

DER LETZTE HEID

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:

„Aus längst vergangenen Tagen“

DARK FORCE

Tips und Tricks

Revenge 5:

Das total verrückte Spiel

KULT:

Der Niedergang der RSP-Kultur?

Vorstellung:

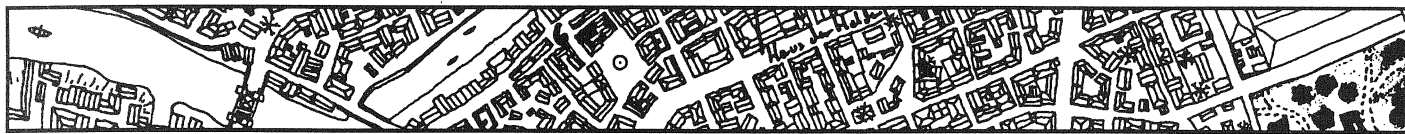
Der Verlag DEM

Rezis:

DSA: Magie, Jahr des Greifen Bücher...



29



Aus längst vergangenen Tagen



Teil 1: Die Schatztruhe

Ein Abenteuer für 3-6 Helden der 1.-3. Stufe
von Andreas Michaelis

"...und so habe ich beschlossen, mir einen Geheimraum zu bauen, in den ich all meine Kostbarkeiten packen werde. Nur ich und mein Sohn werden wissen, wie er zu öffnen ist, so daß das üble Diebesgesindel, das die Gegend schon seit längerer Zeit heimsucht, keine Chance haben wird, an mein harterarbeitetes Geld zu kommen."

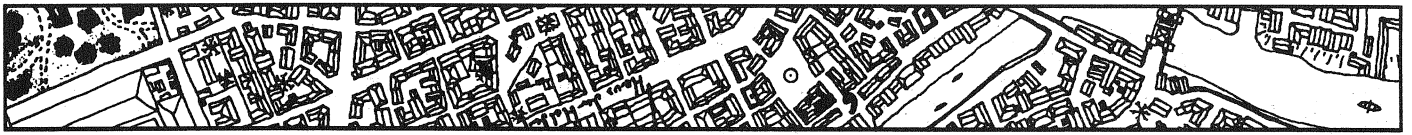
"Welch ein Unglück brach über meine Familie herein. Ich habe nahezu alles verloren, was ich besaß. Die Flut hat einfach alles zerstört. Überall liegen die Ertrunkenen herum und der Hauch des Todes liegt über der Stadt. Von meiner Familie blieb mir nur meine Frau, meine Schwiegertochter und mein ältester Enkel, mein Sohn wurde ein Opfer der tobenden Wasser."

"Mit dem bißchen Geld habe ich für mich und meine Familie eine Passage auf einem Flußschiff gekauft. Da ich mein Haus nicht wiederfinden konnte, bleibt mir nichts als mein Wissen. Morgen werden wir Havena verlassen."

(aus dem Tagebuch von Nhilig Trost, 291 v.Hal)

Vorbemerkung

Aus längst vergangenen Tagen ist ein mehrteiliges Abenteuer, dessen Teile aber auch separat gespielt und zum Abschluß gebracht werden können. Bei dem ersten Teil handelt es sich um ein Einsteigerabenteuer, das recht einfach zu spielen ist, da es keine größeren Ansprüche an die Helden stellt. Deshalb eignet es sich auch hervorragend für eine Gruppe von Erststüflern, die sich gerade kennengelernt hat. Sie können erste Erfahrungen machen und werden am Ende des Abenteuers eine Stufe aufsteigen, so daß sie den Ansprüchen des nächsten Teiles gewachsen sind.



Das Abenteuer

Aus längst vergangenen Tagen beginnt mit einer Schatzsuche in der Unterstadt Havenas. Der junge Malkor Trost aus Honingen bittet die Helden, ihm bei der Suche nach dem Haus seiner Ahnen zu suchen, in dem sich noch heute der Familienschatz befinden soll. Da das Angebot des jungen Kaufmannes recht gut ist, willigen die Helden ein und machen sich unter der Führung von Bruidnich Quent auf den Weg.

Nachdem sie den Gefahren der Unterstadt getrotzt haben, erreichen sie die Ruine und bergen den Schatz. Doch der besteht nur aus einer seltsamen Schnalle.

Als die Helden nach erfolgreicher Suche schon aufbrechen wollen, werden sie auf eine im Wasser schwimmende Truhe aufmerksam gemacht. Dieser Fund wird Ausgangspunkt des nächsten Teils dieses Abenteuers sein.

Vorspiel

Es ist Spätsommer in Havena, als die Helden nach langer Zeit einmal wieder in die Stadt kommen. Die Hitze der letzten Tage macht allen zu schaffen, und die meisten Bürger der albernischen Hauptstadt ziehen es vor, sich in den Schatten zu verziehen, um der Mittagssonne zu entkommen.

Viele Gastwirte haben Tische auf die Straßen gestellt, an denen durstige Kunden sitzen, die versuchen, mehr zu trinken als der Körper ausschwitzen kann. Es ist nur wahrscheinlich, daß die Heldengruppe genau eine solche Kneipe ansteuert, um ihren Durst mit einem kalten Bier oder einer erfrischenden Limonade zu stillen.

Im Grunde genommen ist es wirklich egal, welche Taverne die Helden ansteuern, sie sollte aber in der Nähe eines der Tore liegen, durch das die Gruppe die Stadt betritt.

Die Helden haben sich kaum an einem der Tische niedergelassen und ihre Getränke bestellt, da steht von einem Nachbar-

tisch eine Frau auf, die zum Tisch der Abenteurer herüberkommt.

"Entschuldigung", sagt sie, "ich möchte Euch in der Stadt am Großen Fluß begrüßen, und Euch deshalb Euer erstes Getränk spendieren!"

Die Frau stellt sich als Neerna Guillin vor und berichtet, daß sie die Helden beobachtet hätte, als diese durch das Tor kamen. Da sie vermutet, die Helden seien fremd in der Stadt, habe sie sie angesprochen. Sie selbst besitzt eine kleine Pension in der Unterstadt, und sie wird den Helden Zimmer für 4 Silbertaler die Nacht anbieten. Dabei verspricht sie ihnen noch ein ordentliches Frühstück und eine warme Mahlzeit am Abend.

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, daß die Helden dieses äußerst günstige Angebot annehmen werden. Sollte dies nicht der Fall sein, muß der Spielleiter die Auftragsvergabe ein wenig improvisieren.

Malkor Trost

Schon auf dem Weg zur Pension, Neerna wird die Helden selbstverständlich führen, berichtet die Wirtin von einem Gast aus Honingen, der zur Zeit bei ihr wohnt. Laut ihrer Aussage ist er ein merkwürdiger Geselle, der bestimmt etwas zu verbergen hat. Offensichtlich ist er wohl nach Havena gekommen, um irgend etwas in der Unterstadt zu unternehmen. Während Neerna die Unterstadt erwähnt, schlägt sie ein göttliches Zeichen, so, als sei dieser Ort verflucht, und es Unglück bringe, wenn man dieses Wort in den Mund nimmt.

Zudem hat Neerna einen weiteren Gast; eine junge Frau aus Nostria, die den berühmten Efferdtempel von Havena besuchen möchte.

Nach einem guten Stück Weg, erreichen die Abenteurer dann endlich die Pension, die von außen wirklich einen sauberen Eindruck macht (siehe auch *Pension "Zur Seerose"*). Zunächst weist Neerna den Helden ihre Zimmer zu, dann bittet sie sie auf einen kleinen Imbiß (Brot mit Schinken und Käse, dazu ein Getränk nach Wahl der

Helden) in die Gaststube, in der ein junger Mann über irgendwelchen Pergamenten brütet. Die Wirtin wird ihn den Abenteurern als Malkor aus Honingen vorstellen, woraufhin dieser die Helden begrüßt.

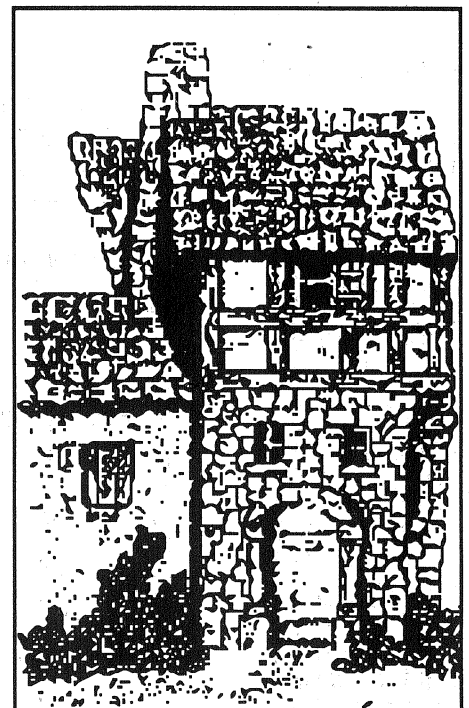
Während die Gruppe ein wenig ißt und sich darüber unterhält, was nun zu machen sei, werden sie von Malkor genaustens gemustert. Schließlich steht er auf und spricht die Helden an.

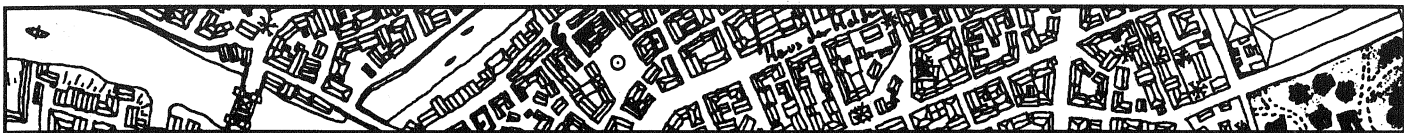
"Entschuldigt bitte, daß ich Euch störe, aber wäret Ihr an einem kleinen Auftrag interessiert?"

