

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Morh Khaddur:

Die Ghoddaragh

Abenteuer:

„Die Tränen
Lhyr’Iminis“

Braunschweig:

Live-Rollenspiel:
„Käufer gesucht“

Drachenland:

Fürstentum
Neruch’dhar

Vorstellung:

Abenteuer-Sets

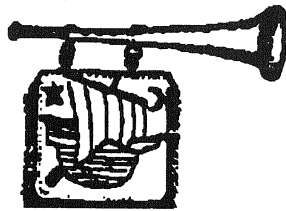
Rezis:

DSA: Götter,
Geweihnte Steine,
Bücher...



28

Havena



Fanfare

Für König & Marktvogt

Markttag, 6. Tsa 23 Hal

Albernia & Havena

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

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

Kindermörder verurteilt

Havena. Zehn Wochen zog sich der Prozeß gegen den Kindermörder Dhorn Jhichon hin - zehn Wochen benötigte das hohe Gericht, um alle Morde aufzudecken.

Am Feuertag, den 2. Tsa im 23. Jahr des Göttlichen Hals, trat unter dem Vorsitz des ehrenwerten Richters Graf Unrain Li Darrais das Gericht im Fall der ungezählten Kindermorde im Lande Albernia zum letzten Mal

zusammen, um das gnadenlose aber gerechte Urteil zu verkünden.

Der Delinquent Dhorn Jhichon trat mit einem breiten Lächeln in den Gerichtssaal, gefesselt von schweren Ketten, denn die Wache hatte aus früheren Fluchtversuchen des Straftäters gelernt.

Nur wenige Augenblicke später betrat der Richter den Raum. Er ist ein beeindruckender Mann, dessen

Blick Würde und Gerechtigkeit widerspiegelt.

Zunächst sprach der Graf vom Göttlichen Praios, in dessen Hände die wahre Gerechtigkeit ruhe. Dann verlas er den Urteilspruch, der das Siegel seiner Majestät König Cuanu Li Bennain trug:

"Wir erklären den Delinquenten für schuldig in allen Fällen. Er wird sich für seine Taten vor den Göttern verant-

worten müssen, weshalb wir ihn hier und jetzt zum Tode durch das Schwert verurteilen. Der Richtspruch möge am 3. Praios des nächsten Jahres vollstreckt werden, bis dahin hat der Verurteilte in der Moorbürg zu verweilen. Dies ist unser Wille."

Nachdem sich die allgemeine Aufregung gelegt hatte, schloß der Graf die Sitzung mit einem Dankgebet an Praios. ami

Warnung

Wir warnen alle Bürger Havenas davor, die dünnen Eisdecken im Hafenbecken zu betreten.

Erst in der vergangenen Wochen brachen zwei halbwüchsige ein, als sie dem bornländischen Sport des Kufenlaufens nachgingen. Bis heute hat das Becken die beiden jungen noch nicht wieder freigegeben.

Mehr Glück hatte eine Frau, die, als sie den Weg vom Orkendorf in den Südhafen über des Eis nahm, ebenfalls einbrach. Aufmerksame Hafenarbeiter konnten die Lebensmüde gerade noch rechtzeitig aus dem eiskalten Wasser ziehen. jag

Schuhe in allen Größen

gibt es bei

Schuhmacher Thulm

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

An der alten Stadtmauer

Pralinen und feines Gebäck

gibt es bei der

Hofbäckerei

"Naropp"

direkt am

Entenmarkt

Yanna Nergard wiedergewählt

Alle vier Jahre wählen die Kapitäne der Stadt den Vorsitzenden ihres Rates, und in den vergangenen 100 Jahren herrschte zur Zeit der Wahl immer ein ausgesprochen feindliches Verhältnis zwischen den Fluß- und den Seeschiffen, die sich eigentlich nie einigen konnten, wer das höchste Amt des Rates der Kapitäne bekleiden sollte.

In diesem Jahr war dies anders. Zum zweiten Mal in Folge wurde Yanna Nergard für dieses Amt gewählt, wobei es nur zwei Gegenstimmen gab. Vier weitere Jahre wird die tatenfreudige Frau nun in Amt und Würden sein.

