

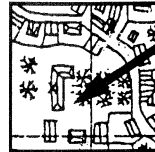
# 2. Öffentliche Gebäude





"Haus der Künste" (F/9)  
B: 1; A: -; Q: -; P: -

Seite 1



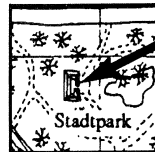
"Rondras Ehre" (E-F/15-16)  
B: 78; A: 10; Q: 6; P: 8

Seite 5



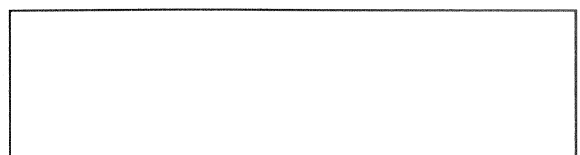
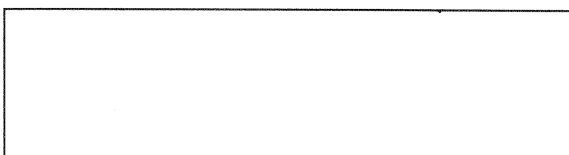
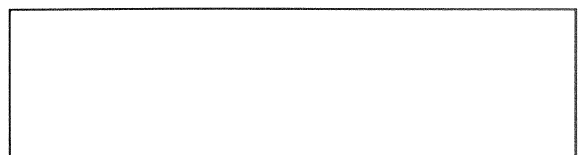
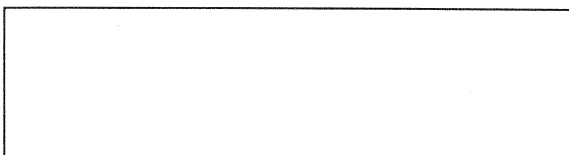
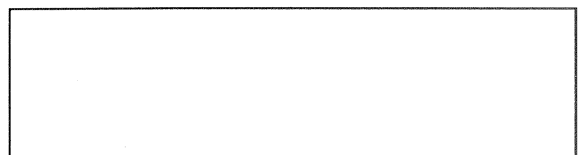
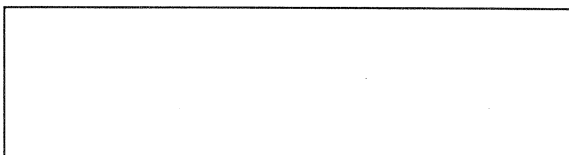
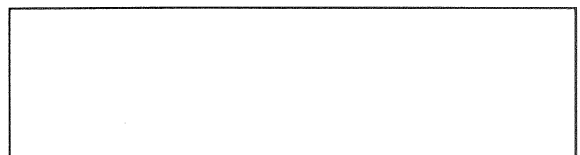
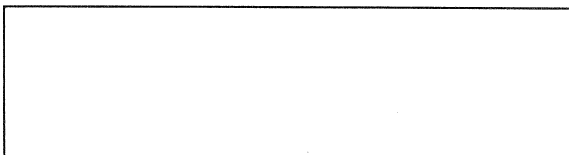
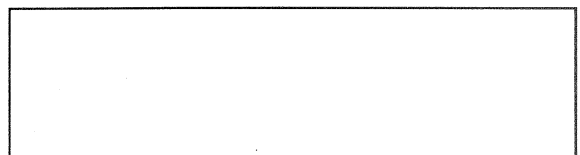
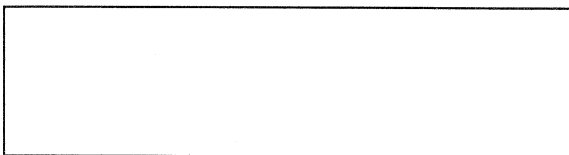
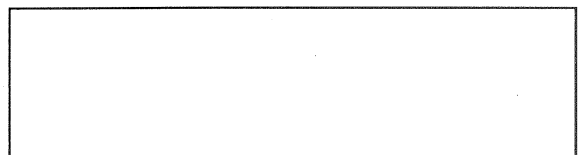
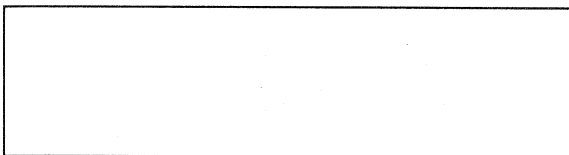
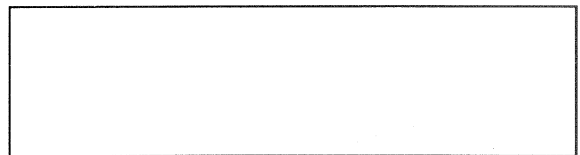
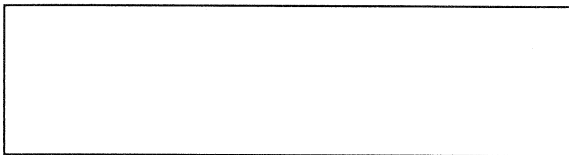
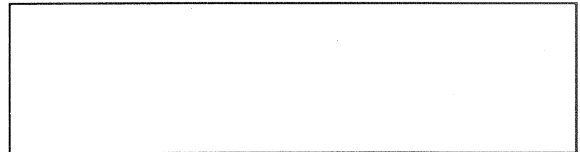
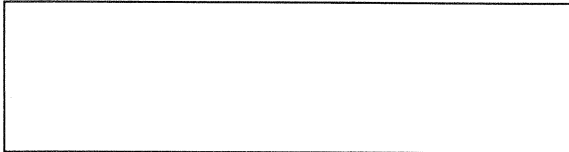
"Fürstliches Wettbüro" (E/10)  
B: -; A: 8; Q: 7; P: 5

Seite 13



"Stadtpark" (E-F/9-10)  
B: -; A: -; Q: -; P: -

Seite 17



# Das Haus der Künste

von Andreas Michaelis

*"Lieber Bruder,*

*ich danke für Dein Angebot, ich könne bei Dir in Gareth wohnen. Doch es zieht mich nicht in die Ferne. Auch wenn ich mich Dir gegenüber so geäußert habe, als wäre das Leben in Havena zu einer großen Belastung geworden, so will ich doch nicht die Aufgabe vergessen, die ich hier in der Stadt, in der wir beide geboren wurden, habe. Auch wenn ich die letzte bin, die im Haus der Künste zu lehren versucht, ich harre aus, bis glücklichere Tage anbrechen. Darum nimm es mir nicht übel, daß ich Dir nicht in Deinem Geschäft helfen werde.*

*Deine  
Waerna"*

Auch wenn Havena immer ein wenig der Ruf der Hesindellosigkeit anhaftete, kamen doch viele Barden, Poeten und Gaukler gern nach Havena, um im dortigen *Haus der Künste* ihr Wissen und ihre Geschichten auszutauschen. Doch all dies änderte sich, als im Jahr 5 vor Hal der benachbarte Stadtpark, der den Künstlern immer als Aufenthaltsort gedient hatte, geschlossen wurde. Zunächst blieben nur die vielen Freunde des Hauses fern, doch schließlich wurde es auch von den angesehenen Lehrern verlassen, so daß es schnell vorbei war mit dem guten Ruf. Schließlich kamen nur noch gelegentlich Maler, Sänger und Gaukler vorbei, um über Liedgut und Dichtkunst zu reden, und im Jahr 2 vor Hal war von allen Lehrern des Hauses nur noch Waerna Hjaic übriggeblieben.

Lange Jahre geschah gar nichts, doch als Bard Cheannard im Jahr 16 Hal mit

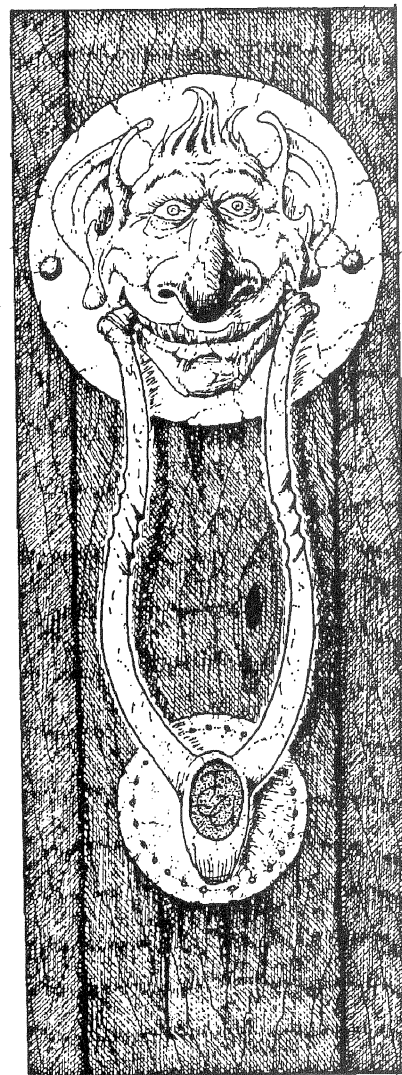
zwei weiteren Soldaten eine Nacht im Stadtpark verbrachte und dieser daraufhin als fluchfrei erklärt wurde, schien sich das Blatt für das Haus der Künste zu wenden.

Sofort verschickte Waerna in alle großen Städte des Mittelreiches Briefe, um die dort lebenden Schöngeister zu einem Fest im neu hergerichteten Stadtpark einzuladen. Doch es kam niemand, denn schon bald gab es neue Gerüchte um den Stadtpark, so daß die Erneuerungsarbeiten ins Stocken gerieten.

Im Jahr 27 Hal starb dann Waerna Hjaic, ohne ihren großen Traum von einem Fest, zu dem alle bekannten Poeten des Landes kämen, verwirklicht zu haben. Ihr Neffe Rhudon Hjaic, der im Jahr 24 Hal nach Havena zurückgekehrt war, übernahm nun die Führung des Hauses und vollendete die Planungen für das Fest der Künste, als es schließlich im Jahr 29 Hal im Zuge des *Prinzessin Emer Festes* stattfand.

## Das Gebäude

Das *Haus der Künste* befindet sich in der Parkstraße, die am unteren Rand des Stadtparkes verläuft (F/9 - X). Die Grundmauern des etwas verfallen wirkenden Fachwerkhäuses stammen noch aus der Zeit vor dem Großen Beben. Der Neuaufbau mußte im Jahr 89 vor Hal vorgenommen werden, als das bis dahin leerstehende Haus einfach zusammenbrach. Wenig später wurde dann



darin das *Haus der Hesinde* errichtet. Da die meisten Havena eine Brutstätte der Magie darin vermuteten, wurde das Gebäude schon zwei Jahre später unter dem Namen *Haus der Künste* geführt.

Leider wurde an dem Gebäude seit den schweren Zeiten nichts mehr getan, so daß es von außen sehr schäbig wirkt. Die einst kunstvoll wirkenden Eisenbeschläge der Fensterläden sind längst verrostet, und die früher prächtigen Farben der vielen kleinen Schnitzereien in den tragenden Holzbalken sind abgeplatzt.

Betreten werden kann das Haus durch eine doppelflügelige Tür, neben der zwei verwitterte Statuen aus Marmor stehen. Die eine stellt die Göttin Hesinde die andere den Weisen Rohal dar. Die Fensterläden können kaum noch ge-



schlossen werden, so daß man auch am Abend die wundervollen Mosaikfenster betrachten kann, besonders dann, wenn der Raum dahinter beleuchtet ist.

## Das Erdgeschoß

Für gewöhnlich steht die Tür zum *Haus der Künste* immer offen, wenn Rhudon Hjaic zuhause ist. Waerna und später auch Rhudon waren im Laufe der Jahre gezwungen, immer mehr Möbelstücke zu verkaufen, um überhaupt leben zu können. Deshalb wirken alle Räume, besonders im Erdgeschoß, ausgeplündert.

### E1 Die große Halle

Der größte Raum des Hauses erstreckt sich über beide Stockwerke, und in früheren Zeiten trafen sich hier die Künstler, um ihre Werke darzubieten. Der einst wohl prächtige Raum hat längst an Glanz verloren. Nur noch stellenweise läßt sich erahnen, wie reich er einmal ausgestattet gewesen sein muß.

So ist der ganze Boden mit weißen Marmorplatten ausgelegt, und die Säulen, die die Empore im Obergeschoß abstützen, sind ebenfalls aus diesem Material. Daran befinden sich vereinzelt noch Kerzenhalter aus Silber, die anderen scheinen entfernt worden zu sein.

Ansonsten läßt sich aufgrund hellerer Stellen an der Wand noch erahnen, daß dort einmal Bilder oder Wandteppiche gehangen haben. Kleine Podeste an den Wänden zeugen davon, daß hier einmal

hübsche Statuen gestanden haben. Fast möchte man meinen, Diebe seien über den Raum hergefallen.

In einer Ecke des Raumes stehen drei neuere Tische mit Schemeln, an denen ab und an Gäste sitzen, um sich von der Kochkunst des Besitzers zu überzeugen. Über eine breite Treppe gelangt man auf eine Empore.

Besucher, die im *Haus der Künste* eintreffen, können Rhudon Hjaic in diesem Raum antreffen. Meistens sitzt er an einem der Tische und liest.

### E2 Flur

Auch hier weisen hellere Flecken an den Wänden darauf hin, daß hier einmal Bilder gehangen haben. Ansonsten ist der Flur einrichtungslos.

### E3 Küche

Ein Regal voller sauber weggestellter Töpfe, ein Schrank mit Geschirr für über 50 Leute, ein sauber geputzter Tisch mit einer Wasserschüssel darauf und eine Kochstelle sind die Einrichtungsgegenstände der vielbenutzten Küche. An der Wand neben dem Schrank hängt ein Bild, das die junge Waerna Hjaic zeigt.

Im Boden befindet sich eine Falltür, die sich leicht öffnen läßt. Sie führt in einen kleinen Kellerraum, in dem sich lediglich Brennholz und Torf befinden. Im Herbst läßt der Besitzer diesen Vorrat auffüllen, der reicht, um über den Winter zu kommen.

Rhudon ist ein talentierter Koch, und ständig probiert er neue Rezepte aus, die ihm von Reisenden zugetragen werden. Dabei benutzt er immer frische Ware, die er selbst auf dem Markt kauft.

### E4 Schlafkammer

Rhudon benötigt nicht viel persönliche Möbel in diesem Haus. Und so besitzt er neben einem Bett noch eine alte Truhe und einen Schrank (E5), um seine wenigen Kleidungsstücke zu verstauen. Doch die Schattierungen auf dem Holzfußboden lassen erkennen, daß es hier einmal mehr Möbel gegeben haben muß.

Neben dem Kamin liegen einige Scheite Holz und ein wenig Torf, der in Havena üblicherweise verfeuert wird.

### E5 Kammer

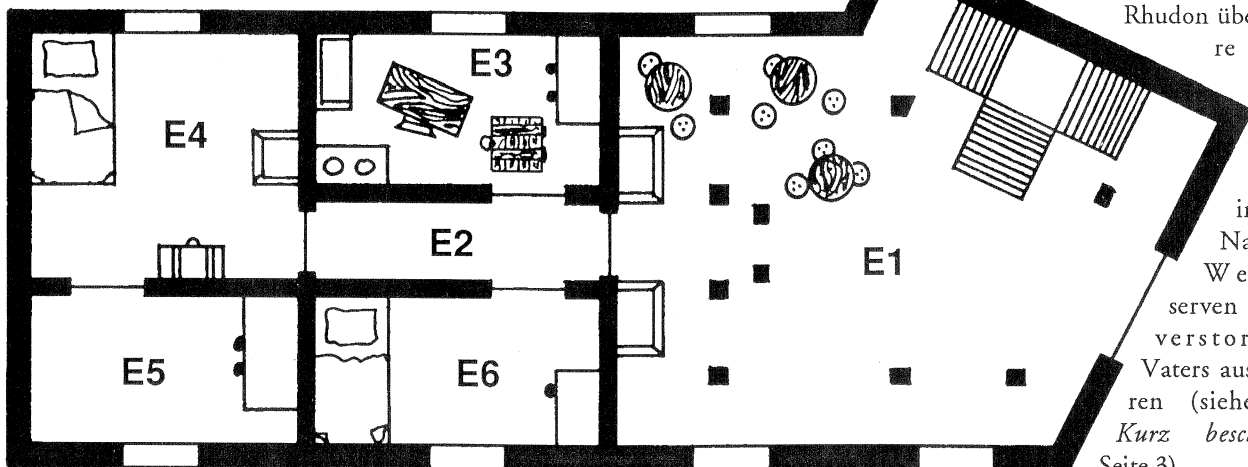
Der Eindruck, es müsse einmal mehr Möbel in diesem Haus gegeben haben, setzt sich in der kleinen Kammer fort, in der nur noch ein wackliger Schrank steht.

### E6 Gästezimmer

Für gewöhnlich nutzt Rhudon diesen Raum im Winter als Vorratskammer, da er stets sehr kalt ist. In den wärmeren Monaten läßt er hier schon einmal einen Reisenden schlafen, solange er der einzige Gast des Hauses ist.

Im Sommer übernachtet hier auch ab und an Lhaina Pruntzel, eine Malerin, die sich gern mit Rhudon über bessere Zeiten plauert

und bis spät in die Nacht die Weinreserven ihres verstorbenen Vaters ausprobieren (siehe auch Kurz beschrieben, Seite 3).



## Das Obergeschoß

In diesem Teil des Hauses befinden sich die öffentlichen Räume, die prinzipiell jedem zugänglich sind, der sich für die schönen Künste interessiert. Allerdings werden insbesondere Besucher, die zum ersten Mal im *Haus der Künste* sind, von Rhudon begleitet.

### O1 Empore

In den besseren Zeiten des Hauses standen hier oft viele Zuschauer, die den Vorführungen, Gesangsdarbietungen oder Lesungen folgten.

Diese Darbietungen fanden manchmal auf dem Absatz der Treppe, meistens aber auf dem Balkon der Empore statt.

An den Wänden in diesem Teil des Hauses müssen einmal stolze Wandteppiche gehangen haben, helle Flecken zeugen davon. Doch immerhin gibt es hier noch alle Silberleuchter, in denen rote Kerzen stecken. Lediglich die dünne Staubschicht darauf läßt erahnen, daß sie nicht dazu ausersehen sind, auch einmal zu brennen.