Wahrscheinlich werden die Helden nun erst einmal wissen wollen, worum es sich eigentlich handelt, woraufhin Malkor ihnen folgendes erklärt:

"Vor etwa 300 Jahren wurde Havena von einer verheerenden Flut heimgesucht, die große Teile der Stadt für immer verschlang. Damals lebte meine Familie noch hier, doch die Kathastrophe nahm ihr alles, was sie besaß, und so zogen meine Vorfahren nach Honingen, wo sie sich als Kaufleute niederließ.

Seit ich ein Kind war wurde mir von meinen Großeltern berichtet, wie fürchterlich die Flut über meine Vorfahren hereinge-





Pension "Zur Seerose"

Die Pension Seerose liegt im Stadtteil Unterfluren und wird deshalb oftmals von gutbetuchten Gästen bewohnt. Da sie erst vor wenigen Jahren geöffnet wurde, hat die Besitzerin, Neerna Guillin, nur wenige Stammgäste unter den Kaufleuten und Pilgern, die die Stadt Havena regelmäßig besuchen.

Das Gebäude

Die kleine Pension macht von außen einen ordentlichen Eindruck. Die Wände werden im Frühjahr gekalkt und vor den Fenstern sind große Blumenkübel befestigt, in denen gerade im Sommer die herrlichsten Pflanzen blühen. Über der Eingangstür wurde ein großes hölzernes Schild angebracht, auf das mit bunter Farbe eine Seerose und der Schriftzug "Zur Seerose" aufgemalt wurde.

Das Erdgeschoß

Im Erdgeschoß befinden sich neben einer kleinen Gaststube noch die privaten Räume von Neerna Guillin. Die Decken aller Räume sind mit Holz verkleidet und die Fenster lassen sich durch schwere Läden vor Einbrechern sichern.

E1 Gaststube

In diesem kleinen Raum stehen nur drei Tische, an denen die Gäste des Hauses ihr Frühstück und das warme Abendessen

einnehmen können. Er ist einfach eingerichtet und wird im Winter mittels eines Kamins beheizt.

Neerna kocht für alle Gäste die gleiche Mahlzeit, so daß Speisekarten überflüssig sind.

E2 Küche

Die Küche weist keine Besonderheiten auf. Durch die Falltür gelangt man über eine kleine Leiter in die Speisekammer.

E3 Wohnzimmer

Neernas Wohnzimmer ist gemütlich und geschmackvoll eingerichtet. In einem Geheimfach im Schreibtisch bewahrt die Wirtin eine Geldkassette auf, in der sich aber selten mehr als 25 Dukaten befinden.

E4 Schlafzimmer

Auf einem Tisch steht eine Traviastatue, deren Hände mit Blattgold überzogen sind. Neerna betet allabendlich zur Göttin des Herdfeuers.

Das Obergeschoß

Hier wurden sechs Einzelzimmer eingerichtet, deren Türen alle Schlösser nach Kusliker Art haben, die mit einem Schlüssel zu verschließen sind.

Die Räume sind schlicht aber sauber eingerichtet und werden mehrmals in der Woche ausgefegt. Die Betten sind weich und gemütlich.

Neerna Guillin

ist eine junge Frau von 25 Jahren, die vor sechs Jahren das Haus ihrer Tante in Unterfluren geerbt hat. Da diese als Kurtisane ein recht gutes Leben geführt hatte, konnte sie ihrer Nichte neben dem Gebäude auch eine beträchtliche Geldmenge hinterlassen, so daß es Neerna nicht besonders schwer fiel, die Pension zu eröffnen.

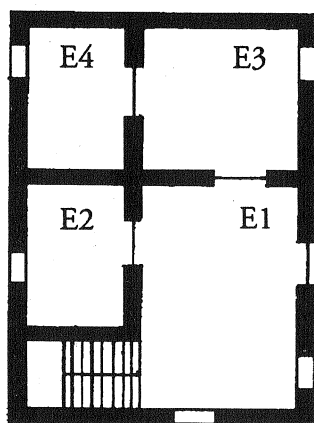
In den letzten vier Jahren lief das Geschäft aber eher schlecht als recht. Viele Gäste blieben nach dem Bürgerkrieg in Albarnia weg, und auch ansonsten macht Neerna nur gute Geschäfte, wenn in Havena irgendwelche Veranstaltungen, wie zum Beispiel das große Immanturnier der Bullen, stattfinden.

Deshalb findet man die junge Frau oftmals im Hafenviertel oder in der Nähe der havenischen Stadttore, wo sie Reisende anspricht, um ihnen ihre Pension anzubieten.

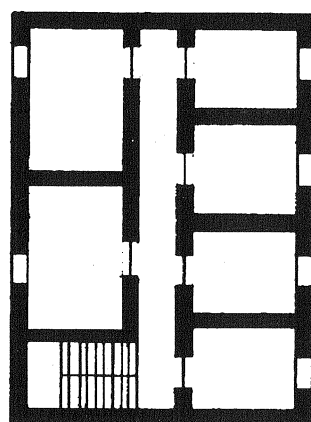
Neerna ist eine hart arbeitende Frau, die es auch durch den Reichtum ihrer Tante nicht besonders leicht hatte. Sie hat mehrfach schlechte Erfahrungen mit Männern gemacht, und spätestens nachdem einer ihrer Geliebten mit einem Teil ihres Geldes durchgebrannt ist, ist sie sehr vorsichtig, was Bekanntschaften angeht.

Zu ihren Gästen ist sie immer sehr freundlich. Sie läßt ihnen scheinbar jeden Wunsch von den Augen ab und behandelt sie stets sehr zuvorkommend. Bis heute kamen noch keine Klagen.

Zur Seerose

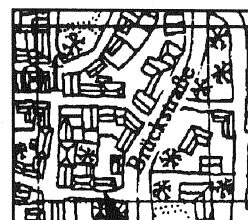


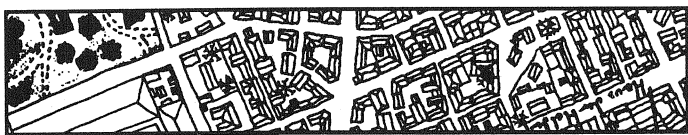
Erdgeschoß



Obergeschoß

H 11





brochen war. Sie erzählten mir auch, daß der gesamte Schatz der Familie von den Wassern verschluckt wurde, und schon damals war mir klar, daß ich diesen Schatz suchen würde, sobald ich dazu in der Lage sein würde. Und genau diesen Schatz suche ich nun, doch es wäre leichtsinnig, sich allein in die Unterstadt zu begeben. Darum frage ich Euch, ob Ihr mich bei meinem Vorhaben unterstützen wollt. Ich zahle jedem von Euch 2 Dukaten pro Tag, den das Unternehmen dauert, und zusätzlich 25 Dukaten für jeden, wenn wir den Schatz finden.“

Wir wollen an dieser Stelle einmal davon ausgehen, daß Helden, die die 4. Stufe noch nicht überschritten haben, einen solchen Auftrag, der zudem noch sehr gut bezahlt wird, annehmen. Sollte dies nicht der Fall sein, ist jetzt der Moment gekommen, das DLH-Kartenspiel herauszuholen, denn es wird kein Abenteuer geben.

Vorbereitungen

Die Helden werden schnell merken, daß Markor aus Honingen ein Mann ist, der über das nötige Kleingeld verfügt. Und so brauchen die Charaktere nicht geizen, wenn sie die kleinen Vorbereitungsaufträge erledigen.

Sie sollen alles besorgen, was sie für ein solches Abenteuer für nötig erachten, wobei sich Markor, der ja nur ein Kaufmannssohn aus Honingen ist, ganz auf die Erfahrung der Helden verläßt. Er selbst holt noch einige Erkundigungen ein, so daß die Helden ihn nur selten zu Gesicht bekommen werden. Eines Abends taucht Markor dann mit einem verwegenen aussehenden Mann auf, den er als Bruidnich Quent vorstellt. Dieser soll die Unterstadt wie seine Jackentasche kennen, weshalb er die Gruppe begleiten soll. Am nächsten Morgen geht es dann los.

Aufbruch

Die Sonne ist gerade aufgegangen, da werden die Helden von Markor geweckt. Nach einem schnellen Frühstück geht es dann zum Hafen, wo hoffentlich zwei Ruderboote auf die Schatzsucher warten. Nun liegt eine kleine Bootsfahrt vor den Helden, die sie an Krakeninsel vorbei aus Havena raus- und in die Unterstadt hineinführt.

An dieser Stelle fehlt uns der Platz, um eine ausführliche Unterstadtbeschreibung geben zu können. Eine solche befindet sich in der Albernia-Box. Wer diese nicht besitzt, muß ein wenig improvisieren, wobei man niemals vergessen sollte, daß die Unterstadt ein unheimlicher und fluchbeladener Ort ist.

In der Unterstadt

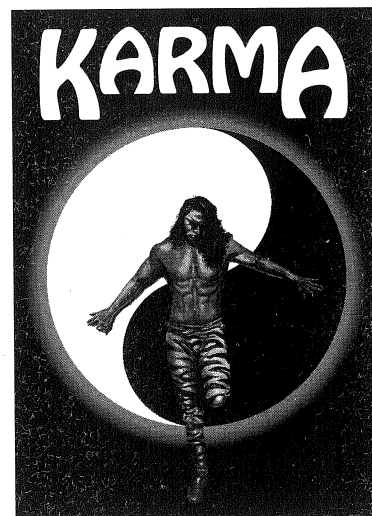
Seit Herbst '93 gibt es im Drachenland-Verlag die Karte der Unterstadt, mit deren Hilfe es kein Problem ist, die Fahrt durch



Karma

Ehem und unerbittlich ist das Gesetz des Karma. Im Spannungsfeld von Yin und Yang gilt es, das in vorangegangenen Inkarnationen angehäuften Karma abzutragen, um endlich Erlösung aus dem Rad der Wiedergeburt zu finden.

