

# DER LETZTE HEID

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:  
„Verschwunden“

**DARK FORCE**

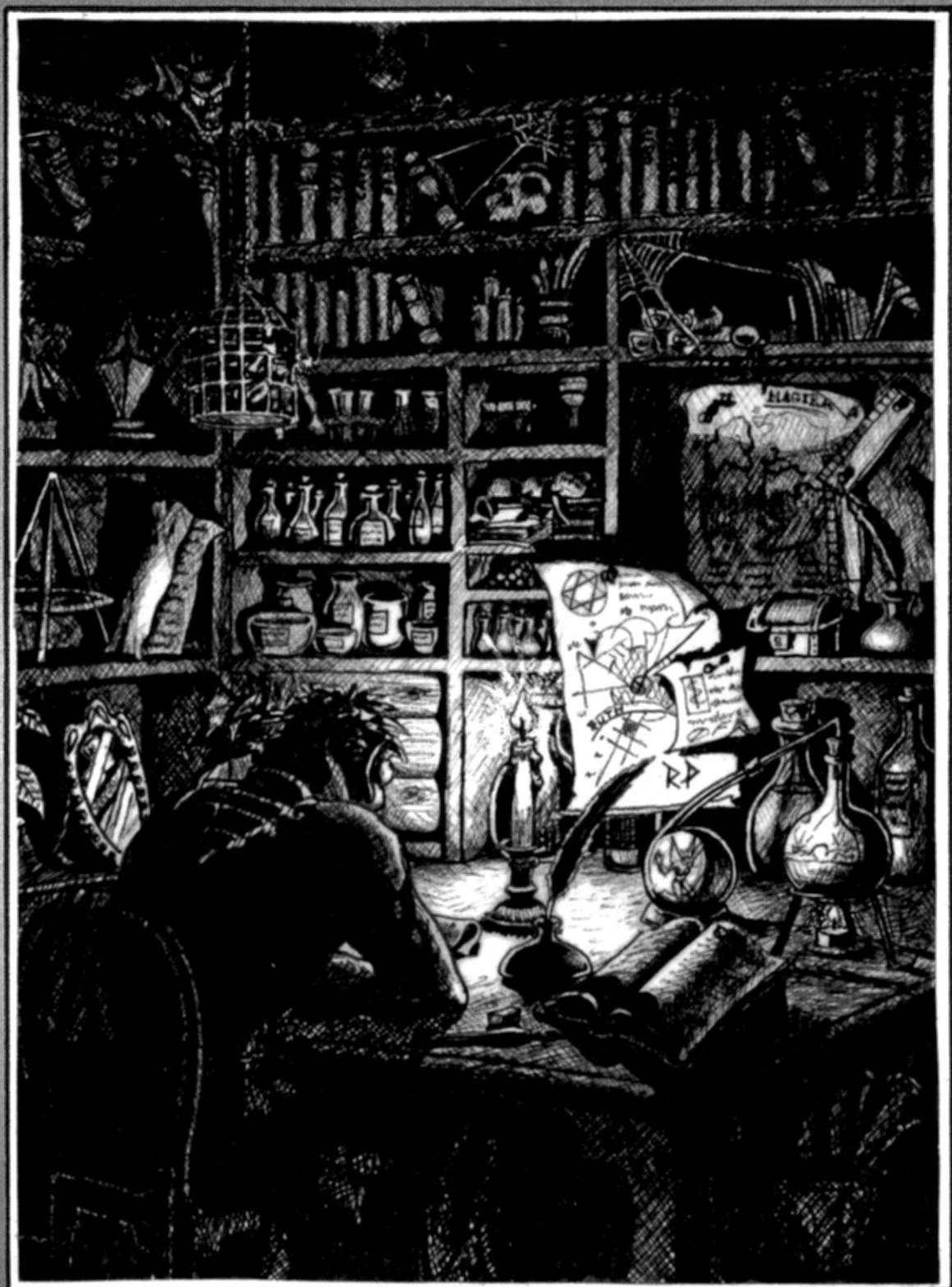
Tips und Tricks

Duhnhus:  
Eine Ort  
bei Havena

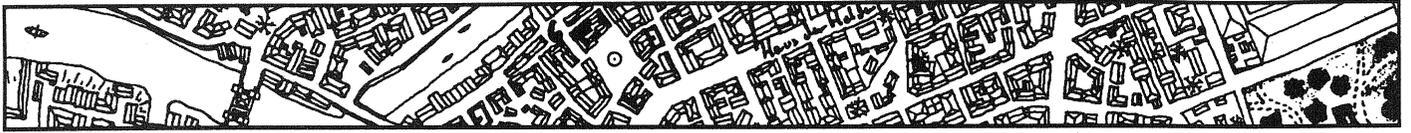
Morh-Khaddur:  
Der wimmernde  
Drache

Interview:  
mit dem Verlag  
Feder & Schwert

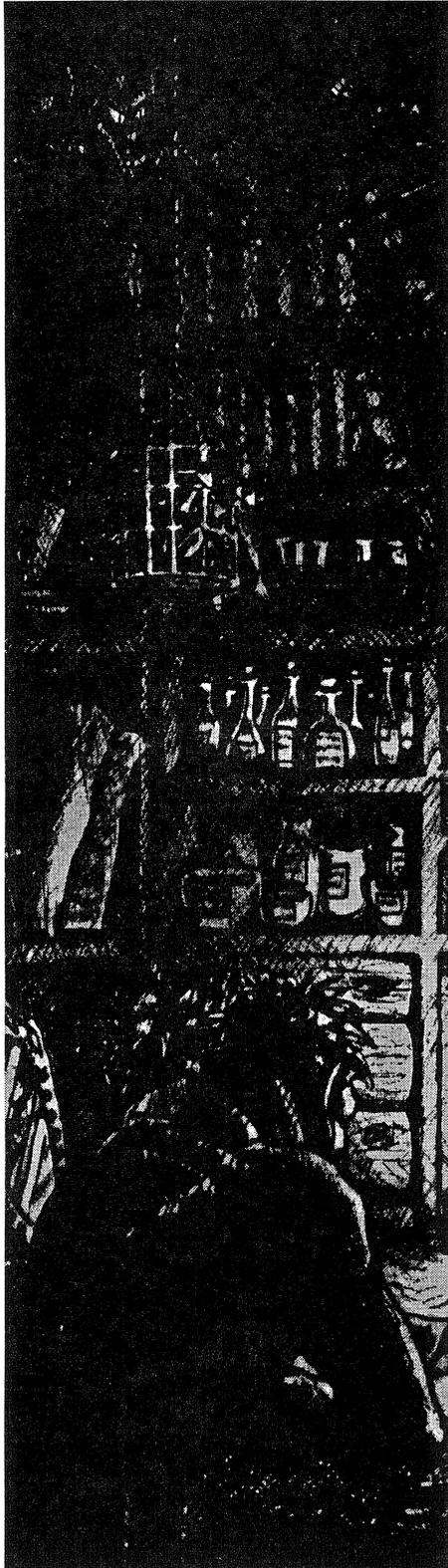
Rezis:  
Midgard, Mers,  
Vampire,  
Runequest



30



# Aus längst vergangenen Tagen



## Teil 2: Verschwunden

Ein Abenteuer für 3-6 Helden der 2.-4. Stufe  
von Andreas Michaelis

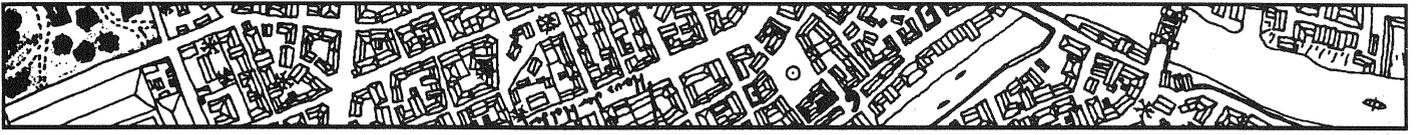
"... so beeindruckte mich der Besuch des Traviatempels doch sehr. Nicht nur, daß der Bau besonders hübsch war, nein, im Tempelinneren entdeckte ich kostbare Wandverzierungen, wie ich sie in einem Tempel der Travia wahrlich nicht erwartet hatte.

Schließlich wurde ich zum Oberpriester des Tempels gebracht, der mich herzlich begrüßte und mich zu einem guten Wein einlud. Vor ihm auf dem Tisch stand eine kleine Schatulle, die mit silbernen Beschlägen verziert war. Allein dieses kleine Kistchen war ein wahrer Schatz, doch was mochte wohl darin sein? Ich mußte nicht lange warten, bis ich es erfuhr. Nachdem wir den Wein getrunken und uns über das Wetter unterhalten hatten, öffnete er die Schatulle und holte einen Rubin hervor, wie ich ihn größer noch nicht gesehen hatte. Vor Schreck verschlug es mir die Sprache. 'Dies ist der Stern von Mherwed', sagte der Priester, 'ich wüßte gern, was er wert ist.' Ich nahm ihn entgegen..."

(aus dem Tagebuch des Goldschmieds Marhte Umrigg, 344 vor Hal)

### *Vorbemerkung*

*Aus längst vergangenen Tagen* ist ein mehrteiliges Abenteuer, dessen Teile aber auch separat gespielt und zum Abschluß gebracht werden können. Der erste Teil, in dem die Helden eine Truhe in der Unterstadt entdeckten, erschien in DLH 29. In diesem zweiten Teil wird diese Truhe nun gestohlen, und die Helden sollen sie zurückholen. Für den Fall, daß der Meister den ersten Teil nicht kennt, muß er sich einen Start in das Abenteuer ausdenken, was nicht schwer fallen sollte. Der letzte Teil des Abenteuers erscheint dann in DLH 31.



## Was geschah

Als die Helden endlich den Familienschatz der Trosts für ihren Auftraggeber gefunden hatten, entdeckten sie plötzlich eine Schar Gänse auf dem Wasser, zwischen der eine Truhe schwamm. Bei der Bergung der vermeintlichen Schatztruhe wurden sie dann von einer Seeschlange angegriffen und konnten nur mit Mühe ihre Beute verteidigen.

Als der Kampf beendet und die Wunden versorgt waren, konnte die Truhe genauer untersucht werden. Die Beschläge der Kiste – allesamt Traviasymbole – deuteten darauf hin, daß diese Kiste einmal dem Traviatempel gehört hatte. Da die Helden die Truhe nicht öffnen konnten, brachten sie sie zum Tempel der Göttin des Herdfeuers, die sich sehr über den wiedergefundenen Schatz freuten...

## Es geht weiter

Bereits am nächsten Tag erfährt die ganze Stadt von dem Fund, denn ein Artikel in der *Havena-Fanfare* kündigt von dem sensationellen Fund (siehe Fanfare in diesem Heft). Sicherlich wird es die Helden freuen, von ihrem Fund zu lesen, allein ihre Namen tauchen in dem ganzen Artikel nicht ein einziges Mal auf. Dafür wird umso häufiger von Malkor Trost, ihrem Auftraggeber, geredet, und irgendwie könnte der Leser des Artikels meinen, er habe die Truhe gefunden. Die Helden haben also Gründe genug, dem jungen Kaufmann aus Honingen böse zu sein.

### Zwischenbemerkung:

Sollten die Verletzungen aus dem Kampf mit der Seeschlange ernster Natur gewesen sein, wird den Helden natürlich nach der Rückkehr geholfen. Malkor läßt sofort einen Arzt rufen, der die Charaktere dann in ihren Zimmern in der Pension "Zur Seerose" behandelt.

Neerna Guillin, die Besitzerin der Seerose, wird der Gruppe dann erst einmal ein ordentliche, kräftigende Mahlzeit bereiten.

