

Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

Feuertag, 27. Ingerimm 28 Hal

Albernia & Havena

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

Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich.

Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 ST, sonst 2D.

Prinzessin Emer Fest abgesagt?

Schuhe
in allen Größen

gibt es bei

Schuhmacher Thulm

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

An der alten Stadtmauer

Gerade hat man das Fest beschlossen, da kommen aus der Residenz des Markvogtes Töne, die eine Durchführung eines solchen Festes für unmöglich halten.

Offensichtlich müsse man mehr Geld ausgeben, als man dann hereinbekommen würde, um die Brücke wieder aufbauen zu können. Da könne man den Wiederaufbau ja gleich aus der

Stadtkasse bezahlen, sagte ein nicht bekanntes Mitglied des Ältestenrates.

Doch es bleibt zu hoffen, daß sich König Cuanu in die Angelegenheit einmischt, denn immerhin wird das Fest nach seiner Tochter benannt.

Beiläufig wurde bekannt, daß für das Fest auch ein Wettschwimmen vorgesehen ist.

*Pralinen und
feines Gebäck*

gibt es bei der
Hofbäckerei

"Naropp"

direkt am
Entenmarkt

Erneute Suche

Seit einiger Zeit schon versteckt der Patrizier Ignor Junweigg mit Vorliebe Münzen in der Stadt. Wer sie findet, bekommt von ihm eine fürstliche Belohnung.

Vier Münzen wurden gesucht und vier Münzen wurden wohl gefunden - Herr Junweigg gab uns leider keine Auskunft.

Während bis jetzt immer eine Belohnung von 20 Dukaten auf den Finder wartete, erhöhte der Patrizier diesmal den Einsatz auf 80 Dukaten, eine schier unglaubliche Summe.

Wollen wir hoffen, daß es unter den Suchenden keine Todschatz gibt.

Doch hier nun das neue Rätsel, das sich einfacher anhört als die anderen:

Sucht 100 Dukaten auf einem Schein, wo die Löwin mit hölzernen Schwertern geehrt wird.

Wir bitten alle Suchenden, nicht in unser Haus zu kommen, denn wir wissen auch nicht mehr.

Möge der Glückliche den Schatz entdecken.

Flußschiff - Keine Spur

Vom Flußschiff Robbe fehlt weiterhin jegliche Spur. Dafür wurden aber drei der Besatzungsmitglieder gefunden.

Ihre Körper trieben im Großen Fluß und wurden von einem Bauern am Ufer entdeckt. Sie zeigten keinerlei Verletzungen, so daß vermutet werden kann, daß die beiden Männer und die Frau ertrunken sind.

Was aus dem Rest der Besatzung und der Kapitänin geworden ist, bleibt weiterhin ein Rätsel. Doch bis heute hat der Große Fluß

noch jedes Opfer wieder freigegeben, so daß es nur eine Frage der Zeit ist, wann die Robbe wieder auftaucht.

Übermorgen wollen die Efferdsgeweihten zusammen mit den Angehörigen der Vermissten einen Bittdienst machen.

In einer großen Zeremonie wollen alle Anwesenden ein großes Opfer bringen, um den Großen Flußvater milde zu stimmen.

Jeder Havener ist aufgerufen, Opfer zu bringen, im Namen der Angehörigen.

Nachrichten aus allen Landen

Hochzeit

Nostria. Aus Nostria erreicht uns die Nachricht, das ihre Lieblichkeit, Prinzessin Yasmina Araloth nunmehr in den Stand der Ehe einkehren möchte.

Wer der glückliche Bräutigam ist, wurde indes nicht bekannt, es gilt aber als sicher, daß er der unglücklichste Mensch Aventuriens sein muß.

Quallenplage

Festum. Das Hafenbecken der Stadt Festum dient nun einer recht großen Schar von Quallen als neues Zuhause. Nach Aussagen einiger Bürger müssen es so viele sein, daß man die Wasseroberfläche nicht mehr erkennen konnte.

Ein Zusammenhang zum Dämonenmeister konnte bisher noch nicht hergestellt werden, aber man geht davon aus, daß er seine frevlerischen Hände im Spiel hat.

Sei es wie es sei, den Bornländern bleibt nichts anderes übrig, als das schleimige Cetier aus dem Wasser zu fischen.

Feuer

Gareth. Ein verheerendes Feuer hat in der Hauptstadt des Reiches 25 Todesopfer gefordert. Sie verbrannten in ihren Häusern, jede Hilfe kam vergebens. Möge Boron ihnen gnädig sein.

Bluttat

Thorwal. In der Stadt Thorwal treibt offensichtlich ein Verrückter ein blutiges Spiel. Schon 36 Hunde wurden auf bestialische Art und Weise getötet. Mit ihrem Blut wurden Wände von Häusern gestrichen.

Selbstverständlich war auch dies die Tat des finsternen Borbarad, da sind sich die Geweihten völlig sicher.

Plünderungen dauern an.

Andergast. Noch immer streifen Strauchdiebe des Nachts durch die Straßen und plündern jede Wohnung und jeden Laden, der nach Beute aussieht.

Die örtliche Garde ist nicht in der Lage, dem Herr zu werden, weshalb man darüber nachdenkt, Truppen von einigen Stützpunkten abzu ziehen, um in der Hauptstadt des Reiches für Ordnung zu sorgen.

Aus Nostria wurde bekannt, daß man darauf verzichten wolle, die dann schutzlosen Gegenden anzugreifen.

Flutwelle

Brabak. Eine totbringende Flutwelle brach über die Fischerdörfer in der Nähe Brakak herein und forderte Opfer unter Mensch und Tier. Auch in der Stadt standen viele Viertel unter Wasser.

Die Nachtigall singt

Das Stück 'Wo die Nachtigall singt' wird natürlich nicht am Ende des Monats abgesetzt, da es ja noch gar nicht im Neuen Theater gezeigt wird. Es soll erstmals im nächsten Monat aufgeführt werden, womit das augenblickliche Stück 'Der Schelm von Punin' nicht mehr gezeigt wird.

Es tut uns leid, daß wir in unserer letzten Ausgabe fälschlicherweise die Absetzung der Nachtigall angekündigt hatten.

Bis jetzt ist noch nicht bekannt, worum es sich in dem neuen Stück drehen wird, aber Gerüchten zufolge

ge soll der Krieg gegen Borbarad den Hintergrund zu diesem Schauspiel liefern.