Eine Anleitung zum poetischen Rollenspiel in der Welt der Geister und Dämonen, Tával Ruchoth wa'Shedim



Almanach I: Khîridor

Seit der Traumzeit leben die Sidhe, die 'Feen', wie sie das schlichte Volk später nennt, auf dem sagenhaften Kontinent Khîridor, und auch später gelang es Sidhe, Zwergen, Alfarn und



den Nomadenstämmen eine – wenngleich gelegentlich prekäre – Balance im Zusammenleben der Rassen zu erhalten. Doch mit der Ankunft der Eroberer von jenseits der wilden See beginnt sich dieses Gleichgewicht zu verändern; die Rasse der Menschen verdrängt allmählich die alten Kulturen, und vor allem das lichte Volk der Sidhe ist im Schwinden begriffen. Doch noch ist Siljioádh, der Feenwald, das Herz des Kontinents...

Khîridor ist ein Kontinent im Wandel der Kulturen, und dieser ausführliche Almanach unternimmt es, die Länder, Regionen und Bewohner des alten Feenkönigreichs vorzustellen.

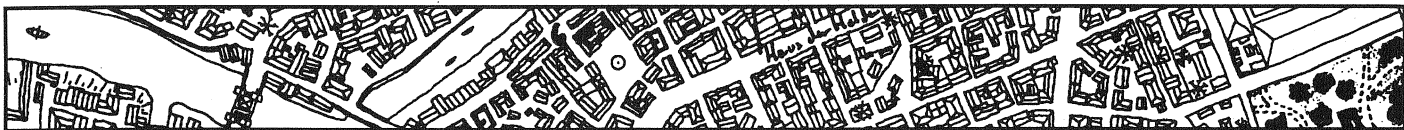
Erscheint im März 1995



Feder & Schwert

Wasserwerkstraße 204
68309 Mannheim

Tel.: 0621/731124 • Fax: 0621/731123



diesen unwirtschaftlichen Ort zu spielen. Wer diese Karte nicht besitzt, muß den Weg selbst gestalten.

Um den Weg ein wenig interessanter zu gestalten, sollen an dieser Stelle einige Zufallsbegegnungen beschrieben werden. Es sei dem Meister überlassen, welche er in das Abenteuer einbaut.

Zufallsbegegnungen in der Unterstadt

Häufigkeit: für jede Stunde mit W6 würfeln, bei 5&6 kommt es zu einer Begegnung.

W%	Anzahl	Begegnung
01	1	Lata, Drachenschildkröte
02-04	1	Dekapus
05-15	W6+4	Wasserratten
16-20	1	<i>Schlangenblume</i>
21-30	1	Stockotter
31-34	1	Krakenmolch
35-45	W3	<i>Perlbeißer</i>
46-50	W3	Schmuggler
51-56	1	Necker
57-65	1	Ordhan Faic, Schatzsucher
66-72	W6	Ratten
73-75	-	Rondriane Kevendoch und ihre Jäger
76-80	1	Neckerpärchen
81-85	1	Bruidnich Quent, Unterstadtführer
86-90	1	<i>Muräne</i>
91-93	1	<i>Sargmuschel</i>
94-97	W3	H'Ranga Kultisten im Ruderboot
98-99	-	seltenes Tier
00	1	Yanahoh, Riesenoktopode

Sonstige Tiere:

Stechmücken, harmlose Schlangen, Frösche und sonstige Lurche

Seltene Tiere:

Fischechse, riesige Rotschnecken, *verirrte Raubfische*

Kräuter:

nicht bekannt.

Kursivgedruckte Begegnungen finden ausschließlich im Wasser statt.

Nebelschwaden

Obwohl die Sonne wärmend am Himmel steht und keine einzige Wolke zu sehen ist, tauchen in der Unterstadt immer wieder Nebelfelder auf, in denen man kaum weiter als fünf Schreit weit gucken kann. Auch dem Unterstadtführer fällt es schwer, sich in einem solchen Nebel zu orientieren. Es ist durchaus möglich, daß die Boote im Nebel auf Grund laufen, so daß ein oder zwei Helden aussteigen müssen, um das Gefährt wieder frei zu bekommen.

Leiche

Die Helden fahren mit ihren Booten gerade an einer Insel vorbei, als sie in einem Busch eine Leiche entdecken. Wenn sie sich den Toten betrachten, werden sie entdecken, daß es sich bei ihm um einen jungen Mann handelt., der noch keine zwei Tage tot ist. Die Todesursache sind mehrere Dolchstiche in den Oberkörper. Da der Tote keine Wertgegenstände oder Waffen bei sich trägt, läßt sich vermuten, daß er Opfer eines Raubüberfalles wurde. Es bleibt dem Spielleiter, was er aus dieser Begegnung macht.

Krakenmolch

Die Helden haben gerade eine Nebelbank verlassen, da tauchen aus dem Wasser plötzlich mächtige Fangarme auf. Kurze Zeit später sehen die Abenteurer dann den wuchtigen Körper eines Krakenmolches, der die beiden Boote heftig angreift.

Der Krakenmolch zieht sich zurück, wenn er mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, oder wenn ihm einer der Fangarme abgeschlagen wurde. Sollte die Gruppe noch zu schwach sein, um sich mit einem solchen Ungeheuer anzulegen, sollte der Meister die Werte ein wenig verschlechtern. Die Helden haben es dann mit einem Jungtier zu tun.

Der Weg

Da die Helden Bruidnich Quent bei sich haben, müssen sie das Haus, in welchem Makor seinen Familienschatz vermutet, nicht lange suchen, denn der Unterstadt-

führer kennt dieses verfallene Gebäude, da er sich an das Wappen von Makors Familie erinnern kann, welches noch heute die Ruine ziert.

Zwar muß auch Quent ab und an nachdenken, aber nach einer dreistündigen Rudertour wird die Gruppe das Haus erreichen, welches zur Hälfte im Wasser steht. Die Suche kann beginnen.

Die Ruine

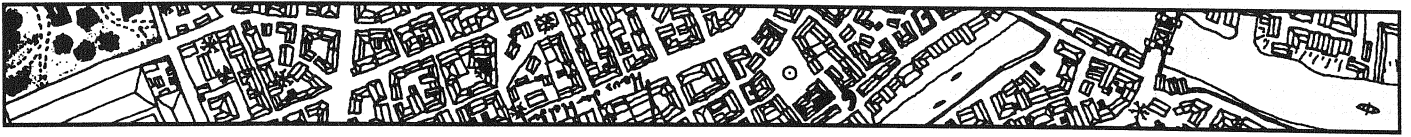
Für die Suche in der alten Ruine muß der Spielleiter den Artikel *Geisterhafte Orte* benutzen, in dem das alte Haus ausführlich beschrieben ist. Markor wird den Helden die ganze Arbeit überlassen, auch wenn er ihnen dabei oftmals im Weg stehen wird. Bruidnich Quent wird währenddessen einige der anderen Ruinen untersuchen und somit nicht zugegen sein.

Rondriane Kevendoch

Am Nachmittag nähert sich der Ruine dann ein Ruderboot in dem neben zwei Ruderern noch eine Frau sitzt. Bei ihr handelt es sich um Rondriane Kevendoch, die gerade wieder einigen Schmugglern auf der Spur ist. Da ihr die Helden fremd sind, wird sie die gesamte Gruppe peinlich genau untersuchen, bis sie davon überzeugt ist, daß es sich bei ihnen um verrückte Schatzsucher und nicht um Schmuggler handelt. Schließlich wird sie den Helden noch raten, nicht zu lange in der Unterstadt zu bleiben. Gerade ist der Nacht soll dieser Ort von den Geistern der Verstorbenen heimgesucht werden. (Eine ausführliche Beschreibung von Rondriane Kevendoch befindet sich im *Fürstentum Albernia*)

Es wird Nacht

Wahrscheinlich werden die Helden es nicht an einem Tag schaffen, den Schatz zu heben, so daß sie eine Nacht in dieser unwirtschaftlichen Gegend verbringen müssen. Es wird ihnen nicht schwerfallen, in der Nähe eine Ruine zu finden, die sich für ein Nachtlager eignet. Es ist ratsam, Wachen



aufzustellen, denn wer weiß schon welche Gefahren hier lauern?

Geräusche

Mitten in der Nacht, die Wachen ist gerade dabei seine Ablösung zu wecken, sind von der Ruine her plötzlich Geräusche zu hören, so als würde jemand im Schutt herumwühlen. Wenn die Helden, mit Fackeln bewaffnet, nachsehen, werden sie auf eine merkwürdige, fischähnliche Gestalt treffen; die offensichtlich etwas sucht. Sie wird die Helden aus ihren großen Augen heraus anstarren und sie schließlich mit seinem seltsamen Säbel angreifen.

Nach einem kurzen Kampf wird das Wesen fliehen. Was es hier gesucht hat, woher es kommt und wohin es verschwunden ist, bleibt den Helden bis auf weiteres rätselhaft.

Die Werte des Fischwesens

MU: 13 AT: 13 PA: 9
LE: 28 RS: 3 TP: 1W+3
AU: 49 MR: 2 MK: 20

Besonderheiten: Wenn die Kreatur 10 Lebenspunkte verloren hat, wird sie ins Wasser fliehen, wo sie nicht mehr verfolgt werden kann.

Bei dem Wesen handelt es sich um den seltsamen Meeresbewohner, von dem Nhilig Trost einst seine Schnalle geschenkt bekommen hat (siehe *Geisterhafte Orte*). Heute durchstreift es die Unterstadt, um das Artefakt zurückzuholen, das in seiner Welte einen bedeutenden Schatz darstellt.