Sicherlich wollen sie gern mit ihm reden, aber was sie auch anstellen, sie können ihn nicht finden. Dafür erhalten sie am Abend Besuch. Es handelt sich um einen jungen Geweihten der Travia, der den Helden einen Brief überbringt und sich dann sofort wieder verabschiedet. Öffnen die Helden den Brief können sie folgende Einladung lesen:

Liebe Freunde,  
Wir wissen, welchen unschätzbaren Dienst Ihr der Göttin geleistet habt, und auch wenn unsere Mittel beschränkt sind, möchten Wir uns doch noch einmal bei Euch bedanken. Wir möchten Euch darum bitten, auf Unserem kleinen Fest am nächsten Feuertag Unsere Ehrengäste zu sein. Ein Geweihter wird Euch an diesem Abend aus Eurer Pension abholen. Bis dahin hoffen Wir, daß Euch das Licht der Göttin ewig begleiten möge.  
Im Namen Travia grüßen Wir Euch

Uisne Heimgut

Die Helden können sich wahrhaft geehrt fühlen, einen Brief von der Oberpriesterin der Travia in Havena persönlich eine Einladung bekommen zu haben. Sollten sie eigentlich vorgehabt haben, die Stadt zu verlassen, müssen sie dieses Vorhaben nun um ein paar Tage verschieben, denn diese Einladung schlägt man nicht so einfach aus.

Da gerade Markttag ist, haben die Helden nun bis zum Abend des nächsten Feuertages noch drei Tage Zeit, die sie in Havenas Sehenswürdigkeiten verbringen können. Es bleibt dem Meister überlassen, wohin er sie führt.

## Das Fest

Der Feuertag ist gekommen, und als gerade die Sonne untergegangen ist, erscheint eine junge Travia-Geweihte bei den Helden, um sie zum Tempel zu führen. Es geht die Brückstraße hinauf zum Halplatz und schließlich zum Tempel, wo am Eingang bereits zwei weitere Geweihte warten, die den Helden ihre Waffen abnehmen, insofern sie welche bei sich tragen.

Dann geht es durch die Tempelhalle in einen kleinen Saal, in dem ein großer Tisch steht, an dem bereits mehrere Gäste, unter ihnen auch Malkor Trost, sitzen. Die Helden werden zu ihren Plätzen gebracht und ein Junge schenkt ihnen Wein ein.

Nach einer Weile sind auch die letzten Gäste gekommen, und Uisne Heimgut betritt den Raum, woraufhin sich alle von ihren Plätzen erheben. Nachdem die Geweihte ihren Platz erreicht hat, spricht sie noch ein Dankgebet an Travia, dann setzt sich die Gesellschaft wieder.

Der Meister sollte nun ein kleines Fest improvisieren, bei dem die Helden und Malkor Trost als Finder der Truhe im Mittelpunkt stehen. Die meisten der Gäste werden zu ihnen kommen, um sich mit ihnen zu unterhalten. Es ist sogar sehr wahrscheinlich, daß die Helden von ihrer Bergungsaktion erzählen müssen. Damit der Spielleiter sich nicht alles ausdenken muß, sollen an dieser einige der Gäste vorgestellt werden.

## Uisne Heimgut

Die Gastgeberin des Abends ist erst knapp über vierzig Jahre alt, wirkt aber wesentlich älter. Sie zeigt sich sehr dankbar und wird sich lange mit den Helden unterhalten. Wird sie nach dem Verbleib der Truhe gefragt, berichtet sie, daß sie an einem sicheren Ort stünde.

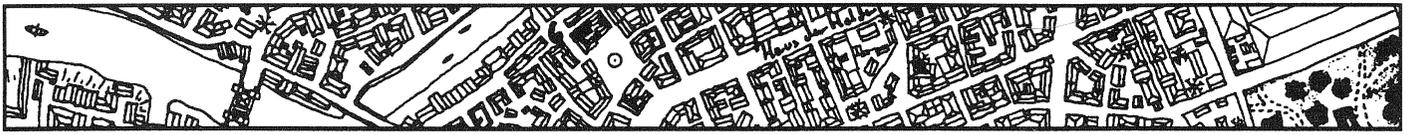
Bis jetzt ist es auch den Traviageweihten nicht gelungen, die Truhe zu öffnen, doch die Oberpriesterin zeigt sich zuversichtlich, daß sie bald ihre Geheimnisse offenbaren wird.

## Kleane Dhurain

Kleane ist eine 37-jährige Patrizierin, deren Mann vor zwei Jahren ums Leben kam, als er sich mit einem Schüler der Kriegerakademie duellierte. Seitdem ist sie häufig im Tempel der Travia zu finden, in dem sie Trost sucht.

## Fran Jagerain

Fran ist Redakteur der *Havena-Fanfare* und hat den Artikel über den Schatzfund



lehnte aus unbekannt-  
ten Gründen ab. Da er  
als junger Mann den  
Plan hatte, einmal den  
versunkenen Traviatempel in der Unter-  
stadt zu finden, wird  
er sich besonders mit  
den Helden unterhalten. Aber nicht die  
Truhe interessiert ihn,  
sondern die umheimliche Ruinenstadt.

## Quintin Leberon

Der Gelehrte,  
der in Duhnhus  
wohnt, arbeitet  
manchmal im  
Archiv des Tempels  
und übersetzt alte  
Texte für die Geweihten. Natürlich interessiert  
ihn auch der  
Inhalt der Truhe, weswegen er nach Havena  
gereist ist. Er unterhält  
sich viel mit der jungen  
Geweihten Dunia

Gastreu, die kaum von ihrer Seite weicht  
(eine ausführlichere Beschreibung Quintins  
befindet sich im Duhnhus-Artikel).

## Dunia Gastreu

Dunia ist bei weitem das schönste  
Mädchen auf dem Fest. Sie hilft dem  
Gelehrten Leberon manchmal bei seinen  
Arbeiten im Archiv, weshalb es kaum  
verwundert, daß sie sich den ganzen Abend  
fast ausschließlich mit dem alten Mann  
unterhält. Natürlich wird sie auch Zeit  
finden, kurz mit den Helden zu reden.

Weitere Gäste muß sich der Spielleiter  
gegebenfalls ausdenken.

Nachdem ein reichhaltiges Mahl gereicht  
wurde, betreten drei Musiker den Raum  
und unterhalten die Gäste mit seichten  
Melodien. Nun unterhalten sich die Leute,  
wobei niemand verdursten muß, denn es  
wird genügend Wein gebracht.

Nach etwa drei Stunden wird Uisne  
Heimgut dann das Wort an ihre Gäste  
richten:

”Es freut mich, daß ich mich bei den  
Findern der Truhe mit einem kleinen Fest  
bedanken konnte. Doch ich möchte sie  
noch um einen kleinen Gefallen bitten. Da  
wir hier in Havena offensichtlich nicht in  
der Lage sind, die Kiste zu öffnen, wollen  
wir sie nach Rommylis bringen lassen. Es  
würde mich freuen, wenn die wackeren  
Abenteurer diesen Transport überwachen  
könnten.“

Allgemein findet dieser Wunsch - besonders  
unter den anwesenden Geweihten -  
Zuspruch, denn es wird kräftig geklatscht.  
Bevor das Fest beendet ist, bittet die  
Oberpriesterin die Helden dann noch, am  
nächsten Morgen bei ihr zu erscheinen,  
dann zieht sie sich zurück.

## Mitten in der Nacht

Noch bevor die Nacht dem Morgen  
weicht, klopft jemand an die Tür eines  
Helden und versucht so verzweifelt, ihn zu  
wecken. Macht der Abenteurer endlich die  
Tür auf, sieht er in das erregte Gesicht  
einer jungen Traviageweihten, die spfort  
aufgeregt zu reden beginnt:

”Guter Freund der Göttin! Es ist etwas  
schreckliches geschehen. Du mußt sofort  
deine Freunde wecken! Die Truhe! Sie ist  
gestohlen worden!“

Wir wollen einmal davon ausgehen, daß  
die Helden sich nun allesamt aus ihren  
Betten erheben, um der jungen Geweihten  
zum Traviatempel zu folgen.

Dort wartet auch schon unruhig die  
Oberpriesterin Uisne Heimgut, die sichtlich  
erleichtert scheint, als die Helden ein-  
treffen. Sie berichtet ihnen, das der  
Geweihte Kei Gastlieb in der Nacht von  
merkwürdigen Geräuschen geweckt worden  
sei. Als er nachgesehen hätte, was im  
Tempel vor sich ginge, hätte er festgestellt,  
daß die Tür zu dem Raum, in dem die  
Truhe aufbewahrt worden wäre, offenge-

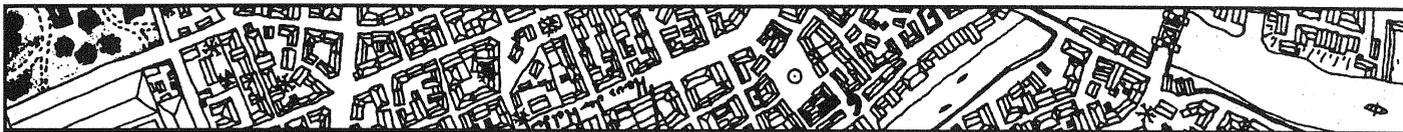
geschrieben. Natürlich wird er die Helden  
ausführlich befragen, schließlich ist er an  
allen Einzelheiten interessiert. Da Fran die  
Angewohnheit hat, andere Leute zu nerven,  
werden die Helden froh sein, ihn  
irgendwann loszuwerden.

## Tyros Prahe

Der Alchemist und Zwergenforscher ist  
gerade in Havena, und da Uisne Heimgut  
eine gute Bekannte von ihm ist, wurde er  
zu diesem Fest eingeladen. Er berichtet  
jedem, der etwas davon hören will, von seiner  
letzten Reise nach Xorlosch. Die Tat  
der Helden dagegen interessiert ihn nur  
sehr wenig, trotzdem wird auch er sich mit  
ihnen unterhalten.

## Kei Gastlieb

Kei ist Traviageweihter und für die  
Ausbildung der Adepten zuständig. Er hätte  
eigentlich vor einigen Jahren die Leitung  
des Tempels übernehmen sollen, doch er



standen hätte. Er hätte dann sofort Alarm geschlagen, und nachdem alle wach gewesen wären, hätte eine Suche ergeben, daß die Truhe nicht mehr im Tempel wäre.

Die Geweihte Heimgut bittet die Helden dann, die Truhe wiederzufinden. Sie verspricht jedem 25 Dukaten, wenn sie den Auftrag annehmen würden.

## Untersuchungen

Horchen sich die Helden unter den Geweihten des Tempels ein wenig um, werden sie schnell feststellen können, daß der Dieb im Haus einen Komplizen gehabt haben muß, denn keine der Türen wurde aufgebrochen. In der Tür vom Raum mit der Truhe steckte sogar noch der Schlüssel. Dieser befindet sich normalerweise im Zimmer der Oberpriesterin, wurde aber von dort entwendet

Von den vier Geweihten, die außer der Oberpriesterin im Tempel leben, hat niemand ein wirkliches Alibi, aber sie alle beteuern, nichts mit der Sache zu tun zu haben. Dies kann man ihnen ruhig glauben, denn sie hätten nicht genügend Zeit gehabt, die Truhe aus dem Tempel zu bringen und anschließend wieder zurückzukommen, denn der Geweihte Gastlieb hatte den Einbrecher gehört und war daraufhin den Geräuschen sofort auf den Grund gegangen. Es muß also einer der drei Geweihten gewesen sein, die in eigenen Unterkünften leben, denn nur sie haben einen Schlüssel zu einem kleinen Hintereingang des Tempels.

## Aussagen

Vielleicht wollen die Helden ja jeden der fünf Geweihten selbst befragen. Hier sind ihre Aussagen:

### Uisne Heimgut

Der Schlüssel zu unserem kleinen Schatzraum liegt immer in einer kleinen Schachtel auf meinem Schreibtisch, was hier im Haus auch jeder weiß. Er muß gestohlen worden sein, als ich schlief.

Ich kann mir nicht vorstellen, wer die Truhe gestohlen haben könnte, aber nach

dem Artikel in der Fanfare hätte jeder Strauchdieb aus Havena Interesse daran haben können. Ich frage mich nur, was der Dieb damit will, denn wenn selbst wir die Schatulle nicht öffnen konnten, wie will er es dann schaffen?

### Kei Gastlieb

Ich habe Geräusche von unten gehört, da habe ich mir die Schlappen angezogen und bin runter, um nach dem Rechten zu sehn. Da ich keine Kerze bei mir hatte, konnte ich nicht besonders schnell gehen, die Zeit muß für den Dieb gereicht haben, die Truhe zu stehlen.