Auch die Schauspieler, die für die Rollen vorgesehen sind, sind noch nicht bekannt, doch es bleibt zu hoffen, daß man sich nicht von den Havenischen Spielern verabschiedet, die dem Schelm von Punin so wunderbar Leben verliehen haben.

Bekannt ist nun auf jeden Fall geworden, daß der König nicht an der ersten Aufführung teilnehmen wird, wohl aber ein anderes Mitglied seiner erlauchten Familie. ghb

Wagen überrollt Kind

Zu einem tragischen Unfall kam es auf dem Halplatz, als ein Pferd von einem Hund aufgeschreckt, reißaus nahm und den Wagen des Unternehmers Garo Ehrenstein unkontrolliert über den Platz zog. Nachdem der Wagen ein Kind überrollt hatte, prallte er gegen einen der Bäume und kippte schließlich um, wobei sich das Pferd ein

Bein brach und an Ort und Stelle von der Garde getötet werden mußte.

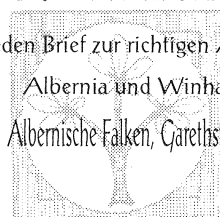
Das Kind hatte so schwere Verletzungen, daß ihm im Siechenhaus nicht mehr geholfen werden konnte. Wir trauern um den kleinen Körper und hoffen, daß sein Geist zu den Göttern gelangt. ami

Kurierdienst

wir bringen jeden Brief zur richtigen Adresse, überall in

Albernia und Winhall

Albernische Falken, Garethstraße



Besuchen sie auch unsere Außenstellen in Honingen, Winhall, Abilacht und Khyndoch

Rondras Einkehr

von Andreas Michaelis

"Ich möchte einmal mit der Waffe in der Hand diese Welt verlassen. Und ich hoffe, dann der Löwin gegenüberzutreten zu können, um ihr zu berichten, wieviele Feinde ich in ihrem Namen auf dem Schlachtfeld zurückgelassen habe.

Bei Rondra, so soll es sein."
(Whoaf, früherer Gast in Rondras Einkehr)

Wer in Havena das Handwerk des Krieges erlernt, der wird früher oder später auch die Taverne "Rondras Einkehr" kennenlernen. Denn hier treffen sich die älteren Jahrgänge der Kriegerakademie "Rondras Ehre" oft, um bei einem Becher Bier den Geschichten des Wirtes Chorrin Braonain und seiner Frau Lanai zu lauschen.

Doch das Gasthaus lebt nicht allein von den Schülern der Akademie. Allabendlich treffen sich hier Gardisten und Soldaten, aber auch Geweihte der Rondra und durchreisende Krieger, die gute Geschichten von großen Kriegen und wohlschmeckendes Bier zu schätzen wissen. Viele von ihnen waren aber einst Schüler in Havenas Kämpferschule und kehren gern hierher zurück. Besonders diejenigen, die nicht mehr in der Stadt am Großen Fluß leben, bringen dann stets ein kleines Geschenk für den Wirt mit, um somit seine Verbundenheit zu ihm zu zeigen.

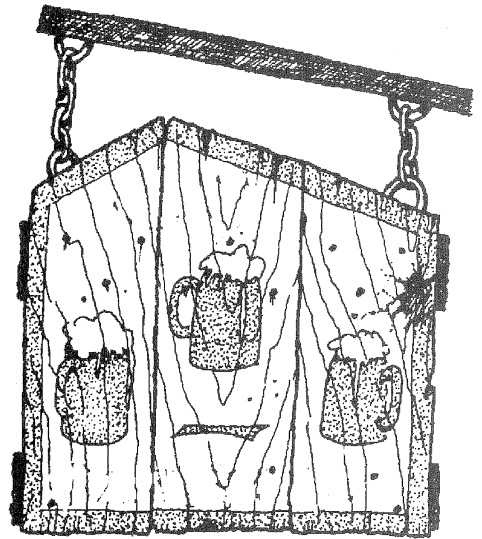
Das Gasthaus ist seit rund 200 Jahren im Besitz der Familie Braonain. Es wurde in der Zeit nach dem Großen Beben gebaut, bekam seine Bestimmung als Gasthaus aber erst im Jahr 175 vor

Hal, als der damalige Sohn des Besitzers in einem Kampf den linken Unterarm verlor und somit die Tischlerei des Vaters nicht weiterführen konnte. Kurzerhand verwandelte er das Haus in eine Taverne. Zwei Jahre später betrat Valtoron von Altenfaehr, damaliger Leiter der Kriegerakademie, das eher unanschauliche Haus um seinen Ärger über einige Schüler herunter zu spülen. Während des nächtlichen Gelages freundete sich der Fechtmeister mit dem Gastwirt an, und seitdem gehört die Familie Braonain zu den wenigen Rondraanhängern der Stadt.

Das Gebäude

Wie die Kriegerakademie liegt auch die Schenke in der *Reochaid Straße* (E/16 - X). Es ist ein prächtiger Steinbau, dessen Fenster allesamt vergittert sind. An den Ecken des Hauses kann man knapp unterhalb des Daches einige Pechnasen ausmachen, die aber lediglich der Zierde dienen.

Betreten kann man das Haus durch eine wehrhaft erscheinende Tür, die mit Eisen beschlagen wurde. Über dieser Tür hängt ein hölzernes Schild, auf das eine Löwin

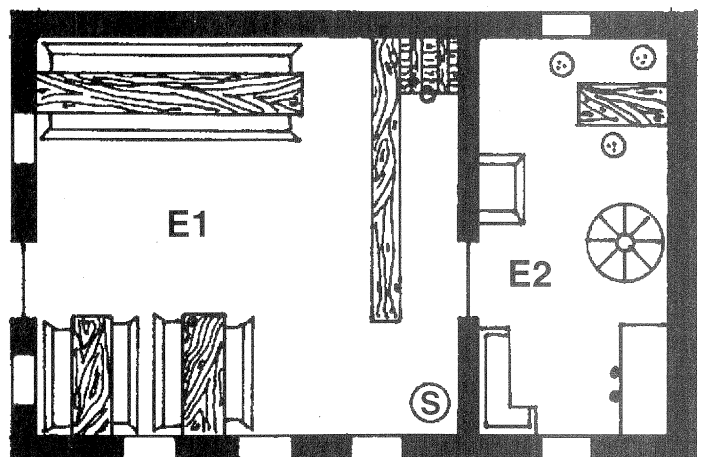


und die Worte "Rondras Einkehr" gemalt wurden. Während der Öffnungszeiten steht diese gewaltige Tür immer einen Spalt auf.