Schmuggler

Nachdem wieder Ruhe im Lager der Helden eingekehrt ist, sollte der Meister für einen der Helden eine Sinnschärfeprobe mit einem Malus von 2 ablegen. Gelingt diese, wird der Charakter auf Geräusche aufmerksam, die sich dem Lager nähern.

Kurze Zeit später fallen drei Schmuggler über die Helden her und versuchen, sie zu töten. Für den Fall, daß die Wache der Helden sie nicht vorher bemerkt hat, haben die Angreifer die Überraschung auf ihrer Seite und können mehrere Attacken führen, ohne auf Gegenwehr zu treffen.

Die Werte der Schmuggler

MU: 13 AT: 11 PA: 9
LE: 32 RS: 2 TP: 1W+2
AU: 42 MR: -3 MK: 15

Wenn die Schmuggler erkennen, daß sie den Helden nicht gewachsen sind, werden sie die Flucht antreten. In einiger Entfernung haben sie ein Boot liegen.

Es sei dem Meister überlassen, ob er die Ganoven entkommen läßt. Im Falle einer Gefangennahme können sie mit einer Kopfprämie von der Garde rechnen, im Fall einer Flucht könnten zu späterer Stunde weitere Schmuggler kommen, um den Helden den Garaus zu machen; dann werden es sicherlich mehr sein.

Die drei Schmuggler sind vor dem Angriff in einer Kneipe Havenas gewesen. Sie befanden sich auf dem Rückweg zu einem geheimen Versteck, als sie das Lagerfeuer der Helden sahen. Da sie leichte Beute ahnten, griffen sie an.

Am nächsten Tag

Nachdem die Sonne aufgegangen ist, geht die Suche nach dem Familienschatz weiter. Im Laufe des Tages sollten sie ihn ihrem stolzen Auftraggeber präsentieren können, der daraufhin eine Flasche Brannt herausholt, um den Fund zu feiern. Anschließend wird das Lager abgebrochen.

Ein Schwarm Gänse

Während die Helden noch ihre Sachen zusammenpacken, tauchen immer mehr Gänse auf und landen auf dem Wasser, bis schließlich nahezu 50 der Vögel angekommen sind. Ab und an schlägt eines der Tiere aufgeregt mit den Flügeln, andere erheben sich in die Lüfte, fliegen auf die

Helden zu, drehen eine Kurve und landen wieder bei ihren Artgenossen.

Wenn sich die Gruppe das Schauspiel ansieht, sollte der Spielleiter für jeden Charakter eine Sinnschärfeprobe -3 ablegen. Gelingt sie, entdeckt einer der Helden eine Holztruhe, die zwischen den Gänsen im Wasser schwimmt. Es scheint fast so, als wollten die Tiere die Abenteurer auf die Kiste aufmerksam machen.

Besteigen die Helden daraufhin ihr Ruderboot, um sich die Sache aus der Nähe anzuschauen, werden sie von den Gänsen nicht daran gehindert. Schließlich erreichen sie die im Wasser schwimmende Kiste, die mit metallenden Beschlägen verziert ist, die allesamt Traviasympbole darstellen. Nichts spricht dagegen, diese Truhe zu bergen...

Angriff

Die Helden sind noch immer dabei, die Kiste an Bord zu hieven, als die Gänse plötzlich panikartig aufstiegen. Dann taucht aus dem trüben Wasser der Schädel einer riesigen Wasserschlange auf. Das Ungeheuer hat auf einen Schlag zwei Gänse, denen die Flucht nicht gelungen ist, töten können. Dabei glauben die Charaktere, menschliche Schreie zu vernehmen, was sie sich aber nicht erklären können. Dann wendet sich die Schlange dem Ruderboot der Helden zu und greift es an.

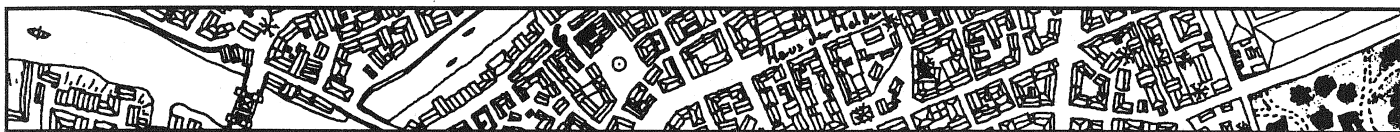
Die Werte der Seeschlange:

MU: 20 AT: 6 PA: 0
LE: 300 RS: 2 TP: 1W20
AU: 400 MR: 10 MK: 130

Besonderheiten: Die Schlange ist noch recht jung, weshalb sie mit 18 Schritt Länge verhältnismäßig klein ist.

Siehe auch *Kreaturen des Schwarzen Auges*, Seite 77f und *Das Fürstentum Albernia*, Seite 62ff.

Sie wird zunächst versuchen, das Boot umzukippen, um dann die Abenteurer im Wasser, wo sie deutlich im Vorteil ist, angreifen zu können. Jedesmal, wenn die



Schlange das Boot rammt, muß den Helden eine GE-Probe +2 gelingen, andernfalls stürzen sie ins Wasser.

Wie die meisten Tiere hat auch diese Wasserschlange einen natürlichen Überlebensinstinkt, so daß sie nicht bis zum bitteren Ende kämpft. Hat sie ein Drittel ihrer Lebensenergie verloren, flieht sie.

Nach dem Kampf können die Helden die Kiste dann bergen, wobei sie feststellen werden, daß die Gänse verschwunden sind.

Die Truhe

Was die Helden auch anstellen, es gelingt ihnen nicht, die Truhe zu öffnen. Eine Untersuchung der Beschläge läßt erkennen, daß sie aus Gold und Silber gearbeitet und mit kleineren Edelsteinen verziert sind.

Sollten sie nicht selbst auf die Idee kommen, wird Malkor ihnen den Tip geben, sie in den Traviatempel zu bringen, da sie offensichtlich aus dem Besitz der Geweihtenschaft stammt.

Für den Fall, daß die Helden die Truhe lieber behalten wollen, wird Malkor die Geweihten der Travia auf den Fund aufmerksam machen, so daß diese den Aben-

teuern in Begleitung der Stadtgarde einen Besuch abstatten werden.

Das Ende

Das Abenteuer ist vorerst vorbei, wenn die Helden die Truhe dem Traviatempel übergeben haben. Möchte der Spielleiter diesen ersten Teil des Abenteuers lieber separat spielen, kann er notfalls die Begegnung mit den Gänsen und den Fund der Truhe weglassen.

Ist das Abenteuer dann endlich beendet, bekommen die Charaktere ihren restlichen Lohn ausgezahlt und können sich jeweils 100 Abenteurpunkte gutschreiben.

Das Abenteuer in Khazzar

Selbstverständlich läßt sich dieses Abenteuer (genauso wie die folgenden Teile) auch in Khazzar spielen, da es ebenfalls über eine Unterstadt verfügt. Hierbei gehen wir davon aus, daß sich der Spielleiter ein wenig in der Stadt auskennt, sei es, weil er Drachenland 7: *Stein der Anklage* oder Drachenland 9: *Tänzer im Sturm* bereits kennt. Es bedarf nur geringer Abänderungen des Abenteuertextes,

um das Szenario auf anderen Welten spielen zu lassen.

Wir möchten an dieser Stelle noch die Werte für Midgard angeben:

Die Werte des Fischwesens

Grad 3, LP: 12, AP: 13, RK=TR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +11/13/11, Abwehr +12, Angriff: Säbel +7 (1W6-1)

Die Werte der Schmuggler

Grad 2, LP: 10, AP: 14, RK=LR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +11/13/11, Abwehr +12, Angriff: Langschwert +7 (1W6+1)

Die Werte der Schlange

Grad 8, LP: 21, AP: 50, RK=LR, RW: 60, HGW: 90, B: 18, Res. +14/16/14, Abwehr +14, Angriff: Biß +6 (2W6)



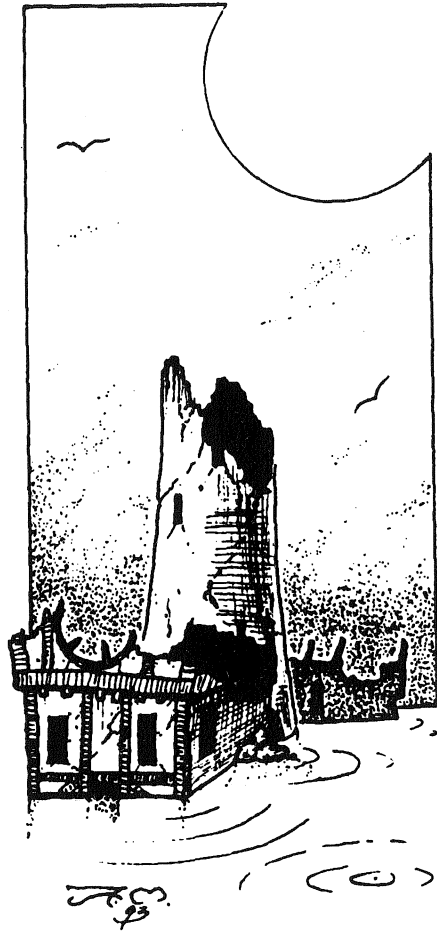
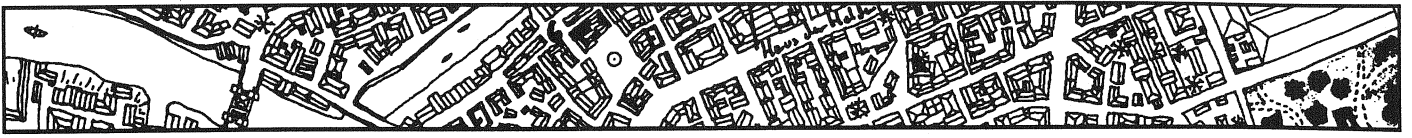
Herausgeber: Zander & Mätzing GbR – Drachenland-Verlag, Vor dem Dorfe 19, 38108 Braunschweig; **Redaktionsleitung:** Andreas Michaelis; **Redakteure:** Ulf Zander (Rezensionen, News, Morh-Khaddur), Andreas Michaelis (Havena, Abenteuer, Aventurien), Andreas Mätzing (Morh-Khaddur), Gerd Böder (Braunschweig); **Ständige Mitarbeiter:** Oliver Schrüfer, Oliver Baeck; **Titelbild:** Andreas Mätzing; **Karten und Illustrationen:** Andreas Mätzing, Andreas Michaelis, Walter Haywood; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Frank Jäger, Christine Zander; **Revenge 5 Karten:** Andreas Mätzing, Arne Steinforth, Jens Haupt, Lena Falkenhagen, Ralf Freitag, Walter Haywood, Diana Baur, Michael Bussiek

Preise Einzelhefte: DLH 1&2: 2 DM, DLH 3&4: 2,50 DM, DLH 20: 4,50 DM, DLH 22-25: 4,80 DM; Porto: 0,50 DM pro Heft, max. 1,50 DM Porto; Auslandsporto: 4 DM; Abonnement: 25 DM für 4 Ausgaben; Auslandsabo: 22 DM für 3 Hefte; Aboangelegenheiten und Vertrieb: Christine Zander; Anzeigenleitung: Ulf Zander.