### O2 Flur

Von der Empore gelangt man durch diesen kurzen Flur in die große Bibliothek und in zwei kleinere Räume. Er ist schmucklos, sieht man einmal von einem kleinen Haken ab, an dem eine etwa 1 Schritt lange Stange hängt, die einen hakenförmigen Aufsatz hat. Mit ihr läßt sich eine Tür in der Decke des Raumes öffnen, an der eine ausklappbare

Leiter befestigt ist. Sie stellt die Verbindung zum Dachgeschosses des Hauses dar.

### O3 Kaminzimmer

Alles, was von dem einstmals großartigen Raum übrig geblieben ist, ist der wunderhübsche Kamin, an dem sich oft Dichter versammelt haben, um sich bei einem Becher Glühwein ihre Werke vorzulesen. Der Rest der Einrichtung wurde von den Besitzern des Hauses nach und nach verkauft.

Es lassen sich in diesem Raum keine Spuren von alten Einrichtungsgegenständen finden, denn Rhudon hatte zum *Prinzessin Emer Fest* des Jahres 29 Hal damit begonnen, diesen Raum zu renovieren. Doch aus Geldmangel mußte er dieses Vorhaben abbrechen.

### O4 Bibliothek

Schriftrollen, Bücher oder einzelne Pergamente werden hier in Regalen gelagert, die bis an die Decke des Raumes reichen. Damit man auch an die obersten Bretter noch heranreichen kann, steht gleich neben dem Zugang zur Bibliothek ein kleiner Schemel.

Niemand weiß, welche Schätze sich in diesem Zimmer verbergen, sicher ist, daß die meisten Werke aus der Zeit vor dem verfluchten Stadtpark stammen und somit einen beträchtlichen Wert haben könnten.

Wenn Rhudon den Worten seiner verstorbenen Tante Glauben schen-

ken kann, dann befinden sich unter den Schriftrollen auch Dichtungen von Aynd Chaimeils, dem wohl berühmtesten Poeten der Stadt, der vor langer Zeit aus unerklärlichen Gründen verschwunden ist. Bis heute konnte Rhudon sie aber nicht finden.

Der heutige Besitzer des Hauses der Künste mußte seiner Tante auf dem Sterbebett versprechen, daß er niemals etwas aus dieser Bibliothek verkaufen würde, und bis jetzt hat er sich an dieses Versprechen gehalten.

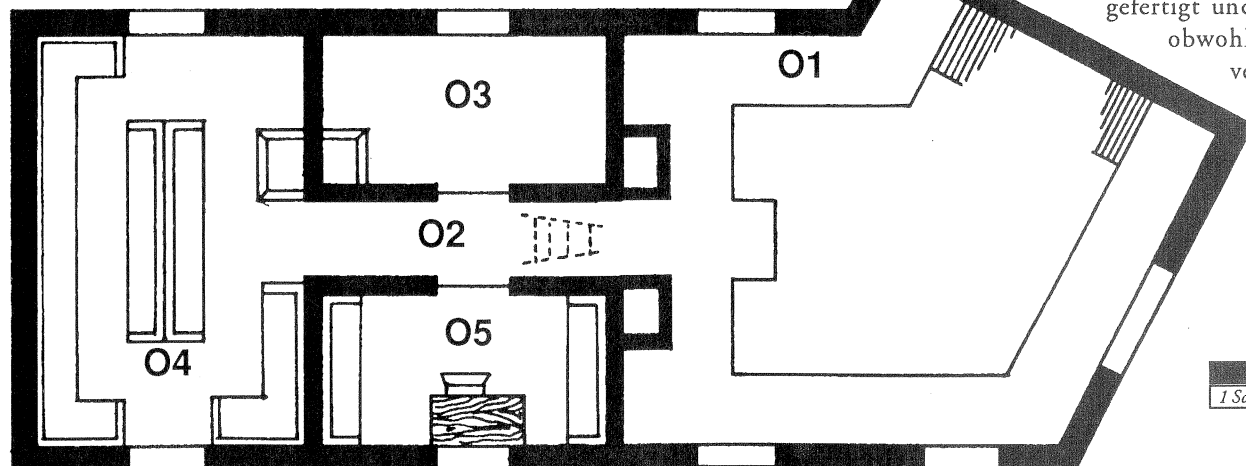
Gelegentlich kommen einige Gelehrte in diesen Raum, um die eine oder andere Schrift zu betrachten, doch auch wenn sich hier wahre Schätze der Dichtkunst verbergen, viele Besucher kennt die Bibliothek nicht.

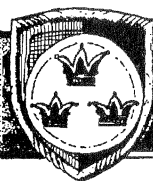
Wir wollen es der Phantasie unserer Leser überlassen, welche Schriftstücke hier aufbewahrt werden. Magische Texte wird man aber auf jeden Fall vergebens suchen. Es handelt sich um Werke der Poesie.

### O5 Arbeitszimmer

Den Besitzern des Hauses war es immer sehr wichtig, daß sich ihre Gäste in einen ruhigen Raum zurückziehen konnten, um sich ganz ihrer Kunst zu widmen. Dieses Arbeitszimmer gibt es immer noch – und das mit der ursprünglichen Möblierung.

Der hier stehende Schreibtisch wurde vor mehr als 200 Jahren von einem havenischen Tischler gefertigt und wirkt, obwohl er frei von jegli-





chen Verzierungen ist, sehr nobel und kunstvoll. Manch ein Poet verfaßte hier ein schönes Gedicht, mit dem er die Schönheit Havenas pries.

In den Regalen liegen viele unvollendete Dichtungen, aber auch leere Pergamentbögen, Schreibfedern und kleine Phiolen mit roter, blauer und schwarzer Tinte.

## Das Dach

Auf dem vollkommen verstaubten Dachboden stehen neben einigen Tischen, an denen früher Kindern das Lesen und Schreiben beigebracht wurde, auch eine Reihe von Betten, die nicht sehr alt wirken. Rhudon hatte sie dort aufstellen lassen, um möglichen Gästen während des *Prinzessin Emer Festes* eine Unterkunft zu bieten. Nur einige Gaukler und Barden nahmen dieses Angebot wahr.

## Das Haus der Künste im Spiel

Ein Haus, in dem es vorwiegend um Kunst und Poesie geht, hat nur selten etwas in Abenteuern zu suchen. Aber es läßt sich gut als Randschauplatz einbauen.

So könnten die Helden auf Rhudon treffen, wie er gerade auf dem Marktplatz einige Möbel verkauft. Stellt er im Gespräch mit ihnen fest, daß der eine oder andere von ihnen eine künstlerische Ader hat, wird er sie wohl einladen. Im *Haus der Künste* können sie sich dann ein Bild davon machen, wie schlecht es um diese Institution bestellt ist, und vielleicht kann Rhudon sie dafür gewinnen, ihm bei der Organisation eines Festes zu helfen.

Eine kleine Nebenrolle spielt das *Haus der Künste* im Abenteuer *Der Dunkle Tod* (Havena-Abenteuer 1 – Drachenland-Verlag 1998). Zu einem Handlungsschauplatz wird das Gebäude in dem Abenteuer *Halte den Dieb* (Der Letzte Held 41 – Havena Sammlung).

## Rhudon Hjaic, Leiter des Hauses der Künste

Als Rhudon im Jahr 15 vor Hal geboren wurde, da wußte jeder in Havena noch etwas mit dem *Haus der Künste* anzufangen. Besonders seine Tante Warena und seine Mutter Lhuringja waren in aller Munde, da man sie für ihre Gedichte und Lieder sehr schätzte.

Und so wuchs der Junge zunächst in einer Umgebung auf, die von schönen Bildern, Poemen und Bildhauerarbeiten geprägt war. Schon mit sechs Jahren wollte er selbst ein großer Dichter werden.

Doch als sich der Ruf des Künstlerhauses verdunkelte, zog es Rhudons Vater in die Hauptstadt des Reiches – nach Gareth. Dort erhoffte er sich ein besseres Leben, und mit dem Ersparten baute er sich einen kleinen Laden für Tücher und Stoffe auf. Doch Rhudon interessierte sich nicht für das Verkaufen von Stoffen, und so begann er bald damit, Geschichten und Gedichte zu schreiben, die er auf den Plätzen der Stadt vortrug.

In dem Jahr, in dem Rhudon 19 Jahre alt wurde, starb seine Mutter, so daß ihn nichts mehr in Gareth hielt. Und so begann sein Leben als wandernder Poet und Schauspieler. Er trat an vielen kleinen Bühnen des Mittelreiches auf und schloß sich manchem Wanderzirkus an, bevor er im Jahr 24 Hal nach Havena kam, um sich mit seiner Tante zu treffen, die er seit mehr als 20 Jahren nicht mehr gesehen hatte.

Sofort schlug sein Herz für das Haus der Künste, und er unterstützte seine Tante, wo immer es ihm möglich war. Als sie im Jahr 27 Hal starb, versprach er ihr, das Haus zu altem Ruhm zu führen.

Rhudon ist inzwischen 44 Jahre alt, wirkt aber wesentlich älter. Er ist immer freundlich zu jedem, der sich für die Kunst interessiert, während er Soldaten und Krieger eher Mißtrauen entgegen bringt. Wie seine verstorbene Tante träumt auch er davon, ein großes Fest der Künstler in Havena stattfinden zu lassen. Die Veranstaltungen während des *Prinzessin Emer Festes* waren dabei nur ein Anfang ...



|     |    |     |   |     |    |
|-----|----|-----|---|-----|----|
| MU: | 11 | AG: | 2 | MR: | 4  |
| KL: | 14 | RA: | 2 | LE: | 53 |
| IN: | 12 | HA: | 5 | AE: | -  |
| CH: | 13 | TA: | 6 | KE: | -  |
| FF: | 12 | JZ: | 2 | AT: | 12 |
| GE: | 9  | NG: | 5 | PA: | 10 |
| KK: | 11 | GG: | 2 |     |    |

Stufe: 8

Haarfarbe: grau-braun  
Alter: 44 Jahre

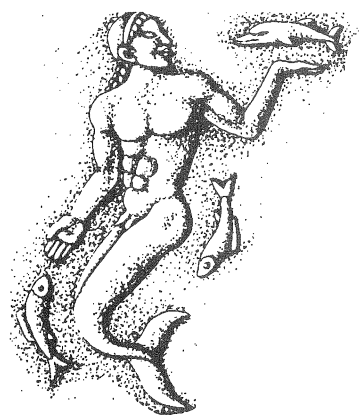
Größe: 1,69

Augenfarbe: grün  
Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Tanzen 13, Etikette 11, Gassenwissen 14, Menschenkenntnis 12, Lesen/Schreiben 11, Musizieren 13

# Haus der Göttlichen Woge

von Andreas Michaelis



*"Nun mag sich der Rat überlegen, wer die Steuerkassen füllt. Wir, die wir in Oberfluren wohnen? Oder die, die im Orkendorfhausen?"*

*Nein, meine Damen und Herren, so kann es einfach nicht weitergehen. Auch wir wollen dem Vater Efferd unsere Opfergaben bringen, doch dazu wollen wir nicht durch den Schandfleck der Stadt gehen müssen. Nein, wir brauchen einen eigenen Tempel, einen, der in unserer Nähe ist."*

(aus dem Brief eines Oberflureners,  
13 vor Hal)

Schon immer lebten in Ober- und Unterfluren die betuchteren Leute, die aber etwas mit den eher armen Havenern gleich hatten: sie erkannten in Efferd den Schutzgott ihrer Stadt. Doch wenn diese Leute in den Tempel des Meergottes wollten, mußten sie durch ärmere Viertel und wurden bei ihrem Bußgang oftmals Opfer von Dieben und sonstigem Gesindel.

Folglich forderte man in Oberfluren bald einen neuen Tempel, dessen Bau allerdings immer am Veto des Fürsten scheiterte. Die obersten Landesherren Alberbias wollten offenbar niemanden Extratempel gestatten.

Anlässlich der Verlobung seiner Tochter Emer im Jahr 5 Hal muß Cuanu-Ui-Bennain aber in großer Geberlaune gewesen sein, denn er gestattete nicht nur den Bau eines zweiten Efferdtempels, er schenkte dem Rat dafür auch noch ein geeignetes Gebäude und stiftete eine

große Summe an den Efferdtempel, um den Bau zu beschleunigen.

Innerhalb eines Jahres war der neue Tempel fertiggestellt und wurde im Ingerimm 6 Hal schließlich mit großem Aufwand eingeweiht. Die Efferdgemeinde zeigte sich sehr dankbar und die damalige Oberpriesterin Larona Seeträumerin versprach, den nächsten Monatszehnt unter den Armen der Stadt zu verteilen.

## Das Gebäude

Nachdem das Haus, das der Fürst zum Bau des Tempels verschenkt hatte, komplett abgerissen worden war, begannen gleich die Neubauarbeiten. Hierzu wurden zwölf Säulen aus Marmor gefertigt, die nunmehr rund um das eigentliche Tempelgebäude stehen. In jede dieser Säulen wurde das heilige Bild der Zwölgötter gemeißelt und mit Blattgold überzogen – der einzige Schmuck, den das Gotteshaus von außen trägt.

### 1. Tempelhalle

Bedenkt man, wie reich die Bevölkerung Ober- und Unterflurens ist, stellt die Tempelhalle des Hauses der Göttlichen Woge eine Stätte der Armut dar. Von einigen Wandbehängen und der übergroßen Statue des Efferd einmal abgesehen, befindet sich in diesem Raum keinerlei Schmuck. Der Boden wurde mit bläulich schimmernden Marmor ausgelegt, der den Eindruck erweckt, als

sei der Boden ständig in fließender Bewegung.

In der Mitte der Halle verläuft ein 0,5 Schritt breiter Wassergraben mit kristallklarem Wasser, über den vier kleine hölzerne Brücken zu einem kleineren Gebäude führen, dessen Dach von vier Säulen getragen wird.

Während der Bauarbeiten stießen die Arbeiter in recht geringer Tiefe auf Grundwasser, das so rein war, wie in keinem Brunnen der Stadt. Sofort wurden die Geweihten des Meergottes gerufen, die dieses Wasser als ein besonderes Zeichen des Gottes ansahen. Als bald wurde der berühmte Leonardo damit beauftragt, ein Wasserbecken zu bauen, in dem dieser Wasser stehen würde.

Bei den Havenern gilt dieses Wasser als gesegnet. Besonders Gastwirte und Brauer holen sich hier kleine Mengen, um sie ihren Getränken beizumengen. Hierfür werden aber auch großzügige Spenden erwartet.

Neben der großen Statue des Efferd stehen zwei silberne Opferschalen, die der im Haupttempel nachempfunden sind. Für gewöhnlich sind sie aber leer, denn die meisten Besucher des Hauses werfen ihre Opfer in den Wassergraben, aus dem es auf wundersame Weise wieder verschwindet. Die Geweihten bemühen sich immer wieder, den Gläubigen zu versichern, daß sie es nicht herausfischen. Und so kam schnell die Geschichte von den heiligen Fischen auf, die in dem Wasser leben sollen, um die



Spenden in das Reich der Götter zu bringen. Besonders viel Glück soll dem beschieden sein, der einen dieser Fische sieht...

Der Statue des Efferd gegenüber befindet sich eine Wendeltreppe, die auf eine kleine Galerie führt, unter der zwei weitere Räume liegen.

Betreten kann man die Tempelhalle durch zwei große Türen, die am Abend verschlossen werden, wenn die Geweihten zum Sonnenuntergang das Gotteshaus verlassen.

## 2. Allerheiligstes

Der Boden dieses kleinen Gebäudes innerhalb des Saales ist ebenfalls mit bläulich schimmernden Mamor ausgelegt. In der Mitte befindet sich ein klei-

nes Podest, von dem aus die Geweihten am Praiostag den Gläubigen die Lehren Efferds näher bringen.

Das Allerheiligste hat nochmal ein eigenes Dach, das von vier Säulen, die mit Delphinmalereien übersät sind, getragen wird.

Es ist nur Geweihten gestattet diesen Teil des Tempels zu betreten. Hier soll die Anwesenheit des Meergottes am deutlichsten spürbar sein.

## 3. Aufenthaltsraum

Das Haus der Göttlichen Woge, wie der Efferdtempel in Oberfluren genannt wird, wird tagsüber von zwei Geweihten betreut, die sich überwiegend in diesem Raum aufhalten. Er ist recht schmucklos und beinhaltet lediglich einen Tisch mit

drei Stühlen und einem Schrank, in dem neben zahlreichen Kerzen auch kostbare Gewänder liegen, die von den Priestern an Festtagen getragen werden.

Für den Fall, daß Gläubige etwas mit den Geweihten zu klären haben, finden die Gespräche in diesem Raum statt.

## 4. Kammer

In einem Regal, das bis an die Decke reicht, werden die Tempelbücher gelagert, in denen alles festgehalten wird, was in den Vierteln Ober- und Unterfluren geschieht (Hochzeiten, Geburten, Todesfälle usw.).

In dem Schrank befindet sich eine Vielzahl kleiner Tonfläschchen, die mit dem Wasser aus der Tempelhalle gefüllt werden können, so ein Gläubiger genügend Dukaten spendet.