Also, wie ich so zum Schatzraum komme, war die Tür offen und der Schlüssel steckte im Schloß. Ich lief sofort nach oben zurück und alarmierte die anderen. Später entdeckten wir dann, daß die Hintertür nicht abgeschlossen war.

Also, ich kann mir nicht vorstellen, daß eine unserer Geweihten die Truhe gestohlen haben soll. Ich traue niemanden, den ich kenne, diese Tat zu.

### Hisos Allfreund

Als ich geweckt wurde machte ich erst einmal Licht, dann bin ich nach unten. Ich hatte es erst gar nicht glauben können, aber dann sah ich es mit eigenen Augen, die Truhe war weg.

Ich bin der Meinung, daß dieser Tyros Prahe dahintersteckt. Wußtet ihr, daß er zaubern kann?

#### *Meisterinformation:*

Der Hinweis auf Thyros Prahe führt auf eine falsche Fährte, die hier nicht näher ausgearbeitet wurde. Jeder Spielleiter sollte wissen, ob er seine Gruppe eine solche Spur verfolgen lassen will.

### Galnea Wildgans

Ich habe geschlafen, als der Geweihte Gastlieb alle weckte. Ist es nicht furchtbar. Gerade hat uns die Göttin ihren Schatz zurückgegeben, das nimmt ihn uns Phex wieder weg (sie bricht in Tränen aus).

### Jeer Haushilf

Es tut mir leid, daß ich euch nicht weiterhelfen kann, aber ich habe nichts gesehen oder gehört. Ich kann mir auch nicht vor-

stellen, daß jemand, der unserer Göttin dient freiwillig den Tempel aufschließt um einen Dieb einzulassen oder um die Truhe zu stehlen.

Jetzt fehlen noch die Aussagen der drei Geweihten, die nicht im Tempel sondern in eigenen Unterkünften wohnen. Auf Wunsch der Oberpriesterin sollen die Helden bis zum nächsten Morgen warten, denn sie möchte nicht, daß die drei aus ihrem traviagefälligen Schlaf geholt werden.

### Dunia Gastreu

Ich bin nach dem Fest mit dem Herrn Leberon nach Hause gegangen. Er hat mich noch in sein Hotel auf ein Gläschen Wein eingeladen, naja, ich glaube es ist ein bißchen mehr als nur ein Glas gewesen. Ehrlich gesagt, hatte ich einen kleinen Schwips, so daß mich Herr Leberon nach Hause bringen mußte. Ich kann mich aber kaum an den Weg erinnern. Ich weiß nur noch, daß wir unterwegs einen jungen Mann getroffen haben, der mir irgendwie bekannt vorkam. Ich weiß aber nicht mehr woher.

Ansonsten weiß ich nicht mehr viel. Irgendwie bin ich in mein Bett gefallen und heute morgen mit Kopfschmerzen aufgewacht.

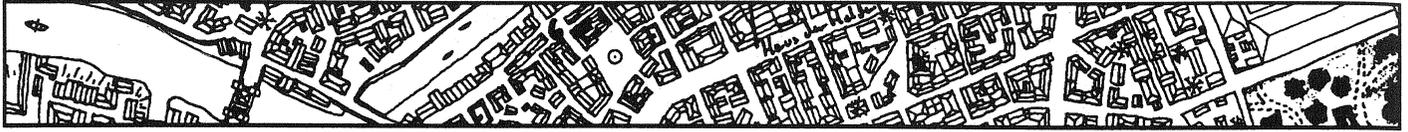
#### *Meisterinformation:*

Nachdem die junge Frau ein wenig nachgedacht hat, fällt ihr ein, daß sie den Mann schon einmal in der Taverne "Zum Stadtpark" gesehen hat. Sie weiß, daß Quintin Leberon im Hotel "Palastgarten" untergekommen ist. Dunia wohnt noch bei ihren Eltern, die ein kleines Haus in der Brückstraße haben. Sie haben nicht mitbekommen, wie ihre Tochter nach Hause gekommen ist.

### Nylada Heilhand

Die junge Geweihte fällt dadurch auf, daß sie nicht wie die anderen beiden durch den Hintereingang hereinkommt, sondern an das Hauptportal klopft. Ihre Aussage:

Ich bin gleich nach dem Fest nach Hause gegangen und habe mich in mein Bett



gelegt. Meinen Schlüssel muß ich irgendwie verlegt haben, ich bin die letzten drei Tage immer durch das Hauptportal gekommen.

*Meisterinformation:*

Wenn die Helden sie intensiv beschuldigen, wird das sechzehnjährige Mädchen sofort zu weinen beginnen.

Wird ihre Aussage überprüft, so werden ihre Eltern bestätigen, daß sie die ganze Nacht in ihrem Zimmer war.

Den Schlüssel hat sie wirklich verlegt. Aber der Meister kann die Helden hier gern wieder auf eine falsche Spur locken.

## Rondert Segensreich

Ich wohne zur Zeit in der Pension "Immanpokal", wo die Besitzer schon seit vielen Jahren ein Zimmer für einen Geweihten der Travia zur Verfügung stellen. Dorthin bin ich gestern abend noch vor dem Fest gegangen und habe lange mit Rutor Langarm geplaudert, der wieder seine Immangeschichten erzählt hat. Irgendwann bin ich dann zu Bett gegangen.

*Meisterinformation:*

Ronderts Aussage ist hundertprozentig richtig und läßt sich auch nachprüfen. Der Wirt des "Immanpokals" wird sie bestätigen.

Die Helden werden sich auch erinnern, ihn nicht auf dem Fest gesehen zu haben.

Weitere Aussagen zum Diebstahl von den Geweihten sind erst einmal nicht zu erwarten, so daß die Helden zunächst den Spuren nachgehen können. Die beiden falschen Fährten muß sich jeder Spielleiter selbst ausarbeiten, wir verfolgen hier nur den wirklichen Dieb.

## Spurensuche

Um dem Dieb auf die Schliche zu kommen hat die Abenteurergruppe zwei Möglichkeiten: sie können nach dem jungen Mann Ausschau halten, oder sie können sich um Quintin Leberon kümmern.

## "Zum Stadtpark"

Begeben sich die Helden in die Taverne "Zum Stadtpark" müssen sie schon Dunia mitnehmen, wenn sie den jungen Mann finden wollen.

Die Gaststätte wird auch am Tage von vielen Gästen besucht, die nach einem kleinen Spaziergang durch den Stadtpark auf ein Gläschen oder zwei einkehren. Der gesuchte Mann ist nicht darunter. Wenn die Helden ein wenig warten, taucht er irgendwann auf. Daraufhin steht Dunia auf, zeigt auf ihn und spricht: "Das ist er!"

Der Mann macht auf dem Absatz kehrt und sucht sein Heil in der Flucht, hoffentlich verfolgt von den Helden.

## Verfolgungsjagd

Der Mann läuft quer über die Grünanlagen des Stadtparks in Richtung Orkendorf, wo es sehr schwer sein wird, ihn wiederzufinden. Es bleibt dem Meister überlassen, die Verfolgungsjagd zu gestalten, sie sollte aber damit enden, daß die Helden den Dieb stellen können.

Bei ihm handelt es sich um Berkh Zhurlan, einem unter dem Namen "Katze" bekannt gewordenen Dieb (siehe rechts).

Zunächst einmal wird er sich unschuldig stellen, aber sobald die Helden mit der Stadtwache drohen, wird er sich bereit erklären, ihnen etwas zu sagen, wenn sie ihn dann laufen lassen.

Er wurde von einem Mann, der seinen Namen nicht nennen wollte, beauftragt, eine Truhe aus dem Tempel zu stehlen. Er bekam dafür in der letzten Nacht den Schlüssel einer Geweihten (wenn Dunia bei den Helden ist, wird er auf sie zeigen), was den Diebstahl zu einem Kinderspiel machte. Schließlich brachte er den Schlüssel und die Truhe zurück und kassierte 50 Dukaten.

Berkh beschreibt den Mann als alt und seine Angaben treffen recht genau auf Quintin Leberon zu. Nachdem der Dieb alles erzählt hat, verschwindet er wieder. Dunia wird abstreiten, dem Mann ihren Schlüssel und die Truhe zurück zu geben. Sie kann sich

wirklich nicht daran erinnern, was daran liegt, daß sie unter dem magischen Bann des Gelehrten aus Duhnhus gestanden hat.

## "Palastgarten"

Fragen die Helden den Portier des Hotels nach Quintin Leberon, wird er ihnen erzählen, daß dieser am gestrigen Abend mit einer jungen Frau zusammen einige Gläser Wein getrunken hätte. Anschließend hätte er die Dame nach Hause gebracht und wäre kurz darauf zurückgekommen.

Die Frage, ob der Gelehrte etwas bei sich getragen habe, verneint der Portier, genauso wie die, ob der Herr Leberon zu sprechen sei. Dieser ist nämlich schon früh nach Duhnhus aufgebrochen, wo er sein Haus hat.

*Meisterinformation:*

Der Portier belügt die Helden, denn er hat sehr wohl gesehen, daß Quintin einen großen Gegenstand bei sich hatte. Diese Information wird er aber erst geben, wenn die Helden ihn der Mittäterschaft eines Diebstahles bezichtigen, oder ihm anderweitig drohen.

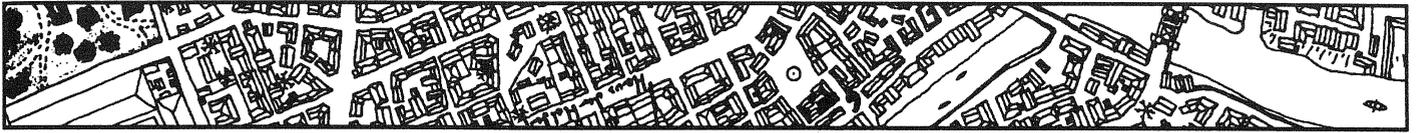
Er wurde von dem Gelehrten mit 20 Dukaten bestochen, nichts von dem Gegenstand zu sagen, da es eine Überraschung für einen Freund sein sollte.

Den Helden sollte nun klar sein, wo sie zu suchen haben. Also können sie sich auf den Weg nach Duhnhus machen. Dieser Ort ist weiter hinten im Heft beschrieben.

## Der Weg

Zunächst müssen die Abenteurer das Nostrianer Tor passieren. Fragen sie die Wachen nach einem alten Mann, werden sie ihnen erzählen, daß ein solcher am Morgen die Stadt durch dieses Tor auf einem Pferd verlassen hätte. Er führte einen Packesel mit sich, auf den ein größerer verpackter Gegenstand befestigt war.

Der Weg nach Duhnhus wird nicht besonders ausregend sein, denn die Helden kommen nur durch eine Gegend mit vielen



Feldern. Sie treffen ab und an auf Bauern, die auf dem Weg nach Havena sind, oder solche, die mit leeren Karren in die Richtung fahren. Ein solcher Bauer wird die Helden gern mitnehmen.

Als die Helden dann in die Nähe von Duhnhus kommen - die Häuser sind schon zu sehen - können sie einen Schwarm Gänse ausmachen, der auf den Ortseingang zufliegt, um sich auf dem Hügel am Ortseingang niederzulassen.

Hierbei handelt es sich um die gleichen Gänse, die die Helden in der Unterstadt gesehen haben (siehe Teil 1 des Abenteurers in DLH 29).

## Duhnhus

In dem kleinen Ort angekommen, werden die Charaktere wahrscheinlich erst einmal das Gasthaus ansteuern, um sich nach dem Haus des Gelehrten Leberon zu erkundigen. Der Wirt wird ihnen gern Auskunft geben, wenn die Helden sich erst einmal setzen, um ein Becher Bier oder Wein zu trinken und den Eintopf seiner Frau zu probieren.

Schließlich können die Helden zum Haus von Quintin Leberon gehen. Doch so sehr sie auch klopfen, niemand wird ihnen öffnen. An einen Einbruch am helllichten Tag zu denken, kommt überhaupt nicht in Frage, denn ständig sind Bauern in der Nähe, die die Helden sowieso schon skeptisch beobachten.

So wird der Gruppe nichts anderes übrigbleiben, als bis zur Nacht zu warten, um sich das Haus des Gelehrten ein wenig näher zu betrachten.