Das Erdgeschoß

E1 Gastraum

Der Gastraum erscheint nur dann einigermaßen groß, wenn man allein darin ist. Ansonsten wirkt er eng, was an all den Dingen liegt, die an den Wänden und sogar an der Decke hängen. Es handelt sich um eine Auswahl der besten Geschenke, die den Wirten dieses Hauses in den letzten knapp 200 Jahren von ehemaligen Schülern der Akademie mitgebracht wurden. Darunter finden sich schmuckvolle Waffen, Felle erjagter Tiere, Bilder und vieles mehr.





Insgesamt hat man eher den Eindruck, sich in einem Krämerladen und nicht in einer Schenke zu befinden.

Bedient werden die Gäste hier vom Wirt und seiner Frau sowie von Unaith Aiggig, einem 25-jährigen Mann aus Havena, der seit 15 Jahren in der Schenke arbeitet.

Hinter der Theke befindet sich eine Falltür, durch die man in den Keller gelangt. Neben dem Tresen steht eine steinernde Statue, die eine gutgerüstete Kriegerin darstellt, deren Brustpanzer vom Kopf einer Löwin geziert wird. Tatsächlich soll sie die Göttin Rondra darstellen.

Wenn der Tag zur Neige geht, füllen sich die Bänke der Schenke recht schnell, und wer nicht rechtzeitig eintrifft, muß sein Bier im Stehen trinken. Irgendwann kommt dann aber auch der stehende Kunde in den Genuß, eine der vielen Geschichten zu hören, die der Wirt allabendlich zum besten gibt. Er stellt sich dafür auf die Theke und erzählt voller Inbrunst. Nicht selten zieht er ein prächtiges Schwert, das er extra für diesen Augenblick umgeschnallt hat, um seine Ausführungen mit den entsprechenden Gesten zu untermauern.

E2 Küche

In dieser kleinen Kammer hinter dem Schankraum ruhen sich die Wirtsleute

und ihr Angestellter von Zeit zu Zeit ein wenig aus. Eine Wendeltreppe führt von hieraus in das Obergeschoß. Da es in der Einkehr nur Getränke gibt, wird die Feuerstelle nur von den Bewohnern des Hauses genutzt.

Das Obergeschoß

Im oberen Teil des Hauses liegen die privaten Räume von Chorrin und Lanai Braonain, wobei die beiden getrennte Schlafräume haben. Eines der Zimmer in diesem Geschoß ist zwar möbliert, steht aber die meiste Zeit leer. Es gehört Oline Braonain, der Tochter des Hauses. Sie ist Schülerin des dritten Jahrganges der Kriegerakademie und somit der ganze Stolz ihres Vaters, denn zum ersten Mal wird eine Braonain das Kriegerhandwerk erlernen.

Das junge Mädchen hat wenig Zeit für ihre Familie, denn ihr Ehrgeiz besteht darin, die beste Schülerin des Jahrgangs zu werden, um später bei der Garde in Sold treten zu können; so wie ihr großes Vorbild Bard Cheannard.

Der Keller

K1 Lagerraum

Wer über viele Jahrzehnte Geschenke sammelt, weiß irgendwann nicht mehr, wo er sie hinlegen soll. Darum wurden im Keller Truhen, Schränke, Körbe und Regale aufgebaut. Darin bewahrt Chorrin all die Gegenstände auf, die nicht in die Gaststube passen.

Wer aber an ein heilloses Durcheinander glaubt, wird enttäuscht, denn alle Dinge haben ihren festen Platz.

Der Lagerraum wird aber auch genutzt, um einige Bier- und Weinfässer aufzubewahren. Zudem läßt sich ein großer Stapel Brennholz finden.

K2 Geheimgang

Hinter einem der Schränke im Lagerraum befindet sich eine Geheimtür, die sich allerdings nur vom Gang aus öffnen läßt. Sie führt in einen Geheimgang, der die Kriegerakademie und das Gasthaus miteinander verbindet.

Heute ist nicht mehr bekannt, weshalb dieser Tunnel einmal gebaut wurde. Es gibt auch niemanden mehr, der von seiner Existenz etwas ahnt.

Meisterinformationen:

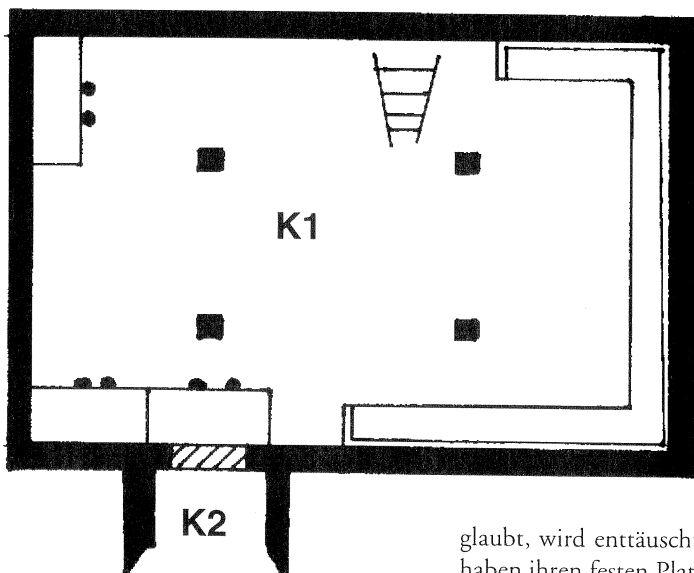
Der Gang wurde in einer Zeit angelegt, in der die Schule keinen außergewöhnlichen Ruf genoß. Er war als Fluchttunnel gedacht. Da er aber nie gebraucht wurde, geriet er sehr schnell in Vergessenheit. Er verbindet das Gasthaus mit allen Gebäuden der Akademie (siehe auch die Beschreibung der Kriegerakademie im Abschnitt Öffentliche Gebäude). In regelmäßigen Abständen wird der Weg von Fallgitter versperrt, die nur von der der Akademie zugewandten Seite geöffnet werden können.

Die Personen

Lanai Broanain

Die Frau des Wirtes ist augenblicklich schwanger und kann nur noch wenig in der Gaststube tun. Sie stammt aus Havena und hat die Stadt erst sehr wenige Male verlassen.