## Gottesdienst

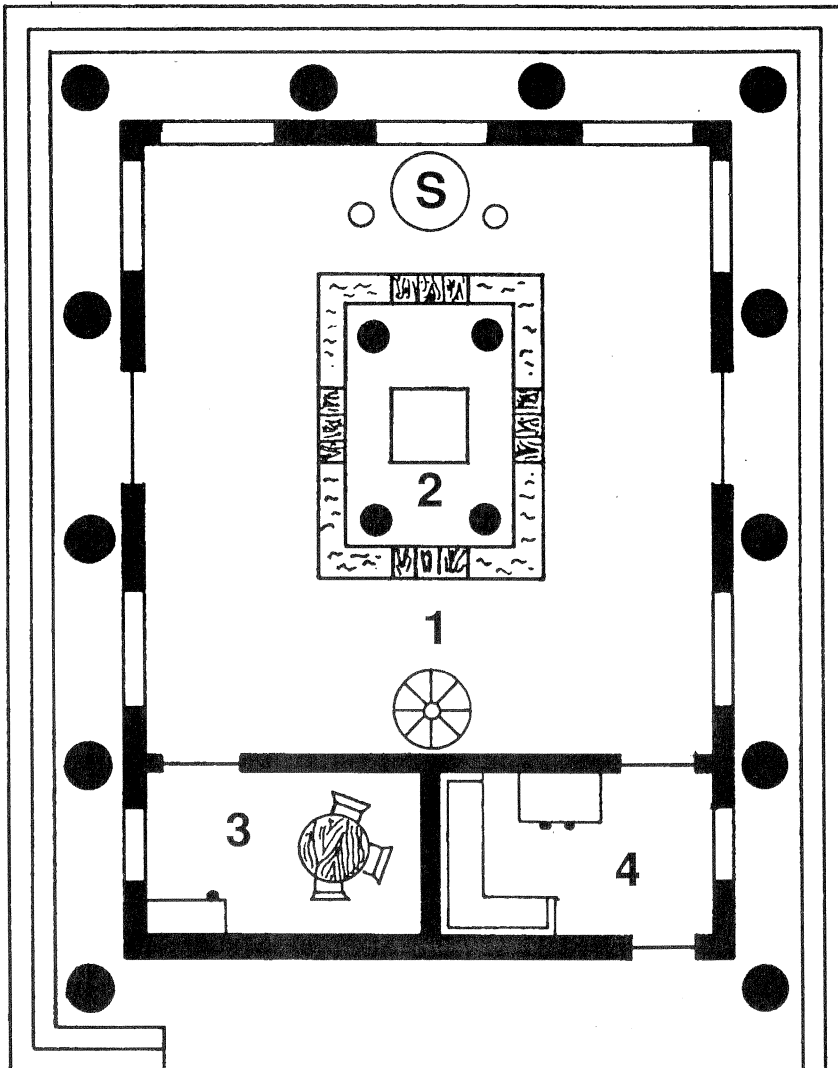
Für Gebete und Gespräche mit den Geweihten steht das Haus jedem zur Verfügung, auch wenn er nicht aus Ober- und Unterfluren kommt. Doch die meisten anderen Havener, abgesehen von einigen Bewohnern Marschens, lehnen diesen Tempel der Herren ab.

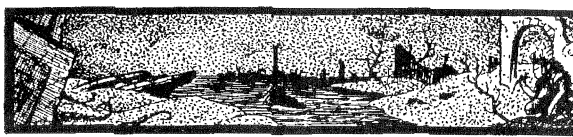
Am Praiostag berichtet ein Geweihter in den Morgenstunden von den Wundertaten des Efferd. Meistens finden sich aber nur wenige Gläubige ein.

## Meisterinformation

Von Zeit zu Zeit lassen sich tatsächlich kleine Fische in dem klaren Wasser des Tempels ausmachen. Sie schlucken dann die Geldstücke, die sich am Boden des Beckens befinden, und verschwinden anschließend wieder.

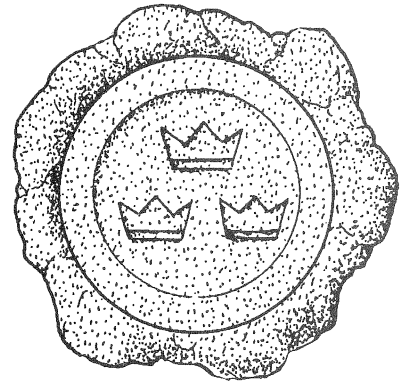
Offensichtlich gibt es eine Verbindung zwischen diesem Wasser und der Kaverne der Drachenschildkröte Lata, denn das Geld läßt sich dort wiederfinden. Nicht einmal die Geweihten wissen, was es mit den Fischen auf sich hat. Doch viele Adepten wünschen sich nichts sehnlicher, als einen dieser Fische zu sehen.





# Der alte Stadtpark

von Andreas Michaelis



*"... Überall sind Dornenranken, die uns anzugreifen scheinen. Wege sind kaum auszumachen, dafür lassen sich grauenhafte Fußspuren entdecken. Wer weiß, welche Kreatur sie hinterlassen hat. Gebäude haben wir auch gesehen. Besonders der alte Springbrunnen ist noch immer wunderschön..."*

(Aus dem Bericht eines Abenteurers,  
1 Hal)

Die nähere Vergangenheit des alten Stadtparks von Havena liegt im Dunkeln. Niemand weiß etwas Verlässliches zu erzählen, und auch im Jahr 29 Hal ist noch immer nicht geklärt, weshalb der Stadtpark über 20 Jahre lang geschlossen geblieben ist.

Alles begann im Jahr 5 vor Hal, als innerhalb kürzester Zeit 14 Menschen im Stadtpark verschwanden, von denen später nur blutige Kleidungsstücke gefunden wurden. Eine daraufhin ausgesandte Patrouille der Stadtgarde verschwand für immer von Deres Boden, weshalb der Ältestenrat sich schließlich veranlaßt sah, den Park einzuzäunen und ihn somit für die Allgemeinheit zu sperren.

In den folgenden Jahren verlor manch mutiger Abenteurer bei dem Versuch, den Park und sein Geheimnis zu ergünden sein Leben. Die wenigsten konnten von ihren Erlebnissen erzählen. Verlässliche Angaben konnte im Jahr 10 Hal ein Krieger über den Park machen. Der Mann, der sich selbst Justus der Basiliskentöter nannte, hatte von seiner Expedition einige Karten und Zeichnungen mitge-

bracht, die sogleich von der Stadtgarde beschlagnahmt wurden. Genauso erfuhr niemand, was Justus den Beamten der Stadt in den wenigen Stunden, die sein Leben noch dauerte, über den Park erzählte.

Schließlich wurde es still um den Stadtpark. Die Bürger sahen dem Wuchern der Pflanzen immer gelassener zu, und nur Fremde fanden diesen Ort noch interessant.

Es dauerte bis zum Jahr 16 Hal, ehe der Stadtpark wieder von sich Reden machte. Bard Cheannard, zu der Zeit noch Hauptmann der Stadtgarde, zog mit drei weiteren Gardisten in den Stadtpark, um dort eine Nacht zu verbringen. Am nächsten Morgen warteten hunderte Havener auf seine Rückkehr, die schließlich überschwenglich gefeiert wurde. Bard Ceannard war über Nacht zum Helden geworden.

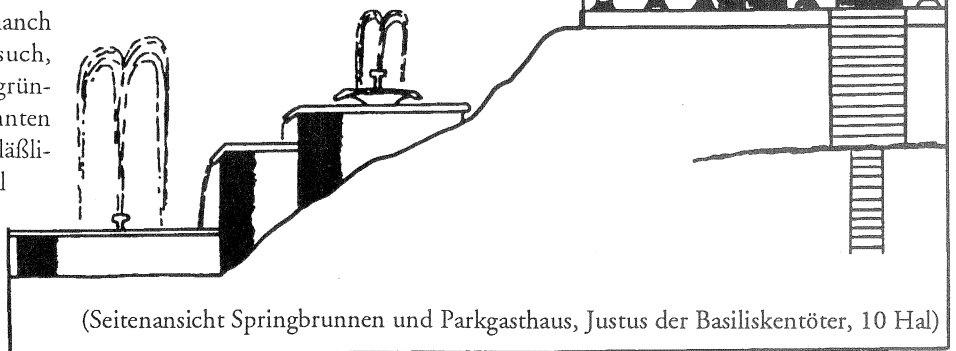
Aufgrund der aufkommenden Freude und der Berichte des Hauptmannes beschloß der Ältestenrat nur wenige Wochen später, den Park als fluchfrei zu erklären.

Die Aufräumarbeiten, die bald darauf folgten, verliefen ohne Zwischenfälle. Viele wuchernde Pflanzen mußten entfernt werden und einige Beschädigungen wurde beseitigt.

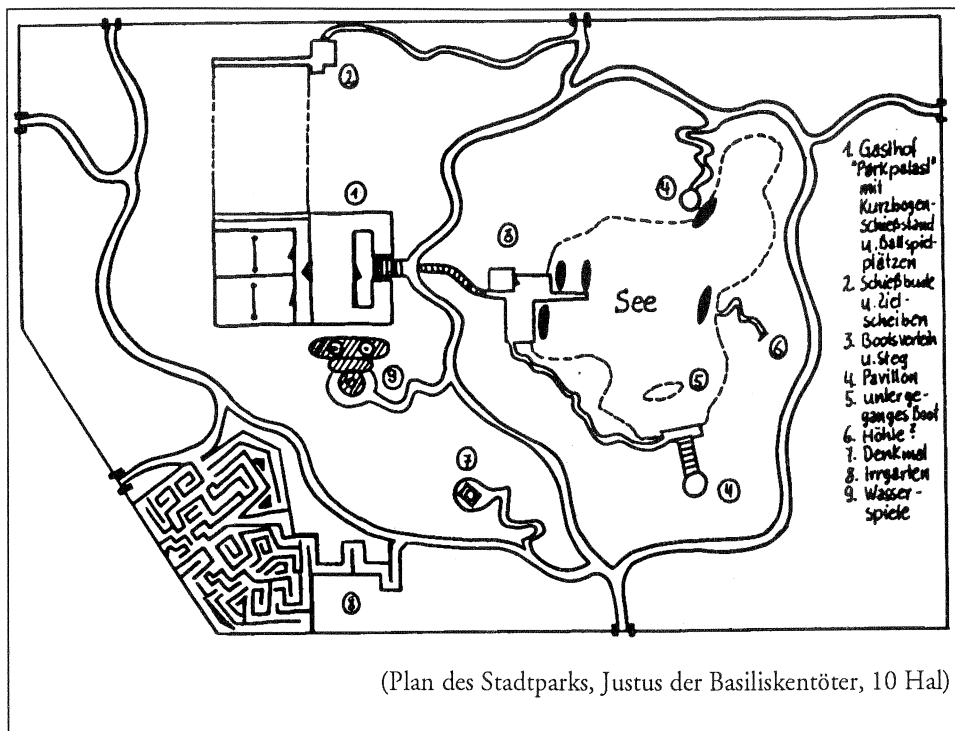
Die Befürchtungen, die die meisten Verantwortlichen hatten, erfüllten sich Efferd sei Dank nicht; es wurden keine Montrösitäten oder Skelette gefunden!

Auch eine Höhle, wie sie auf dem Plan des Kriegers Justus verzeichnet war (s. nächste Seite), konnte nicht entdeckt werden, so daß es bald schon keine Zweifel mehr daran gab, daß der Park wirklich fluchfrei war.

Folgende Arbeiten wurden vorgenommen: Der völlig überwucherte Irrgarten wurde entfernt. Einen neuen wollte man



(Seitenansicht Springbrunnen und Parkgasthaus, Justus der Basiliskentöter, 10 Hal)



(Plan des Stadtparks, Justus der Basiliskentöter, 10 Hal)

nicht anlegen, es fehlte einfach das Geld. Die Schießbude mit den Zielscheiben wurde aufgrund der Baufälligkeit abgerissen. Die beiden Ballspielplätze waren so überwuchert, daß es den Arbeitern am besten erschien, hier eine Rasenfläche mit Blumen anzulegen. Das Parkgasthaus, das auch nicht viel mehr war als eine Ruine, wurde von den Schlingpflanzen befreit und ansonsten in seinem Zustand belassen. Der Eingang zum Keller wurde gut versperrt, damit sich darin keine spielenden Kinder verliefen.

Am See war das Pflanzenchaos am größten. Es dauerte zwei Wochen, bis alle Dornenranken entfernt waren, woraufhin man auch gleich das völlig zerstörte Bootsverleihhaus und den morschen Anlegesteg abriß.

Erfreulicherweise waren die beiden Pavillons noch in einem guten Zustand. Sie mußten lediglich von einigen Pflanzen befreit werden, dann waren sie wieder begehbar.

Traurigerweise wurde das auf dem Plan von Justus eingezeichnete Denkmal, das – laut unseren Nachforschungen – einen geknechteten Ork dargestellt haben soll, nicht gefunden. Der marmorne Sockel war einfach leer.

Als schließlich die Aufräumarbeiten beendet waren, begann man damit, neue Pflanzen in die Erde zu bringen. Dies war im Jahr 18 Hal, für das auch die große Wiedereröffnungsfeier geplant war. Diese fiel jedoch aus, da unvermittelt die Leiche einer jungen Frau im See des Parks gefunden wurde.

Sofort kursierten Gerüchte, ein neuer Fluch sei über den Park hereingebrochen. Daran änderte sich auch nichts, als die Stadtgarde das Verbrechen, das vom Bruder des Opfers begangen wurde, aufklärte. Folglich wurden alle Arbeiten im Park eingestellt, und nur wenige Havener kamen hierher.

Als dann im Jahr 22 Hal die Diskussion um einen neuen Stadtpark in Unterfluren aufkam, wurde das Interesse am alten Park immer geringer. Anfangs wurde er noch mit den Geldern des Rates ausgebaut. So wurden beispielsweise einige seltene Bäume angepflanzt und Bänke aufgestellt. Doch als im Jahr 24 Hal der Zwölfgötterpark (siehe auch *Hehre Häuser* – DLH Havena-Ergänzungen 1) eröffnet wurde, interessierten sich höchstens noch ein paar Anwohner für die Sauberkeit des alten Stadtparks. Das führte so weit, daß die Havena-Fanfare im Jahr 26 vermeldete, daß der Park

immer mehr eine Heimat für Unkraut und wilde Dornenpflanzen würde. Schließlich begann die Redaktion damit, dem Stadtrat immer häufiger Vorwürfe betreffs des Parkes zu machen, so daß im folgenden Jahr wieder etwas dafür getan wurde.

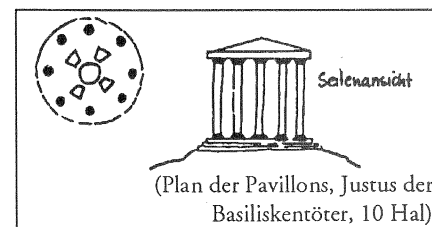
Seitdem sieht man immer häufiger Havener in diesem Park, die verliebt auf den Bänken sitzen, oder die sich auf den Wiesen Bälle zuwerfen. Ein Fischer aus Fischerort hat zwei seiner Ruderboote zu dem See bringen lassen, so daß es inzwischen auch wieder einen Bootsverleih gibt.

Im Jahr 28 Hal kaufte dann ein junger Mann namens Chuin Dui-nigg die Ruine des Parkgasthauses, um dieses zu renovieren (bis jetzt haben die Arbeiten aber noch nicht begonnen), und schließlich wurde der Stadtpark während des *Prinzessin Emer Festes* des Jahres 29 Hal von Sängern und Dichtern genutzt, wenn auch mit wenig Erfolg.

## Das Thorn Bennain Denkmal

Es ist allgemein bekannt, daß es irgendwo in der Unterstadt ein Denkmal des beliebten Fürsten Thorn Bennain geben soll. Schon oft wurde versucht, es zu finden, doch bis jetzt sind alle Versuche gescheitert.

Im Zuge der Diskussion um den alten Stadtpark dachten einige Abgeordnete des Ältestenrates laut darüber nach, ob man dieses Denkmal nicht doch bergen sollte, um es im Stadtpark aufzustellen. Man hätte dann eine Attraktion für den Park und zugleich einen schützenden Geist. Bis jetzt konnte sich noch keine Mehrheit für diesen Plan finden.



## Lhaina Pruntzel Malerin

Es gibt nicht viele Söhne und Töchter der Stadt Havena, die mit Hilfe von Malerei ihr tägliches Brot verdienen können. Der bekannteste unter ihnen ist zweifelsfrei Urgan Juce, der seine Bilder vielfach auf den Marktplatz verkauft. Der reichste unter ihnen ist aber Pavendiek Pruntzel, der mit seinen Potraits reicher Leute viel Geld gemacht hat. Daran konnte auch nichts sein Verhältnis zu einer Dame aus zweifelhaften Verhältnissen ändern, mit der er vor 19 Jahren ein hübsches Mädchen bekam. Da der alte Pavendiek nicht wollte, daß das Kind dem Beruf ihrer Mutter nachging, zahlte er viel Geld, um ihr seinen Namen zu geben.

Diese Tochter, namens Lhaina, hat das Atellier ihres Vaters inzwischen übernommen und erwies sich als noch bessere Malerin als ihr Vater. Wer von ihr gemalt werden will, der muß einige Dukaten zusammensparen.

### Das Gebäude

Das Wohn- und Arbeitshaus von Lhaina Pruntzel liegt im Stadtviertel Marschen, da wo sich in den letzten Jahrzehnten immer mehr reiche Leute niedergelassen haben. Es befindet sich in der *Alten Wehr*, fast direkt gegenüber der Taverne *"Alte Marschen"* (C/6) und wurde erst in der Zeit nach dem großen Beben gebaut. Pavendiek Pruntzel kaufte es im Jahr 4 vor Hal und versah schon bald die Frontseite mit einem imposanten Gemälde, auf dem die Gottheiten Praios, Efferd und Travia gezeigt werden, die schützend ihre Hände über dem Wappen der Stadt ausbreiten.

In dem schmucken Gebäude befinden sich neben dem Atellier im Erdgeschoß noch der Wohnbereich von Lhaina und der ihres Vaters.

Die Einrichtung aller Räume ist äußerst geschmackvoll und vor allem wertvoll. Der Künstler hat in seinem langen Leben viele kostbare Möbel zusammengetragen. Seltsamerweise findet man

in dem Haus kaum Bilder an der Wand. Eines der wenigen, die an den Wänden hängen, stellt die junge Valeria Mardov dar, die Mutter von Lhaina. Sie führt auch heute noch ein Bordell im Hafenviertel.

### Pavendiek Pruntzel

Der 62-jährige Mann verläßt kaum noch das Haus, da ihm jeder Schritt schmerzt. Ab und an nimmt er sich noch einmal eine Staffelei, um ein Bild zu malen, doch in erster Linie liegt er auf seinem Bett und träumt von einer glücklichen Zeit mit seiner ehemaligen Geliebten Valeria Mardov, die sich vor vielen Jahren nicht getraut hat, den Künstler zu heiraten, und das, obwohl sie ein Kind von ihm erwartete.

Pavendiek, der im Jahr 4 vor Hal aus dem Bornland nach Havena gekommen war, hatte das Nein-Wort der Geliebten nicht verkraftet und verzichtete fortan darauf, sie wieder zu sehen. Er konnte sie noch davon überzeugen, daß es das Kind bei ihm besser hätte, dann trennten sich ihre Wege. Lediglich das große Bild von ihr ist ihm geblieben.

Seit zwei Jahren wird der alte Mann ab und an von einer etwa 40-jährigen Frau besucht. Sie heißt Paladia Mardov und ist die Tochter von Valeria. Sie liest ihm alte Briefe ihrer Mutter vor und gibt ihm das Essen.