Es ist natürlich denkbar, daß die Helden auch auf anderem Wege in das Haus gelangen. In diesem Fall muß sich der Spielleiter auf seine Improvisationskünste verlassen.

## Einbruch

Kehren die Helden in der Nacht zurück, werden sie feststellen, daß alle Fenster unbeleuchtet sind. Schauen sie auf die

## Berkh Zhurlan - Die Katze

Berkh Zhurlan ist bei seinen Freunden unter dem Namen "Katze" bekannt, denn niemand klettert derart elegant an Häuserwände hinauf, um durch offenstehende Fenster in die Wohnstuben der Havener einzudringen.

Er gehört den Orkendorf-Krähen an, arbeitet aber auch gelegentlich für sich selbst und nimmt lohnende Aufträge an. Sein Vater ist der Schneider Zhurlan, dessen Werkstatt im Nalleshof ist, doch der junge Dieb hat keinerlei Kontakte mehr zu seinem Elternhaus, seit er sich mit seinem Vater und seinem älteren Bruder völlig zerstritten hat.

Er lebt von dem, was sein Gewerbe ihm einbringt, und er lebt nicht schlecht davon. In Teanna Lamh, der Anführerin der Orkendorf-Krähen hat er eine wohlwollende Gönnerin gefunden, so daß ihm seine Nebenverdienste nur äußerst selten wirklich den handfesten Haß seiner Kameraden einbringt.



Rückseite des Gebäudes, erkennen sie eine Tür, die zum Garten führt. Daneben ist ein Fenster, das leicht geöffnet ist. Alles weitere muß der Meister der Beschreibung des Gebäudes entnehmen.

## Das Haus

Bei dem Gebäude handelt es sich um ein sauber verputztes und gestrichenes einstöckiges Haus mit einem Giebeldach. Die Fenster sind alle mit Läden versehen, die allerdings nicht verschlossen sind.

## Eingangsraum

Im Eingangsraum befindet sich ein Kleiderständer, an dem mehrere Jacken und Umhänge hängen. An einer Wand lehnt eine Leiter, über die man den Dachboden erreichen kann. Ansonsten hängt hier noch ein Bild, das den Hafen der Stadt Dröl zeigt.

## Schlafrum

Zwar steht in diesem Raum ein Bett, aber den Namen Schlafzimmer hat er eigentlich nicht verdient. An den Wänden sind viele Regale, die über und über mit Büchern

gefüllt sind, welche sich mit den unterschiedlichsten Themen befassen. Darunter sind Bücher über Tiere, den menschlichen Geist, die Welt der Feen, die Magie und über Pflanzen. Man kommt sich vor wie in einer Bibliothek.

## Ankleidekammer

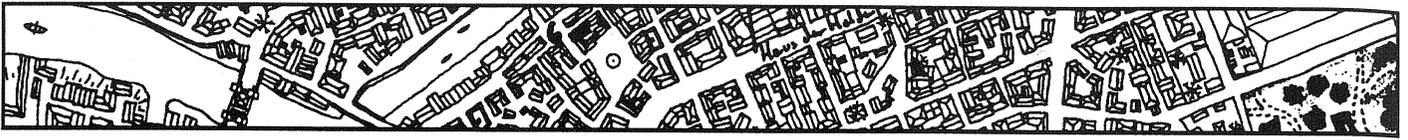
Zwei Schränke beinhalten hier die Kleidungsstücke des Gelehrten, die teilweise Mottenlöcher haben und äußerst muffig riechen.

In einer besonders schäbigen Jacke bewahrt Quintin einen Beutel mit einigen Edelsteinen und rund 100 Dukaten auf.

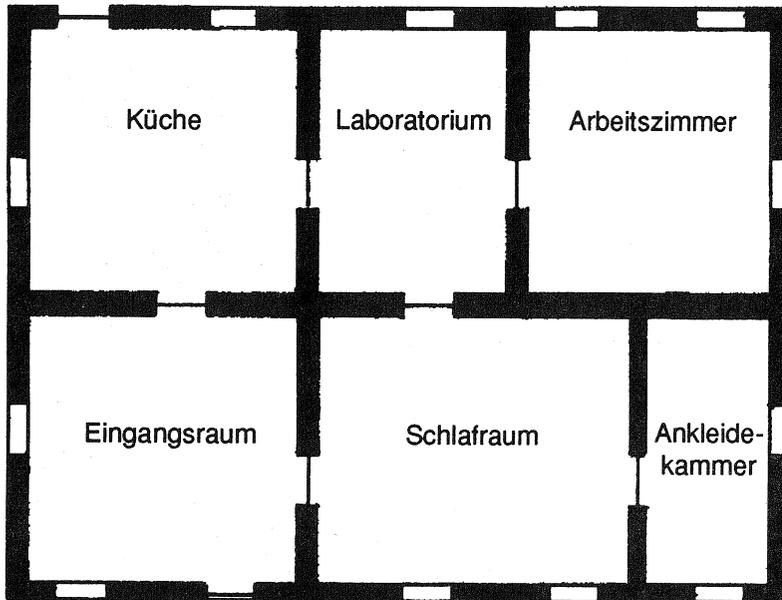
## Küche

Das Fenster zur Küche steht leicht offen, und in der Luft hängt der Geruch von angebranntem Fleisch. Das Feuer im Herd ist erloschen und darauf beindet sich ein Pfanne, in der ein völlig verkohltes Stück Hühnerbrust liegt.

Dieser Raum macht einen unordentlichen Eindruck. Überall liegen unabgewaschene Töpfe und Pfannen herum, und in



## Das Haus von Quintin Leberon



den Regalen verschimmeln Obst, Gemüse und Käse.

### Laboratorium

In diesem Raum macht Quintin alchemische Experimente. In Schachteln und kleinen Regalen kann man die seltsamsten Zutaten dafür finden.

Offensichtlich wurde hier lange nicht mehr gearbeitet, denn alle Tiegel und Flaschen sind von einer Staubschicht bedeckt.

### Arbeitszimmer

Wenn die Helden diesen Raum betreten, dessen Wände alle mit überfüllten Regalen versehen sind, werden sie an einem Schreibtisch eine Gestalt entdecken, die offensichtlich über ihren Arbeiten eingeschlafen ist. Haben die Abenteurer Licht bei sich, können sie bereits jetzt entdecken, daß auf dem Schreibtisch die vermißte Truhe steht. Sie ist geöffnet.

Nähern sich die Charaktere dem alten Mann, werden sie feststellen, daß dieser keineswegs schläft. Er ist tot, und schnell

wird deutlich, woran er gestorben ist. Am Schloß der Truhe befindet sich ein kleiner Dorn, der dem Mann in den Finger gedrungen sein muß, was man an einer leichten Wunde mit getrocknetem Blut am rechten Daumen Quintins erkennen kann. Offensichtlich enthielt er ein Gift, das nach all den Jahrhunderten noch immer Wirkung hatte. Zumindest hat es ausgereicht, den Gelehrten in Borons Hallen zu schicken.

Nun werden die Helden immer noch Fragen haben, die sie niemanden mehr stellen können. Deshalb werden sie sich in dem Haus noch einmal ein wenig genauer umschauen.

Auf dem Schreibtisch werden sie allerlei Unterlagen finden. Da ist zunächst einmal der Ausschnitt aus der Havena-Fanfare, in dem von dem Fund einer Schatzkarte, die Ausschnitte des alten Havenas zeigt, berichtet wird. Daneben liegt ein Schriftstück, bei dem es sich offensichtlich um die

Abschrift eines Briefes handelt. In ihm wünscht ein gewisser Traun Sturmwater einer Selkie Gänsefeder viel Glück in ihrem neuen Tempel und hofft, sie würde sich an dem Geschenk erfreuen.

Daneben liegt ein offener Band der Encyclopaedia Magica. In dem sehr alt scheinenden Werk ist eine Textstelle angestrichen, in der von einem sagenhaften Rubin mit Namen "Stern von Mherwed" gesprochen wird.

Es scheint offensichtlich, daß der Gelehrte nach diesem Stein gesucht hat, aber was das ganze mit der Truhe aus dem Traviatempel zu tun hat, bleibt zunächst ein Rätsel.

## Das Ende

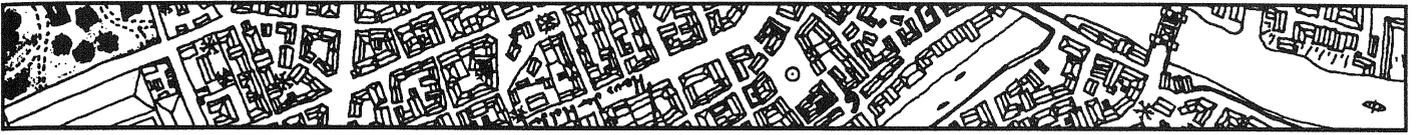
An dieser Stelle ist das Abenteuer zunächst zu Ende. Helden, die vom Traviatempel nur beauftragt wurden, die Truhe zu finden (sie haben dann Teil 1 des Abenteuers nicht gespielt), werden sich die Truhe schnappen und nach Havena zurückkehren, wo sie sich ihre Belohnung abholen können. Selbstverständlich werden sie gefeiert und wieder erscheint ein Artikel über sie in der Havena-Fanfare, wobei sie endlich namentlich erwähnt werden.

Es ist aber auch denkbar, den dritten und letzten Teil des Abenteuers mit der selbigen Gruppe zu spielen. In diesem Fall muß der Spielleiter leider auf das Erscheinen des nächsten Letzten Helden warten, in dem die Geschichte weitergeführt wird.

Dann wird endlich geklärt, was es mit der seltsamen Gänseschar auf sich hat, was der Stern von Mherwed ist und wie Gänse und Edelstein miteinander verknüpft sind.

Bis dahin bleiben den Helden zunächst einmal 120 Abenteurerpunkte für diesen Teil des Abenteuers. Der Spielleiter kann die Zahl der Erfahrungspunkte natürlich noch erhöhen, um somit besondere Ideen der Spieler zu belohnen. Keiner der Helden sollte jedoch mehr als eine Stufe aufsteigen, denn immerhin befinden wir uns in einem Einsteigerabenteuer.





# Eine Geschichte aus längst vergangenen Tagen

Wheilan Gastfreund wachte schweißgebadet auf und sah sich verunsichert um. Nein, es war noch alles so, wie es am Abend zuvor gewesen war. Er hatte nur geträumt, doch der Traum vom Ende der Stadt, die er so liebte war erschreckend wirklich gewesen, und Wheilan weigerte sich innerlich, daran zu glauben, daß es sich wirklich nur um einen einfachen Traum gehandelt hatte. Jrgend etwas in ihm sagte ihm, daß ihn seine Göttin warnen wollte. Havena würde bald in den Fluten versinken, und mit der Stadt würden tausend Menschen sterben.

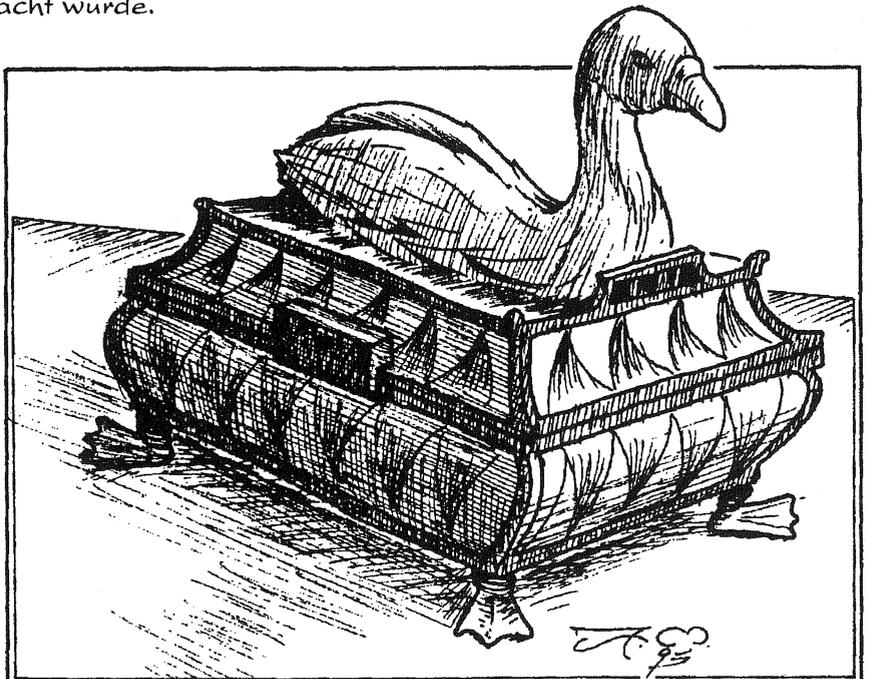
Wheilan dachte darüber nach, ob er die Leute der Stadt warnen sollte, doch wer würde ihm glauben. Sie würden ihn auslachen und verspotten. Nein, eine Warnung würde keinen Sinn haben. Doch mit der Flut ginge alles verloren, wenn es nicht bald in Sicherheit gebracht würde. So nahm sich der Geweihte der Travia aus Havena vor, wenigstens einen Teil der Besitzungen des Tempels zu sichern. Er dachte da besonders an das Geschenk der Efferdgemeinde, das diese vor rund einhundert Jahren gemacht hatte, als der wunderschöne neue Traviatempel eingeweiht wurde. Dieser Edelstein mußte weggebracht werden.