Bankverbindung: Postgiroamt Hannover, BLZ 250 100 30, Konto-Nr. 1854 11-307

(c) by Drachenland-Verlag 03/95; Nachdruck, auch auszugsweise, zu gewerblichen Zwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Schmidt-Spiele und Freizeit, Midgard ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Klee-Spiele GmbH, Fürth, und des Verlages für F&SF Spiele, Stelzenberg. Alle Regelerweiterungen, Artikel und Abenteuer für DSA und Midgard sind inoffiziell.



Geisterhafte Orte 2

Ruinen in Havenas Unterstadt von Andreas Michaelis

"Niemals zuvor war eine Nacht in meinem Leben länger gewesen als an diesem unheimlichen Ort, über den ständig der Hauch Borons hinwegzulegen scheint. Meine Gefährten und ich hatten unser Nachtlager im Schutz einiger Ruinen aufgeschlagen, und die Wache war schnell eingeteilt. Doch schon bald merkte jeder, daß die kein Ort war, an dem man ruhig hätte schlafen können. Und so trafen wir uns bald am Feuer wieder und versuchten, unsere düsteren Gedanken mit fröhlichen Liedern zu vertreiben. Doch die Nacht hielt uns in ihren Klauen, und auch das lustigste Lied konnte die bösen Geister nicht fernhalten. Immer wieder huschten formlose Schatten vorbei und glühende Augen waren in der Dunkelheit zu erkennen. Jrgend etwas heulte unablässig und manchmal hatten wir den Eindruck, ein riesenhaftes Ungeheuer läge nicht weit von uns auf der Lauer."

(aus *Lockruf der Unterstadt* von Theros Nhimwald, 4 Hal)

Wohnhaus des Kaufmanns Nhilig Trost

Als vor mehr als 300 Jahren die Fluten über Havena hereinbrachen, da machten sie keinen Unterschied zwischen Arm und Reich. Wer sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte, der mußte jämmerlich ertrinken, egal, ob wohlhabender Adliger oder streunender Bettler.

Und so wurde auch das Wohnhaus des Kaufmannes Nhilig Trost ein Opfer der Fluten. In ihm ertranken die meisten Mitglieder der Familie, und die, die sich retten konnten, zogen nach Honingen, um sich ein neues Heim zu bauen. Heute ist der Glanz des einstmals prächtigen Hauses vergangen, und es wurde wie so viele Häuser zur Ruine. Sie ist zum Wasser hin abgesunken, so daß der nördliche Teil überspült ist. An der Nordwand ist nach außen ein steinerndes Wappen angebracht, daß eine Kogge mit gesetzten Segel zeigt. Darüber

befindet sich die Inschrift *Efferd und Phex mögen dieses Haus schützen.*

Das Obergeschoß

Vom Obergeschoß ist außer dem nördlichen Teil überhaupt nichts übriggeblieben. Außer Schutt läßt sich hier nichts finden. Sollte jemand diesen Teil der Ruine untersuchen wollen, muß der Meister in jeder Spielrunde einen Wurf mit dem W20 machen. Bei 12-20 gibt der Boden gibt der Boden unter den Füßen des Abenteurers nach, und er stürzt ins Erdgeschoß.

Das Erdgeschoß

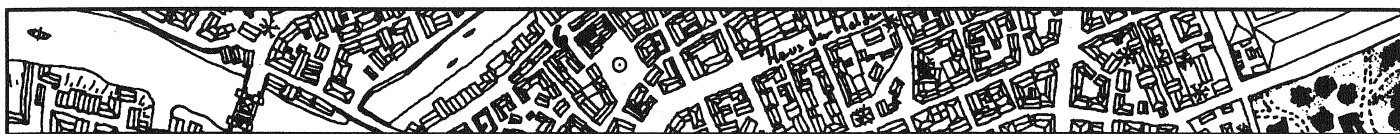
Das Erdgeschoß läßt sich leicht über die Mauerreste im Süden betreten. Der südli-

che Teil hat die letzten drei Jahrhunderte nur schlecht überstanden, lediglich in der Nordhälfte stehen noch alle Wände. Das Haus wurde bisher noch nicht von Schatzsuchern heimgesucht, weshalb die Helden in jedem Raum eine gewisse Chance haben, eine alte Münze oder ein Schmuckstück zu finden, wenn sie den Schutt durchwühlen (Meistersache).

Eingangsraum

Der Eingangsraum war einmal recht groß, und es läßt sich vermuten, daß sich hier der Aufenthaltsraum der Kaufmannsfamilie befunden hatte. Der Raum ist mit Schutt überhäuft, auf dem schon lange Pflanzen Fuß gefaßt haben.

Wird der Schutt in diesem Raum abgetragen, läßt sich nach etwa dreistündiger



Arbeit eine eisenbeschlagene Falltür entdecken, deren Holzteile größtenteils verrottet sind.

Arbeitszimmer

Daß dies einmal das Arbeitszimmer eines Kaufmannes gewesen ist, läßt sich heute nur noch errahnen. Wertvolle Gegenstände lassen sich hier nicht mehr finden.

Dokumentenkommer

In diesem Raum wurden einstmal's Dokumente und Geschäftsbücher aufbewahrt. Haken in den Wänden stellen die einzigen Reste der ehemals gefüllten Regale dar.

Flur

Der kurze Flur steht unter Wasser, das an der tiefsten Stelle etwa bis zu den Knien reicht. Nägel in der Wand zeugen davon, daß sie einmal von Bildern geziert wurde. Von der Decke baumelt eine kurze rostige Kette, an der vielleicht einmal eine Lampe gehangen hat.

Küche

Die Küche läßt sich anhand des gemauerten Herdes erkennen. Vielleicht läßt sich hier noch ein alter gußeiserner Topf im Wasser finden.

Kammer

Dieser Raum ist vollkommen leer, weshalb man heute auch nicht mehr erkennen kann, wofür er einmal gebraucht wurde.

Schlafzimmer

Ein völlig verrostetes Bettgestell weist darauf hin, daß die Forscher eine Schlafkammer betreten haben. Da dieser Raum an der tiefsten Stelle brusthoch unter Wasser steht, ist dieses ehemalige Bett mit Pflanzen und Muscheln übersät. Die dadurch entstandene "Höhle" nutzt heute ein Perlbeißer als Wohnstatt. Er greift jeden an, der die Gewässer in diesem Raum betritt.

Die Werte des Perlbeißers:

DSA: MU: 12; LE: 34; RS: 2; AT: 12; PA: 5; TP: 1W+6; MR: 5; MK: 25
siehe auch *Kreaturen des Schwarzen Auges*, Seite 76.

Midgard: Grad 3, LP: 12, AP: -, RK=TR, RW: 60, HGW: 60, B: 20, Res. +11/13/11, Abwehr +10
Angriff: Biß +7 (1W6+1)

Ankleidekammer

Zwar sind längst alle Kleidungsstücke und Möbel verrottet, aber wer im Schutt dieses Raumes etwa 2 Stunden sucht, findet eine kleine metallene Schatulle, die allerdings so stark angegriffen ist, daß sie sich nur mit Gewalt öffnen läßt. Darin befindet sich eine Perlenkette (etwa 25 Dukaten) und ein goldener Anhänger, der einen Fuchs zeigt (etwa 5 Dukaten).

Der Keller

Obwohl das Haus während des Bebens kräftig abgesackt ist, haben die Wände des Kellers ungewöhnlich gut gehalten. Zwar ist durch viele kleine Ritzen und Fugen Wasser in den nun völlig überschwemmten Keller gelaufen, aber es liegt kaum Schutt herum.

In den Keller vordringen kann man auf zwei verschiedene Arten. Zunächst einmal wäre da die Falltür im Eingangsraum, der allerdings

freigeräumt werden müßte, eine Arbeit, die gut und gerne 2-3 Stunden in Anspruch nimmt. Dann wäre es denkbar, daß irgendwo im Erdgeschoß der Boden aufgehackt wird, um einen Zugang zum Keller zu schaffen. Diese Arbeit wird etwa zwei Stunden dauern, dann müßte das geschaffene Loch groß genug sein, um einem Menschen Durchlaß zu gewähren.

Wird die Falltür benutzt, ist es möglich, den Keller "leerzuschöpfen", wenn potentielle Forscher Eimer mitgebracht haben. Zwar werden die Räume wieder volllaufen, aber dies ist ein langsamer Prozeß, so daß nicht stundenlang getaucht werden muß.