### Lhaina Pruntzel

Die Künstlerin ist eine ausgesprochen hübsche junge Frau, die ihr Handwerk von ihrem Vater gelernt hat. Sie malt für viele reiche Leute und durfte sogar ein Portrait von Ardach Herlogan anfertigen, das nun in dessen Ahnengalerie hängt.

Auch wenn Lhaina viel arbeitet, geht es ihr nicht um das Geld, das sie dabei verdient. Sie gibt nur sehr wenig aus, und kann nicht verstehen, warum ihr Vater so teure Möbel gekauft hat. Dementsprechend sind auch alle Dinge, die sie erstanden hat, eher schlicht. Zur Zeit überlegt sie, ob sie nicht dem Haus der Künste und dessen Besitzer Rhudon

Hjaic mit ihrem Geld unter die Arme greifen soll. In langen Gesprächen hat der interessante Mann ihr klargemacht, daß es eine Schande wäre, wenn dieses einst so berühmte Haus vollends verkommen würde.

Abgesehen von Rhudon Hjaic, dem Besitzer des Hauses der Künste, hat Lhaina wenig Bekanntschaften, mit denen sie sich regelmäßig trifft. Sie lebt zurückgezogen und redet am abend lieber mit ihrem Vater, als sich die Zeit in einer Taverne oder einem Tempel zu vertreiben.

Lhaina kennt ihre Mutter noch nicht. Zwar hat sie ihren Vater schon öfter gefragt, wer die Frau sei, die auf dem Bild in seinem Zimmer abgebildet ist, doch sie bekam immer zur Antwort, daß es sich um das Bild einer Auftraggeberin handle, die es nicht bezahlen konnte. Insgeheim hegt die junge Malerin aber den Verdacht, daß es sich um ihre Mutter handelt.

|     |    |     |   |     |    |
|-----|----|-----|---|-----|----|
| MU: | 10 | AG: | 5 | MR: | -1 |
| KL: | 13 | RA: | 3 | LE: | 45 |
| IN: | 14 | HA: | 2 | AE: | -  |
| CH: | 13 | TA: | 3 | KE: | -  |
| FF: | 15 | JZ: | 2 | AT: | 11 |
| GE: | 10 | NG: | 5 | PA: | 11 |
| KK: | 9  | GG: | 1 |     |    |

*Stufe:* 4 *Größe:* 1,64

*Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* braun

*Alter:* 19 Jahre *Waffe:* Stockdegen

*Herausragende Talente:* Lesen/Schreiben 11, Malen/Zeichnen 15

#### Meisterinformationen:

Pavendiek Pruntzel hat in seiner aktiven Zeit als Maler ein unglaubliches Vermögen zusammen gespart. Nach seinem Tod wird er es zu gleichen Teilen an Lhaina, deren Mutter Valeria und an Paladia Mardov vermachen.

Im Alter von 59 Jahren erhielt er einen Auftrag von einem zwielichtigen Mann, der grausige Dämonenfratzen und Ungeheuer gemalt haben wollte. Nachdem Pavendiek es laut den Anweisungen fertiggestellt hatte, kam ihm das Werk so gotteslästerlich vor, daß er sich weigerte, es dem Auftraggeber auszuhändigen. Dieser zog dann



wütend vondannen, schwor aber, sich das Bild zu holen. Seitdem hält Pavendiek das Gemälde auf seinem Dachboden versteckt.

Was Pavendiek nicht wußte, war, daß sein Auftraggeber ein Geweihter des Gottes ohne Namen war. Auch wenn in den letzten drei Jahren nichts geschehen ist, hat der Auftraggeber von einst seine Schmach noch nicht vergessen. Es ist denkbar, daß er es sich auf irgendeinen Weg holen wird.



Malerin  
Lhaina Pruntzel  
(C/6)

B: 2; A: -; Q: 9; P: 7

## Nhuirn Hiahn Krämer

Viele Havener betrachten die Geschäfte der Krämer als Kramladen. Und genau deshalb werden sie auch von einer großen Zahl der Stadtbewohner geliebt, denn hier kann man manchen Gegenstand finden, den man anderswo nicht bekommt.

Nhuirn Hiahn hat den recht großen Krämerladen in Unterfluren von seinem Vater geerbt und verdient damit genügend Geld, um seine Frau und seine drei Kinder ernähren zu können.

### Das Gebäude

Das schucke Eckhaus wurde vor rund 200 Jahren gebaut und war schon immer im Besitz der Familie Hiahn. Das Fachwerkgebäude wirkt von außen tadellos und nur wer genau hinsieht, wird kleiner Risse im Mauerwerk zwischen den Holzbalken erkennen.

Der Verkaufs- und Lagerbereich des Krämers erstreckt sich über das gesamte Erdgeschoß, während sich im ersten und zweiten Obergeschoß die Wohnräume der Familie befinden. Über der Eingangstür zum Laden hängt ein großes hölzernes Schild auf dem zu lesen steht:

### Krämerei Hiahn Seit 200 Jahren Waren aller Art

Und tatsächlich gibt es fast nichts, was Nhuirn nicht verkaufen würde oder zu verkaufen bereit wäre. Er macht sogar Geschäfte mit Fischern, Fleischern und Bäckern, die ihm jeden Morgen frische Waren bringen.

### Die Familie Hiahn

Neben Nhuirn leben in dem Haus noch dessen Frau Thainin, die ihrem Mann bei der Arbeit hilft, die 17-jährigen Zwillinge Khon und Badair (Jungen) und das Nesthäkchen Lisain, ein vierjähriges Mädchen, das die Kunden schon einmal mit ihren vielen Fragen an den Rand des Wahnsinns bringen kann.

Während Khon einmal den Laden erben soll, genießt Badair gerade eine Ausbildung in der Efferdschule. Der junge Adept steht kurz vor der Weihe und ist schon seit dem 1. Ronda 29 Hal im *Haus der Göttlichen Woge*, einem kleinen Efferdtempel in Oberfluren, tätig.

### Nhuirn Hiahn

Der 45-jährigen Nhuirn ist ein geschäftstüchtiger Mann, für den Arbeit Leben bedeutet. Er gönnt sich nur wenige freie Tage und schafft tagaus tagein, um seinen Reichtum zu mehren. Das verdiente Geld wird einerseits gespart, andererseits für die Ausbildung der Kinder ausgegeben. Natürlich nutzt Nhuirn

|     |    |     |   |     |    |
|-----|----|-----|---|-----|----|
| MU: | 12 | AG: | 4 | MR: | 1  |
| KL: | 12 | RA: | 2 | LE: | 37 |
| IN: | 14 | HA: | 2 | AE: | -  |
| CH: | 12 | TA: | 4 | KE: | -  |
| FF: | 11 | JZ: | 3 | AT: | 11 |
| GE: | 10 | NG: | 5 | PA: | 9  |
| KK: | 12 | GG: | 4 |     |    |

Stufe: 4

Haarfarbe: dunkelblond  
Alter: 45 Jahre

Größe: 1,82

Augenfarbe: blau  
Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11,  
Feilschen 14, Schätzen 12

einen Teil davon, um gute Verbindungen zu angesehenen Kaufleuten zu bekommen.

### Meisterinformation:

Da Nhuirn begierig alles aufkauft, was ihn verkaufenswert erscheint, bemächtigte er sich auch des Nachlasses eines verstorbenen Haveners, der nahezu ausschließlich aus Büchern bestand. Als er eines Nachts in seinem Keller in einem der Bücher las, bemerkte er plötzlich, daß irgendwas in der Kiste mit den anderen Werken leuchtete. Schnell sah er nach, was das wohl sein könnte, und so stieß er auf ein Buch,



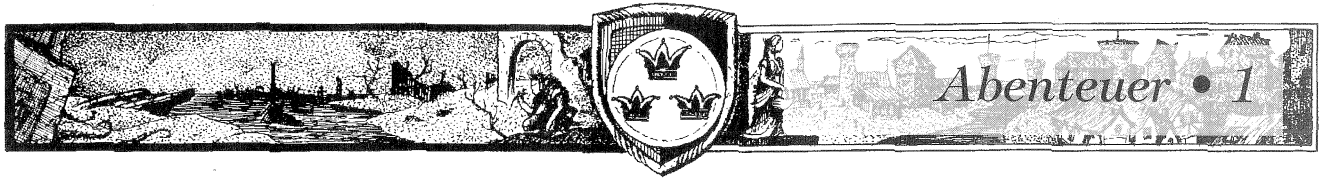
dessen Einband mit einem seltsamen schwarzen Stein versehen war. Darunter waren golden leuchtende Buchstaben. Nhuirn hatte sofort das Bedürfnis, die leuchtenden Worte laut zu lesen – und wenig später verwandelte er sich in ein Rattenwesen. Er erschrak sehr und war sehr froh, daß die Verwandlung mit den ersten Sonnenstrahlen aufhörte.

Doch seitdem verwandelt er sich immer wieder in dieses Wesen, wobei die Abstände zwischen den Verwandlungen immer kürzer werden. Nhuirn befürchtet, sich irgendwann für immer in eine Ratte zu verwandeln und sucht verzweifelt nach einer Lösung...



Krämer  
Nhuirn Hiahn  
(G/17)

B: 5; A: 1; Q: 6; P: 5



# Haltet den Dieb

## Ein Gruppenabenteuer in Havena für 3-5 Helden der 2. - 5. Stufe von Andreas Michaelis

### Bevor es losgeht

Bei *"Haltet den Dieb"* handelt es sich um ein Abenteuer, in dem die Helden zunächst den Auftrag bekommen, ein Schriftstück zu überbringen. Doch der wichtige Siegelstein des Schreibens wird gestohlen, so daß sich die Abenteurer auf die Suche nach dem Dieb machen müssen. Eine recht aussichtslose Sache, wenn man bedenkt, daß in Havena mehr als 20000 Leute leben.

Als sie schließlich einen Hinweis auf das Diebesgut erhalten, überschlagen sich plötzlich die Ereignisse. Böse Geister werden befreit und fallen nun über Havena her. Es liegt an den Helden, sie mit der Hilfe einiger seltsamer Elfen wieder einzufangen, um größeren Schaden von der Stadt abzuwenden ...

Um dieses Abenteuer spielen zu können, sollte der Spielleiter folgende Materialien besitzen: Die Box *"Das Fürstentum Albernia"* (Fantasy-Productions) und die *DLH Havena-Ergänzungen 2 - Licht und Schatten* (Drachenland-Verlag). Weitere Publikationen zu Havena wären für ein rundes Stadtbild wünschenswert, sind aber nicht notwendig.

*"Haltet den Dieb"* ist eine Überarbeitung des gleichnamigen Abenteuers aus dem Original Havena-Ergänzungen. Es hat mit der ursprünglichen Idee nicht mehr viel gemeinsam, so daß auch all die, die sich noch an das Original erinnern können (und das werden nicht viele

sein) dieses Abenteuer bedenkenlos mitspielen können, ohne einen Wissensvorsprung zu haben.

### Die Gruppe

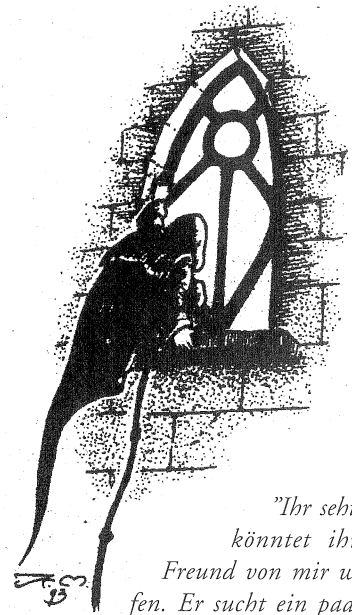
Wenn es nach Havena geht, dann sollten Magier und Elfen oftmals zuhause bleiben, da Magie in der albernischen Hauptstadt nicht besonders angesehen ist. In diesem Abenteuer könnten aber magisch begabte Helden gebraucht werden.

Auch wenn das Abenteuer für die Stufen 2 - 5 ausgelegt ist, sollten sich nicht nur Zweitstüfler in der Gruppe befinden. Ansonsten kommt es weniger auf die Stufe der Helden als vielmehr auf das Können der Spieler an.

### Auftrag in Abilacht

*Es ist Herbst im Jahr 29 Hal, als ihr in Abilacht ankommt und die erstbeste Taverne ansteuert, die auf eurem Weg liegt, um euren durchgefrorenen Körper aufzuwärmen. Bei einem warmen Schluck Kräuterbier und einem großen Stück Braten mit Krautgemüse kehren eure Lebensgeister schnell zurück und bald schon fühlt ihr euch wieder wohl in eurer Haut.*

*Nach einigen weiteren Humpen Bier oder Wein wendet sich dann eure Wirtin an euch.*



*"Ihr seht aus, als könntet ihr einem Freund von mir weiterhelfen. Er sucht ein paar Leute, die für eine ordentliche Belohnung eine Reise nach Havena, um dort etwas abzugeben."*

Wir wollen annehmen, daß die Helden daran interessiert sind, ein paar Dukaten zu verdienen, so daß sie mit der Frau ins Gespräch kommen. Der Freund, von dem sie spricht, ist Goratsch, Sohn des Broguns. Er ist einer der Ingerimmgeweihten des Ortes. Für weitere Informationen schickt die Wirtin die Abenteurer deshalb in den Tempel des Schmiedegottes.

Dort angekommen, werden sie sogleich zu Goratsch gebracht, der sie mit in die Taverne *"Ingerimms Feuer"* nimmt, um ihnen bei einigen Glas Bier und Schnaps zu erklären, was er von ihnen möchte.

*"Ich bin erst seit einer Woche wieder aus Xorlosch zurück, wo ich mich mit einigen meiner Brüder zur Beratung getroffen hatte. Leider konnte unser Bruder aus Havena nicht an den Gesprächen teilnehmen, weshalb mir eine Botschaft für ihn mitgegeben wurde. Leider kann ich nicht selbst nach Havena reisen, weswegen ich nun jemanden suche, der diese Aufgabe für mich übernimmt."*

Sicherlich werden die Helden wissen wollen, welche Belohnung sie für die Dienst erwarten können. Goratsch zeigt ihnen daraufhin ein Dutzend Rubine (jeder W6+2 Karat) und schiebt sie



ihnen herüber. Mittels einer gelungenen *Schätzenprobe* +2 können die Helden schnell den Wert der Steine erkennen, gelingt sie nicht, errahnen sie ihn zumindest.

Willigt die Gruppe ein, die Botschaft zu überbringen, bittet Goratsch sie, am nächsten Morgen in den Ingerimmtempel zu kommen, um sich das Schriftstück abzuholen. Sie erhalten dann ein versiegeltes Schriftstück, wobei das Siegel eine Besonderheit aufzuweisen hat. In den dunkelroten Wachs wurde ein ebenso tieferoter Rubin eingedrückt.

Schließlich wickelt der Ingerimmgeweihte das Dokument in Wachspapier ein und überreicht es den Helden. Die Reise kann beginnen.

## Ereignislose Reise

Da *"Haltet den Dieb"* ein Havena-Abenteuer ist, wollen wir uns nicht der Reise von Abilacht nach Havena widmen. Darum möchte es dem Spielleiter überlassen, die Helden über die Reichsstraße in die Hauptstadt Albernias zu führen. Wer die Reise etwas aufregender gestalten möchte, kann sich das Szenario *"Das Fest des Flötenspielers"* (Der Letzte Held 26) vornehmen, das zwischen Ottertal und Orbatal spielt.

Ansonsten bleibt nur zu bemerken, daß die Helden in erster Linie mit dem Wetter zu kämpfen haben. Es regnet viel und nur sehr selten bricht die Sonne durch die Wolken.

Schließlich kommen die Abenteuerer nach Muhrwick, dem letzten Ort auf dem Weg nach Havena. Da es schon dunkel ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als einzukehren.

## Muhrwick

*Den Zwölfgöttern sei Dank, daß die Albernier schon vor langer Zeit einen Knüppeldamm durch dieses ausgedehnte Moorgebiet angelegt haben, so seid ihr in*

*dem anhaltenden Regen wenigsten einigermassen vorangekommen.*

*Als es schließlich zu dämmern beginnt könnt ihr in der Ferne die Lichter eines kleinen Ortes ausmachen, dessen Häuser sich auf einer kleinen Anhöhe gruppiert haben. Langsam nähert ihr euch der Siedlung, die von der Straße durchschnitten wird. Sie ist von einer Pallisade umgeben, die wohl vor einigen Kreaturen des Moores schützen kann, die aber kaum einem bewaffneten Angriff standhalten würde.*

*Als ihr die hölzerne Mauer fast erreicht habt, könnt ihr sehen, daß zwei Männer gerade dabei sind, ein großes Tor zu schließen.*

Die beiden Bewohner des Ortes werden die Helden zwar grüßen, aber aufgrund des schlechten Wetters wird es wohl bei einem schlichten Gruß bleiben. Fragen die Abenteuerer nach einer Herberge, streckt einer der Männer seinen rechten Arm aus und weist auf ein nahe gelegenes Haus, vor dem eine große Kutsche steht. Er murmelt irgendwas, aber die Helden können ihn nicht verstehen.

Schließlich haben die beiden Muhrwicker das Tor verschlossen und trotten auf die andere Seite des Ortes, wo auch das zweite Tor noch geschlossen werden muß.

*In der Hoffnung, in der Herberge etwas Warmes zu essen zu bekommen, geht ihr zu ihr herüber. Nachdem ihr die Pferde vor dem Gebäude angebunden habt, betretet ihr die Gaststube.*

*Wohlige Wärme schlägt euch entgegen und der Duft von Gebratenem liegt in der Luft. Noch bevor der Letzte von euch richtig eingetreten ist, steht ein rundlicher Mann vor euch und grinst euch freundlich an. Er hat eine Schürze um, die mit Flecken von Soße und Bier übersät ist. Seine übrige Kleidung ist in einem schlichten Grau gehalten. Auf seinem kahlen Kopf stehen Schweißperlen, und ab und an rinnt eine dieser Perlen die Glatze herab und tropft auf den durchnässten Kragen des grauen Hemdes.*

*"Herzlich willkommen. Bitte, tretet ein, legt eure nassen Jacken ab und wärmt eure kalten Glieder an meinem Feuer auf. Ein schmackhafter Braten wartet schon auf euch. Jerig, hilf den Herrschaften!"*

Der Mann schaut zu einem jungen Burschen, der auf der Türschwelle zwischen dem Gastraum und der Küche steht und die neuen Gäste neugierig anschaut. Kaum wurde er angesprochen, setzt er sich in Bewegung und müht sich, euch beim Ausziehen der Jacken zu helfen.