Allgemein waren viele Vertreter aus dem Ältestenrat

gespannt gewesen, wie die Wahl verlaufen würde, denn die Seeschiffer hatten mit Tryll Moriggin einen aussichtsreichen Kandidaten ins Rennen geschickt. Als aber zwei Tage vor der Wahl bekannt wurde, daß der gebürtige Orkendörfler der uneheliche Sohn einer Hure sei, stand der Wiederwahl von Yanna Nergard nichts mehr im Wege.

Gleich nachdem sie in ihrem Amt bestätigt wurde, versprach sie den versammelten Kapitänen, für einen schnellen Ausbau der Kaianlagen im Südhafen zu sorgen. Dieser war in den letzten Jahren immer mehr vernachlässigt worden. ghb

Nachrichten aus Albernia

Übergriffe

Tommeldomm. Die nördlichste Baronie des Königreiches meldet vereinzelte Übergriffe nostrische Soldaten. 20 Bewaffnete drangen auf albernisches Gebiet vor und plünderten mehrere Bauernhöfe, bevor sie von Gardisten des erlauchten Barons Gwyn von Tommeldomm gestellt werden konnten.

Der kommandierende Offizier der nostrischen Einheit entschuldigte sich mit den Worten "Wir haben uns verlaufen."

Die Nostrianer wurden an ihre Grenze gebracht und mußten das geplünderte Gut zurückgeben. Inwiefern es ein Nachspiel auf diplomatischer Ebene geben wird, ist momentan nicht bekannt.

Turnier

Honingen. Zum ersten Mal in der Geschichte Alberbias soll es in Honingen ein Imman-Turnier um den Fürst Bragold Pokal geben. Bisher sagten die Havena-Bullen und die Adler von Grangor ihre Teilnahme zu.

Hochzeit

Abilacht. Am 1. Tsa heirateten der Ingerimmgeweihte Sherr Nordig und die Traviageweihte Traviانا Mechels. Mögen die Götter ihre Hände schützend über sie ausbreiten.

Schmuggelei

Crumold. In einer entlegenen Gegend der Baronie Crumold wurde ein Schmugglernerst gefunden und ausgehoben. Dabei gelang es, 14 Schmuggler festzunehmen.

In den Lagern der Verbrecher wurden viele Waren entdeckt, deren Verkauf einen einfachen Bürger zum reichen Mann gemacht hätten.

Die Bande war außerdem im Besitz von zwei Flußschiffen. Sowohl die Waren als auch die Schiffe wurden beschlagnahmt und sollen nun nach Havena gebracht werden.

Leider war es den Soldaten bisher noch nicht möglich, den oder die Anführer der Bande zu stellen. Es wird aber vermutet, daß sie ihren Sitz in der Königsstadt haben, von wo aus die Bande geführt worden ist. Hinweise aus der Bevölkerung nimmt die Stadtgarde entgegen.

Eheversprechen

Niederhoningen. Die Baronin Rhajalyn Herlogan ließ verlautbaren, daß ihr Sohn Rondrion die Tochter des Barons Ullwyn von hohen-fels heiraten werde, sobald beide ein heiratsfähiges Alter erreicht hätten. Sowohl der König als auch der Markvogt Ardach Herlogn gaben dieser zukünftigen Verbindung ihren Segen.

Vertrieben

Aus Methumis erreichte uns die Nachricht, daß die dort lebenden Novadis die Stadt verlassen mußten.

Sie waren während des Krieges zwischen Al'Anfa und dem Kalifat nach Methumis geflüchtet und hatten dort vorerst eine neue Heimat gefunden. Jetzt müssen sie die Stadt allerdings wieder verlassen, um den Stadtfrieden zu wahren.

König Cuanu-Ui-Bennain hat sofort einen Kurier und zwei Schiffe nach Süden geschickt, um den Novadis zu helfen. Es ist wahrscheinlich, daß Havena, im Gespräch ist die Feldmark ihre neue Heimat wird.

Bekanntmachung

Da der Krämer Whendyn seine Steuern nicht bezahlen konnte, werden am Nächsten Markttag all seine Waren öffentlich versteigert. Jeder Bürger der Stadt kann an der Versteigerung im Geschäft in der Feldstraße, Unter-fluren, teilnehmen.