Lanai ist eine sehr stille und genügsame Person, die nur wenig Aufsehen erregt. Die Gäste des Hauses achten sie und vor allem schätzen sie ihre Fähigkeit, mit ihrer sehr melodischen und feinen Stimme, Geschichten von großen Kriegen und Schlachten zu erzählen, von denen sie selbst nur gehört haben kann. Niemand erzählt besser von den Heldentaten des Albernischen Königs



Cuanu-Ui-Bennain als diese genügsame Frau. Und niemand sonst ist so wie sie in der Lage, auch den härtesten Kämpfen unter ihren Gästen eine Träne in die Augen zu zaubern.

Oline Braonain

Es gibt nur wenige Schüler der havenischen Kriegerakademie, die strebsamer und rondragefälliger sind. Oline weiß es sehr zu schätzen, daß ihr Vater das viele Geld aufbringt, um ihr diese Ausbildung zu ermöglichen.

Oline ist ein gutaussehendes Mädchen, das die Aufmerksamkeit aller Jungen in ihrem Jahrgang genießt. Sie haßt es, Röcke und Kleider zu tragen, und selbst zu Familienfeiern kommt sie in Lederhosen.

Ihr großer Traum ist der Posten einer Hauptfrau in der Leibgarde des Königs oder dessen Familie, die sie sehr bewundert. Aber auch ein Leben als herumwandernde Kriegerin scheint für sie reizvoll zu sein.

Rondras Einkehr im Spiel

Der Spielleiter kann diese Schenke gut dazu nutzen, um seine Gruppe mit Kriegern und Kriegerinnen aus der Stadt zusammen zu bringen. Wer einen begabten Schüler der Akademie sucht, kann ihn hier finden, denn in die Akademie kommt man nur sehr selten herein.

Natürlich können auch die hervorragend von der Wirtsfamilie vorgetragenen Geschichten ein Anziehungspunkt sein. Wer weiß schon, ob sie wirklich alle wahr sind.

Und was ist mit all den Geschenken, die in dem Haus gesammelt werden? Darunter könnte ein verfluchtes Artefakt sein, ein mächtiges Buch, oder sonst irgend etwas ...

Ja, und dann ist da auch noch der seltsame Geheimgang, von dem wirklich niemand etwas weiß ...?

Chorrin Braonain, Wirt in Rondras Einkehr

Chorrin Braonain erbt die Schenke Rondras Einkehr von seinem Vater. Seitdem versucht er das Haus so zu führen, wie es ihm beigebracht wurde.

Schon als kleiner Junge war seine besondere Gabe das Erzählen von Geschichten, die er irgendwann und irgendwo einmal aufgeschnappt hatte. Er konnte sie so wortgetreu wiedergeben, daß selbst diejenigen erstaunt waren, aus dessen Mund die Originalgeschichte gekommen war.



Chorrins größter Traum war es aber nicht, als großer Geschichtenerzähler zu gelten, sondern ein Leben als Krieger. Doch sein Vater hatte für solche Wünsche keine offenen Ohren, und so mußte er schon mit 9 Jahren als Bedienung in der Schenke arbeiten, die einmal ihm gehören sollte.

Der Wirt von Rondras Einkehr machte sich viele Freunde unter den Kriegerschülern und einige von ihnen gingen mit ihm hinab in den Keller, um ihm einige Schläge mit dem Schwert beizubringen. Und so wurde aus Chorrin ein ganz manierlicher Kämpfer, der sein Können allerdings nie unter Beweis stellen konnte.

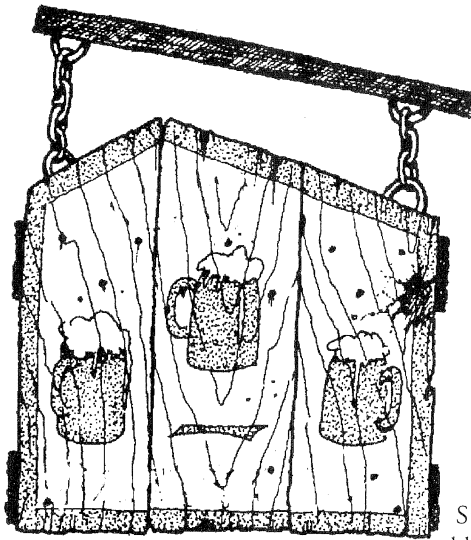
Damit es seiner Tochter nicht einmal genauso ergehen würde wie ihm, förderte er ihren Wunsch, sich als Kriegerin ausbilden zu lassen. Heimlich verkaufte er sogar einige der wertvollen Geschenke, die im Keller lagerten, bei Doto Runwalt, dem Kuriositätenhändler, um genügend Geld für die vier Jahre in der Schule aufbringen zu können.

Der mittlerweile 54-jährige Mann ist eine gutmütige Natur, die jedem helfen will, der sich mit seinen Sorgen an sie wendet. Chorrin ist immer freundlich und zuvorkommend, und gerade mit Kriegern und Abenteurern, die zum ersten Mal in sein Haus kommen, unterhält er sich sehr lange, um neue Geschichten zu erfahren, die er dann am den langen Abenden im Winter seinen Gästen erzählen kann. Ein großer Becher Bier und einige Becherlein Schnaps ist ihm eine gute Geschichte immer wert.

MU:	13	AG:	4	MR:	3
KL:	12	RA:	2	LE:	49
IN:	12	HA:	3	AE:	-
CH:	11	TA:	4	KE:	-
FF:	12	JZ:	1	AT:	15
GE:	12	NG:	7	PA:	13
KK:	10	GG:	4		

Stufe: 7
 Haarfarbe: grau
 Alter: 54 Jahre
 Größe: 1,66
 Augenfarbe: blau
 Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 11, Feilschen 10, Zechen 15, Lesen/Schreiben 10



"Die Erinnerungen an Deine Heimatstadt werden irgendwann vielleicht verblassen, aber gänzlich vergessen kann man sie nicht. Besonders dann nicht, wenn man in Havena geboren wurde ..."

(Whoaf, früherer Gast im Haus Rondra)

Pensionen gibt es viele in Havena, doch in keinen trifft man mehr Veteranen der scharfen Klinge an, als im *Haus Rondra*. Einige von ihnen verbringen ihren Lebensabend dauerhaft in diesem Gasthaus, während andere aus anderen Städten nur zu Besuch sind, um die alten Freunde und Kampfgefährten zu treffen, oder um dem Rondratempel der Stadt einen Besuch abzustatten.

Seit wann es dieses Haus gibt, ist nicht bekannt. Die Besitzerin, Eillyn Baeordain, geht aber davon aus, daß es ähnlich alt ist wie die Schenke *"Rondras Einkehr"*. Seit jeher gibt es gute Kontakte zwischen den beiden Häusern, was sicherlich mit dem gleichen Kundenkreis zusammenhängt.