Die Helden werden glücklich über den offenen Kamin sein. Der Junge und der Wirt bemühen sich sehr, Stühle vor das Feuer zu schieben. Sitzen die Abenteuerer erst einmal, wendet sich der dickliche Mann mit freundlicher Stimme an einen von ihnen.

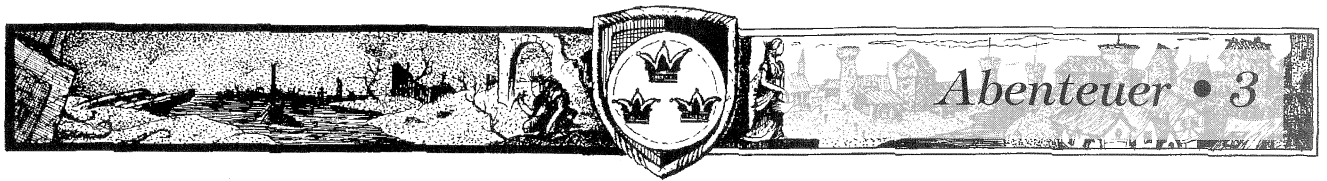
*"Womit kann ich dienen? Getränke? Oder soll es etwas zu essen sein? Nennt mir Euren Wunsch, und ich werde ihn erfüllen!"*

Die Speisen- und Getränkeauswahl des Lokales mit dem schönen Namen *"Phexens Einkehr"* ist nicht besonders groß, auch wenn man dies aufgrund der Ankündigungen von Oirhin Klunihnigg, dem Wirt und Besitzer des Hauses, vermuten könnte. Es gibt Braten oder Eintopf (beides 1 ST) und dazu drei verschiedene Sorten Bier (3-5 Kreuzer), einen sauren Wein (4 Kr) oder einen äußerst süßen und dickflüssigen Himbeersaft (1 Kr), der mit Wasser verdünnt werden sollte.

Natürlich können die Abenteuerer in der Herberge auch übernachten. Da sie nicht sonderlich voll ist, haben die Helden die Auswahl unter einem Einzelzimmer (2 ST) oder einem Doppelzimmer (3,5 ST). Die Räume sind ordentlich und sauber, und bei Bedarf wird ein kleines Kohlebecken hineingestellt, um ihn auch in der Nacht zu wärmen.

Helden, die zu sehr durchgefroren sind, können auch ein Bad nehmen, was sie allerdings 5 Kreuzer extra kostet.

Und auch an die Pferde der Helden soll gedacht werden. Der Dienstjunge



des Hauses wird sie in den Stall bringen und sie trocken reiben.

## Gäste des Hauses

Für den weiteren Verlauf des Abends, den die Abenteurer im Gasthaus verbringen werden, da es unablässig regnet, sollen nun die weiteren Personen vorgestellt werden, die ihr Schicksal in dieser Nacht teilen. Der Spielleiter muß dann entscheiden, ob es zu Gesprächen zwischen den Helden und den anderen Gästen kommt.

## Oirhin Klunihnigg

Oirhin ist seit 17 Jahren Besitzer der Herberge in Muhrwick, in der man eigentlich nur Durchreisende antreffen kann. Zusammen mit seiner Frau führt er das Geschäft, wobei sie von einem Knecht (Jerig) und einer Magd (Nadalle) unterstützt werden. Die eigenen Töchter der Wirtsehepaars sind nach Havena gegangen, um dort zu leben. Dort hält sich auch die Frau von Oirhin auf; sie besucht ihre Töchter.

Der Wirt von *"Phexens Einkehr"* ist ein ausgezeichnete Koch, der oftmals wundervolle Gerichte aufischt. Da er aber zur Zeit alles allein machen muß, sind die Speisen nicht so ausgefallen. Er ist sehr nett und bewirtet seine Gäste zurvorkommend.

Am liebsten redet er davon, daß er von einem eigenen Hotel in Havena träumt. Das Leben in Muhrwick gefällt ihm gar nicht - im Winter eisige Kälte, im Sommer Scharen von stechwütigen Mücken und im Herbst Regen.

## Balon Lubihn

Der Kutscher fährt seinen Vierspanner auf der Strecke zwischen Orbatal und Havena. Er ist ein alter Freund von Oirhin, weshalb er auf dem Weg nach Havena oftmals in Muhrwick anhält, um dort mit seinen Fahrgästen zu übernachten. Oirhin dankt es ihm mit freier Kost und Logis.

Der stämmige Mann ist sehr wortkarg und redet nur sehr selten mit anderen

Leuten. Er hofft, auf andere Leute so brummelig zu wirken, daß sie ihn in Ruhe lassen.

Gibt man ihm allerdings das eine oder andere Glas Bier aus, so kommt er schnell ins Reden und berichtet von den tollsten Fahrten, die er in den letzten 20 Jahren erlebt hat. Nur die wenigsten davon sind wirklich so gewesen, wie er sie seinen Zuhörern schildert.

Da Balon am nächsten Tag früh aufstehen muß, wird er auch zeitig auf sein Zimmer gehen.

## Ninal und Faladir

Die beiden Auelfen sind auf dem Weg nach Havena, um dort Verwandte zu treffen. Sie unterhalten sich in Isdira und legen keinen Wert darauf, sich mit anderen Leuten abzugeben.

Sollte sich ein Elf in der Heldengruppe befinden, könnte er das Eis brechen, denn mit einem Vertreter des eigenen Volkes reden Ninal und Faladir gern.

Sie sprechen dann über allerlei Belanglosigkeiten - *die Kräuternernte in diesem Jahr war einfach grauenvoll* - und vermeiden es, Havena ins Gespräch zu bringen. So wird niemand erfahren, weshalb die beiden Elfen auf den Weg in die albernsiche Hauptstadt sind. Auch sie gehen recht früh ins Bett.

## Talia Valorain

Die junge Dame kommt aus Otterntal und ist auf dem Weg nach Havena, um dort im Haus der Kurtisanen zu arbeiten und zu leben. Sie ist die Tochter eines verarmten Landadligen, auf dessen Leben sie nicht besonders stolz ist. Deshalb vermeidet sie es auch, einen Titel zu führen. Bei einem früheren Besuch in Havena, hatte sie das Kurtisanenhaus besucht und bekam von Elwene Aranöl das Angebot, dort zu leben. Als sie nun in Otterntal ein Problem mit einem Verehrer bekam, trat sie Reise nach Havena an.

Talia ist ein bildhübsches Mädchen, das die Blicke aller Männer - also auch

der Helden - auf sich zieht. Sie ist äußerst freundlich und gebildet. Doch allzu aufdringlichen Verehrern wird sie schnell deutlich machen, daß sie nicht bei ihr landen können. Meist wendet sie sich dann an andere Männer, die das ängstlich Kind gern verteidigen wollen.

In *"Phexens Einkehr"* wird sie mit einem älteren Herren namens Palos Erntfreund an einem Tisch sitzen und sich mit ihm unterhalten.

Die zukünftige Kurtisane läßt sich gern von den Helden einladen und unterhalten. Sie hat kein Problem damit, länger wach zu bleiben, doch wenn es zu einer rahjagefälligen Nacht kommen soll, muß ein männlicher Held schon sehr viel Charme und Geld versprühen ...

## Palos Erntfreund

Der ältere Mann ist ein Geweihter der Peraine, der zum Meinungsaustausch nach Havena will. Auf seiner Reise von Winhall hierher, hat er so manche Ernte gesegnet, weshalb er viele Wochen unterwegs war.

Palos ist ein freundlicher alter Mann, der für alle Probleme ein offenes Ohr hat. Er ist gern in Gesellschaft, weswegen er sich gern mit den Helden bei einem Becher Bier über Peraine und die Welt unterhält. So erzählt er dann auch, daß er den ganzen Winter über in der Hauptstadt Albernias bleiben will, denn eine Rückreise in der eisigen Jahreszeit ist nichts mehr für seine alten Knochen.

Mit dem Hinweis auf sein Alter wird er sich dann auch bald verabschieden und in sein Bett gehen.

## Ulwan Dernaigg

Ulwan ist ein Mann, dessen Alter die Helden mit etwa 30 schätzen würden. Seine Kleidung ist bunt und an seinem Hut, der an der Rücklehne seines Stuhles hängt, sind auffällig bunte Federn befestigt. Daneben hängt in einer schlichten Scheide ein Rapier.

Ulwan hat lange dunkle Haare und trägt einen buschigen Vollbart. Seine



Augen schauen sich manchmal diebisch in dem kleinen Gastraum um, so als prüfe er die Leute, die sich zusammen mit ihm hier aufhalten.

Der junge Mann, den jeder Held sofort als Streuner erkennen kann, sitzt allein an einem Tisch und würfelt ständig mit drei Würfeln. Nebenbei trinkt er schon seit geraumer Zeit an einem einzigen Becher mit Wein.

Da Ulwan ein Mann der Nacht ist, wird er sich gern mit den Helden abgeben. Er erzählt dann, daß er auf dem Weg nach Havena ist, um dort sein Glück zu finden. Dabei lächelt er schelmisch. Um die Langeweile an diesem öden Ort zu besiegen, wird er den Abenteurern anbieten, mit ihnen zu würfeln. Da er nicht mehr besonders viel Geld hat - zumindest behauptet er das - wäre es ihm lieb, lediglich um Kreuzer oder gar Heller zu spielen.

Ulwan spielt gern und gut falsch, um so seine Reisekasse ein wenig aufzubessern. Sollten die Helden noch recht unerfahren sein, wird er ihnen ein wenig ihres Geldes abnehmen, wobei er zu einem späteren Zeitpunkt auch um Silbertaler spielen möchte. Es sei dem Spielleiter überlassen, wie er dieses Glücksspiel handhabt, er sollte aber Ulwan gewinnen lassen.

Bei Ulwan Dernaigg handelt es sich bei weitem nicht um einen armen Streuner, der sich mit Glücksspielen über Wasser hält. Er ist ein wohlhabender Dieb aus Havena, der gerade von einem erträglichen Beutezug aus Orbatal kommt. Sein richtiger Name ist Lhurnin Wanuihn, und er gehört der Diebesvereinigung der Gelben Seerose an (eine Beschreibung dieser Diebesbande befindet sich in den *Havena-Ergänzungen 2 - Licht und Schatten*).

Er hat in dieser Nacht vor, die beiden Elfen zu überfallen, von denen er weiß, daß sie - aus welchen Gründen auch immer - einen Beutel mit wertvollen Edelsteinen bei sich tragen. Um von sich selbst abzulenken, wird er aber alle Gäste des Hauses ausrauben, natürlich auch sich selbst.

Da er sehr vorsichtig ist, bereitet er diesen Coup sehr gut vor. Und so bekommt jeder im Haus, sogar die Magd und der Knecht, ein Schlafmittel verabreicht, das für einen sehr tiefen Schlaf sorgt. Am nächsten Morgen gibt es dann ein böses Erwachen ...

## Böses Erwachen

Wenn die Helden am nächsten Morgen wach werden, können sie schnell feststellen, daß sie ausgeraubt worden sind. Wertgegenstände fehlen selbst dann, wenn sie am Körper getragen wurden.

Den Helden fehlt fast alles, was sie an kostbaren Dingen bei sich hatten: Dukaten, Silbertaler und Edelsteine, sowie besonders wertvoll erscheinende Dinge wie Waffen oder kostbare Kleidungsstücke. Von dem Pergament, das sie überbringen sollen, fehlt lediglich der funkelnde Rubin, der als Siegelstein fungiert hatte. Das Dokument selbst ist noch da.

Verlassen die Abenteurer schließlich wutentbrannt ihre Zimmer, werden sie schnell feststellen, daß auch die anderen Gäste bestohlen worden sind. Während die beiden Elfen seltsam aufgewühlt sind, steht Talia nur schluchzend in ihrer Tür, wobei sie vom Perainegeweihten getröstet wird. Ulwans laute Stimme ist aus dem Gastraum zu hören. Offenbar hat er einen lauten Disput mit dem Wirt, der ganz kleinlaut vor dem stattlichen Streuner steht und ihm klarzumachen versucht, daß auch er bestohlen wurde, während Ulwan ständig davon redet, daß er nun überhaupt kein Geld mehr hätte und sein schöner Hut auch gestohlen worden sei.

Nach einer Weile steht fest, daß jedem Gast in "*Phexens Einkehr*" bestohlen wurde.

## Spurensuche

Die Helden werden natürlich versuchen herauszufinden, von wo der Dieb gekommen ist. Naheliegender ist hierbei, daß es sich um einen Bürger des Ortes

Muhrwick handelt. Doch schon bald finden die Helden etwas, das diesen Verdacht beiseite räumt: in jedem Zimmer befindet sich irgendwo eine getrocknete Blüte. Mittels einer gelungenen *Planzenkunde-Probe* oder dem Wissen des Perainegeweihten läßt sich die Pflanze als gelbe Seerose identifizieren.

Waren die Helden schon einmal in Havena, so können sie eine *Gassenwissen-Probe* machen. Bei Gelingen wissen sie, daß es sich um das Zeichen einer besonders frechen Diebesbande handelt (Beschreibung der Diebe der Gelben Seerose in den *Havena-Ergänzungen 2 - Licht und Schatten*). Wissen die Helden nichts davon, können ihnen Ulwan oder Oirhin weiterhelfen.

Etwas später können sie dann entdecken, daß einer der Glasscheiben im Obergeschoß eingeschlagen wurde. Wie der Dieb von außen dorthin gelangt ist, bleibt schleierhaft, doch Ulwan und auch ein Held mit einem hohen *Klettern-Wert* halten es für möglich, das Fenster auch ohne Leiter zu erreichen.

Schauen die Abenteurer unter dem Fenster nach Spuren, müssen sie schnell enttäuscht aufgeben. Offensichtlich hat der anhaltende Regen alle Spuren verwischt. Auch ansonsten lassen sich keine Spuren finden, weder auf den Wegen der Stadt, noch an der Palisade.

Mehr Hinweise sind vorerst nicht zu finden. Es sollte den Helden klar werden, daß sie von einem ungeheuer dreisten und geschickten Dieb bestohlen wurden. Talia hatte ihre Brillantbroche unter dem Kissen versteckt und wurde doch nicht wach.

## Frühstück

Schließlich zaubert der Wirt ein hervorragendes Frühstück auf den Tisch. Er erzählt mindestens ein Dutzend Male, wie froh er darüber sei, daß seine Frau ihren kostbaren Schmuck mit nach Havena genommen hätte. Der Verlust von 75 Dukaten trifft ihn zwar schwer, doch seine meisten Ersparnisse sind sowieso bei einer Bank in Havena deponiert.

Talia hört überhaupt nicht mehr auf zu weinen, denn bei der Brosche, die ihr gestohlen wurde, hatte es sich um ein Geschenk ihrer geliebten Großmutter gehandelt.

Palos Erntfreund ist vollkommen entsetzt darüber, daß ihm jemand die Spenden der Bauern gestohlen hat - immerhin 24 Dukaten und ein wenig Kleingeld.

Balon ist von allen noch der Gelassenste. Ihm wurde lediglich 17 Silbertaler gestohlen, das kann er verkraften.

Die beiden Elfen erzählen nicht recht, was ihnen abhanden gekommen ist, doch sie meiden die anderen Gäste und unterhalten sich ständig in Isdira, wobei sie darauf achten, daß niemand sie belauscht. Ihre Gesichter haben ihre Fröhlichkeit verloren, und eine *Menschenkenntnis-Probe* läßt erkennen, daß sie sehr besorgt sind. Werden sie daraufhin von den Helden angesprochen, reden sie sich mit privaten Problemen heraus, die niemanden sonst etwas angingen.

Ulwan beklagt in erster Linie den Verlust seines Hutes, der ihn, nach eigenen Angaben, 15 Dukaten gekostet hat. Außerdem ist ihm all sein Geld gestohlen worden - das er vielleicht am letzten Abend von den Helden gewonnen hat.

Es bleibt den Abenteurern überlassen, ob auch sie erzählen wollen, was ihnen abhanden gekommen ist.

Nach dem Frühstück verkündet Oirhin dann, daß ihm die Unannehmlichkeiten seiner Gäste sehr leid taten. Er möchte deshalb keinerlei Bezahlung von ihnen haben. Dann steht Balon auf und bittet seine Fahrgäste, die Kutsche zu besteigen. Wenig später bricht sie nach Havena auf.

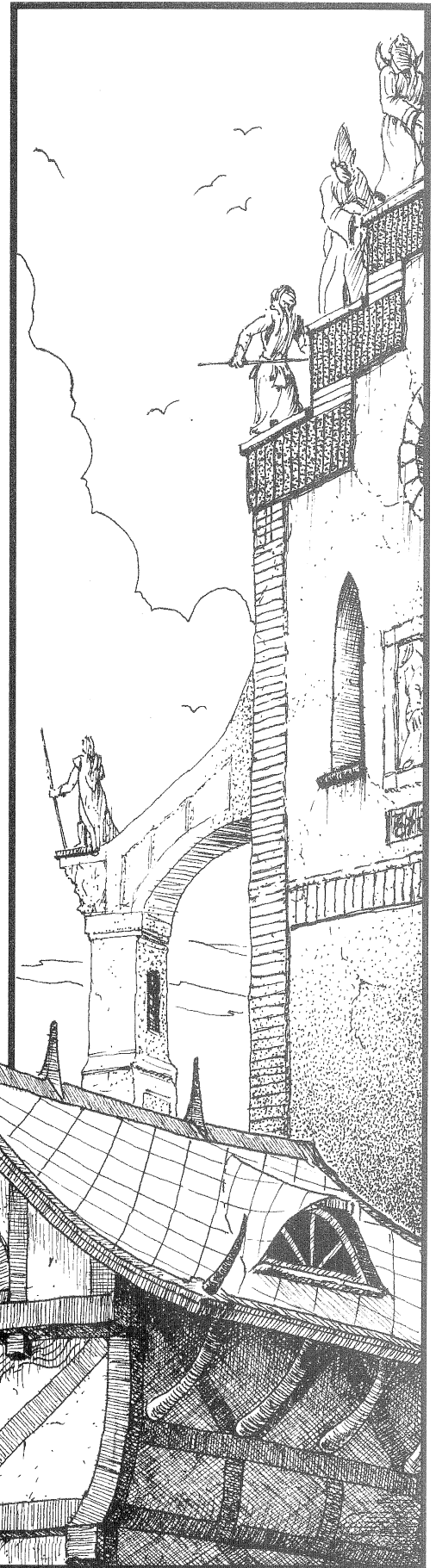
Nun können auch die Helden aufbrechen, wobei sie wahrscheinlich eine riesige Wut verspüren werden. Zum Glück sind ihre Pferde nicht gestohlen worden, so daß sie den mühsamen Weg nach Havena nicht zu Fuß zurücklegen müssen.