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztäglich geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

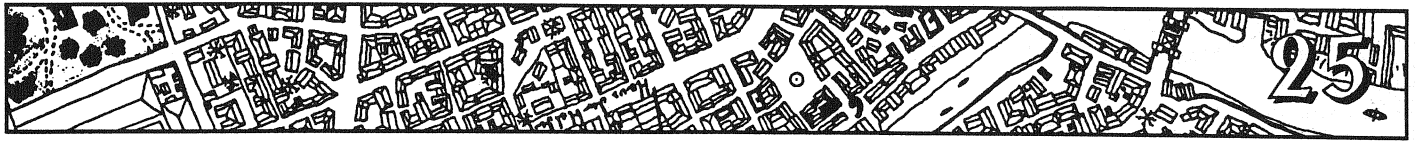
Gesucht werden

junge Männer und Frauen für eine Erkundung der Unterstadt von Havena. Insbesondere werden Medici und Schwertkämpfer benötigt. Die Bezahlung ist gut. Interessenten melden sich bitte bei Jost Falkendorn, zur Zeit im Hotel Havena-Palast.

Schlaflose Nächte

In letzter Zeit klagen immer mehr Bewohner des Stadtviertels Marschen über Schlaflosigkeit. Viele der inzwischen aufgebrachten Bürger berichten von seltsamen Gesängen, die sie mitten in der Nacht hörten, während andere von Träumen geplagt werden, die so traurig sind, daß die Leute Angst haben, wieder einzuschlafen. Viele Stimmen machen die Tempelgemeinschaft der Rahja für die Vorfälle verantwortlich, doch die Geweihten wollen davon nichts wissen. Ihrer Meinung nach hat die

Göttin der Extase wirklich wichtigeres zu tun, als die Bürger mit Gesang und traurigen Träumen zu behelligen. Neuerdings haben die Magier der "heilenden Hand" damit begonnen, die seltsame Schlaflosigkeit zu untersuchen, aber auch sie konnten bisher nichts herausfinden. So geht das Rätselraten zunächst weiter. Da kein Bürger körperlichen Schaden erlitten hat, sah sich die Stadtgarde noch nicht genötigt einzugreifen. Doch immer mehr Bürger schreien nun nach der Inquisition.



Jhorgins Vögel

Eine Havena-Ergänzung von Andreas Michaelis

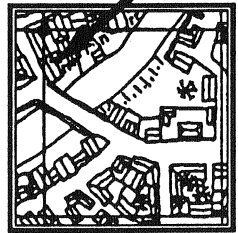
"... war ich bei einem Vogelhändler in Marschen. Es war wirklich erstaunlich, welch ein großes Angebot dieser Jhessak hat. Und wie die kleinen zierlichen Wesen singen können. Wer einmal in dem Raum mit den großen Käfigen gestanden hat, der kann sich dem Zauber der Singvögel zu entziehen.

Es dauerte gar nicht lange und ich hatte mir einen schönen bunten Vogel ausgesucht. Ich hätte jeden Preis bezahlt. Seltsam, nie zuvor hatte ich bei meinen Wanderungen durch Alberrnia einen solchen Vogel gesehen. Sein Gefieder schimmert in vielen Farben..."

(Aus dem Tagebuch eines Haveners, 16 Hal)

Wie in vielen Großstädten Aventuriens halten auch die Bürger Havenas Singvögel in Käfigen, um sich an ihrem Gesang zu erfreuen. Doch auch die feinen Hotels schätzen die ein oder andere Vogelart sehr, da ihre Zungen in den Speisesälen als einmalige Delikatessen gelten.

Aus diesem Grund gibt es in der Hauptstadt Alberrnia mehrere Vogelhändler, von denen Jhorgin Jhessak einer ist. Sein Geschäft liegt in der Nostrischen Landstraße, nahe dem Nostrianer Tor (alt: C/20; neu: B/8), und wer sich ihm nähert, kann schon von weitem das fröhliche Vogelgezwitscher vernehmen.