Das Gebäude

Das Haus liegt in der Straße *Obere Flur* (F/14 - X) und ist ordentlich verputzt. Es ist einstöckig, was in diesem Teil der

Stadt eher eine Seltenheit ist. Zwei kleine aus Holz geschnitzte, bunt bemalte Löwinnen, die neben der Eingangstür stehen, weisen darauf hin, daß man sich hier zur Göttin des Krieges hingezogen fühlt.

Die Zimmer

Betritt man das Haus kommt man in eine große Gaststube (E1), in der Tische und Stühle stehen, an denen die Gäste ihre Speisen einnehmen können. Daneben befindet sich eine große Wohnküche (E2), in der ein Bett für Eillyn's jüngste Tochter steht. Durch eine Tür erreicht man ein Schlafzimmer (E3) in dem die Betten von Eillyn und ihrer ältesten Tochter stehen. Bei den weiteren Räumen handelt es sich um Gästezimmer, die fast immer belegt sind (E4 - E6).

Die Räume sind gut gepflegt, wobei sie allerdings ein wenig dürrig ausgestattet

sind. Doch Veteranen scheinen diese Art von Einrichtung zu mögen, denn noch nie hat sich jemand beklagt.

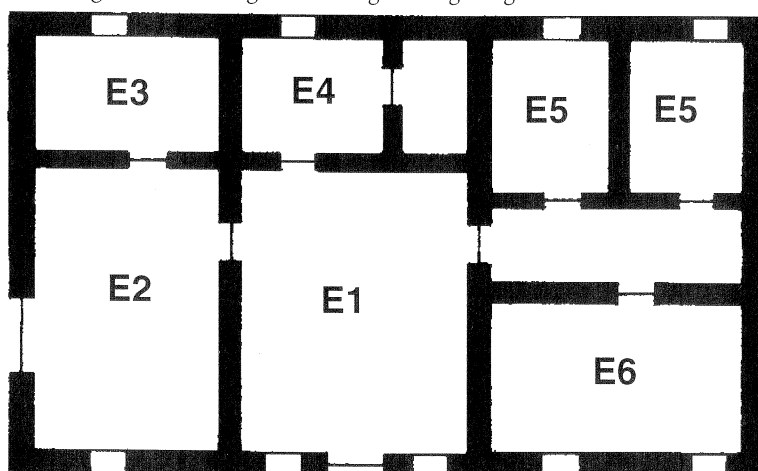
Die Personen

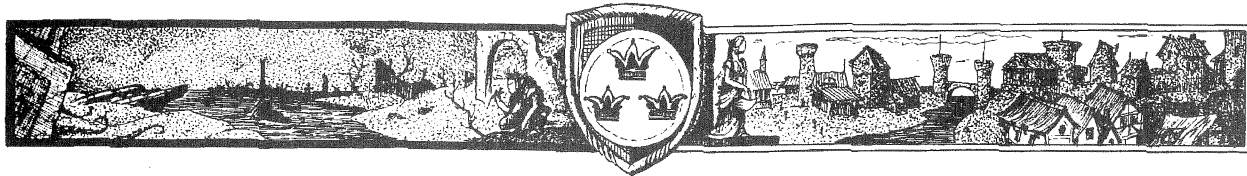
Eillyn Baeordain

Die 45-jährige Frau führt das Haus zusammen mit ihren beiden Töchtern Eila und Lynn. Ihr Ehemann verließ Havena vor 17 Jahren, nachdem er betrunken einen Gast zum Krüppel geschlagen hatte.

Eillyn hat viel Arbeit mit den Zimmern und den dazugehörigen Gästen. Auch wenn sie ein gutes Verhältnis zu den meisten ihrer Gäste hat, würde sie lieber ein anderes Leben führen. Am meisten schmerzt es sie, daß sie ihren Töchtern kein besseres Leben bieten kann. Doch sie gibt die Hoffnung nicht auf, daß sie für sie zumindest einen anständigen Ehemann findet.

Auch wenn Eillyn mit ihrem Schicksal nicht ganz zufrieden ist, verhält sie sich anderen Menschen gegenüber freundlich und hilfsbereit. Wer spät in der Nacht noch ein Quartier sucht, kann damit rechnen, in ihrer Küche zumindest für eine Nacht einen Platz zu finden.





9. Münz- Kampagne



Seite 1	Ein echter Kyndochter Halbsilberner
------------	--

Seite 4	Eine Doppelsichel aus Elenvina
------------	-----------------------------------

Seite 7	Ein Tulamidischer Goldzahn
------------	-------------------------------

Seite 9	Eine Münze aus Holz
------------	------------------------

Seite 13	100 Dukaten auf einem Schein
-------------	---------------------------------

Seite 17	Arven'Jha
-------------	-----------

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

100 Dukaten auf einem Schein

Ein Abenteuer für 4-6 Helden
Teil 5 der Münzkampagne
von Andreas Michaelis

*"Kreuzt die Schwerter im Namen der
Göttin. Doch ehrt euren Gegner."*
(Mordras Harakthorm, vor dem Duell
zweier Schüler)

Um den 5. Teil der Münzkampagne spielen zu können, sollte die Gruppe den 4. Teil hinter sich gebracht haben (*Eine Münze aus Holz*, DLH 39). Dieser Teil endete damit, daß eine junge Frau namens Thanir Urist den Helden die gesuchte Münze und somit die begehrte Belohnung vor der Nase weggeschnappt hat.

Als sich die Helden am Abend an dem mit Thanir verabredeten Ort eintreffen, fehlt von den jungen Frau jede Spur. Egal, wo die Helden daraufhin gesucht haben (wenn sie es überhaupt getan haben), sie konnten Thanir nicht finden. Schließlich werden sie die Suche aufgegeben haben.

Es ist aber auch möglich, diesen fünften Teil als ein kleines interessantes Zwischenabenteuer zu spielen. Der Spielleiter muß den Helden dann einfach nur die *Havena-Fanfare* zukommen lassen, in der sich das Rätsel befindet.

Anmerkung: Dieses Abenteuer beginnt am 27. Ingerimm 28 Hal. Seit dem 4. Teil der Kampagne sind somit etwa 2 Wochen vergangen. Es ist dem Spielleiter überlassen, diese Zeit zu überbrücken.