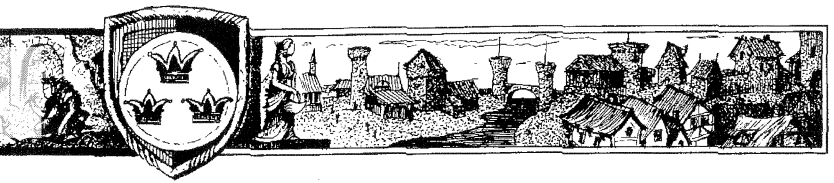
Ein Hinweis noch. Es kann sein, daß die Helden noch ganz anders reagieren. In diesem Fall sollte der Spielleiter ein wenig improvisieren. Sie können ruhig das ganze Gasthaus durchsuchen, können die Dorfbevölkerung ausquetschen, ihre Wertgegenstände bekommen sie so nicht wieder.

## Havena

Der Weg nach Havena ist nicht mehr weit, und da nach langer Zeit einmal wieder die Sonne durch die finsternen Wolken bricht, kommen die Helden einigermaßen gut voran. Es sei der Gruppe überlassen, ob sie mit der Kutsche nach Havena reist, oder ob sie allein in die Stadt reiten.

*Endlich erreicht ihr Havena und eure müden Knochen schreien nach einem belebenden Bad. Am Großen Tor, dem ihr euch gerade nähert ist nicht besonders viel los. Offenbar ist aufgrund der verregneten letzten*





Wochen niemand bereit, sich auf die dreckigen albernischen Straßen zu wagen.

*Die vier Wachposten schauen euch interessiert an, und einer von ihnen hebt die Hand und fordert euch auf, anzuhalten.*

*"Guten Tag, die Herrschaften! Könnten Sie kurz absteigen, um mir ein paar wichtige Fragen zu beantworten!"*

Bei dem wortführenden Gardisten handelt es sich um einen Weibel, was ein Held mit einem *Kriegskunst*-Wert von 5 oder höher sofort erkennt. Er wird den Helden die üblichen Fragen stellen:

*"Führen Sie magische Gegenstände mit sich?"*

*"Sind sie im Besitz eines Kriegerbriefes, der Ihnen das Tragen von Zweihandwaffen gestattet?"*

*"Was wollen Sie in der Hauptstadt Albernias und wie lange bleiben Sie?"*

*"Sind Sie ein Zauberer oder sind sie in den arkanen Künste bewandert?"*

Der Spielleiter sollte sich ruhig weitere Fragen ausdenken. Schließlich verlangt der Gardist von jedem Helden eine Torsteuer von 1 Silbertaler, die jeder Fremde, der nicht aus Havena stammt, zahlen muß.

Wahrscheinlich haben die Helden gar kein Geld mehr in der Tasche, weshalb sie zunächst ein Pfand am Tor hinterlegen müssen (wahrscheinlich eine gute Waffe). Wenn sie das Geld nicht bis zum Sonnenaufgang zum Tor gebracht haben, geht der Pfand in den Besitz der Stadt Havena über...

Schließlich dürfen sie das Tor passieren und sind nun auf sich gestellt. Da viele Abenteurer immer gern erst einmal in eine Taverne gehen, muß nun der Spielleiter ein wenig improvisieren.

Denkbar ist, daß die Helden folgende Sachen erledigen wollen:

Den Diebstahl bei der **Garde** anzeigen, in den **Ingerimtempel** gehen oder sich

gleich auf eigene Faust auf die Spur der Diebe machen.

## Bei der Garde

Die Gardisten, zwei junge Unteroffiziere, hören sich die Sorgen der Helden gerne an und schreiben auch einiges auf. Doch schlußendlich werden sie ihnen klar machen, daß sie Opfer der *Diebe der Gelben Seerose* geworden sind. Und deren Missetaten werden in aller Regel nicht aufgeklärt. Man werde aber alles tun, um die persönlichen Dinge der Abenteurer wiederzufinden.

## Auf eigene Faust

Selbst wenn sich die Helden ein wenig in Havena auskennen, weil sie vielleicht schon einmal hier waren, oder in der Hauptstadt Albernias geboren wurden, werden sie es schwer haben, den Dieb auf eigene Faust zu finden.

Da nicht vorhersehbar ist, wie die Helden diese Aufgabe bewerkstelligen wollen, sollte der Spielleiter vorerst nur auf die Ideen der Charaktere reagieren, wobei sie allerdings keinen Schritt vorwärts machen. Den häufigsten Satz, den sie hören werden, ist:

*"Die Gelbe Seerose hat eure Sachen, dann findet euch damit ab, sie niemals wieder zu sehen."*

Natürlich bekommen sie auch noch andere Aussagen zu hören, die aber kaum weiterhelfen können:

*"Die Diebe der Gelben Seerose brechen nur bei den Reichen ein. Sie verteilen ihre Beute unter den Armen im Orkendorf."*

Dieser Hinweis ist vollkommen falsch. Er bringt die Helden aber ins Orkendorf, wo sich so manche Diebesbande um die Reichtümer der Durchreisenden kümmert. Leute, die dort angesprochen werden, könnten folgende Information geben:

*"Mann, ich kenne die Krähen, die Ratten und die Otter, alles üble Banden, die ver-*

*suchen unser Viertel in ihre Klauen zu bekommen, aber die Gelbe Seerose hat hier noch niemals zugeschlagen. Sucht hier nicht weiter ..."*

Mit ein wenig Glück treffen sie auf einen Dieben, der zu irgendeiner der Banden gehört.

*"Die Seerose ist keine Bande. Wahrscheinlich ist es ein einzelner Dieb, der Spaß daran hat, die Reichen zu beklauen. Aber der muß inzwischen so reich sein, daß er bestimmt nicht mehr im düsteren Orkendorf lebt ..."*

Abenteurergruppen, die besonders gründlich vorgehen, werden vielleicht auch der Redaktion der *Havena-Fanfare* einen Besuch abstatten. Sie werden dort von einem Mitarbeiter empfangen, der ihnen folgendes erzählen kann:

*"Seit mehr als 10 Jahren gibt es nun Einbrüche und Überfälle, die alle die Handschrift der Gelben Seerose tragen. Es werden immer reiche Leute, meist aus den Vierteln Ober- und Unterfluren, überfallen. Am nächsten Morgen finden sie dort, wo noch am Tag zuvor ihr behüteter Schatz gelegen hatte, eine Gelbe Seerose; entweder getrocknet oder frisch. Auffällig ist, daß sie es offenbar auf Rubine abgesehen hat, denn in den meisten Fällen wurden genau diese Edelsteine gestohlen."*

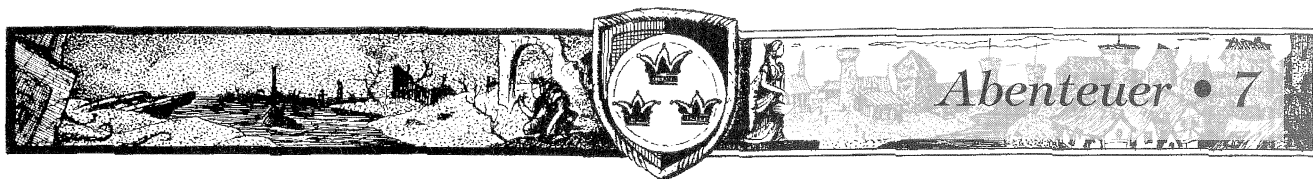
*Die Garde hat viel versucht, der Bande - und ich bin mir sicher, daß es sich um eine Bande handelt - dingfest zu machen, aber bisher haben sie noch keinen der Diebstähle aufklären können."*

*Tja, Vermutungen gibt es viele, Spuren nur sehr wenige. Ich denke nicht, daß ihr eure Sachen zurückbekommen werdet, so leid es mir tut."*

Offensichtlich brauchen die Helden Hilfe ganz besonderer Art. Vielleicht lohnt es sich ja, um göttlichen Beistand zu bitten ...

## Im Ingerimtempel

*Als ihr durch das große Tor in den Tempelinnenraum kommt, fällt euch als*



*erstes das große Becken in der Mitte der Halle auf, in dem Kohle und Holz verbrennen. Dementsprechend ist es sehr warm und sofort bilden sich auf eurer Stirn Schweißperlen. Schon wenige Augenblicke später betritt durch eine der hinteren Türen ein Zwerg die Halle, der schnell auf euch zukommt.*

*"Seid willkommen in der Halle des ewigen Feuers. Möge Ingerimm euren Weg ewiglich beschützen. Was kann ich für euch tun?"*

Wenn die Helden nun berichten, daß sie eine Botschaft für den Geweihten haben, zeigt sich der Gottesmann sehr erfreut. Doch seine Miene verfinstert sich sofort, wenn er feststellt, daß der Siegelstein nicht mehr an seinem Platz ist. Sofort blickt er die Helden fragend an und läßt sich dann die ganze Geschichte erzählen. Schließlich, nachdem er auch den Brief gelesen hat, flucht er fürchterlich und wünscht dem Dieb des Steines alles mögliche Schlechte.

*"Ihr müßt den Stein wiederfinden, meine Freunde", sagt er endlich und blickt euch auffordernd an. "Es handelt sich um einen heiligen Stein, den zu überbringen euer eigentlicher Auftrag war. Es ist durchaus wichtig, daß er zurückbeschafft wird, und da ihr nicht richtig auf das "Feuer von Thabarin" aufgepaßt habt, ist es nur recht, wenn Ingerimm von euch die Wiederbeschaffung verlangt."*

Ingeros Feuersturm, der Oberpriester des Schiedegottes in Havena, läßt keinen Zweifel daran aufkommen, daß es eine heilige Pflicht der Helden sei, den Stein zurück zu bringen. Selbstverständlich läßt er nicht mit sich über irgendwelche Belohnungen sprechen - schließlich haben sie längst eine bekommen. Er erklärt sich aber bereit, den Helden eine Summe von 10 Dukaten zur Verfügung zu stellen, die sie allerdings zurückgeben müssen.

Und dann sind die Abenteurer ganz auf sich allein gestellt, und was das bedeutet, wurde ja bereits angedeutet (siehe auch *Auf eigene Faust*). Auch der Ingerimm-priester weiß nicht, wo die Helden mit der Suche anfangen könnten, so daß sie

sich etwas einfallen lassen müssen, wollen sie den Rubin wiederfinden.

Der Spielleiter muß nun wieder auf die Aktionen der Spieler reagieren und mit Hilfe seines Materials über Havena ein wenig improvisieren (siehe auch *Auf eigene Faust*). Sollte dieses Material zu dürftig für eine gut gespielte erfolglose Suche sein, reicht es, der Gruppe zu erklären, daß nichts von dem, was sie versuchen, sie auch nur ein wenig weiter bringen würde. Schließlich hilft ihnen eine zufällige Begegnung weiter.

## Eine alte Bekannte

Der Meister sollte es irgendwann (nach zwei oder drei Tagen) arrangieren, daß die Helden auf den Marktplatz gehen. Vielleicht haben sie ja einen heißen Tip bekommen.

Während sie zwischen den Tischen der Händler umhergehen, werden sie plötzlich von einer Stimme angesprochen, die ihnen bekannt vorkommen könnte.

*"Hallo, Freunde. Nett, euch wieder zu sehen. Wie ist es euch in den letzten Tagen ergangen?"*

Vor den Helden steht Talia Volarain. Sie trägt hübsche Kleidung und hält in ihrem Arm einen Korb, in dem sich verschiedene Sorten Gemüse befinden. Freundlich lächelt sie die Abenteurer an, und noch bevor diese antworten können, werden sie von der jungen Frau eingeladen, mit ihr in der nächsten Taverne am Rande des Marktplatzes etwas zu trinken.

Während des Gespräches wird sich Talia in aller Ruhe die Geschichte der Helden anhören. Und kann ihnen dann folgendes berichten:

*"Erinnert ihr euch noch an die beiden Elfen, die mit uns im Weghaus bestohlen wurden? Sie waren gestern bei Frau Elwene Aranöl und haben sich lange unterhalten. Ich glaube, sie haben mich nicht wieder erkannt, jedenfalls haben sie nicht mit mir gesprochen. Als ich meiner Gönnerin einmal wieder einen Krug mit*

*Wein gebracht habe, konnte ich ein paar Brocken des Gespräches verfolgen. Frau Elwene sagte zu den beiden Elfen etwa folgendes: Wenn ihr gute und teure Edelsteine kaufen wollt, dann geht morgen Abend ins Haus der Künste. Aus zuversichtlicher Quelle weiß ich, daß dort morgen einige besonders hübsche Stücke verkauft werden sollen...*

*Vielleicht handelt es sich ja um Diebesware, und es könnte ja sein, daß sich dieser Edelstein der Ingerimmleute auch dort verkauft werden soll.."*

Mehr weiß Talia nicht zu berichten. Sie hat auch nicht die leiseste Ahnung, wo sich das *Haus der Künste* befinden könnte, schließlich lebt sie erst seit kurzer Zeit in Havena.

Nach einem zweiten Getränk, das den Charakteren wiederum spendiert wird, erhebt sich Talia und verabschiedet sich von den ihnen.

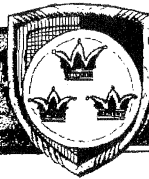
## Das Haus der Künste

Dieses alte Haus, das sich in der unmittelbaren Nähe des Stadtparks befindet, ist vielen Bewohnern der Stadt bekannt, auch wenn nur die wenigsten von ihnen schon einmal dort waren. Deshalb wird es den Helden auch nicht schwer fallen, es zu finden.

Kommen die Helden bei dem Haus an, finden sie das Gebäude verschlossen vor. Auch mehrmaliges Klopfen mit dem seltsamen Türklopfer führt nicht dazu, daß ihnen geöffnet wird.

Der Spielleiter sollte an dieser Stelle für jeden Helden einen *Sinnesschärfeprobe +15* machen. Gelingt sie, entdeckt einer der Charaktere, daß die kleine Gruppe beobachtet wird. An einer Hausecke etwas 30 Schritt weiter steht eine Person, die aufmerksam das Treiben vor dem *Haus der Künste* beobachtet. Wollen sie die Helden der Person nähern, verschwindet sie.

Jeder Held, der den Fremden betrachtet hat, kann mittels einer *Klugheitsprobe +6* feststellen, daß es sich um einen der



beiden Elfen aus der Wegestation gehandelt hat. Sollten die Charaktere versuchen, sich der Person zu nähern, verschwindet sie, wobei keine Chance besteht, sie erfolgreich zu verfolgen.

Anschließend bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig, als sich vor dem *Haus der Künste* auf die Lauer zu legen, um auf dessen Bewohner zu warten.

**Anmerkung:** Eine Beschreibung des *Hauses der Künste* befindet sich bei den *Öffentlichen Gebäuden* ab Seite 1. Sie wird für die folgenden Abschnitte benötigt.

## In der Abenddämmerung

Lange Zeit tut sich an dem Haus nichts. Als es schließlich zu dämmern beginnt, nähert sich dem Gebäude eine Gestalt in einem weiten Kaputzenmantel und geht zu Tür. Augenblicke später öffnet sich diese und der Fremde tritt ein. Wollen die Helden ihr Glück nun noch einmal versuchen, werden sie wieder nicht eingelassen.

Nachdem es noch etwas dunkler geworden ist, kann man erkennen, daß die Fenster der großen Halle (E1) ein wenig erleuchtet sind. Da es sich aber um bunte Mosaikfenster handelt, können die Helden nur schemenhaft erkennen, daß sich darin zwei Personen aufhalten.

### Meisterinformationen:

Bei den beiden Personen im Innern des *Hauses der Künste* handelt es sich um dessen Besitzer Rhudon Hjaic und um den Streuner Ulwan Dernaigg, den die Abenteurer aus der Wegestation vor Havena kennen. Ulwan, der ja in Wirklichkeit Lhurnin Wanuihn heißt, ist in dieses Gebäude gekommen, um dem Besitzer ein paar Bücher abzukaufen, die er vor einigen Wochen in der Bibliothek entdeckt hatte.

Er hatte Rhudon Hjaic schon sehr viel Geld geboten, um die Schriftstücke zu erhalten, doch der hatte stets abgelehnt. Nun, da Ulwan den Beutel mit Edelsteinen von den Elfen in seinem

Besitz hat, hofft er, Rhudon doch noch umstimmen zu können. Der Beutel selbst wird nämlich von unzähligen unbekannten Schriftzeichen geziert, und auch das Siegel, das verhindert, daß das Band, das den Beutel verschließt, geöffnet werden kann, trägt eine sonderbare Rune. Da Ulwan weiß, daß der Besitzer der *Hauses der Künste* an allem interessiert ist, das geheimnisvoll wirkt, glaubt er die erhofften Bücher schon fast in seinem Besitz. Doch es soll anders kommen ...

Während die Helden noch vor dem Haus warten und verzweifelt versuchen ins Innere zu blicken, geschieht etwas Verhängnisvolles. Ulwan entfernt das Siegel vom Beutel und beschwört somit eine Katastrophe herauf.

Das erste, was die Helden mitbekommen, ist, daß das Licht von einem Augenblick zum nächsten erlischt. Dann sind gellende Schreie und lautes Gepolter zu hören. Schließlich wird es Momente später ganz leise.

Wahrscheinlich werden die Charaktere nun versuchen, in das Haus zu gelangen. Gelingt ihnen zusammen eine Probe auf ihre *Körperkraft* + 20 (alle Helden würfeln und versuchen den Malus auszugleichen), können sie die Tür gewaltsam aufbrechen.

Steht die Tür dann offen, huschen zwei Gestalten, die die Helden grob anrempeeln, an ihnen vorbei und verschwinden im Stadtpark.

Brechen die Abenteurer die Tür nicht auf, geht wenig später eines der Mosaikfenster zu Bruch, als eine Gestalt aus dem Inneren des Hauses dadurch ins Freie springt, gefolgt von einer weiteren Kreatur. Beide verschwinden im Stadtpark.