Doch der Vogelhändler Jhessak fängt auf seinen Jagden im Umland der Stadt Havena nicht nur Vögel, sondern auch das ein oder andere sonderbare Wesen, für das er immer irgendwie Verwendung findet. Kröten und Molche verkauft er an Alchimisten, Marder und Biber stopft er aus oder

verkauft ihre wunderschönen Felle. Sogar für die vielen Ratten, die Jhorgin in die Fallen gehen findet er einen Abnehmer.

Das Gebäude

Das Haus des Vogelhändlers wurde vor etwa 100 Jahren erbaut und diente lange Zeit einem Flußfischer als Wohnstatt. Nachdem sich dieser eines Verbrechens schuldig gemacht hatte, wurden er und seine Familie auf Lebenszeit aus der Stadt verbannt, woraufhin das Gebäude zwei Jahrzehnte leerstand. Danach wechselte es noch einige Male die Besitzer, bis Jhorgin Jhessak einzog. Nach umfangreichen Ausbauten eröffnete er seine Vogelhandlung. Anfänglichen Schwierigkeiten zum Trotz schaffte es der Tierhändler, sich in Havena zu etablieren, wobei die Diebesgilde ihm behilflich gewesen sein soll.

Das Haus selbst ist einstöckig und macht einen guten Eindruck. Dahinter befindet sich ein kleiner Hof, in dem eine winzige Holzhütte steht, die ebenfalls zur Vogelhandlung gehört. Bewacht wird der Hinterhof von einem außergewöhnlich großen



Bornländer, der das kleine Areal allerdings nicht verlassen kann, da er angekettet ist.

E1 Verkaufsraum

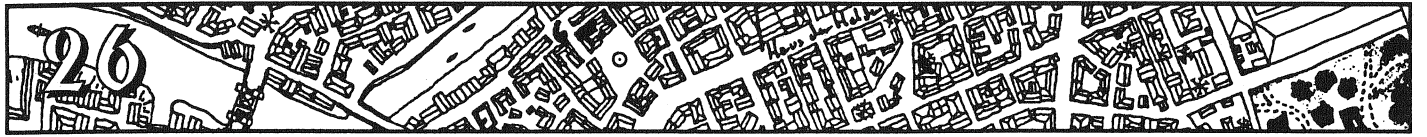
An vielen Tagen ist das Geschäft geschlossen, weil Jhessak seine Fallen kontrolliert. Der Verkaufsraum wird von vielen ausgestopften Vögeln dominiert, von denen eine große Eule über der Tür am auffälligsten ist. Die Schränke enthalten kleine Käfige, in denen die Vögel verkauft werden.

E2 Käfige

In diesem Raum befinden sich vier große Käfige, in denen es vor Vögeln nur so wimmelt. Käufer werden hierher geführt und können sich dann ihren Piepmatz aussuchen.

E3 Privatzimmer

Vor einigen Jahren geriet eine Blütenfee in eine von Jhessaks Fallen, der daraufhin ganz vernarrt in das kleine Wesen war. Er räumte daraufhin seinen ehemaligen Lagerraum leer und baute darin einen kleinen



Käfig auf. Davor stellte er ein Sofa, auf das er sich nun manchmal setzt, um sich am Gesang des Ladifaahris zu erfreuen. Mehrmals bringt Jhorgin dem zauberhaften Feenwesen frische Blumen, um ihm eine kleine Freude zu machen. Die Blütenjungfer dankt es ihm, indem sie Elfischen Weisen singt.

Doch meistens ist die Fee allein und besonders in der Nacht vermißt sie ihre Freunde, mit denen sie durch die Blütenfelder schwirren kann. Dann sendet sie flehende Rufe aus, die bei den Anwohnern zu sehr intensiven traurigen Träumen führen.

E4 Flur

E5 Küche

Schon seit drei oder vier Jahren benutzt Jhorgin diese Küche nicht mehr, denn zum Essen geht er ständig in die nahe Herberge *Nordwacht*. Dementsprechend viel Staub läßt sich hier finden.

E6 Wohnraum

In diesem kombinierten Wohn- und Arbeitsraum führt Jhessak seine Geschäftsbücher, die er in einem Regal aufbewahrt. Unter der Matraze seines Bettes befindet sich immer ein kleiner Lederbeutel mit etwa 10 Dukaten, die der Vogelhändler als Notgroschen betrachtet.