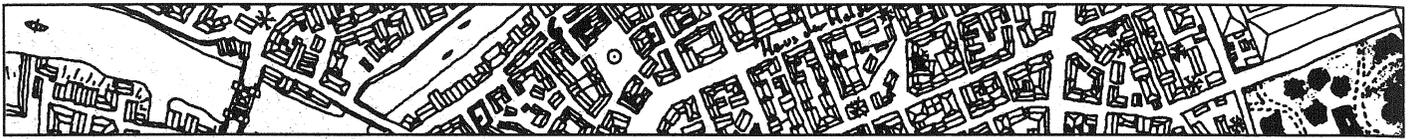
Und so ließ Wheilan die junge Geweihte Myriell kommen, die seine liebste Schülerin geworden war. Er gab ihr ein Paket in die Hand und bat sie, es nach Gareth in den Tra-

viatempel zu bringen, wo der Schatz sicher sein würde. Und Myriell nahm das Paket und machte sich auf den Weg. Wheilan indes blieb in der Stadt am Großen Fluß zurück, obwohl er genau wußte, daß die Stadt, die er so liebte, untergehen würde.

So setzte er sich hin und vervollständigte sein Tagebuch, in das er eintrug, was sich in den letzten Tagen vor dem Ende Havenas zutrug. Jedesmal wenn er einen Eintrag gemacht hatte, legte er es zusammen mit seinem Ring in die schöne Gänseschatulle, in die kein Wasser eindringen konnte.

Als die Wasser über die Stadt tobten, kniete Wheilan vor dem Bild seiner Göttin und betete um Einlaß in ihr Reich...





# Stadtgeflüster



## Organisationen in Havena von Andreas Michaelis

### Teil 6 Die Zünfte

---

**"Somit sey es vom heutigen Tage an Erlasz und Gesetz, daß es niemanden erlaubt sey, eine Werkstatt zu betreyben, so er nicht ein Mitglied einer ehrbaren Zunft sey. Handwerksmeister, dero nicht einer Zunft zugehörig seyen, verlieren das Recht auf Ausübung ihres Berufes."**

(aus dem Zunftgesetz der Stadt Havena, 478 v. Hal)

---

In Havena sind alle handwerklichen Berufe im weiteren Sinne in Zünften organisiert. Es ist geschichtlich nicht belegbar, seit wann es diese Zünfte gibt, aber die Stadtschreiber schätzen, daß diese Organisationen je nach Beruf weitaus länger als 1000 Jahre bestehen. Dementsprechend haben die Vereinigungen auch sehr ausgeprägte Traditionen, die gerade in den letzten Jahren immer wieder beschworen werden. Seitdem die Zünfte und der Zunftrat keine Macht mehr über die Preispolitik der einzelnen Handwerker haben, machen sich

vermehrt Auflösungserscheinungen innerhalb der Organisationen bemerkbar, da viele Handwerker ihr Geld lieber für sich selbst verdienen wollen, statt es den Männern und Frauen im Zunftrat in die Taschen zu stopfen.

In einigen Werkstätten wird die Forderung, die Zünfte ganz abzuschaffen immer lauter und den Führern der Vereinigungen fällt es deutlich schwerer als früher, diese Stimmen zum Schweigen zu bringen. Wäre nicht noch immer das Zunftgesetz von 478

vor Hal gültig, wären sicherlich schon viele Meister aus den Organisationen ausgetreten, um auf eigenen Füßen zu stehen.

Obwohl alle Zünfte mit all ihren Meistern im Zunftrat organisiert sind, hat doch jede der handwerklichen Organisationen eine eigene Rangordnung, so daß es keinesfalls so aussieht, daß alle Mitglieder gleichgestellt sind. Meistens stehen sogenannte Magister den Zünften vor, die von den Angehörigen der jeweiligen Zunft (teilweise sogar auf Lebenszeit) gewählt werden. Da die Organisation von Zunft zu Zunft verschieden ist, wollen wir an dieser Stelle nicht auf die verschiedenen Arten der Vorstände eingehen.

Angesprochen werden soll aber das einheitliche Ausbildungssystem der Zünfte, das vom Zunftrat überwacht wird.

Ein Handwerker beginnt seinen Beruf mit der Lehrlingszeit, die vier Jahre dauert. Im Anschluß an diese Zeit muß er einige Gesellenstücke ablegen (von Zunft zu Zunft verschieden), die von seinem Meister



und dem Vorstand der jeweiligen Zunft abgenommen werden. Bäckerlehrlingen müssen beispielsweise mehrer Brote und Kuchen backen, die sie – einer alten Tradition zufolge – nach ihrer erfolgreichen Abnahme durch Meister und Magister auf dem Marktplatz verkaufen dürfen, um sich ein wenig Geld für die am Abend stattfindende Feier zu verdienen.

Ist die Prüfung erst einmal bestanden, arbeitet der Handwerker fortan als Geselle und bekommt nun wesentlich mehr Lohn als in seiner Lehrzeit. Viele Tischlergesellen werden zum Beispiel an dem durch den Verkauf ihrer Werkstücke erzielten Gewinn beteiligt, was die jungen handwerker natürlich dazu anspricht, nur gute Arbeiten, die hohe Preise erzielen, abzuliefern.

Hat ein Geselle mehr als zehn Jahre bei einem Meister gearbeitet, kann er selbst versuchen, ein Meister seiner Zunft zu werden. Nur als Meister ist es ihm gestattet, eine eigene Werkstatt zu gründen oder an den Wahlen im Zunfttrat teilzunehmen, weshalb viele Handwerker diesen Weg, der voller schwieriger Prüfungen ist, einschlagen.

## Die Zünfte im Spiel

Aufgrund der absoluten Herrschaft der Magister und der aufkommenden Widerstände unter den Meistern, sollte es nicht schwer fallen, die ein oder andere Zunft ins Spiel einzubauen. Die *Havena-Fanfane* berichtete in den letzten Jahren häufiger von Mordanschlägen, die niemals aufgeklärt wurden. Zudem dürfte der ein oder andere Meister mächtige Rachegefühle in sich spüren, wenn er aus der Zunft ausgeschlossen wird und fortan seinen Beruf nicht mehr ausüben darf, zumal seine Barschaft wahrscheinlich vom Zunftvorstand eingezogen wurde.

Eine Heldengruppe könnte aber auch von einem Zunftvorstand den Auftrag bekommen, nachzuweisen, daß einer der Meister in finstere Geschäfte verwickelt ist, die der gesamten Zunft Schaden zufügen. Solche dunklen Geschäfte wäre zum Beispiel der Kontakt zu örtlichen Schmugglerbanden.



## Nheela Baehr - Vorsitzende der Waffenschmiede

Es gibt nicht viele Waffenschmiede in Havena, und die wenigen, die noch immer ihrem Handwerk nachgehen, verkaufen zudem noch importierte Waffen, um genügend Geld zu verdienen, damit sie ihre Familien ernähren können.

Nheela Baehr gehört zu den Waffenschmieden, die sich leidenschaftlich für ihr Handwerk einsetzen. Sie unterstützte schon vor Jahren die Ansichten des alten Zunftoberhauptes Ragnar Schlagtrew, der immer gefordert hatte, daß auf den Import von Waffen höhere Zölle gelegt werden müßten. Wahrscheinlich ist dies auch der Grund, weshalb der Zwerg die engagierte Frau zu seiner Nachfolgerin machte, als er in seine Heimat nach Xorlosch zurückkehrte. Seitdem scheut sich Nheela nicht, eine Eingabe nach der nächsten im Zunfttrat zu machen, immer in der Hoffnung, ihrem Handwerk in Havena wieder auf die Beine zu helfen.



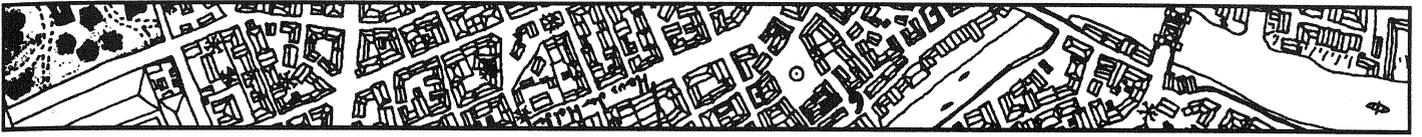
Nheela ist mit ihren 26 Jahren die jüngste Zunftoberhaupt der Stadt und nicht wenige trauen der erfolgsorientierten Frau eine bedeutende Karriere im Ältestenrat zu, obwohl sie bei ihrer ersten Bewerbung in den Vorstand des Zunfttrates nur zwei Stimmen bekommen hatte. Sie hat einen starken Willen und erreicht fast immer, was sie sich vornimmt. Obwohl sie nicht häßlich ist, wollen viele Männer nichts von ihr wissen, was auch an ihrer Art, sich zu kleiden liegen mag, denn Nheela haßt es, Röcke und Blusen zu tragen. Robuste Kleidung aus Leder steht bei ihr ganz hoch im Kurs.

Seit einiger Zeit verfolgt Nheela Baehr nun ein neues Ziel. Als sie im Stadtarchiv auf einen vergilbten Brief eines havenischen Waffenschmieds aus der Zeit vor dem Großen Beben stieß, wuchs in ihr der Plan, das alte Haus der Waffenschmiedezunft in der Unterstadt zu suchen, um ihm die Geheimnisse zu entlocken, die es immer noch birgt.

Selbstverständlich hat das Oberhaupt der Waffenschmiede auch eine eigene Werkstatt in Havena. Nheela, die ihr Handwerk von Ragnar Schlagtrew gelernt hat, verkauft darin nur Waffen aus eigener Fertigung. Hierbei stehen ihr ein Meister, drei Gesellen und zwei Lehrlinge zur Seite, die die Ansichten ihrer Meisterin teilen und sie vorbehaltslos unterstützen.