## Finstere Räume

Egal, wie die Helden in das *Haus der Künste* gelangen, sie stehen zunächst im Dunkeln und können kaum etwas sehen. Das nächste, das auffällt, ist ein unangenehmer Geruch nach Schwefel

und Fäule. Zudem scheint es in dem Haus recht kalt zu sein; die Abenteurer bekommen unwillkürlich eine Gänsehaut.

Die Charaktere sollten sich schnell eine Lichtquelle besorgen, denn sonst werden sie überhaupt nichts erkennen können. Schließlich können sie mit der Durchsuchung des Hauses beginnen.

### Meisterinformationen:

Als Ulwan das Siegel des Beutels entfernte, um an die vermeintlichen Edelsteine darinnen zu gelangen, befreite er drei unheimliche Kreaturen, die den unwissenden Dieb und den Besitzer des Hauses der Künste sofort angriffen.

Während zwei der Wesen in den Stadtpark, blieb das dritte im Haus.

Für die nun folgende Durchsuchung des Gebäudes, sollte sich der Spielleiter die Beschreibung des *Hauses der Künste* vornehmen. Hier im Abenteuer wird nur auf die Räume eingegangen, die sich von der dortigen Beschreibung unterscheiden.

### E1 Die große Halle

Die Tische im hinteren Teil des Raumes sind umgeschmissen. Auf dem Boden liegt ein silberner Kerzenständer, aus dem die Kerzen herausgefallen sind. Unter einem der umgestürzten Tische liegt der leblose Körper von Ulwan, dessen Augen weit aufgerissen sind. Die Verletzungen, die er am Kopf und am Oberkörper hat, scheinen von langen Krallen zu stammen. Ein gewaltiger Hieb muß den Dieb ins Reich der Toten geschickt haben.

In die Ecke zwischen Kamin und Wand hat sich Rhudon Hjaic gekauert. Auch er weist eine schreckliche Wunde auf, ist aber noch am Leben - allerdings ohne Bewußtsein.

Nach etwas längerer Suche können die Charaktere auch noch einen kleinen schwarzen Lederbeutel entdecken, der seltsame Schriftzeichen trägt. Daneben liegen ganz feine Kristallsplitter. Keiner von ihnen wird diese Schrift entziffern

können, sie ist selbst den gelehrtesten Magiern Aventuriens unbekannt.

Der Spielleiter sollte die Helden ein wenig machen lassen, was sie wollen. Schließlich können sie aus dem Wohnteil des Hauses (E3) ein Geräusch hören, das an eine herunterfallende Pfanne erinnert.

Die Tür zum Flur (E2) steht weit offen. Bei genauerer Betrachtung sind Kratzspuren zu entdecken.

### E3 Küche

Während sich die Helden diesem Raum noch nähern, hören sie ein lautes Scheppern. Offensichtlich hat jemand einen Topf an die Wand geworfen.

Treten die Abenteurer vorsichtig näher - die Tür zum Raum steht offen - können sie zunächst zwei grünlich leuchtende Punkte ausmachen. Es handelt sich um die Augen eines Wesens, das auf dem Tisch sitzt und mit seinen Krallen Essensreste aus einem Topf kratzt.

Sowie die Kreatur die Helden bemerkt, wirft sie den Topf zur Seite und stürzt sich auf den ersten Abenteurer. Es kommt zu einem Kampf.

### Die Werte der Kreatur:

MU: 19; AT: 17; PA: 12; LE: 80; RS: 3; TP: 4W+6; AU: 100; MR: 15; MK: 60

**Bemerkung:** Einfache Waffen richten nur halben Schaden an. Lediglich magische und geweihte Waffen zeigen volle Wirkung.

Das Wesen kämpft nur drei Kampfunden lang und tritt dann den Rückzug an. Es schwebt über die Köpfe der Helden hinweg in die **große Halle**. Sofort hören die Abenteurer lautes Kreischen, denn einige Passanten waren mutig genug, um sich mit Laternen in den Händen das Haus zu betreten, um nach dem Rechten zu sehen. Panisch ergreifen sie beim Anblick der Kreatur die Flucht, woraufhin das Wesen in das Obergeschoß schwebt, wo es den Blicken der Charaktere entschwindet.

### Obergeschoß

Als erstes nistet sich die Kreatur in der Bibliothek (O4) ein und reißt nahezu alle Schriftstücke aus den Regalen. Dann schwebt es ab und an den Wänden der Empore (O1) entlang und entflammt mit seinen Krallenspitze sämtliche Kerzen, so daß es recht hell - auch in der großen Halle - wird.

Der Spieler muß



entscheiden, wo er den nächsten Kampf gegen das Wesen stattfinden lassen will. Die Räume O3 und O5 stehen dabei nicht zur Verfügung, da sie abgeschlossen sind. Es sollte aber zunächst ein Katz und Maus - Spiel stattfinden, da sich das Wesen erst einmal nicht einem Kampf stellen möchte. Doch schließlich sprechen die Waffen.

### Ninal und Faladir

Da die Kreatur Helden der 2. - 5. Stufe eindeutig überlegen ist, wollen wir schnell für ihre Rettung sorgen. Während sich die Abenteurer einen erbitterten Kampf mit dem Wesen liefern, wird es plötzlich von einem grellen Blitz getroffen und damit auf den Boden geschleudert.

Blicken sich die Charaktere um, sehen sie in der Tür (oder am zerborstenen Fenster) zwei Elfen stehen. Als sich die Kreatur gerade aufrappeln will, löst sich aus der Hand des einen Elfen ein weiterer Blitz und trifft sein Ziel, woraufhin

die Kreatur regungslos am Boden liegen bleibt. Schnell sind die beiden Elfen bei ihr und legen ihr seltsame Handfesseln an. Gleich darauf stecken sie das Wesen in einen schwarzen Sack und wenden sich zum Gehen.

Die Helden wollen sicherlich erfahren, was mit dem beiden Elfen los ist, doch diese bleiben schweigsam und wollen so schnell wie möglich gehen. Schließlich sagen sie folgendes:

*"Treffst uns morgen zur Mittagsstunde im Stadtpark am See. Und kein Wort über uns."*

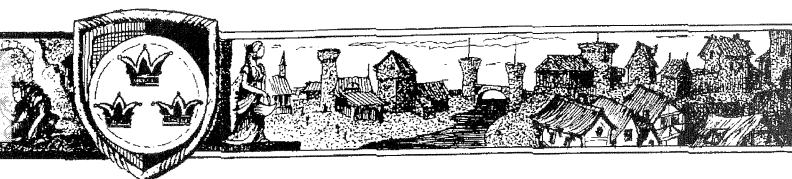
Dann verschwinden sie, nicht, ohne den Helden vorher den Rat gegeben zu haben, ebenfalls das *Haus der Künste* zu verlassen.

Folgen sie dem Rat, können sie kurze Zeit später beobachten, wie 6 Gardisten zu dem Haus kommen, um dem abendlichen Spektakel auf den Grund zu gehen.

Blieben sie, um vielleicht dem verletzten Rhodon Hjaic zu helfen, erleben sie das Eintreffen der Garde im Inneren des Hauses.

Sie müssen nun endlose Verhöre über sich ergehen lassen, erst im *Haus der Künste*, schließlich in der *Garnison*. Da sie allerdings tatsächlich unschuldig sind, wird man sie tief in der Nacht gehen lassen, auch wenn einige Unteroffiziere sie lieber eingesperrt hätten. Auf jeden Fall sollen sie die Stadt Havena nicht verlassen.

Für den Fall, daß die Helden beschließen, die Elfen durch die immer dunkler werdenden Straßen zu verfolgen, sollte sich der Spielleiter anhand der Stadtkarte von Havena eine Route ausdenken, die die beiden Elfen in die Nähe des *Rahjatempels* führt. Zunächst können die Abenteurer ihren Rettern noch eine Weile folgen, doch schließlich verlieren sie sie aus den Augen, so daß ihnen nichts anderes übrig bleibt, als auf den nächsten Tag zu warten.



## Ein neuer Fluch

Am nächsten Tag werden die Helden aller Wahrscheinlichkeit nach in den Stadtpark gehen wollen. Doch so einfach, wie sie sich das vorstellen ist das nicht.

Zunächst einmal müssen sie sich durch eine Menschenmasse drängeln, die die Wege um den Park herum verstopft. Alle schauen aufgeregt zum Stadtpark hin, der von einer etwa 4 Schritt hohen Mauer aus Dornenbüschen umgeben ist. Erreichen sie dann schließlich den Rand des Parks, müssen sie erkennen, daß eine Vielzahl von Soldaten um ihn herum postiert wurde. Sie sollen verhindern, daß einer der Bürger den Ranken zu nahe kommt.

Während die Abenteurer nun dastehen und überlegen, was zu tun sei, können sie die Havener reden hören. Alle sprechen davon, daß der Park nun wohl wieder verflucht sei. Viele von ihnen bedauern, daß Bard Cheannard nicht mehr am Leben sei. Der hätte sich der Gefahr sicherlich gestellt.

Erkundigen sich die Charaktere nach dem Fluch, bekommen sie von mehreren Schaulustigen die Geschichte des Parks erzählt, wobei jeder eine andere Version zu erzählen hat..

Der Spielleiter kann alles Wichtige über den Park unter den *Öffentlichen Gebäuden* ab Seite 17 finden. Die dortige Geschichte kann gern ein wenig ausgeschmückt werden.

Die Helden wissen nun, daß es erst einmal unmöglich sein wird, den Stadtpark zu betreten. Daher ist anzunehmen, daß sie Ausschau nach den beiden Elfen halten. Nach einer ganzen Weile und einer gelungenen *Sinnesschärfeprobe* können sie die beiden schließlich auch ausmachen.

Sollten die Abenteurer kein Interesse mehr an den Elfen haben, stehen diese irgendwann vor ihnen.

*"Wir müssen mit Euch reden, aber nicht hier. Folgt uns."*

Fragen die Helden nach, wohin es denn gehe, sagen die beiden nur: *"Zu einem Freund."*

Der Weg führt in den Stadtteil Marschen bis zum Tempel der Rahja. Es geht an der hübschen kleinen Parkanlage vorbei zu einem Fachwerkhäus, das auf einem kleinen Grundstück direkt an der Stadtmauer steht (A/4-5). Neben der Eingangstür befindet sich ein kleines Türschild auf dem der Name Junweigg zu lesen steht.

### Ein havenischer Patrizier

Nachdem die Elfen geklopft haben, wird ihnen von einem südländisch wirkenden Mann geöffnet, der die beiden Elfen zunächst fragend anschaut.

*"Das geht in Ordnung, Peron"*, sagt einer der Begleiter der Helden, und schließlich betritt man das prachtvolle Haus. Der Diener führt die Gäste in einen großen, prunkvoll eingerichteten Raum und bitte sie, sich zu setzen. Er wolle schnell seinen Herren holen, und schon ist er verschwunden.

Es wäre sehr verständlich, wenn die Abenteurer die Elfen nun mit einigen Fragen löcherten, doch die brechen ihr Schweigen immer noch nicht. Man wolle erst auf den Freund, also auf den Hausherrn warten.

Schließlich öffnet sich die Tür wieder und der Diener kündigt Ignor Junweigg an. Der in kostbare Gewänder gehüllte havenische Patrizier betritt daraufhin den Raum. Er deutet den Helden an, daß sie sitzen bleiben mögen und fordert seinen Diener schließlich auf, ihnen Getränke zu reichen.

Nachdem er sich kurz mit einem der Elfen unterhalten hat, wendet er sich den Abenteurern zu.

*"Nun, meine Freunde. Es ist etwas schlimmes geschehen und offensichtlich seid ihr Zeugen gewesen. Erzählt mir bitte, was geschehen ist, als ihr gestern Abend bei meinem guten Freund Rhodon Hjaic im Haus der Künste gewesen seid. Und versucht, euch an alles zu erinnern, es ist äußerst wichtig."*

Daraufhin hört es sich alles an, was die Charaktere zu berichten haben. Der Spielleiter sollte Ignor nachfragen lassen, wenn sie nicht alles erzählen.

Schließlich schüttelt der Patrizier den Kopf und unterhält sich kurz mit den Elfen.

*"Ihr wollt sicherlich wissen, was geschehen ist. Nun, mein Freund Ninal wird es euch erklären."* Er deutet auf einen der Elfen.

*"Die Geschichte ist nicht leicht zu verstehen, denn es sind Mächte daran beteiligt, die ihr nicht unbedingt verstehen könnt. Bei dem Wesen, das ihr gestern Abend bekämpft habt, handelt sich um eines der eher unerfreulichen Kreaturen aus der Welt der Feen. Drei von ihnen gelang es, durch ein Tor nach Albernia zu entkommen, woraufhin Faladir und ich ausgesandt wurden, sie wieder einzufangen. Es gelang uns, sie zu stellen und in schwarze Diamanten zu bannen. Doch nur das Siegel, das den Beutel, in dem sich die Steine befanden, konnte verhindern, daß sie sich selbst befreien."*

*"Vor wenigen Tagen wurde uns der Beutel nun gestohlen. So sehr wir auch suchten, wir konnten ihn nicht finden. Dann entdeckten wir, daß auch ihr auf der Suche wart. Also beobachteten wir euch."*

*"Letzte Nacht erlebten wir dann mit, was im Haus der Künste geschah. Offensichtlich wurde das Siegel zerbrochen und die Kreaturen kamen frei. Einen haben wir gefangen, die anderen beiden sind offensichtlich in den Stadtpark geflohen. Die seltsame Dornenhecke weist darauf hin."*

*"Wir müssen beide so schnell wie möglich einfangen, sonst werden sie großes Unglück über die Stadt bringen."*

Es ist wahrscheinlich, daß die Helden das Gehörte erst einmal verdauen müssen, wer weiß schon, ob sie jemals etwas von Feen gehört haben.

Und dann werden sie sich fragen, was sie von nun an mit der ganzen Sache zu tun haben.

*"Wir möchten, daß ihr uns helft, die beiden anderen Kreaturen einzufangen. Sicherlich könnten wir es auch allein schaffen, aber dazu brauchen wir Zeit, und Zeit haben wir nicht, denn alles muß ganz schnell gehen. Wir wollen uns lieber nicht ausmalen, was geschehen könnte, wenn die Wesen den Park verlassen."*

Wir wollen einmal davon ausgehen, daß die Helden sich auf das Abenteuer einlassen, ansonsten müßten sie jetzt nach Hause gehen.

## Geisterjagd

### Vorbereitungen

Da an diesem Tag der Stadtpark noch zum Ziel der meisten Bewohner der Stadt Havena ist, wird die Jagd auf den nächsten Tag verlegt. Zuvor gilt es noch, die Helden ein wenig auszurüsten.

Jeder Abenteurer bekommt zunächst einen Schild (RS +2). Anschließend nehmen die Elfen die Waffen der Charaktere an sich, um einen Zauber darauf zu sprechen. Somit richten sie normalen Schaden bei den Kreaturen an.

Zudem erhält jeder Held einen Heiltrank, der nach dem Verzehr 15 Lebenspunkte zurückbringt.

Sollten einige Charaktere noch Wunden vom Vorabend haben, bekommen sie von Ignor Junweigg einen Heiltrank, der bis zu 10 LP zurückbringt.

Schließlich bekommen die Helden noch erzählt, daß sie auch mit ihren verzauberten Waffen die Wesen nicht töten können. Darum ist es wichtig, daß sie sich sofort an einen der Elfen wenden, wenn eine der Kreaturen im Kampf das Bewußtsein verliert. Zudem werden sie darauf hingewiesen, daß die Wesen magische Kräfte haben und ganz sicherlich einige Tricks versuchen werden.

Im Morgengrauen, so lange dauern die Vorbereitungen, ser-

viert Peron schließlich einen kräftigen Kräutertee, der sofort jede Müdigkeit vergessen läßt. Dann geht es los.

### Durch die Hecke

Die Straßen der Stadt sind noch weitgehend menschenleer, weswegen die kleine Gruppe gut voran kommt. Am Stadtpark angekommen, entdeckt sie dann, daß sich dort immer noch Patrouillen der Stadtwache aufhalten, die die Dornenhecke abgehen.

Als die Wache gerade wieder hinter einer Ecke verschwindet, tritt Ninal an die Hecke (1) und spricht einen Zauber. Daraufhin tut sie sich kurzfristig auf, und die kleine Gruppe kann durchschlüpfen.

### Vorgehensweise

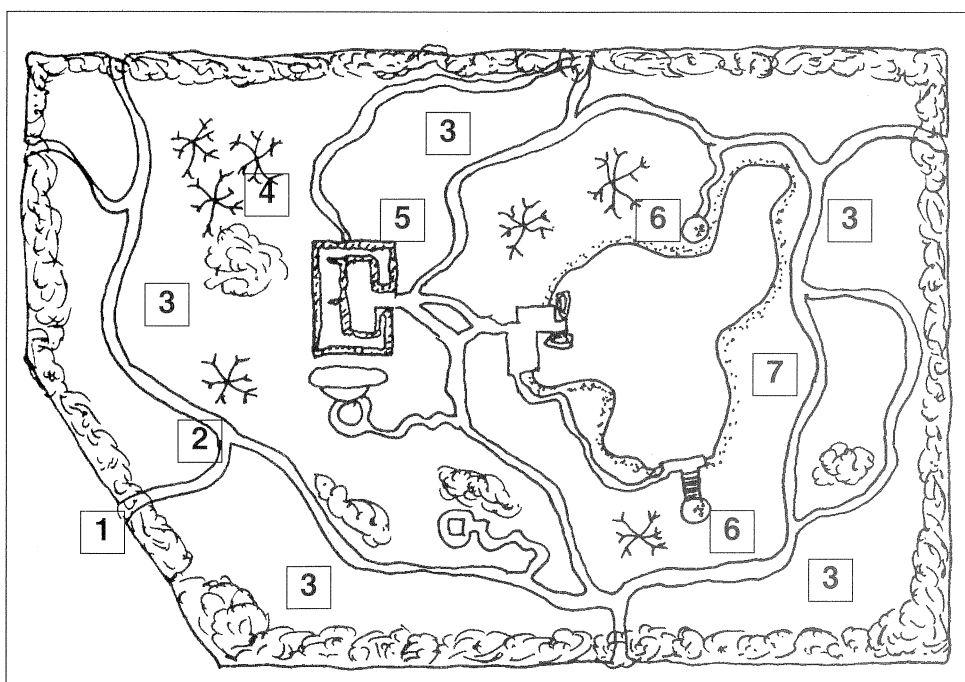
Normal wäre es, wenn die Elfen die Führung der Gruppe übernehmen würden, und die Helden lediglich assistierten. Doch der Plan der beiden Lichtgestalten sieht anders aus. Sie wollen die Helden allein arbeiten lassen, da sie vermuten, daß die Wesen schnell verschwinden würden, wenn sie die Elfen bemerkten. Darum wollen sie sich versteckt halten. Nichts scheinen die beiden so sehr zu fürchten, als daß die finsternen Wesen beschließen könnten den Park zu verlassen.