Der Vorratskeller

An den Wänden dieses ersten Raumes kann man noch Regale erkennen, in denen vereinzelt Krüge stehen. Der weitaus größte Teil der Gefäße liegt aber am Boden, überwiegend an der nördlichen Trennwand und im Nachbarraum. Die Wände und Säulen sind mit einer dicken Schicht Algen bewachsen.

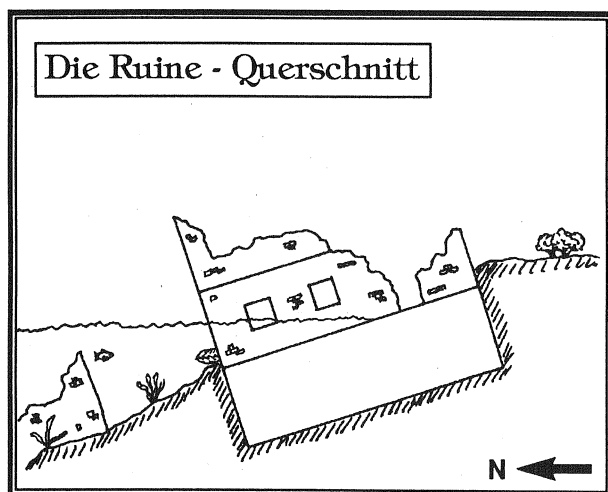
Es empfiehlt sich, den Einstieg in diesen Keller durch diesen Raum zu wagen, denn hier hält sich beständig eine Luftblase.

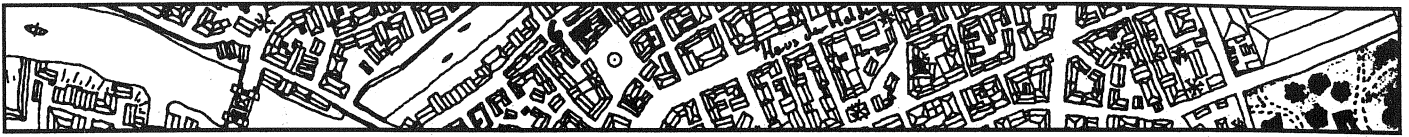
Der Inhalt aller Krüge ist vollkommen verdorben. Haben Helden allerdings einige Ausdauer beim Suchen, können sie einen Krug entdecken, in dem etwa 200 Silberstücke sind. Offensichtlich ein Teil des Vermögens der ehemaligen Bewohner.

Der Weinkeller

Wer in diesen Teil der Ruine vordringen will, muß ausgezeichnete Lungen besitzen, denn er steht vollständig unter Wasser. Hier lassen sich etwa ein Dutzend Weinfässer finden, die wahrscheinlich immer noch einen dreihundertjährigen Wein beinhalten. Sie sind alle an die Nordwand gerutscht, und zwischen ihnen lassen sich wieder Tonscherben und alte Krüge finden. In einer Ecke des Raumes läßt sich noch ein kleiner Kohlehaufen entdecken.

Hätte man als guter Schatzsucher vor 300 Jahren die Geheimtür in der Nordwand entdecken können, so ist sie heute durch





einen starken Algenbewuchs nahezu unauffindbar. Nur wer von ihrer Existenz weiß, wird sie nach einiger Suche aufspüren können. Bei einem Erdbeben verkehrte sie aber so sehr, daß sie sich nur unter größter Anstrengung öffnen läßt. Hierzu muß der ohnehin unauffindbare Öffnungsmechanismus nicht betätigt werden.

Der Geheimraum

Auch in diesen Raum hat sich das Wasser einen Weg gebahnt, so daß er nur tauchend zu erkunden ist. Hier wurden ehemals Urkunden und Akten aufbewahrt, von denen die Wassermassen allerdings nichts übriggelassen haben.

Bemerkenswertestes Einrichtungsstück ist ein großer eiserner Schrank, der allerdings so stark verrostet ist, daß es sogar schwer fällt, die Tür zu finden, sie dann zu öffnen ist eine Arbeit für mehrere Stunden. In dem Schrank befindet sich außer einer kleineren Schatulle aus Steineichenholz nur noch der Ledereinband eines längst aufgelösten Buches.

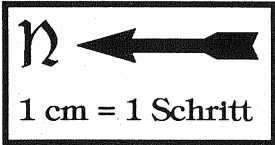
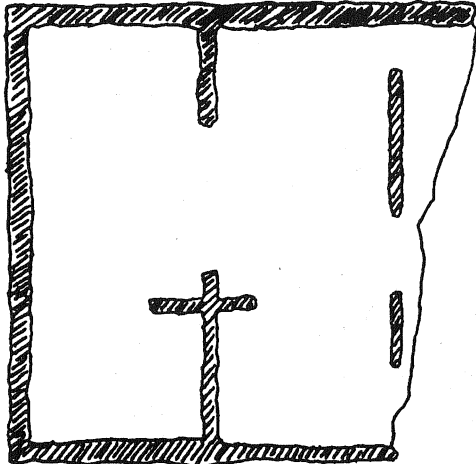
Das Kästchen besitzt ein feingearbeitetes Schloß, daß allerdings so stark verrostet ist, daß auch der passende Schlüssel nicht weiterhelfen würde. Darin befindet sich eine Schnalle aus einem seltsamen Material, in die drei blutrote Rubine eingearbeitet wurden.

Die Schnalle

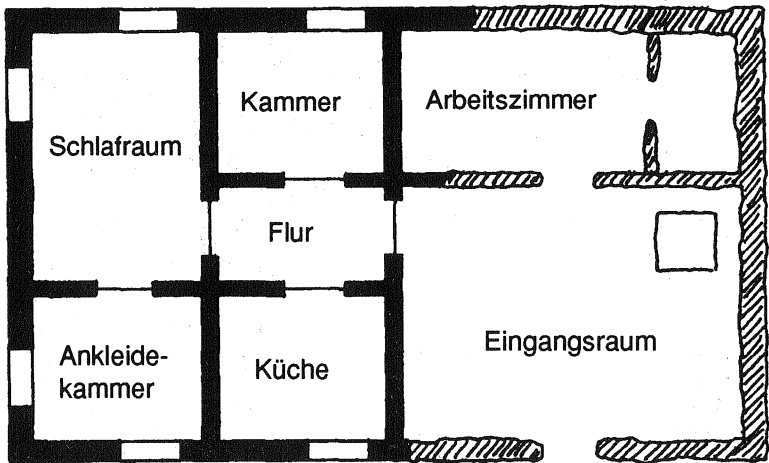
Bei dem Schmuckstück, daß wahrscheinlich aus Fischbein gearbeitet wurde, handelt es sich um ein Artefakt, das von einem seltsamen Meervolk hergestellt wurde. Die Inschrift, die es trägt, ist in Aventurien gänzlich unbekannt und auch die darinliegenden Zauber würden einem jeden Magier unlösbare Rätsel aufgeben.

Vor mehr als 300 Jahren fuhr der ehemalige Besitzer dieses Hauses einmal mit seiner Familie auf einem kleinen Schiff ein Stück aufs Meer hinaus, um einen fröhlichen Tag zu erleben. Als sie irgendwo in der Nähe von Havena an Land gingen, um ein Picknick zu machen, schwamm der älteste Sohn ein wenig hinaus, um nach bunten

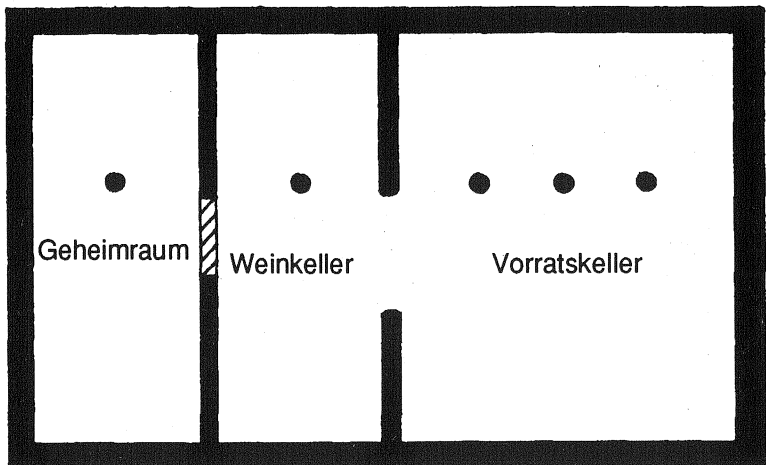
Die Ruine



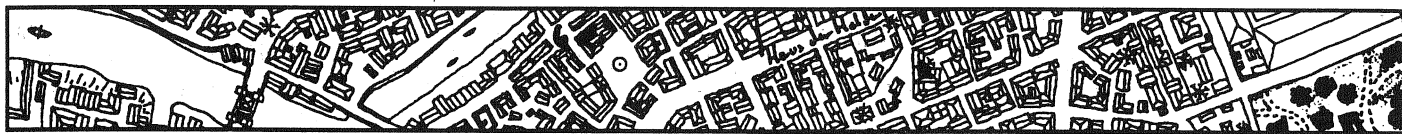
Obergeschoß



Erdgeschoß



Keller



Muscheln zu tauchen. Da entdeckte er ein seltsames menschenähnliches Fischwesen, das sich in einem Fischernetz verfangen hatte, und nicht mehr freikam. Zunächst erschrak der junge Mann, aber nach einer Weile faßte er sich ein Herz und befreite die merkwürdige Kreatur aus der Falle.

Aus Dank für diese Rettung schenkte der Fischmensch dem Jungen das seltsame Schmuckstück und verschwand schließlich im offenen Meer.

Dieser junge Mann war Nhilig Trost, und er hütete das Schmuckstück fortan wie

seinen Augapfel und trug es nur zu besonderen Gelegenheiten. Dabei entdeckte er zunächst, daß er erriet, was seine Mitmenschen sagen wollten und schließlich stellten ihre Gedanken für ihn kein Geheimnis mehr dar, so daß er immer wußte, was sein Gegenüber dachte.