Ein neues Rätsel

Die Helden erwachen gerade aus ihrem Schlaf in ihrer Herberge oder Pension, als es bei einem von ihnen an der Tür klopft. Nachdem sich der so gestörte Held zur Tür begeben hat, wird er nicht schlecht staunen, denn davor steht Thanir Urist.

Ohne darum gebten zu werden, betritt sie den Raum des Helden und setzt sich irgendwo hin. In der Hand hält sie eine Ausgabe der *Havena-Fanfare* die sie dem Abenteurer entgegenstreckt.

"Er hat sich wieder ein Rätsel ausgedacht, und es gibt diesmal 80 Dukaten für den, der es lösen kann. Das sollte für uns alle reichen. Also, tun wir uns zusammen?"

Nun, der Held wird ein wenig über-rumpelt sein, doch schließlich sollte er seine Freunde holen, um sich mit ihnen und Thanir bei einem guten Frühstück unterhalten zu können.

Sicherlich wollen die Abenteurer wissen, wo die junge Frau in der letzten Zeit gewesen ist. Sie erklärt, sie hätte einen alten Feind getroffen, weshalb sie für einige Zeit aus der Stadt verschwinden mußte. Für die Helden gibt es keinen Grund, die Geschichte nicht zu glauben, weshalb sie nun über das neue Rätsel plaudern können, das sich diesmal



wieder in der *Havena-Fanfare* befindet (in der Ausgabe vom 27. Ingerimm 28 Hal). Es lautet wie folgt:

Sucht 100 Dukaten auf einem Schein
wo die Löwin mit hölzernen
Schwertern geehrt wird.

Nachdem sich die Helden mit Thanir geeinigt haben, ob sie gemeinsam suchen oder getrennt, kann die Suche beginnen.

Die üblichen Wege

Nach vier Teilen sollten die Helden sich so weit auskennen, daß sie Institutionen wie die *Havena-Fanfare* oder das Münzmuseum aufsuchen. Doch an diesen Orten gibt es diesmal keinerlei Informationen, die der Gruppe weiterhelfen könnten.

Lohna Ynjigg, Leiterein des Münzkabinetts, will von Papieren gehört haben, die 100 Dukaten wert sein sollen, aber gesehen hat sie noch keines. Sie selbst kann sich aber nicht vorstellen, daß jemand den Wert eines solchen Papiers anerkennen würde.

Ein Besuch bei Ignor Junweigg persönlich ist selbstredend eine gute Idee, die



aber auch nicht weiterführt, denn der wohlhabende Patrizier möchte die Helden und Thanir nicht empfangen. Und so bleibt nur noch die Suche auf eigene Faust.

Unterstützung?

Für das Abenteuer ist es eigentlich egal, ob die Helden mit Thanir zusammenarbeiten. Wichtig ist, daß sie plötzlich auftaucht, wenn die Helden der Lösung ganz nahe ist. Für den Fall, daß sie für kurze Zeit ein Teil der Gruppe wird, wollen wie dem Spielleiter hier ihre Werte geben:

MU: 13	AG: 2	MR: 7
KL: 14	RA: 3	LE: 46
IN: 12	HA: 2	AE: -
CH: 12	TA: 5	KE: -
FF: 12	JZ: 3	AT: 14
GE: 13	NG: 5	PA: 13
KK: 10	GG: 4	

Stufe: 5

Haarfarbe: schwarz

Alter: 22 Jahre

Größe: 1,71

Augenfarbe: grün

Waffe: Kurzsword

Herausragende Talente: Gassenwissen 12, Mechanik 11

Eine Löwin

Eingefleischte Aventurier müssen nicht lange nachdenken, um zu erkennen, daß es sich bei der Löwin um das Symboltier der Göttin Rondra handelt. Dementsprechend wird ihre Suche ausfallen.

Verschiedene Ziele sind denkbar, doch am naheliegendsten ist ein Besuch im Rondratempel.

Rondratempel

Dieses an eine Festung erinnernde Gebäude ist für jeden offen, der sich der Göttin des Kampfes nahe fühlt. In Havena sind das nur sehr wenige Menschen, weshalb die Größe des Tempels ein wenig übertrieben erscheint.

Kurz nachdem die Helden den Tempelraum betreten haben, werden sie auch schon von zwei jungen Geweihten

angesprochen, die gern wissen möchten, wie sie ihnen helfen können. Folgendes werden sie antworten:

"Der Göttin wird natürlich in diesem Tempel geehrt, aber nicht einmal die Novizen würden es wagen, mit Holzschertern in diesen Heiligen Hallen zu kämpfen. Wer sich vor dem Stahl fürchtet, der fürchtet das Ende seines Lebens. Nur wer Angst vor seiner Göttin hat, wird um sein Leben bangen."

"Es tut uns leid, aber ihr müßt einen anderen Ort suchen."

Werden die Geweihten gefragt, wo sich eine Suche lohnen würde, empfehlen sie die Garnison, in der die Stadtwache untergebracht ist.

Die Garnison

Offensichtlich haben die Gardisten ausgerechnet an diesem Tag besonders viel zu tun, weil es zu vielen Einbrüchen gekommen ist, bei denen immer wieder eine gelbe Seerose gefunden wurde. Der Soldat, der sich schließlich an die Helden wendet ist deshalb auch sehr erleichtert, nur eine Auskunft geben zu müssen.

Natürlich fällt ihm zunächst der Tempel der Rondra ein. Erst beim zweiten Nachdenken kommt er auf die Kriegerakademie "Rondras Ehre".

"Da lernen die den Kampf mit Holz Waffen. Ob dort auch die Löwin verehrt wird, weiß ich allerdings nicht. Aber fragt doch selbst."

Kriegerakademie

Der Weg von der Garnison zur Akademie ist nicht sehr weit. Eine Beschreibung der Schule befindet sich bei den Öffentlichen Gebäuden.

Am Tor zum Innenhof stehen zwei Bewaffnete, die die Helden daran hindern, die Schule zu betreten. Sie beteuern sofort, daß sie niemanden einlassen dürften, denn während des Unterrichtes ist es den Schülern nicht gestattet,

Besuch zu empfangen. Sie lassen sich aber überreden, einen Lehrer der Schule zu holen, mit dem die Helden dann sprechen können.

Nach einer Weile erscheint Mordras Harakthorm vor der Gruppe und erkundigt sich freundlich, was er denn für sie tun könne. Egal wie die Antwort lautet, er erachtet ihr Anliegen für unwichtig und lehnt es schließlich ab, sie einzulassen.