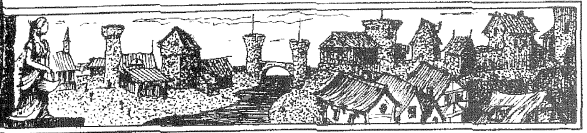
### Der Park

Mit Hilfe des Plans kann der Spielleiter die Gruppe gut durch den Stadtpark von Havena führen. Die eingezeichneten Pflanzen entsprechen, mit Ausnahme der Dornenhecke, dem Stand, bevor die beiden Wesen ihn zu ihrer Heimat machten. Inzwischen wuchern überall seltsame Pflanzen, die ein Vorankommen teilweise unmöglich machen. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, wann er die Gruppe mit einem solchen Gestrüpp aufhalten will.

### Meisterinformationen:

Es ist an der Zeit, dem Spielleiter etwas über die Kreaturen zu berichten, die sich in dem Stadtpark einzunisten beginnen. Sie kommen tatsächlich nicht aus der Welt der Helden, aber sie sind auch keine bösen Geister aus der Feenwelt. Vielmehr sind es geknechtete Kreaturen, die in einer anderen Welt mehr oder weniger wie Sklaven gehalten werden. Sie konnten ihren Herren aber entfliehen und ziehen nun die Freiheit Aventuriens ihrer Gefangenschaft vor. Eigentlich wollen sie nur frei sein, doch in ihrem Herzen sind sie den meisten Menschen gegenüber feindlich eingestellt, was sie zu einer echten Gefahr für Havena macht. Deshalb erscheint es auch richtig, daß sich die Helden an dieser Jagd beteiligen.





Die beiden Kreaturen sind nun dabei, den Stadtpark so umzuändern, daß sie sich darin wohl fühlen können. Das bedeutet natürlich viele Gefahren für andere Leute ...

Was es mit der Welt, aus der die Kreaturen kommen, auf sich hat, soll Thema anderer Abenteuer sein.

## Besondere Orte

### 1 Einstieg

### 2 Pentagramm

Die Helden kommen an eine Weggabelung inmitten dichter Büsche. In der Mitte dieser Gabelung befindet sich im Boden ein Pentagramm. Es wurde aber nicht einfach in den sandigen Untergrund gezogen, sondern offensichtlich hineingebrannt, denn der Sand in den Linien ist schwarz und geschmolzen.

Magiekundige Helden können einen leichten Hauch von Magie im Zentrum des magischen Zeichen ausmachen, doch offensichtlich stellt es keine Gefahr dar.

Daß dem nicht so ist, können die Charaktere feststellen, wenn einer von ihnen die Mitte des Zeichen betritt. Augenblicklich ist er in einem Kraftfeld gefangen - er kann seine Füße nicht mehr vom Boden heben.

Soll der Held befreit werden, ist eine gehörige Anstrengung vonnöten, die eine Person allein nicht aufbringen könnte. Den Abenteurern muß eine gemeinsame *Körperkraft-Probe +15* gelingen.

Es gibt mehrere Pentagramme dieser Art im Stadtpark. Der Meister sollte sie auftauchen lassen, wenn es ihm günstig erscheint. Einige davon sind vielleicht auch nicht sichtbar, weil sie mit dem Sand des Weges bedeckt wurden.

### 3 Kleine grüne Pilze

Neben dem Weg können die Abenteurer ein kleines Feld mit Pilzen entdecken. Bleiben sie stehen, um sie zu betrachten, können sie mittels einer

gelungen *Sinnesschärfe-Probe +2* erkennen, daß es ständig mehr werden. Das Feld dehnt sich aus.

Auch dem besten Pflanzenkundler in der Gruppe sind diese Pilze unbekannt. Sie sind schleimig grün und verströmen einen ungesunden Geruch, den besonders Elfen nicht ertragen können, ohne sich die Nase zuzuhalten.

Die kleineren Exemplare am Rand können bedenkenlos herausgerupft werden. Sie fühlen sich glitschig an und brennen ein wenig auf der Haut. Bei den größeren Pilzen - im Zentrum des Feldes - sieht das anders aus. Bei der kleinsten Berührung explodieren sie und schießen ihre Sporen in die Luft. Zum Ungunsten der Helden löst eine solche Explosion eine Kettenreaktion aus, so daß sie bald in einer Wolke giftiger Sporen stehen. Jeder verliert sofort *W6+2 LP*. Wem anschließend keine *KK-Probe* gelingt, erkrankt an den giftigen Sporen (Gift der Stufe 6) und verliert *W20* Stunden lang 1 LP jede Stunde.

### 4 Frühstück

Die Helden kommen zu einer kleinen Gruppe von Bäumen, aus denen lianenähnliches Gestrüpp hängt.

Noch bevor sie ein paar Schritte näher kommen, hören sie ein lautes Kauen und Schmatzen. Gehen sie den Geräuschen nach, entdecken sie an einem der Bäume ein häßliches kleines Männlein, das gerade dabei ist, die schwarzen Blüten von seltsam anmutenden Blumen zu essen, die zwischen den Bäumen zu Dutzenden wachsen.

Es handelt sich um eine der Kreaturen, die sich in den Kronen der drei Bäume eine Behausung gebaut hat. Gerade ist sie aber dabei, ein ausgedehntes

Frühstück zu sich zu nehmen, weshalb sie die Helden überhaupt nicht bemerkt.

Sie muß aber auch keine große Angst haben, denn sie hat um die Bäume einige Pentagrammfallen verteilt die nur mittels einer *Sinnesschärfe-Probe +8* zu entdecken sind. Werden sie von den Abenteurern nicht entdeckt, würfelt der Meister mit dem *W20*, wenn die Helden sich dem Wesen nähern wollen. Bei 1-15 tritt einer der Helden in eine der Fallen.

Sofort dreht sich dann das Wesen um und greift mit aller Wucht an, wobei der gefangene Held sicherlich keine Hilfe sein wird. Ansonsten können die Charaktere versuchen, sich anzuschleichen (*Probe +3*), um so den ersten Schlag auf ihrer Seite zu haben.

### Die Werte des Wesens:

MU: 24; AT: 16; PA: 14; LE: 75;  
AE: 20; RS: 5; TP: 3W+4; AU: 100;  
MR: 17; MK: 65



Mit Hilfe der Astralenergie ist es dem Wesen möglich, eine Art Donnerkeil auszusprechen, der ihm 5 ASP kostet. Ein solcher Angriff erfolgt ab und an und verursacht 2W6+2 Schaden. Er gelingt, wenn der Spielleiter mit dem W20 nicht höher als 12 würfelt. Helden können einen solchen Angriff parieren, indem sie eine Parade mit ihrem Schild schaffen, wobei diese um 2 erschwert ist.

Sinkt die Lebensenergie der Kreatur unter 25, wird sie auf den Baum flüchten. Das bedeutet, daß die Helden hinterher müssen, wenn es ihnen nicht gelingt, das Wesen herunterzulocken.

Der Spielleiter sollte hier auf die Ideen der Helden warten. Ein mögliches Mittel wäre aber das Abernten der schnell nachwachsenden Blumen.

Entscheiden sich die Abenteurer für eine Baumbesteigung, treffen sie bald auf die angeschlagene Kreatur. Von jetzt an müssen die Helden nicht nur Attacken und Paraden würfeln, sondern auch noch Proben auf *Klettern* oder *Gewandheit*. Bei Mißlingen folgt ein Sturz in die Tiefe...

Sollte es irgendwann brenzlich für die Helden werden, tauchen die beiden Elfen auf und beenden den Kampf mit ihren Energieblitzen. Ansonsten lassen sie sich erst sehen, wenn das Wesen besiegt ist. Dies sieht anders aus, wenn die andere Kreatur bereits gefangen wurde. In diesem Fall stört es nicht, daß sie entdeckt werden.

Schließlich haben die Elfen dem Wesen die bereits bekannten Fesseln angelegt und stecken es in einen schwarzen Sack. Dann geht die Suche weiter, oder man verläßt den Park.

## 5 Ruinen

Inmitten des Parks befindet sich die Ruine des ehemaligen Gasthauses, das in naher Zukunft renoviert werden soll. Der Spielleiter sollte sich einen schönen Plan von einer Ruine mit einem vernagelten Keller malen und die Helden ein wenig darin herumirren lassen. Doch finden läßt sich hier nichts. Die beiden Kreaturen hassen Gebäude und ziehen das Leben in der Natur vor.

## 6 Ein Pavillon

Innerhalb der acht Säulen, die das Dach tragen befindet sich ein Steintisch mit vier Steinstühlen. Auf die Tischplatte wurde ein seltsames Zeichen mit Hilfe von Sand gemalt. Ansonsten läßt sich hier wenig erkennen.

Ein magisch begabter Held kann mit einem ODEM ARCANUM eine leichte magischen Aura an der Tischplatte feststellen. Der Zauber wird aber unbekannt bleiben.

## 7 Eine Höhle

In der Nähe des kleinen Sees befindet sich ein Hügel, der ganz offensichtlich eine Öffnung besitzt. Helden, die den Stadtpark früher schon einmal betreten haben, werden schwören, daß es diese Höhle früher noch nicht gegeben hat.

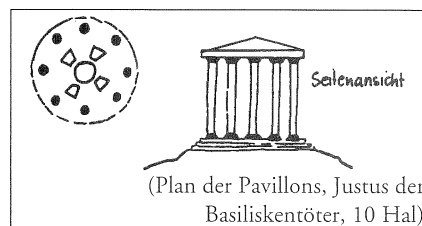
Das ist seltsam, denn es sieht nicht so aus, als sei die Höhle erst jetzt gegraben worden. Sie sieht eher so aus, als sei sie schon uralt.

Betreten die Helden die Höhle, entdecken sie einen kleinen runden Raum, der etwa einen Durchmesser von 3 Schritt hat. In der Mitte des Runds befindet sich ein steinernder Brunnen-schacht, der in endlose Tiefen zu führen scheint.

Wird ein Stein hineingeworfen, so hören die Charaktere ihn niemals aufschlagen. Nach einem solchen Experiment werden erst einmal *Aberglauben-* und *Raumangst-Proben* +2 fällig. Bei Gelingen ist der betreffende Held nicht mehr in der Höhle zu halten.

Wer verbleibt, kann sich in der Höhle weiter umsehen. Sie ist absolut schmucklos und auch die Steine des Schachtes zeigen keine besonderen Auffälligkeiten. Und so werden die Charaktere geneigt sein, den Raum wieder zu verlassen.

In diesem Augenblick taucht aus dem Schacht ein seltsames Wesen auf. Es hat einen langen Schwanz und Flügel wie ein Schmetterling. Die Ohren sind sehr groß und die Augen beginnen sofort zu funkeln, wenn die Kreatur die Helden erblickt.



*"Geht, wenn euch euer Leben lieb ist. Ich will nichts von euch."*

Jeder Versuch, mit dem Wesen zu reden wird von ihm als Nichtbefolgung seiner Forderung angesehen, weshalb es angreift.

Anders als seine beiden Kollegen, benützt diese Kreatur nur ihre Gewandheit und ihre Magie. Gelingt ihr eine Attacke, ist ein Zauber geglückt, gelingt eine Parade, ist sie einem Angriff eines Helden ausgewichen. Ein Angriff kostet dem Wesen 5 ASP und verursacht 2W+2 Trefferpunkte. Er ist nur mittels des Schildes abzuwehren, wofür eine *Parade* +4 gelingen muß.

Ein Abenteurer, dessen Attacke des Wesen ausweichen konnte, muß eine *Gewandheits-Probe* machen. Mißlingt sie, fällt er zu Boden und kann in der nächsten Kampfrunde nicht in den Kampf eingreifen.

## Die Werte des Wesens:

MU: 27; AT: 15; PA: 14; LE: 85;  
AE: 30; RS: 4; TP: 2W+2; AU: 100;  
MR: 20; MK: 55

Da die Astralenergie des Wesens nur für 6 Kampfrunden anhält, wird es schließlich die Flucht antreten, wobei es versucht, den Schacht zu erreichen. Kurz bevor es das schafft, wird es allerdings von einem grellen Blitz getroffen und zu Boden geschleudert. Unvermittelt stehen die beiden Elfen in der Höhle und greifen in den Kampf ein.

Doch die Kreatur gibt nicht so leicht auf und versucht erneut, den Brunnen zu erreichen. Doch ein zweiter Blitz trifft sie und macht sie kampfunfähig. Reglos liegt sie daraufhin auf dem Boden, doch die großen Augen sind noch immer geöffnet. Beinahe hilfeschend blickt sie die Helden an.



"Helft doch", scheint es zu piepsen, dann wird es von einem dritten Blitz getroffen.

Endlich legen die Elfen ihr schnell die Fesseln an und stecken sie in einen schwarzen Sack.

Kommen nun einigen Helden Zweifel, ob ihr Tun richtig war, werden die beiden Elfen mit ihrer gewohnten Schweigsamkeit reagieren. Sie lassen sich auf keinen Fall zu einer Antwort hinreißen.

Nach einiger Zeit drängen die beiden vielmehr dazu, die Höhle zu verlassen. Sie selbst haben es sehr eilig, herauszukommen.

Kaum sind alle draußen, verschwindet schließlich der Eingang zur Höhle. Alles ist so, als wäre sie niemals dort gewesen.

Ninal und Faladir stecken daraufhin kurz die Köpfe zusammen, sagen aber nichts. Den Helden werden sie sagen, daß sie nicht wüßten, was geschehen ist. Ein Abenteuerer, dem eine Probe auf Menschenkenntnis gelingt, hat ein komisches Gefühl nach dieser Aussage. Trotzdem würde er nicht so weit gehen, die Elfen Lügner zu nennen.

Wurde in dieser Höhle bereits die zweite Kreatur gestellt, folgt nun das Ende des Abenteuers. Ansonsten werden sich die beiden Elfen wieder zurückziehen, um die Helden das zweite Wesen suchen zu lassen.

## Das Ende des Abenteuers

Wurden beide Kreaturen gefangen, bemerken die Helden recht schnell, daß alle Pflanzen, die auf die Präsenz der Wesen zurückzuführen sind, langsam verdorren. Ninal und Faladir nehmen die beiden Säcke und stellen sie zwischen sich. Schließlich wenden sie sich an die Abenteuerer:

*"Wir danken euch für eure Hilfe. Ihr habt unserer Welt einen großen Gefallen getan. Wendet euch bitte an Herrn*

*Junweigg, er wird euch entlohnen. Wir müssen jetzt gehen, wir werden erwartet."*

Die Helden werden noch einige Fragen haben, doch Ninal winkt ab.



*"Wir müssen gehen, seht zu, daß ihr auch fort kommt, denn ihr werdet Probleme haben, das alles hier zu erklären. In wenigen Augenblicken stellt die Hecke für die Garde kein Hindernis mehr dar..."*

Dann fassen sich die beiden Elfen an den Armen, murmeln seltsame Worte und lösen sich schließlich in Luft auf.

Die Helden wären wirklich gut beraten, den Park so schnell wie möglich zu verlassen, denn in einer Stadt wie Havena, könnten sie schnell in den Verdacht kommen, mit Schwarzer Magie zu tun zu haben. Wahrscheinlich ist, daß man in ihnen eher diejenigen sieht, die für den Fluch verantwortlich waren, als diejenigen, die den Stadtpark von dem Fluch befreit haben.

Der Spielleiter sollte der Gruppe nicht zu viele Steine in den Weg legen, wenn sie die verdorrnde Hecke durchqueren. In den Wegen um den Stadtpark haben sich wieder viele Bürger versammelt, und in dieser Menschenmenge läßt es sich sicherlich leicht entkommen.

## Ignor Junweigg

Versuchen die Helden gleich zu dem Patrizier zu gehen, werden sie bald ent-

täuscht wieder abziehen müssen, denn ihnen wird nicht geöffnet. Da sie plötzlich ihre Müdigkeit fühlen, sollten sie zunächst einmal schlafen gehen.

Am nächsten Tag wird den Charakteren sofort geöffnet und Ignor Junweigg empfängt sie freundlich. Auf die beiden Elfen angesprochen, winkt er jedoch vornehm ab.

*"Sie sind gelegentlich meine Gäste, aber auch ich vermag nicht, ihr Geheimnis zu ergründen. Sie kamen zu mir, als sie Hilfe brauchten, und ich habe ihnen geholfen. Ich weiß nichts von ihrer Magie, doch ich bin überzeugt davon, daß sie Gutes im Sinn haben."*

*Sie haben mich gebeten, euch ein wenig zu entlohnen, und ich habe meine Beziehungen spielen lassen. Ich weiß daß ihr bestohlen wurdet, und der Dieb ist ums Leben gekommen. Es ist mir gelungen, eure Sachen zu bekommen."*

In diesem Augenblick öffnet sich die Tür und Peron bringt den Helden ihre Sachen herein. Dabei ist auch der Rubin des Ingerimtempels. Dazu erhält jeder Abenteuerer einen Geldbeutel mit 50 Dukaten - ihr gestohlenen Geld ist leider nicht dabei. Schließlich verabschiedet sich Ignor Junweigg von den Helden und zieht sich zurück.

## Vorbei

Nach dem Besuch bei dem betuchten Patrizier können die Helden sich auf den Weg zum Ingerimtempel machen, um den Siegelstein zurückzubringen. Eine Belohnung haben sie hier nicht mehr zu erwarten, weshalb sich die Charakter mit einem einfachen Dankeschön des Oberpriesters begnügen müssen.

Dann ist das Abenteuer für die Helden vorbei, wobei sich jeder von ihnen noch 140 Abenteuerpunkte verdient hat.

Die Gespräche über den Stadtpark halten sich noch eine Weile, aber schließlich interessieren sich nur noch die Klatschbasen für den erneuten Fluch.

*Fortsetzung folgt...*