Diesen Vorteil machte er sich zunutze, als er das Geschäft seines Vaters übernahm, und schnell wurde er zu einem der erfolgreichsten Kaufleute der Stadt.

Wirkung des Artefakts:

Ursprünglich wurde dieses seltsame Artefakt geschaffen worden, um sich mit Delphinen oder anderen intelligenten Meereslebewesen verständigen zu können, aber der Träger ist auch in der Lage, die Gedanken anderer Wesen zu erfassen und zu verstehen. Es bedarf einer Intuitionsprobe (Midgard: Wahrnehmung), um die richtigen Gedanken herauszufinden und zu erkennen, ist diese allerdings gelungen, bleibt dem Besitzer der Schnalle kein Gedanke mehr fremd.

Das Artefakt im Spiel:

Näheres zu dieser Schnalle findet der Spieler im Abenteuer in diesem Heft, in dem ein Nachfahre Nhilig Trosts danach sucht. Was im Anschluß an das Abenteuer daraus wird, ist allerdings dem Meister überlassen.



Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

Markttag, 18. Boron 24 Hal

Albernia & Havena

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

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

Wasser steigt weiter

Die anhaltenden Regenfällen der letzten drei Wochen sorgen auch weiterhin dafür, daß der Große Fluß anschwellt und somit nicht nur in seiner Nähe gelegene Dörfer sondern ionzwischen auch die ersten Stadviertel von Havena überflutet. Die Feldmark, Teile Unterflurens, Fischerort und Teile des Hafenviertels stehen knietief unter Wasser und sogar der Bennain-Damm verschwand in den Fluten. Dies ist das schwerste Hoch-

wasser, daß Albernia seit Jahrzehnten getroffen hat. Zahlreiche Tiere sind in den Fluten umgekommen und viele Bewohner des Landes sind momentan ohne Bleibe. Die Prinzessin Emer Brücke kann zur Zeit nur von flachen Flußschiffen passiert werden und die Unterstadt ist unter den Wassermassen wie begraben. Wer weiß, welche Kreaturen den Wasserstand ausnutzen, um in das Hafenbecken zu glangen. Erst vor

wenigen Tagen zogen zwei Angler von der Krakeninsel einen Perlbeißer aus den Fluten.

Derweil pilgern immer mehr Albernier in den Efferdtempel in Havena, um den Gott der Meere um Gnade zu bitten. Wie uns der Hochgeweihte Graustein jüngst bestätigte, seien in den letzten 200 Jahren im Monat der Travia noch nie solch gewaltige Summen an Geld überwiesen wurden. Vielleicht wird dieses

Geld dem Bau von umfangreichen Dammanlagen zugute kommen, die zumindest die Hauptstadt des Landes schützen können.

Traurige Nachricht erreichte uns aus der Feldmark, in der am 14. Boron vier Kinder in den Fluten umkamen, als ihr selbstgebautes Floß von der Strömung des Großen Flusses erfaßt und zum Kentern gebracht wurde. Möge der Gott der Toten sie in sein Reich aufnehmen. ami

Ausnahmezustand

Da es in den überfluteten Stadvierteln Havenas in den letzten Tagen immer wieder zu Plünderungen gekommen ist, rief der Ältestenrat den Ausnahmezustand für die Feldmark und Fischerdorf aus. bestimmte Teile dieser Viertel werden somit gesperrt und dürfen nur mit Genehmigung des Rates betreten oder befahren werden. Die Stadtgarde wird diese Regelung nötigenfalls mit der Waffe durchsetzen.

In diesem Zusammenhang weist Marktvogt Ardach Herlogan darauf hin, daß auf Plünderung die Todesstrafe oder lebenslange Gefangen-

schaft in der Moorbürg stehen. Mit Milde könne aufgrund der vorherrschenden Verhältnisse keineswegs gerechnet werden.

"Wer die Not andere zu seinem Vorteil gebrauche, macht sich eines schweren Verbrechens schuldig, das hart bestraft werden muß", sprach der Marktvogt vor dem Ältestenrat.

Um die Stadtwache in ihrem Tun zu unterstützen, werden bewaffnete Streifen, die von den Zünften gestellt werden, den Dienst innerhalb der Stadtmauern übernehmen. Ihren Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten. jag

Der König dankt

Seinen Dank sprach König Cuanu-Ui-Bennain jetzt allen freiwilligen Helfern aus, die unermüdlich damit beschäftigt wären, Menschen zu retten, Essen zu verteilen, Häuser vor dem Hochwasser zu schützen und Läden vor Plünderungen zu bewahren.

"hier zeigt sich, daß das Volk von Albernia in der Not zusammensteht wie ein Mann. Das ist ein Volk, auf das ein Herrscher stolz sein kann."

Um seinen Dank zum Ausdruck zu bringen, soll im kommenden Frühjahr ein großes Fest gefeiert werden, zu dessen Finanzierung der König persönlich beitragen will. Havena dankt seinem großherzigen König. ghb

Kleiderspenden

Der Travia- und der Perainetempel nehmen den ganzen Tag lang Kleiderspenden für durch das Hochwasser in Not geratene Bürger entgegen. Gebraucht werden vor allen Dingen warme Decken und Mäntel, aber auch alle anderen Kleidungsstücke, besonders für Kinder, werden ständig benötigt.

Zudem wurde im Armenhaus eine Notküche eingerichtet, für die noch immer freiwillige Helfer gesucht werden. Hier können Leute, die zur Zeit kein Dach über dem Kopf haben einen Teller Suppe bekommen.

Feldmark als neue Heimat

Als im Monat des Praios die drei königlichen Schiffe mit den Flüchtlingen aus Methumis zurückkehrten begann im Ältestenrat eine heftige Diskussion, wo sich diese Flüchtlinge niederlassen könnten.

Während einige Ratleute ihnen ein Dorf außerhalb des Stadtgebietes bewilligen wollten, freundeten sich viele Abgeordnete mit dem Gedanken an, ihnen den Tulamiden einen Teil der Feldmark zur Verfügung zu stellen.

Nachdem die Debatten kein Ergebnis zu bringen schienen,

schaltete sich vor einigen Wochen der König in die Diskussion ein. Er unterstützte den Gedanken, die Südländer innerhalb der Stadtmauern eine neue Heimat zu bieten und wandte sich damit direkt gegen die Ansicht des Vogts, der die Tulamiden lieber außerhalb Havenas angesiedelt hätten.

Die Abstimmung der letzten Ratssitzung bestätigte nun den Wunsch des Königs, daß sich der Rat nun nur noch den Teil der Feldmark bestimmen muß, in dem die Novadis ihre Häuser bauen können.

Diese Entscheidung, die nach Eingreifen des Königs gefällt wurde, stellt auch die Meinung vieler angesehener Bürger der Stadt dar. So begrüßte der Hochgeweihte Graustein ausdrücklich eine Ansiedlung der Tulamiden in der Feldmark und auch Yeanna Nergard, sowie die Kaufleute Oreis Rastburger und Tino Stersond pflichteten dem Vorhaben bei.

Inwiefern Drohungen von der Krakeninsel, die südländische Pest mit allen Mitteln bekämpfen zu wollen, ernst zu nehmen sind, bleibt abzuwarten.

Bekanntmachungen

Der Markvogt und der Ältestenrat geben bekannt:

- der Gastwirt Numir Zhurlan wird aufgrund erwiesener betrügerischer Geschäfte für drei Jahre aus Havena und Albernia verbannt. Die Wirtschaft "Schipperkrug" ist geschlossen, bis sich ein neuer Besitzer gefunden hat.

- Linahra Thunor wird für tot erklärt, so sie sich nicht bis zum 30. Firun dieses Jahres im Stadthaus gemeldet hat.

- Fundstücke aus der Unterstadt gehören künftig allein der Stadt Havena. Die Finder werden mit einem Fundlohn entschädigt. Dieser Grundsatz wurde im Ältestenrat mit 47 Stimmen beschlossen und hat seit dem 12. Boron Gültigkeit.

Von dem während der Namenlosen Tagen ausgebrochenen Kindermörder Dhorn Jhichon fehlt weiterhin jede Spur.

Erste Untersuchungen haben jetzt einige bestechliche Wachen der Moorborg entlarvt, die dem Halunken bei seiner Flucht geholfen haben sollen. Sollten sie sich nicht von den Beschuldigungen freisprechen können, warten schwere Strafen auf.

Sie seien bedroht wurden, beteuerten die beiden Ge-

freiten der Garde immer wieder, wobei sie felsenfest behaupten, kein Geld entgegengenommen zu haben.

Auch wenn zwei Helfershelfer gefaßt werden konnten, fehlt doch von dem Mörder selbst jede Spur. Die ausgesetzte Kopfsprämie wurde jetzt vom Rat der Kapitäne auf 200 Dukaten erhöht. Man hofft, daß sich einige wagemutige Abenteurer finden lassen, die den Schwerverbrecher stellen können, auf den das Beil des Henkers wartet.

aom

Keine Spur gefunden

Dunkle Kräfte

So lautet der Titel einer umfangreichen Gemäldesammlung, die neben bemerkenswerten Landschafts- und Gebäudebildern auch eine umfangreiche Darstellung der aventurischen Tierwelt umfaßt.

Jetzt in Honingen zu bewundern!

Hofnachrichten

Hofball

Wie Königin Idra Bennain nun verlauten ließ, soll der für den 24. Boron geplanten - anlässlich des Geburtstages des göttlichen Hals - Hofball auf jeden Fall stattfinden. Es werden Gäste aus allen Teilen Albernias erwartet. Höhepunkt soll der Maskenball sein.

Krankheit

Unbestätigten Angaben zufolge soll die Tante seiner Majestät des Königs, Dianasse Bennain, schwer erkrankt sein.