MU:	14	AG:	1	MR:	10	Stufe:	7
KL:	14	RA:	2	LE:	56	Größe:	1,75
IN:	13	HA:	5	AE:	-	Haarfarbe:	
CH:	12	TA:	3	KE:	-	blond	
FF:	15	JZ:	6	AT:	13	Augenfarbe:	
GE:	13	NG:	3	PA:	12	braun	
KK:	12	GG:	4	Alter:	26 Jahre		

*Herausragende Talente:* Feilschen 12, Schätzen 11, Waffenschmied 15

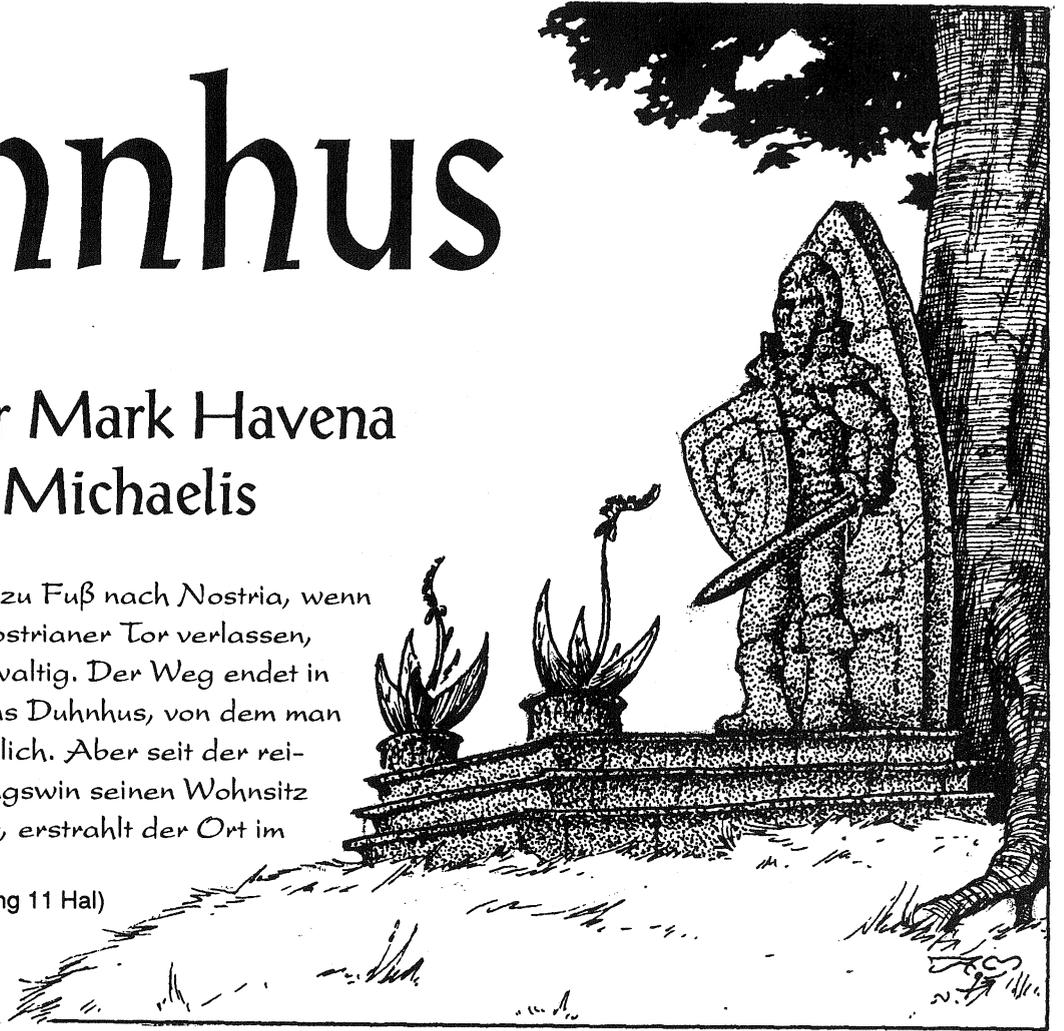


# Duhnhus

## Ein Ort in der Mark Havena von Andreas Michaelis

"Viele denken, sie kämen zu Fuß nach Nostria, wenn sie Havena durch das Nostrianer Tor verlassen, doch da irren sie sich gewaltig. Der Weg endet in einem kleinen Dorf namens Duhnhus, von dem man meinen könnte, er sei ärmlich. Aber seit der reiche Kaufmann Gerad Ongswin seinen Wohnsitz in dieses Nest verlegt hat, erstrahlt der Ort im neuen Glanz."

(aus *Albernische Seiten*, Jahrgang 11 Hal)



Vier Meilen nördlich von Havena liegt der kleine Ort Duhnhus. Der Weg dorthin läßt sich nicht mit den gutausgebauten Reichsstraßen vergleichen, aber immerhin ist er auf der ersten Meile nach Havena gepflastert, und der Ausbau des Weges läuft auf Hochtouren und wird von dem havenischen Kaufmann Ongswin finanziert.

Der Ort ist der Sitz der Freifrau Jhanaia von Duhnhus, deren Familie das Lehen bereits vor dem Großen Beben vom Fürstenhaus zugesprochen bekommen hatte. Hier leben seit Generationen die Bauern der Freifrau und von einer Ausnahme abgesehen, ging das Rad der Geschichte ständig an Duhnhus vorbei.

Im Jahr 555 vor Hal war dies aber anders. Nachdem Fürst Egtor Ulaman seine Residenz in Havena verlassen hatte, begannen die neuen Herren der Stadt - die Priester

des Praios - bald damit, alle zu verfolgen, die gegen die Herrschaft des Lichtgottes waren. Viele von ihnen flohen vor den Verfolgungen in das kleine Haus des Freiherrn Ginbald von Duhnhus. Hier wurden dann Pläne geschmiedet, wie die "Praiosbrut" zu verjagen sei, doch diese Pläne konnten nicht mehr in die Tat umgesetzt werden. Ein Verräter in den eigenen Reihen war nach Havena geeilt, um die Praiosgeweihten zu warnen. Diese stellten sofort ein kleines Heer zusammen und zogen nach Duhnhus, um den Aufstand im Keim zu ersticken.

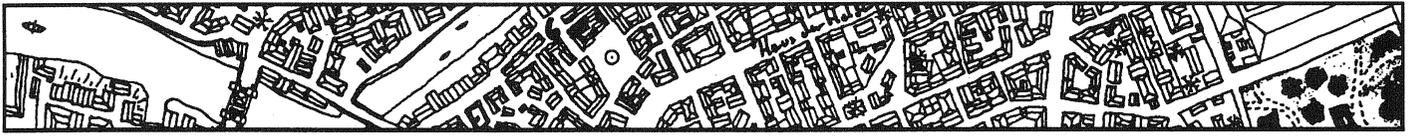
Die Schlacht fand am 17. Ingerimm im Jahre 555 vor Hal statt. Die Verfolgten kämpften aufopfernd und mit Leidenschaft, doch gegen die Übermacht aus Havena konnten sie nicht bestehen. Als letzter soll Freiherr Gilbald noch gekämpft haben. Bereits aus unzähligen Wunden blutend, hielt er mit seinem mächtigen

Zweihänder noch lange blutige Ernte unter den Soldaten der Priester, bis er endlich getötet wurde. Die Mauern des Hauses wurden daraufhin geschliffen und viele der in Duhnhus lebenden Bauern wurden verschleppt.

Glücklicherweise hatte der Freiherr seine Frau und seine beiden Töchter schon Tage vorher nach Nostria geschickt, sonst wäre das Geschlecht der Duhnhus an diesem 17. Ingerimm ausgestorben.

Aber erst Frain von Duhnhus, der Urenkel des Freiherrn, sollte im Gefolge von Niamad Bennain nach Havena zurückkehren. Für seine mutigen Einsätze im Dienste der albernischen Freiheit gab ihm Fürst Niamad von Albernien das Lehen Duhnhus zurück.

Seitdem hat sich in dem kleinen Ort nicht viel getan. Auch die Zeit des Bürger-



krieges ging schadlos an Duhnhus vorbei. Obwohl Jhanaia offen Stellung gegen Isora bezogen hatte, sah die Regentin der Stadt sich nicht veranlaßt, etwas gegen die Freifrau zu unternehmen.

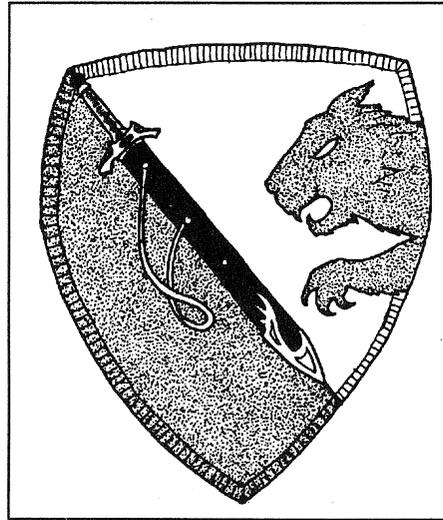
Dies mag an dem Einfluß des reichen Kaufmanns Gerad Ongswin liegen, der seinen Wohnsitz im Jahr 3 nach Hal von Havena in diesen Ort verlegte.

Seit dieser Zeit blüht der Ort merklich auf, was natürlich an dem persönlichen Engagement des Kaufmannes liegt, der es sich einiges kosten läßt, die Häuser der Bauern in einem ordentlichen Zustand zu halten. Vor einem Jahr gab er dann der Auftrag, die Straße von Havena nach Duhnhus pflastern zu lassen.

Ansonsten kennen die Havener den kleinen Ort nur, weil von hier ein ausgezeichneter Erdbeerwein kommt, der nur in den feinsten Häusern ausgeschenkt wird.

weihete Tholon Kriegskind. Die Nennung der Bediensteten wollen wir uns sparen.

Hinter dem Gutshof befindet sich ein Obstgarten, der hauptsächlich aus Kirschbäumen besteht. Alle Bewohner des Dorfes dürfen sich hier bedienen.



Neben dem Hauptgebäude befindet sich auf dem Anwesen noch ein Pferdestall, in denen eine Ansammlung der prächtigsten Pferde Albernas zu bewundern ist. Hinter dem Stall wurde ein Gesindehaus errichtet, in dem die Angestellten des Kaufmanns ihre Zimmer haben.

Betreten kann man das Gelände durch ein Torhaus, in dem sich immer zwei der sechs Wächter aufhalten, die für die Sicherheit des Gutes verantwortlich sind.

Ein weiteres Prachtstück des Anwesens ist ein kleiner Fischteich, den Gerad für seine Kinder ausheben ließ. Auf ihm fühlen sich seit wenigen Monaten einige Enten heimisch.

Gerad Ongswin hat sich mit diesem Anwesen ein wunderschönes Heim für seine Frau Betir und seine beiden Töchter Jaina und Setana geschaffen. Hier, in der Ruhe des Landes, muß seine Familie nicht fürchten, Opfer eines Verbrechens zu werden.

# Die Gebäude

## 1. Gutshof

Auf diesem Hof lebt die Freifrau Jhanaia von Duhnhus mit ihrer Familie und den Bediensteten. Obwohl es sich in erster Linie um einen "Bauernhof" handelt, könnte man meinen, eine Burg zu betreten. Denn die Mauern sind mit Zinnen versehen und es lassen sich Schießscharten darin finden.

Neben dem Herrenhaus gehört noch ein großer Stall zum Hof, der auch als Getreide- und Strohspeicher dient. Ein Flügel des Herrenhauses wird von einem prächtigen Rondratempel dominiert, der von dem Geweihten Tholon Kriegskind geführt wird. Einmal in der Woche kommen die Dorfbewohner hier zusammen, um die Zwölfgötter um Gnade zu bitten.

Auf dem Gutshof leben neben Jhanaia noch deren Mann Thorben, ihre Kinder Emer und Cuanu, ihre Mutter Dianase und ihr Großvater Egtor, sowie die beiden Knappen Legon von Oberfluren und Bethana von Muhrwick und der Rondrage-

## 2. Wohnhaus

In diesem kleinen Haus lebt seit zwei Jahren der Gelehrte Quintin Leberon, der hier auf dem Land in aller Ruhe seine Bücher schreibt. Er kommt ursprünglich aus Dröl, aber seinen eigenen Aussagen zufolge, haben ihn Forschungen nach Albarnia geführt.

Quintin lebt zurückgezogen und empfängt nur recht selten Besuch. Er hat einen kleinen Kräutergarten auf seinem Grundstück angelegt, und manchmal hilft er den Dorfbewohnern, wenn sie krank geworden sind.

## 3. Anwesen

Auf diesem von einem mächtigen Eisenzaun umgebenen Anwesen lebt der Kaufmann Gerad Ongswin mit seiner Familie.

Das große dreistöckige Wohnhaus übertrifft an Glanz alle anderen Gebäude dieses kleinen Ortes, aber auch manch reicher Havener kann seinen Besitz nicht mit dem von Gerad Ongswin messen. Spötter meinen sogar, gegen den Bau des Kaufmanns sei der Königspalast eine Ruine, auch wenn er wesentlich kleiner wäre.

