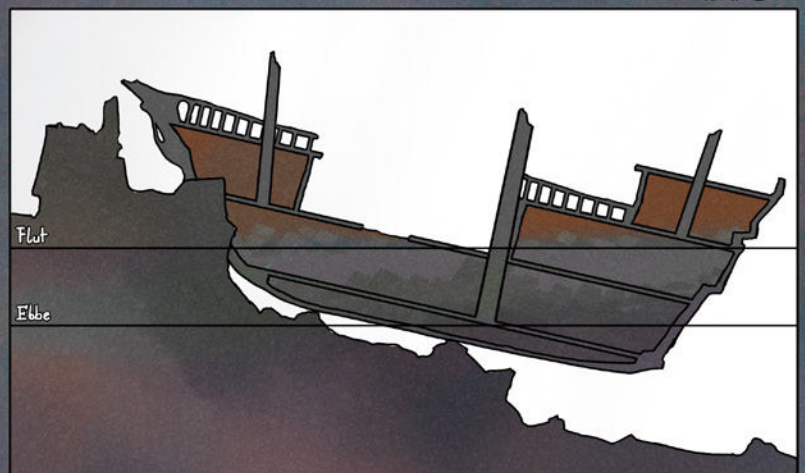
♣ **Yassia** Seite 71 stammt aus einer Reihe egeborener Hexen, die ewige Jugend besitzen. Ihre Liebe gilt einem Dryaden, der in der altersschwachen Eiche des Dorfes Caergyl wohnt. Zum Überleben ist der Baum auf Yassia angewiesen. Täglich spendet sie ihm etwas von ihrer Zauberkraft. Sie muss daher sehr sparsam mit ihrer Zauberei umgehen und kann die Insel nicht einmal für einen Tag verlassen.





KARAVELLE MEERSCHAUM

A	Vorderdeck	M	Mannschaftsraum
B	Hüttendeck	N	Kabelgatt
C	Achterdeck	O	Numinorutempel
D	Kapitänskajüte	P	Laderaum
E	Hauptdeck	Q	Schatzkammer
F	Kombüse	R	Bilge
G	Vorratskammer		
H	Ankerwinde		
I	Arrestzelle		
J	Verbindungsgang		
K	Kabinen		
L	Messe		



Stefan Brand



TALAGH GORN — DER ALTE FÜRSTENPALAST

- | | | | |
|---|--------------|---|---------------------|
| A | Nahemas Turm | E | Palasthof |
| B | Bergfried | F | Bernsteinkollektion |
| C | Ritterturm | G | Ballsaal |
| D | Drachenkopf | H | Anemonengarten |



HAVENA VERSUNKENE GEHEIMNISSE

Einst war Havena eine blühende Handelsmetropole, doch die Zeiten der Pracht sind vorbei: Die alte Fürstenstadt an der nebligen Mündung des Großen Flusses schwankt zwischen Verfall und Zuversicht. Während in Nalleshof die Seeleute ihr Geld verprassen, herrscht ein paar Straßenzüge weiter im Orkendorf drückendes Elend unter windschiefen Fassaden. Die düster aufragenden Ruinen der vor 300 Jahren bei der Großen Flut versunkenen Unterstadt gelten noch heute als verflucht.

Mit dieser Stadtspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zur traditionsreichen Hafenstadt am Meer der Sieben Winde und ihrem direkten Umland. Lerne die unterschiedlichen Stadtteile kennen, tauche in den Trubel des Hafens ein, erfahre mehr über Schmugglergeheimnisse und die Gefahren der sumpfigen Muhrsape. Entdecke mysteriöse Kulte von Meeresgöttern, und lasse deine Helden gegen widernatürliche Kreaturen der Unterstadt wie die giftigen Bleichmuränen oder die vielarmigen Riesenoktopoden bestehen.

Weiterhin sind enthalten:

- mehrere ausführlich beschriebene Gebäude
- Hintergründe zum Magieverbot der Stadt und zu illegaler Zauberei
- Informationen über leuchtende Gwen Petryl-Steine und geniale Erfindungen der Mechanica Simiadane
- Fokusregeln zu Wesenszügen, die deinem Helden stadttypisches Flair verleihen
- neue Professionen wie der Schatzsucher der Siebenwindküste, neue Sonderfertigkeiten sowie Fokusregeln zu Tauchgängen
- ausführliches Kartenmaterial: neben zahlreichen Gebäudeplänen liegen auch ein Stadtplan Havenas im A3 Format sowie ein Stadtplan der östlichen Unterstadt im Format A4 bei
- ein Kapitel mit Mysterien und Abenteuerabhängern speziell für den Spielleiter
- geheime Orte der Unterstadt, davon zwei ausführlich beschriebene Abenteuerschauplätze zur direkten Verwendung am Spieltisch



www.ulisses-spiele.de

US25114PDF