Kurz darauf ist der Fechtmeister wieder verschwunden, und die Helden werden ein wenig ratlos sein. da wendet sich einer der beiden Wachen an sie:

"Kommt doch heute abend in Rondras Einkehr. Wir könnten uns ein wenig über eure Sorgen mit der Akademie unterhalten."

Vielleicht brummeln die Helden ja noch ein Dankeschön, dann müssen sie den Rest des Tages ihre Zeit vertreiben.

Rondras Einkehr

Eine Beschreibung des Gasthauses befindet sich bei den Gasthäusern.

Die Helden werden vor dem Schüler in der Schenke eintreffen, so daß sich die Abenteuerer noch ein wenig umsehen können. Schließlich betritt der junge Mann in Begleitung zweier junger Mädchen den Schankraum und kommt gleich an den Tisch der Gruppe.

Er kann den Helden erklären, daß es in der Schule eine Halle gibt, in der mit hölzernen Schwertern geübt wird. Dort steht auch eine Statue der Göttin Rondra. Doch er kann ihnen beim besten Willen keinen Eintritt verschaffen. Er wird sich aber immer wieder erkundigen, warum die Helden gerade einen solchen Ort suchen. Offensichtlich hat der Bursche die *Havena-Fanfare* noch nicht gelesen.

Nach einer Weile wird der junge Kriegerschüler das Gasthaus mit seinen beiden Begleiterinnen wieder verlassen, denn sie müssen rechtzeitig in der

Kriegerakademie sein, wenn sie eine Bestrafung am nächsten Tag verhindern wollen.

Die Helden sollten erkennen, daß ihnen beinahe keine andere Wahl bleibt, als in die Kriegerakademie widerrechtlich einzudringen, um in einer Nacht und Nebelaktion nach dem besagten Schein zu suchen. Thanir, die nicht sonderlich zimperlich ist, wird diesen Weg auf jeden Fall vorschlagen.

Für den Fall, daß die Helden noch andere Ideen haben, wie sie in den Raum gelangen können, sollte der Spielleiter ihnen nicht zu viele Steine in den Weg legen. Ein Krieger in der Gruppe könnte sicherlich unter dem Vorwand, einige Übungsstunden nehmen zu wollen, Eintritt erlangen. Doch er wird wenig Zeit haben, sich in der Schule umzusehen.

Die Schwerthalle

In weiteren Gesprächen mit Schülern der Akademie, die sich allabendlich in der Schenke *"Rondras Einkehr"* aufhalten, läßt sich schnell herausfinden, welches Gebäude die Halle des Schwertes ist..

Bei der Halle des Schwertes handelt es sich tatsächlich um eine große Halle, die aus einem einzigen Raum besteht. Das Haus ist grundsätzlich abgeschlossen, aber für einen Streuner sollte das Schloß kein Hindernis darstellen. Zur Not holt

Thanir ein paar Dietriche heraus, um sich Einlaß zu verschaffen.

In der großen Halle können die Helden erst einmal ein wenig suchen, doch 100 Dukaten auf einem Schein lassen sich nicht finden. Also bleibt ihnen nichts anderes übrig, als in den Keller des Gebäudes hinabzusteigen.

Hier befindet sich die Waffenkammer, die allerdings ebenfalls verschlossen ist. Doch auch diese Tür ist leicht zu überwinden.

Allerdings lassen sich in der Waffenkammer auch keine Papiere finden, die 100 Dukaten wert sein könnten. Doch nach einer Weile können die Abenteurer nach entsprechenden Proben (Sinneschärfe oder ähnliches) eine Geheimtür hinter einem der Waffenständer entdecken. Sie ist gut getarnt und kaum zu erkennen. Dahinter befindet sich ein muffiger Gang, der offensichtlich lange nicht mehr betreten wurde, denn eine dicke Staubschicht bedeckt den Boden.

Der Geheimgang

Der Gang ist nicht sonderlich breit und an den meisten Stellen ist er keine 2 Schritt hoch. Zunächst führt er ein wenig in die Tiefe, bis man in einen quadratischen Raum gelangt, in den mehrere Gänge münden. Einer dieser Gänge ist mit einem Fallgitter gesichert. Die anderen führen in die anderen Gebäude der Akademie. Allerdings lassen sich die Türen, an denen sie enden nicht öffnen.

Anders sieht es mit dem Fallgitter aus. Mittels einer Kurbel läßt es sich mühsam öffnen. Der Spielleiter kann ruhig ein paar KK-Proben verlangen, denn der Mechanismus ist stark verrostet.

Schließlich können die Abenteurer den Gang betreten. Dieser wird in regelmäßigen Abständen von Fallgittern versperrt, die sich aber allesamt von der Seite der Helden öffnen lassen. Schließlich kommen sie in einen Teil des Ganges, der grünlich leuchtet (siehe Plan unten).

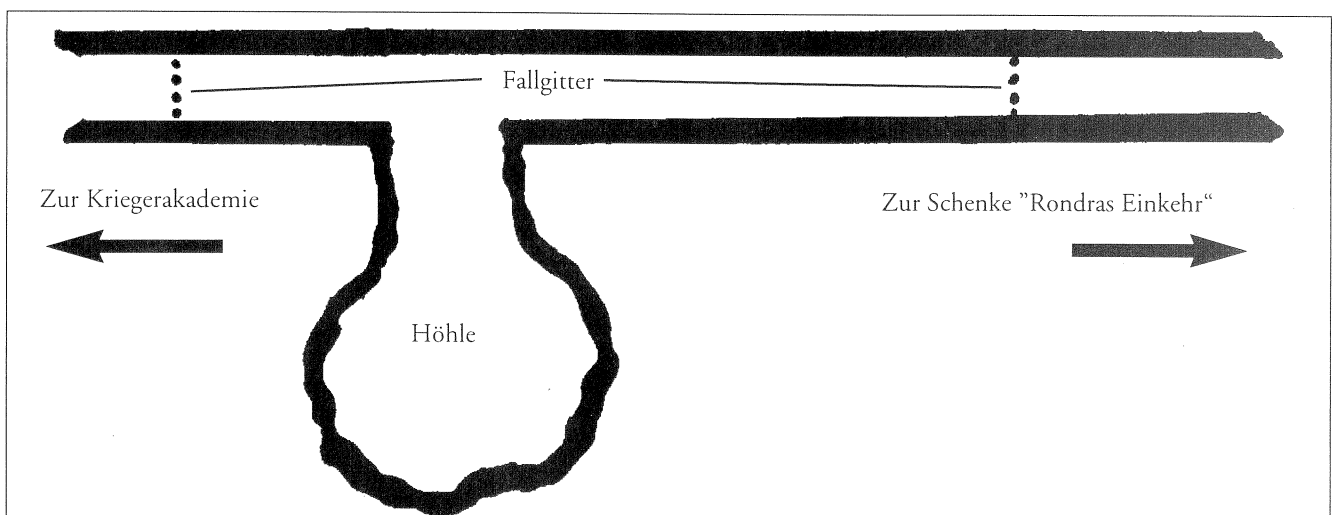
Das Leuchten kommt aus der kleinen Höhle und kann von den Abenteurern zunächst nicht erklärt werden.