Hofnarr

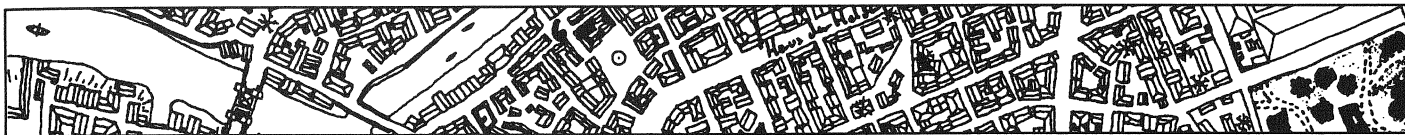
Auf dem kommenden Hofball wird zum ersten Mal Quinix Mublitz, der berühmte Narr aus Grangor, seine Späße seinem neuen Herren, dem König von Albernia, vorführen.

Adelserhebung

Für seine besonderen Dienste am albernischen Volk soll der Mechanicus Leonardo in den Adelsstand erhoben werden. Wahrscheinlich wird dies schon auf dem Hofball geschehen.

Katakomben

Der König will den alten Räumen seines ehemaligen Hofruiden eine neue Bestimmung geben. Die Arbeiten sind vorerst gestoppt.



Stadtgeflüster



Organisationen in Havena

von Andreas Michaelis

Teil 5 Der Zunfttrat

"Moege der Khat der Zynfte wachen yber Ausbildung der Lehrlinge, moege er verhindert unkontrolliert Wucher der Handwerker und moege er all handwerkliche Ware einer strengen Examination unterziehen auf dasz kein minder Werk in den Handel kymmt.

(aus einer alten Zunftordnung, etwa 500 vor Hal)

Neben dem Ältestenrat und dem Rat der Kapitäne gibt es in Havena noch den Zunfttrat, von dem heute niemand mehr weiß, wann er zum ersten Mal zusammengetreten ist. In diesem Rat sind alle Zunftmeister der Stadt vereinigt, und jeder Handwerker, der den Meisterbrief erhalten hat und in eine Zunft aufgenommen wurde, ist berechtigt, an der Versammlung teilzunehmen. So kommt es, daß besonders große Zünfte (Bäcker oder Bierbrauer) über einen Großteil der Stimmen verfügen können, während die eher kleinen keine

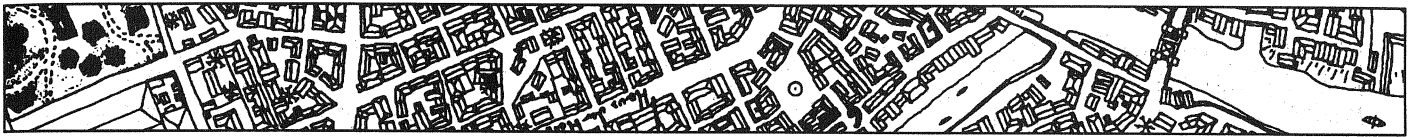
nennenswerte Macht darstellen. Hier läßt sich beispielsweise die Zunft der Bogenbauer hervorheben, die nur drei Stimmen in der Versammlung haben.

Geleitet wird der Rat der Zünfte von einem siebenköpfigen Vorstand, der sich selbst gern "Hüter des Handwerks" nennt. Sie vertreten die Zünfte im Ältestenrat und sorgen dafür, daß das Handwerk in der Stadt blüht und gedeiht. Alle sieben Jahre müssen sie sich dem Zunfttrat zur Wahl stellen, wobei es, wie in den anderen Räten

auch, üblich ist, sich Stimmen zu kaufen und somit seine Neu- oder Wiederwahl zu sichern.

Noch vor wenigen Jahren war der Rat der Zünfte für viele Gebiete des Handwerks zuständig, doch heute sind ihm aufgrund einer Anordnung des damaligen Fürsten Cuanu-Ui-Bennain, in manchen Fragen die Hände gebunden. So war der Rat ehemals dafür zuständig, die Preise der einzelnen Werkstätten, Fleischer- und Bäckereien festzulegen, wobei lange Zeit Einheitspreise für Havena gültig waren. Nur besonders begnadete Handwerksmeister, die vom Zunftvorstand ein besonderes Patent erhalten hatten, durften einen Teil ihrer Preise selbst bestimmen.

Aufgrund dieser Preispolitik gab es in Havena allerdings kaum noch handwerkliche Neuentwicklungen, so daß sie dem Zunfttrat nach einem Beschluß des Fürsten, der vom Ältestenrat bestätigt wurde, entzogen wurde. Fortan konnte jeder Handwerksmeister seine Preise selbst festlegen, dem Zunfttrat kamen nur noch eine Kon-



trollaufgaben zukam, die Wucher verhindern soll.en. So werden die Handwerksbetriebe regelmäßig durch die Zunftmeister und den Vorstand kontrolliert, ob sie ordentliche Arbeit abliefern. Pfuscher und Wucherer können aufgrund eines Beschlusses des Ältestenrates der Stadt verwiesen werden.

Aufgaben, die dem Zunfrat noch heute zukommen sind unter anderem die Kontrolle der Ausbildung von Handwerkern. In den für die jeweiligen Zünfte gültigen Ausbildungsordnungen ist genau festgehalten, wie lange eine Lehre zu dauern hat, und was ein Lehrling zu verdienen hat.

Zudem ist der Rat der Zünfte für die Wehrhaftigkeit der einzelnen Handwerksvereinigungen zuständig. Dazu muß man wissen, daß jeder Zunft in Havena ein bestimmter Mauerabschnitt zugeordnet ist, den sie im Fall eines Angriffes zu besetzen und zu verteidigen hat. Hierbei stehen die Zunftmeister im Rang eines Weibels und unterstehen der Stadtgarde.

Der Vorstand des Zunfrates stellt für jedes Jahr einen Übungsplan auf, der von den einzelnen Vereinigungen erfüllt werden muß. Und so kann es schon vorkommen, daß aller Tischler ihre Betriebe geschlossen halten, weil die gesamte Zunft eine Wehrübung durchführt. Bei diesem Spektakel kommt es nicht selten zu verstopften Straßen und zu Menschaufläufen, die sich an dem militärischen Gebahren der Handwerker erheitern.

Auch wenn der Eindruck entstanden sein könnte, alle Zünfte Havenas arbeiteten Hand in Hand, muß betont werden, daß dem wahrhaft nicht so ist. Unter den einzelnen Vertretungen gibt es vielmehr unüberwindliche Reibereien und ständig kommt es in Ratsversammlungen zu teilweise handfesten Auseinandersetzungen, die den Rat beschlußunfähig machen. Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Zünften gibt es nur in den seltensten Fällen, und viele Abstimmungen werden aus reiner Bosheit boykottiert.

Wie man die Zünfte ins Spiel einbinden kann, findet ihr im nächsten Teil des Artikels.



Thorben Grunigg - Vorstandsmitglied

Thorben Grunigg ist seit mehr als 20 Jahren der Zunftmeister der Apotheker und wurde vor 12 Jahren zum ersten Mal in den Vorstand des Zunfrates gewählt, in dem er den Posten des Kassenmeisters bekleidet. Thorben ist mit seinen 62 Jahren das älteste Mitglied des Rates, und böse Zungen behaupten, er würde nur gewählt, weil sowieso jeder damit rechne, daß er seine nächste Amtszeit nicht überleben wird.



Thorben hat mittlerweile seine eigene Apotheke aufgegeben, denn sein Amt als Kassenmeister des Rates bringt viel Arbeit mit sich und schließlich ist es ihm zu verdanken, daß im Jahr 18 Hal ein riesiger Bestechungsskandal aufgedeckt wurde, nachdem er eine gewissenhafte Buchprüfung vorgenommen hatte. Allein einige Zunftmeister waren nicht sonderlich begeistert von dieser Tat, brachte sie ihnen doch die Bannung ein.

Der alte Mann ist die Korrektheit in Person und er rühmt sich damit, die Zunftkasse soweit auf Vordermann gebracht zu haben, das davon ein Lehrlingshaus gebaut, neue Waffen zu Verteidigung gekauft und zahlreiche Wittwen von Handwerkermeister finanziell unterstützt werden konnten.

Auch im Ältestenrat hat er der Stadt durch manch kluge Berechnung und neuen Finanzplänen viel Geld gespart. Selbst der Markvogt und der König haben schon die Dienste des Rechenkünstlers in Anspruch genommen und die Kaufleute Ongswin und Rastburger sollen ihm viel Geld geboten haben, um ihn als Vorsteher ihres Kontores zu gewinnen.

Doch Thorben ist viel zu bescheiden, um ein solches Angebot anzunehmen. Zudem fühlt er sich dem Zunfrat so verpflichtet, daß es ihm niemals in den Sinn käme, seinen Posten aufzugeben.

Im Vorstand der Zünfte ist Thorben Grunigg ein entschiedener Gegner des Brauers Zaarn Thergared, der seiner Ansicht nach zu gewissenlos mit dem Geld der Zünfte umzugehen pflegt. Seitdem versucht der Zunftmeister der Brauer, genügend Stimmen zusammenzubekommen, um den Kassenmeister seines Amtes entheben zu können. Doch der freundliche, alte Mann hat dafür viel zu viele Fürsprecher im Rat.

MU:	13	AG:	5	MR:	1	Stufe:	5
KL:	15	RA:	1	LE:	34	Größe:	1,65
IN:	12	HA:	2	AE:	-	Haarfarbe:	
CH:	13	TA:	4	KE:	-	grau	
FF:	12	JZ:	2	AT:	9	Augenfarbe:	
GE:	10	NG:	7	PA:	6	grün	
KK:	8	GG:	3	Alter:	62 Jahre		

Herausragende Talente: Lesen/Schreiben 11, Rechnen 16