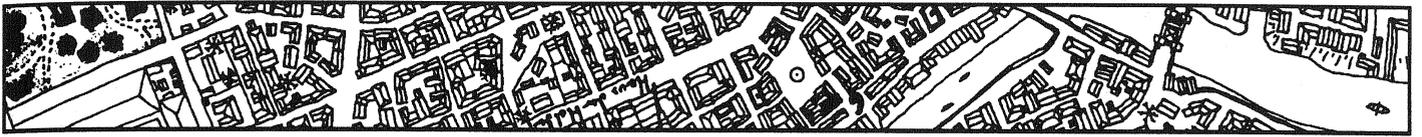
## 4. Wohnhaus

In diesem Haus, das von einem niedrigen Zaun umgeben wird, hat sich der ehemalige Oberpriester der Peraine von Havena Gai Riepgut vor 10 Jahren zur Ruhe gesetzt, um seinen Lebensabend zusammen mit seiner Frau in einer ruhigen Gegend zu verleben. Er folgte damit dem Ruf seines Freundes Egtor von Duhnhus, dem Großvater von Freifrau Jhanaia, mit dem er sich regelmäßig trifft, um über die alten Tage zu philosophieren.

Auch wenn sich Gai Riepgut bereits seit 10 Jahren im Ruhestand befindet, läßt er es sich nicht nehmen, am 1. Peraine die rituelle Aussaat zu leiten.

## 5. Gilbaldhügel

Auf diesem Hügel vor dem Ort soll einst das Haus von Gilbald von Duhnhus gestanden haben, in dem er vor über 500 Jahren ums Leben kam. Heute steht hier ein Denkmal, das den Freiherrn zeigt. Es wurde vor etwa 100 Jahren feierlich eingeweiht, wobei es die Praiosgemeinde vermied, einen Abgesandten zu schicken.



Neben dem Gedenkstein steht eine alte knorrige Eiche, von der niemand weiß, wie alt sie ist. Erstaunlicherweise zeigen sich aber die ersten Knospen in jedem Jahr am 17. Ingerimm, dem Todestag des Freiherrn.

## 6. Dorfkrug

Die Taverne des Ortes, in der es sogar einen Schlafrum für Gäste gibt, wird von Kelha Gerain und ihrem Mann geführt. Hier treffen sich die Bauern allabendlich, um über ihre Probleme zu diskutieren. Manchmal trifft man hier auch auf die Freifrau, die sich die Sorgen ihrer Leute anhört.

## 7. Schmiede

Irian Jast ist der Schmied von Duhnhus, aber er verrichtet weit mehr als nur Schmiedearbeiten. Meistens wird er gerufen, wenn irgend etwas zu Bruch gegangen ist, und in fast allen Fällen kann der stämmige Mann helfen. Ohne Zweifel ist Irian in diesem Ort das "Mädchen für alles".

## 8. Krämerladen

Zweimal in der Woche kommt die Krämerin Nhina Kluin mit einem großen Wagen mit Waren nach Duhnhus und verkauft diese in dem kleinen Laden. Hier können die Bauern auch ihre eigenen handwerklichen Arbeiten und ihren Erdbeerwein verkaufen.

## Bauernhäuser

In den anderen Häusern leben die Bauern, die auf den Feldern der Freifrau arbeiten. Die meisten von ihnen haben auch ein Stückchen eigenes Land, das sie bestellen, wenn sie Zeit dafür haben.

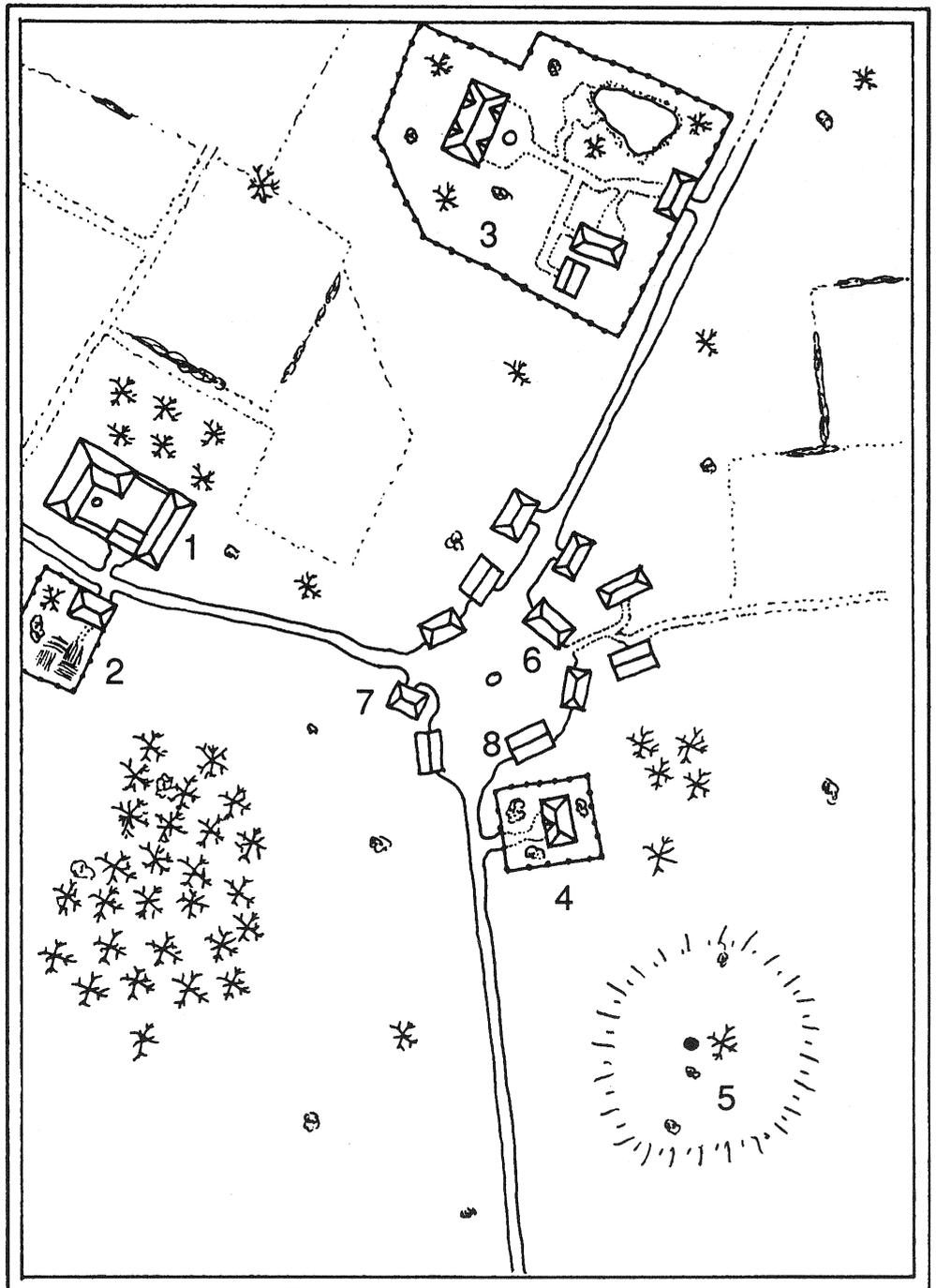
Die Bauern von Duhnhus sind ausnahmslos freundlich Leute, die gern für ihre Lehnsherrin arbeiten. Sie alle sind sehr stolz darauf, daß sich Havenas reichster Kaufmann ausgerechnet in ihrem Dorf niedergelassen hat.

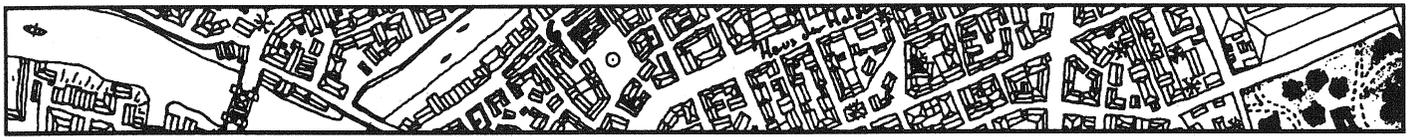
## Freifrau Jhanaia von Duhnhus

Jhanaia übernahm das Lehen vor neun Jahren im Alter von 15 Jahren, nachdem ihr Vater an einer schweren Krankheit gestorben war. Zwar hätte es niemand der jungen Frau zugetraut, das Dorf und die dazugehörigen Ländereien ordentlich zu verwalten, doch wie fast alle aus dem Geschlecht derer von Duhnhus, erwies sie sich als eine starke Kämpferin.

Schon mit 10 Jahren hatte sie damit begonnen, in der Kriegerakademie in Havena das Kämpfen zu lernen, und als sie die Schule fünf Jahren später verlassen mußte, konnte sie es bereits mit vielen älteren Schülern aufnehmen.

Sie scheut sich nicht davor, auf den Feldern mitanzupacken, so daß sie ganz nach ihrem Vater kommt, der sich ständig um seine Bauern gekümmert hatte. Deshalb wird sie auch sehr verehrt.





Mit 17 Jahren heiratete sie mit Thorben Naiwag einen bürgerlichen Mann, den sie auf der Kriegerschule kennen und lieben gelernt hatte. Bereits ein Jahr später schenkte sie ihrer Tochter Emer das Leben, der fortan ihr ganzer Stolz sein sollte. Cuanu erblickte das Licht der Sonne im Jahr 22 Hal und ist heute 2 Jahre alt.

Obwohl Jhanaia eine Kämpfernatur ist, kann sie auch sehr sanft und sinnlich sein. Sie liebt es, auf Banketten die ganze Nacht zu tanzen, und oftmals ist sie der letzte Gast auf einem Fest. Die Freifrau versucht, jedem zu helfen und nimmt sich gern der Sachen an, die andere belasten.

Als ihre größte Aufgabe betrachtet sie es, das Schwert ihres Urahren Gilbald zurück nach Duhnhus zu bringen. Sie ist sich sicher, daß die Praiospriester es nach ihrem Sieg auf den Gilbaldhügel mit nach Havena genommen haben. Bis heute konnte sie aber im Tempel des Gottes des Lichtes keine befriedigenden Antworten auf ihre Fragen bekommen, so daß sie vermutet, das Schwert könne sich noch im Besitz des Tempels befinden.

#### Freifrau Jhanaia von Duhnhus

MU:	15	AG:	3	MR:	8
KL:	14	RA:	5	LE:	78
IN:	13	HA:	3	AE:	-
CH:	12	TA:	1	KE:	-
FF:	13	JZ:	2	AT:	16
GE:	14	NG:	2	PA:	15
KK:	16	GG:	1		

*Stufe: 14*                      *Größe: 1,81*  
*Haarfarbe: braun*            *Augenfarbe: grün*  
*Alter: 24 Jahre*                *Waffe: Schwert*

*Herausragende Talente: Staatskunst 14*

### Jaihna Ongswin

Die älteste Tochter des Kaufmanns wird dereinst das Unternehmen von ihrem Vater übernehmen, wobei sie noch nicht weiß, daß ihr Vater viel Geld mit anrüchigen Geschäften gemacht hat.

Die junge Frau, die den Geschäftsgeist ihres Vaters und die Sturheit ihrer Mutter

geerbt hat, lebt nur äußerst ungern in Duhnhus, denn dieser Ort ist ihr zu weit von ihrem Liebsten, Bard Cheannard entfernt. Sie lernte den Hauptmann der havener Garde vor vielen Jahren als 18-jährige bei einem Ball beim Fürsten von Albernia kennen und verliebte sich hoffnungslos in ihn. Doch der zielstrebige junge Mann beachtete sie kaum. So blieb ihr zunächst nichts anderes übrig, als ihn still zu verehren.

Als Jaihna zwei Jahre später während des Bürgerkrieges in Albernia von der Inhaftierung des Hauptmanns hörte, redete sie so lange auf ihren Vater ein, bis dieser sich einverstanden erklärte, ihn mittels seines Einflusses aus dem Kerker zu holen.

Wenige Wochen danach lag der schwer mißhandelte Bard Cheannard in einem Bett im Hause Ongswin und wurde von Jaihna gepflegt. Dabei kamen sich die beiden ein wenig näher, was dem Vater gar nicht recht war, denn einen gerechtigkeitsliebenden Schwiegersohn konnte er wahrlich nicht in seiner Familie gebrauchen. So verbot er seiner Tochter den Umgang mit dem Hauptmann.

Er hätte wissen müssen, daß Jaihna sich nicht um dieses Verbot kümmern würde. Eines Nachts, Gerad Ongswin war gerade in Havena, schlichen Jaihna und Bard davon und kehrten Albernia den Rücken in Richtung Nostria, wo sie ein neues Leben anfangen wollten.