H Die Hütte

In dieser Hütte im Hinterhof hält Jhorgin Tiere gefangen, die ihm sonst noch so in die Fallen gehen. Hierbei handelt es sich meistens um Katzen und Hunde, aber es kommt auch schon einmal vor, daß er andere Tiere findet.

So konnte er vor einigen Jahren eine junge Höhlenspinne fangen, die heute im "Bier-Palast" die johlenden Zuschauer amüsiert (siehe DLH 27).

Hauptsächlich werden in der Hütte allerdings in großen Säcken Futtermittel für die Vögel gelagert.

Die Tür ist ständig abgeschlossen und vor den Fenstern wurden eiserne Gitter angebracht.

Die Personen

Jhorgin Jhessak

Der Vogelhändler Jhorgin Jhessak wurde in dem albernischen Dorf Ravendöck als einzige Sohn des Fallenstellers Mirho Jhessak geboren. Schon früh begleitete er als Junge seinen Vater, wenn dieser seine Fallen auslegte oder kontrollierte, und entdeckte so seine Liebe zu den Vögeln. Oftmals fing er welche ein und sperrte sie dann in kleine selbstgebastelte Käfige.

Als der Vater starb zog Jhorgin mit seiner Mutter zu Verwandten nach Havena, wo er mehrere Jahre bei einem Krämer arbeitete, über den er auch Bekanntschaft mit der Diebesgilde von Havena machte.

Die Diebe imponierten dem Jungen und bald schon zog er als Mitglied der Gilde durch das nächtliche Havena, um sich ein wenig Geld "dazuzuverdienen".

Doch seine ganze Liebe galt weiterhin den Vögeln, die zu Dutzenden für ihn in den kleinen selbstgemachten Käfigen sangen. So oft er konnte, beschäftigte er sich mit seinen gefiederter Freunden und irgendwann beschloß er, seine Leidenschaft zum Beruf zu machen. Mit Hilfe der Diebesgilde erwarb er ein altes Fischerhaus im Stadtteil Marschen und richtete darin eine Vogelhandlung ein, die schon bald großen Anklang bei den gutbegüterten Bewohnern Havenas fand. Viele der Patrizier und Kaufleute wollten ihren Kindern einen Singvogel schenken und so florierte das Geschäft.

MU:	12	AG:	3	MR:	4
KL:	14	RA:	3	LE:	47
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	11	TA:	5	KE:	-
FF:	14	JZ:	2	AT:	11
GE:	13	NG:	2	PA:	10
KK:	11	GG:	5		

Stufe: 5 *Größe: 1,81*
Haarfarbe: braun *Augenfarbe: blau*
Alter: 42 Jahre *Waffe: Dolch*

Herausragende Talente: Feilschen 12, Schätzen 12, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 14, Tierkunde 11, Wildnisleben 11

Heute ist Jhorgin 42 Jahre alt und noch immer liebt er Vögel über alles, was ihn aber nicht daran hindert, die kleinen Tierchen an die Köche der großen Hotels der Stadt zu verkaufen.



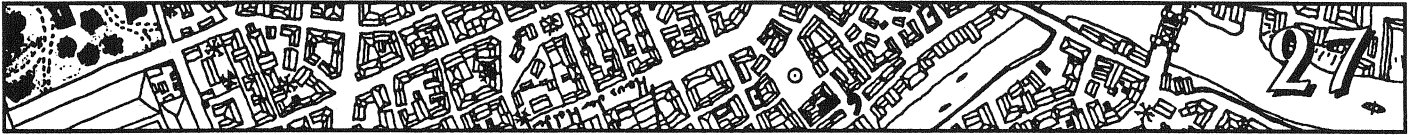
Sein Leben änderte sich gründlich, als er eines Tages in einer seiner Vogelfallen die Blütenfee fand. Sie zog den geschäftstüchtigen Mann in ihren Bann. Manchmal sitzt er stundenlang stumm vor ihrem Käfig und betrachtet amüsiert ihre grazilen Bewegungen oder lauscht ihren bezaubernden Liedern.