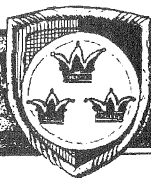
Die Höhle

Die Höhle scheint im Gegensatz zum Gang natürlich entstanden zu sein, denn nichts weist darauf hin, daß die Wände bearbeitet wurden. Es fehlen auch die typischen Stützbalken. Im Zentrum der kleinen Höhle befindet sich ein tiefes Loch, aus dem heraus es grünlich schimmert.

Am Rand des Loches befinden sich seltsame Schriftzeichen, die in den steinigen Boden geritzt wurden. Keinem der Helden gelingt es, sie zu entziffern.

Während die Helden noch staunend vor dem Loch stehen, holt Thanir einige kleine Lederbeutelchen und eine Schale aus Silber aus ihrer Tasche. Sie beginnt damit, Pulver aus den Säckchen in die





Schale zu schütten und sie dort zu vermischen. Gerade wollen die Helden fragen, was Thanir da wohl tut, da kommt ein tiefes Grollen aus dem Loch, das allen einen Schauer über den Rücken jagd.

Schatten aus der Tiefe

Im nächsten Augenblick schaut Thanir die Helden verzweifelt an.

"Laßt mich mein Werk vollenden, ansonsten sind wir alle verloren!"

Doch es ist bereits zu spät. Noch während die junge Frau ihre Pulver vermischt, steigt aus dem Loch ein bedrohlicher Schatten empor, der eine brennende Klinge in der Hand hält.

Mit einem schrillen Schrei stürzt sich das Wesen auf die Helden.

Zunächst wollen wir an dieser Stelle einige gemeine Proben verlangen, die allerdings der Meister durchführen sollte. Er sollte den Aberglauben, aber vor allen die Raumangst überprüfen. Es ist allerdings darauf zu achten, daß nicht alle Helden die Proben schaffen dürfen, denn sonst würde sich das Monster über Thanir hermachen.

In dem engen Raum können höchstens drei Helden gleichzeitig gegen den Schatten kämpfen, wobei die anderen nicht in der Lage sind, Fernkampfaffen zu benutzen, denn hier unten ist es einfach zu eng.

Thanir ruft den Helden noch zu "Haltet es auf, bis ich fertig bin ...", dann entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod.

Die Werte des Schattens:

MU: 30; AT: 14; PA: 11; LE: 60;
AE: 20; RS: 2; TP: 2W+2/2W20;
AU: 80; MR: +13; MK: 50

Zu den Trefferpunkten. Solange der Schatten noch über Astralenergie verfügt, verursacht seine Waffe 2W20 Schaden. Allerdings verliert das Wesen

nach jedem erfolgreichen Treffer W6-2 (mindestens aber 1) Astralpunkt.

Ist die Astralenergie aufgebraucht, hat die Waffe noch 2W+2 Trefferpunkte.

Der Kampf gegen dieses Ungeheuer wird nicht einfach werden, denn unsere Helden sind ja wahrscheinlich noch nicht sehr erfahren.



Der Meister sollte darauf achten, daß keiner der Helden stirbt. Wessen Lebensenergie unter 10 fällt, der wird bewußtlos.

Ist die Gruppe eindeutig zu schwach besetzt, müssen die Werte des Ungeheuers verändert werden. Mindestens ein Held sollte noch bei Bewußtsein sein, wenn sich der Schatten in das Loch zurückzieht, was er tut, wenn seine LE unter 10 Punkte fällt. Anschließend schüttet Thanir sein Pulvergemisch in das Loch. Mit einem hellen Blitz entzündet es sich und die Erde beginnt zu beben ...

Für den Fall, daß die Helden auf die Hilfe von Thanir verzichtet haben, erreicht sie die Gruppe in dem Augenblick, als der Schatten aus der Tiefe steigt und angreift. Sie wird die Abenteurer kämpfen lassen, während sie

ihr Pulver zusammenmischt. Ansonsten ändert sich nichts.

Wird dieser Teil als selbständiges Abenteuer gespielt, liegt in diesem Raum auch der Schein, der 100 Dukaten wert ist (allerdings nicht in Aventurien).

Schnell raus

Jetzt sollten die Helden zusehen, daß sie aus dem Geheimgang herauskommen, wobei der Weg zur Akademie plötzlich einbricht. Es bleibt nur noch die Flucht in *Rondras Einkehr*. Noch bevor die Gruppe den Keller der Schanke erreicht, verebt das Beben.

Schließlich legt sich der Staub und die Abenteurer können erkennen, daß der Gang vollkommen eingestürzt ist. So müssen sie nun die Tür zum Keller öffnen, um dem Geheimgang zu entkommen.

Ende

Die Verwirrung im Gasthaus ist groß, als die Helden hinter der Theke auftauchen. Doch Chorrin ist aufgrund der Verletzten so besorgt, daß er einen Wagen kommen läßt, der die Abenteurer zu einem Arzt bringen soll.

Irgendwie gelingt es Thanir, den Wagen so umzulenken, daß die Gruppe zum Haus von Ignor Junweigg gebracht wird, wo sie zunächst einmal ordentlich versorgt werden. Zwei Elfen, die sich als Ninal und Faladir vorstellen (siehe auch das Abenteuer *Haltet den Dieb* im Abenteurerteil) versorgen die Wunden und pflegen die Helden.

...und stopp!

Ja, hier endet diese verwirrende Episode der Kampagne. Der Spielleiter kann seinen Helden schon einmal 90 Abenteuerpunkte geben, damit sie bis zum nächsten Spielabend ihre Talente verbessern können. Aber auch er muß auf den 6. Teil warten, um zu erfahren, was es mit dem Patrizier auf sich hat. Der 6. Teil lautet dann Arven'Jha.