Innerlich blutet ihm das Herz bei dem Gedanken, ein solch göttliches Wesen in Gefangenschaft zu sehen, aber inzwischen würde ihm auch das Herz brechen, würde er sie freilassen.

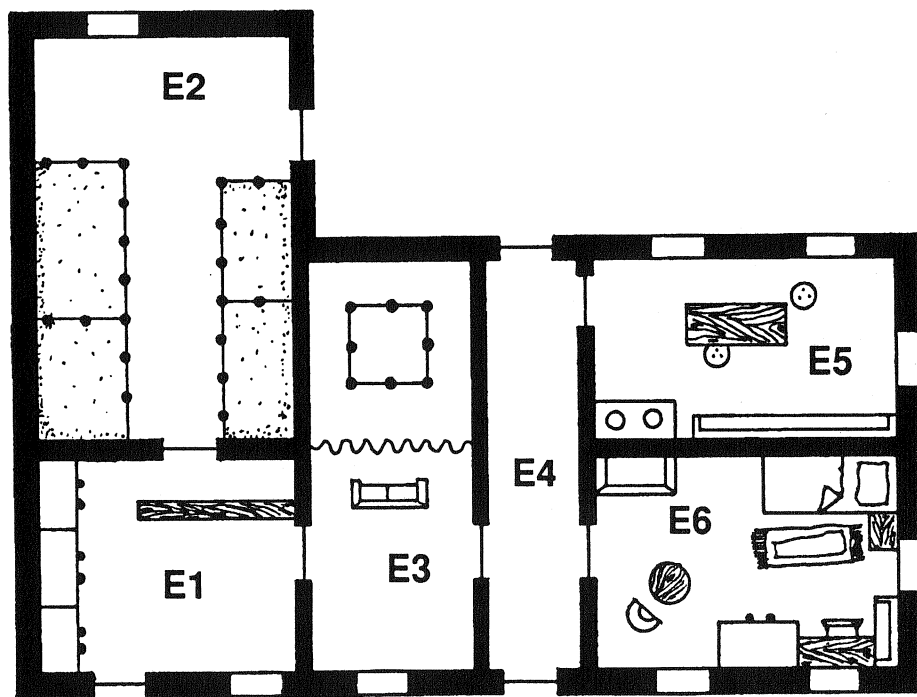
Der Vogelhändler im Spiel

Helden, die in der nahe Herberge "Nordwacht" eine Unterkunft gefunden haben, könnten von der Blütenfee verursachte Träume haben, die so traurig sind, daß sie sich nicht trauen, wieder einzuschlafen. Irgendwann werden diese Träume so intensiv, daß die Helden beschließen, der Sache auf den Grund zu gehen. Wie die Geschichte ausgeht, überlassen wir dem Meister des Schwarzen Auges.

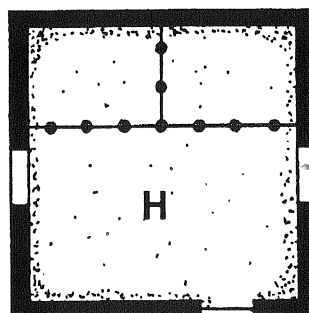




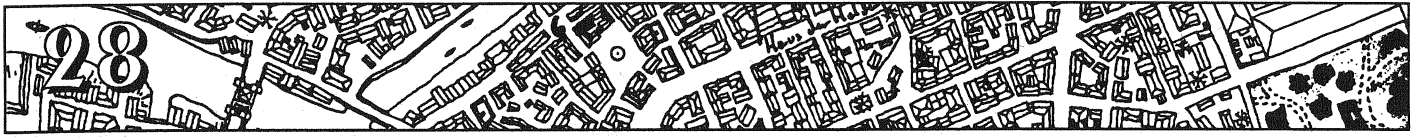
Der Vogelhändler



Erdgeschoß



Hütte



Stadtgeflüster



Organisationen in Havena
von Andreas Michaelis

Teil 4 Vertreter der Volkes

“Hiermit sey also Erlassz, dasz Wir Byrger der Stadt auswählen, um sie in den Aelstrat zu schycken. Dies sey Unser vornehmlich Recht, dessen Wir ybertragen kynnt, auf wen Uns belieben.”

(aus dem Erlaß des Fürsten Gortum-Ui-Bennain, 288 vor Hal)

Lange Zeit bestand der Ältestenrat vorrangig aus Bürgern der Stadt Havena, die vom Rat der Kapitäne, von den Zunfräten oder den Tempeln in die Versammlung gewählt wurden. Es ist nicht bekannt, ob die Fürsten Albernias schon früher einmal Einfluß auf die Entscheidungen des Rates nehmen wollten, Gortum-Ui-Bennain hielt es im Jahr 288 vor Hal auf jeden Fall für besser, die Hälfte des Ältestenrates selbst einzusetzen. Zunächst wurden Stadtadlige ausgesucht, die dem Fürsten treu ergeben waren und somit bedingungslos seine Ansichten vertraten, doch es dauerte nur wenige Jahrzehnte, da empfanden es viele der Adligen als Schande, mit gewöhnlichen Bürgern im gleichen Gremium zu sitzen,

um die Belange des einfachen Volkes zu diskutieren. So kam es, das reiche Kaufleute, Offiziere und einfache Havener vom Fürsten ausgesucht wurden.

Im Jahr 56 vor Hal war es dann dem Fürsten Skanjer-Ui-Bennain leid, Vertreter des Volkes zu bestimmen, und so übertrug er diese "Bürde bis auf Widerruf auf den Markvogten". Bis heute hatten die Nachfolger des Fürsten keinen Anlaß gesehen, dies zu ändern.

Aus dem Erlaß von 288 vor Hal ist deutlich zu ersehen, daß die Vertreter des Volkes immer eine Stimme mehr haben müssen als alle anderen zusammen. Nach-

dem ein Sitz für die Gemeinde des Ingerimm eingerichtet wurde, erhöhte sich die Zahl der Bürgervertreter auf 26, wobei Markvogt Ardach Herlogan eine junge Patrizierin namens Glenna Nechvaen in den Rat berief..

Die 26 ausgesuchten Bürger der Stadt und Mark Havena sind allesamt einflußreiche Leute. Unter ihnen findet man Kaufleute wie Gerad Ongswin oder Oreis Rastburger, Militärs wie zum Beispiel Obair Duggan oder auch reiche Patrizier aus dem Stadtviertel Marschen. Sie alle genießen in einem gewissen Rahmen das Vertrauen des Markvogtes, was allerdings nicht bedeutet, daß Ardach Herlogan ihnen vertrauen kann. Oftmals vertreten gerade die Kaufleute eher ihre eigenen wirtschaftlichen Interessen und versuchen mit Hilfe ihres Geldes, Abstimmungen zu ihrem Gunsten zu entscheiden. Nur etwa die Hälfte der Vertreter des Volkes blieben dem Stadtvogt auch nach ihrer Ernennung noch treu ergeben und handelt fortwährend nach seinem Willen.

Ardach Herlogan kann dagegen nichts tun, denn aufgrund des Erlasses von 288



vor Hal haben die ernannten Vertreter ihr Amt auf Lebenszeit inne. Nur wenn ihnen ein Verstoß gegen das Gesetz oder Landesverrat nachgewiesen werden können, haben sowohl König als auch Markvogt das Recht, ein Ratsmitglied aus der Versammlung zu verbannen.

"Sie seyen bestimmt fyr den Rest ihres Lebens, und nur Gesetzbuch oder ybel Landesverrat möge Grund genygend seyn, sie fyr all Zeit zu bannen."

Die Vertreter des Volkes im Spiel

Aufgrund ihres Standes in Havena werden gerade die vom Markvogt ernannten Mitglieder des Ältestenrates oft Opfer von Neid. Die Tatsache, daß sie fast alle Günstlinge von Ardach Herlogan sind, macht die Sache nicht eben einfacher, denn in vielen Teilen der havenischen Bevölkerung wird der Markvogt verachtete, ja mancherorts sogar abgrundtief gehaßt.

So ist es kein Wunder, daß in den letzten Jahren immer wieder Anschläge auf die Vertreter des Volkes verübt wurden, die Boron sei Dank erst dreimal tödlich endeten.

Die ernannten Mitglieder des Ältestenrates eignen sich gut, um sie in Stadtabenteurer einzubauen. Ständig sind sie dabei, irgendwelche Ränke zu schmieden, um ihre Macht zu vergrößern. Sie versuchen, andere Ratsherren und -damen zu kompromittieren oder sie mit unschönen Ereignissen ihre Jugend zu erpressen.

Helden könnten von einem einflußreichen Patrizier beauftragt werden, das Leben eines Ratsmitgliedes zu durchleuchten, wobei sie selbst noch das Opfer des Auftraggebers werden. Dieser möchte nämlich alle Mitwisser beseitigen und zudem den versprochenen Lohn sparen. Und so tappen die Helden in eine Falle und geraten so in die Hände der Justiz. Es dürfte nicht leicht sein, die eigene Unschuld zu beweisen.



Glenna Nechvaen - Stadtabgeordnete

Die gutaussehende Patrizierin ist mit ihren 23 Sommern die jüngste Vertreterin im Ältestenrat. Sie wurde erst kürzlich von Markvogt Ardach Herlogan berufen, und in Havena erzählt man sich hinter vorgehaltener Hand, daß Glenna ein Verhältnis mit dem Edlen von Glydwick habe. Es heißt, daß sie es nur auf diesem Wege schaffen konnte, ins Parlament zu kommen, denn allgemein gilt die attraktive Frau als dumm und naiv.



Seit frühester Kindheit geht Glenna im Haus des Königs von Albernia aus und ein, und nicht wenige prophezeiten ihr eine Laufbahn als Hofdame im Gefolge der Prinzessin Emer-Ni-Bennain. Doch die aufgeschlossene Prinzessin fand kein Gefallen an der Patrizierin und so war Glenna zu einem Leben in der "Provinz" verurteilt. Zwar war sie immer noch ein gerngesehener Gast im Königspalast, aber damit wollte sich das junge Mädchen nicht zufrieden geben. So begann sie damit, den aufstrebenden Söhnen der Adligen den Kopf zu verdrehen, weswegen es zu einigen aufsehenerregenden Duellen kam, die oft genug mit dem Tod eines Verliebten endeten. Jrgendwann erregte sie dann die Aufmerksamkeit des Markvogtes, woraufhin sich Glenna schon Hoffnungen darauf machte, bald erste Frau in Havena zu sein.

Doch Ardach Herlogan war nicht an einer Ehe mit der Patrizierin interessiert, da sie den ehrgeizigen jungen Mann auf seinem Weg nach oben nicht weiterhelfen konnte. Er betrachtete Glenna eher als einen angenehmen Zeitvertreib, ließ sich aber auch bei offiziellen Empfängen mit ihr sehen. Bald aber erkannte er, daß viele Höflinge eine Hochzeit erwarteten, und so begnügte er sich damit, sich heimlich mit ihr zu treffen. Als Glenna dagegen aufbegehrte, versprach Ardach ihr, sie zu einem Mitglied des Ältestenrates zu machen, was er wenig später auch tat.

Glenna hat längst erkannt, daß es der Markvogt nicht ernst mit ihr meint. Dies hatte sie so unglücklich gemacht, daß sie - was niemand weiß - beschlossen hatte, eine Geweihte der Tsa zu werden und Havena den Rücken zu kehren. Doch mit der Berufung in den Ältestenrates änderte sie ihre Absichten. Erstaunlicherweise ist Glenna im Rat sehr engagiert. Es hat fast den Anschein, als sei sie ein völlig anderer Mensch geworden. Inzwischen trifft sie sich auch nicht mehr mit Ardach Herlogan, sondern sucht immer öfter Rat im Tempel der Tsa.

MU:	11	AG:	3	MR:	2	Stufe:	3
KL:	9	RA:	2	LE:	38	Größe:	1,71
IN:	12	HA:	2	AE:	-	Haarfarbe:	
CH:	16	TA:	6	KE:	-	braun	
FF:	10	JZ:	3	AT:	10	Augenfarbe:	
GE:	11	NG:	5	PA:	8	braun	
KK:	9	GG:	5	Alter:	23 Jahre		

Herausragende Talente: Betören 10, Etikette 12