Niemand weiß, warum sie nach Havena zurückkehrten, aber es wird vermutet, daß es an den schweren Wunden des Hauptmanns gelegen hat, die in der Fremde einfach nicht heilen wollten.

Inzwischen hat sich Gerad Ongswin damit abgefunden, daß seine Tochter wohl den Hauptmann der Garde heiraten wird, so daß der junge Mann häufig in Duhnhus anzutreffen ist.

### Quintin Leberon

Der 55-jährige Quintin lebt erst seit zwei Jahren in Duhnhus, und für die Bauern des Ortes ist er immer noch ein Fremder, da er sich nur sehr selten blicken läßt.

Manchmal kann man ihn beobachten, wie er in seinem kleinen Garten die Beete pflegt, und gelegentlich ist er bei Freifrau Jhanaia von Duhnhus zu Gast.

Niemand in diesem Dorf weiß, daß sich Quintin mit den arkanen Kräften beschäftigt. Wäre dies anders, er wäre längst dazu bewogen worden, den Ort zu verlassen.

Der Zauberer kommt tatsächlich aus Dröl. Er verbrachte dort lange Zeit in der örtlichen Magierschule, deren düsterer Ruf auch bis Havena reicht, und beschäftigte sich mit einem Artefakt, das in Magierkreisen "Stern von Mherwed" genannt wird. Einst erkaufte sich die droler Zauberschule damit das Bleiberecht von den Efferdeweiheten der Kauffahrerstadt, doch den Sagen nach, soll es vor langer Zeit gestohlen worden sein.

Als Quintin vor etwas mehr als zwei Jahren die *Havena-Fanfare* vom 7. Boron 21 Hal (siehe auch DLH 24) bekam, las er interessiert den Artikel über die gefundene Schatzkarte und zog daraufhin nach Havena.

Seitdem forscht er nach diesem Artefakt, und endlich glaubt er, auf eine Spur gefunden zu haben. Doch davon erzählt das Abenteuer in diesem LH.

#### Quintin Leberon

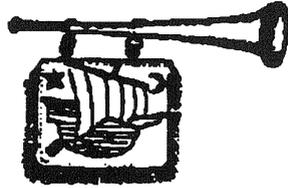
MU:	12	AG:	2	MR:	10
KL:	15	RA:	2	LE:	45
IN:	14	HA:	6	AE:	53
CH:	16	TA:	3	KE:	-
FF:	12	JZ:	2	AT:	11
GE:	12	NG:	5	PA:	10
KK:	10	GG:	6		

*Stufe: 9*                              *Größe: 1,67*  
*Haarfarbe: grau*                *Augenfarbe: blau*  
*Alter: 55 Jahre*                    *Waffe: Dolch*

*Herausragende Talente: Alchimie 13, Alte Sprachen 12, Götter und Kulte 14, Magiekunde 16, Sternkund 13*

*Zauberfertigkeiten: Horriphobus 11, Imperavi Animus 12, Respondami 10, Bannbaladin 16*

# Havena



# Fanfare

Für König & Marktvogt

Markttag, 15. Peraine 24 Hal

Albernia & Havena

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

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

## Traviaschatz gefunden

Wie uns jetzt bekannt wurde, entdeckte der junge honinger Kaufmann Malkor Trost bei Erkundungen in der Unterstadt eine kleine Truhe, die wahrscheinlich der Traviagemeinde vor dem Großen Beben gehört haben muß. Nun vermutet Mutter Uisne Heimgut vom hiesigen Tempel der Göttin des Herdfeuers, der der einmalige Fund selbstlos überlassen wurde, einige kleinere Schätze in dieser Truhe. Ingeheim hofft sie, darin

einen Edelstein zu finden, der einmal der Traviagemeinde gehört hatte, der aber seit dem großen Beben verschwunden ist.

Was nun wirklich in der Truhe zu finden sein wird, bleibt weiterhin ein Rätsel, denn bisher gelang es noch niemanden, die Schatulle zu öffnen.

Wir wollen an dieser Stelle noch einmal die Tat des honingers Malkor Trost hervorheben, der sich nicht

gescheut hat, in den trüben Gewässern der Unterstadt gegen eine gefährliche Wasserschlange zu kämpfen, um an den göttlichen Gegenstand zu kommen.

"Zunächst sahen wir nur die Truhe im Wasser schwimmen. Wir waren überrascht, denn offensichtlich wurde sie von einer Schar Wildgänse bewacht. Als wir die Truhe dann an Bord unseres kleinen Bootes ziehen wollten, tauchte plötzlich diese gausige Bestie

auf und drohte uns alle zu töten. Doch mit Todesverachtung schlugen wir die Kreatur in die Flucht und konnten so den göttlichen Schatz bergen. Selbstverständlich brachten wir den Schatz sofort zum Traviatempel."

Dies berichtete uns der Kaufmann, wobei wir an dieser Stelle seine Gottgefälligkeit loben wollen. Durch sie wurde uns ein Stück Geschichte wiedergebracht. jag

## Kaltblütiger Mord

Wir können die Bürger unserer gar nicht oft genug davor warnen, sich während der Dunkelheit allein im Orkendorf aufzuhalten, denn dieses Stadtviertel ist das Reich der Gesetzlosen und Tagediebe, die vor keiner ruchlosen Tat zurückschrecken.

Das dies so ist wurde erst kürzlich wieder bewiesen. Vor drei Tagen fanden ehrliche Bürger einen niedergestochenen Mann in einem Rinnstein im Orkendorf, das Messer steckte noch in seinem Rücken.

Wahrscheinlich hatte der ahnungslose Mann, dessen Identität noch nicht eindeutig

festgestellt werden konnte, seinen Mörder nicht einmal gesehen. Seine Sorglosigkeit wurde ihm in einer dunklen Nacht zum Verhängnis.

Die Stadtgarde geht indes wiederholt davon aus, daß es unmöglich sei, den Täter zu finden, denn eigentlich kämen alle nutzlosen Gestalten des Orkendorfes für diese schändliche Tat infrage.

Wann wird sich an diesen Verhältnissen endlich etwas ändern? Wieviele Tote müssen noch gefunden werden, bevor der Ältestenrat endlich etwas gegen die Mißstände im Orkendorf unternimmt?

ami

## Tribüne brüchig

Erst kürzlich wurde festgestellt, daß der Westflügel der Tribüne des Immanstadions abzubröckeln beginnt. Deshalb wurde vom Stadtrat nun eine Verfügung erlassen, nach der dieser Teil des Stadions so lange gesperrt bleibt, bis die Mängel behoben sind.

Nun, am Willen mangelt es den Verantwortlichen nicht, aber momentan sind die Kassen der Stadt leer, so daß mit einer Erneuerung vorerst nicht zu rechnen sein wird.

So müssen rund 1000 Plätze frei bleiben, wenn es in zwei Wochen gegen Skorpion Punin geht. Das bedeutet, daß 1000 treue Bullenanhänger das Spiel nicht sehen können, weswegen allgemein mit Randalen gerechnet wird.

*Pralinen und  
feines Gebäck*

*gibt es bei der  
Hofbäckerei*

*"Naropp"*

*direkt am  
Entenmarkt*

## Maskenmuseum

in der Nallesstraße  
ganztägig geöffnet  
Kinder 5 Heller  
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art  
neue Masken!

## Bekanntmachungen

Der Markvoigt und der Ältestenrat geben bekannt:

- Duelle innerhalb der Stadtmauern sind strengstens verboten. Zuwiderhandlungen werden mit hohen Freiheitsstrafen geahndet.

- Der Bäcker Chlorin Veruin wird zusammen mit seiner Familie der Stadt verwiesen, da er seit einem Jahr keine Steuern mehr gezahlt hat. Sein Besitz wird zugunsten der Stadtkasse versteigert.

- Die Werke des Schreiberlings Hautmar Quieser dürfen in Havena nicht verkauft oder gelesen werden. Sie enthalten verleumderische Lügen über das hiesige Königshaus.

- Die Zunft der Brauer hält in der nächsten Woche eine Übung ab.

- Der Verkauf von Alkohol an Elfen ist fortan nur noch in beschränkten Mäßen gestattet.

- Die Geschichten des fahrenden Bardens Thumrin über den Kaufmann Stersond sind samt und sonders erfunden. Der Sänger hat die Stadt bereits verlassen und darf sie auch nicht mehr betreten.

- Die Tempelsteuer wird im nächsten Jahr um 2 Silbertaler im Monat erhöht.

- Der Schuster Urim ist begnadigt worden. Er erhält all seine Bürgerrechte zurück und kann sein Geschäft wieder öffnen.

## Thorwalerüberfall

Seit vielen Jahrzehnten wurde Albernia vor den ruchlosen Überfällen der heimtückischen Thormaler verschont, jetzt scheinen sie sich wieder gute Beute in den Grenzen unseres Königreiches zu erhoffen.

Die Fischer von Lyngwyn hatten gerade ihre Netze verstaubt und waren dabei, den Tag mit einem Becher Bier in der Taverne ausklingen zu lassen, als plötzlich aufgeregte Schreie vor einem Piratenangriff warnten. Sofort hatte sich jedermann mit einem Messer oder Knüppel bewaffnet und war damit hinunter zum kleinen Hafen gelaufen. Ihnen bot sich ein Bild des Schreckens, denn bereits ein gutes Dutzend Piraten war an Land gekommen und hatte drei Fischer, die Widerstand geleistet hatten, niedergemetzelt. Und immer weitere Thormaler sprangen vom Bord eines Drachenschiffs in das seichte Wasser und liefen laut brüllend auf die herbeieilenden Fischer zu.

Diese machten teilweise kehrt, um sich in den Häusern zu verstecken, während andere wutentbrannt angriffen und ein Opfer der Entermesser und Säbel wurden. Die meisten aber ergaben sich und hofften, mit dem Leben davonzukommen. Schnell war jeglicher Widerstand gebrochen und die Piraten trieben

die Bewohner Lyngwyns wie Vieh auf dem kleinen Marktplatz zusammen.

Die Leute befürchteten das schlimmste, hatten Angst um ihre Frauen und Kinder, doch nachdem die Anführerin der bande an Land gegangen waren, legte niemand mehr Hand an die Lyngwynner. Dafür plünderten sie die Häuser der armen Leute und ließen ihnen nichts von Wert zurück.

Nachdem alles in dem Schiff verstaubt war, stießen die grausamen Piraten einen lauten "Daspota"-Schrei aus, schnappten sich ein gutes Dutzend junger Mädchen und Buben und zogen dann so schnell wieder ab wie sie gekommen waren.

Das Wehklagen um die erschlagenen Männer und die entführten Kinder war laut in Lyngwyn und sofort wurde ein Bote zur Garnison nach Nordhag geschickt.

Nachdem der König von diesem Vorfall erfahren hatte, ließ er sofort den Gesandten Thormals in Havena zu sich kommen, damit dieser Stellung zu dieser ruchlosen Tat nehmen könne. Seine Majestät der König drohte mit der Ausweisung aller Thormaler aus Havena, doch der Gesandte versicherte ihm, daß sich der Vorfall klären würde. ghh

## Hofnachrichten

### Feuer

In der königlichen Küche brach vor vier Tagen ein Feuer aus, das aber dank der umsichtigen Küchenangestellten schnell gelöscht werden konnte. Lediglich eine Magd zog sich leichte Verbrennungen zu. Der Palast war zu keinem Augenblick in Gefahr.

### Reise

Seine Majestät König Cuanu-Ui-Bennain wird in den nächsten Tagen nach Gareth reisen, um seine Tochter und seine beiden Enkel zu besuchen. Begleitet wird er von der Königin.

### Wohltätigkeit

Das diesjährige Wohltätigkeitsfest zugunsten der Waisenkinder Havenas soll im Stadtpark stattfinden. Die königliche Familie will damit beweisen, daß es keinerlei Fluch gibt, der auf der Grünanlage liegt.

### Ausbau

Im nächsten Mond soll der große Festsaal des Königspalastes umgestaltet werden, um den Ansprüchen eines Königspaares zu genügen. Den Auftrag hierfür hat die Hofsticherei Isenbert sowie der Künstler Kjarok Unbergen aus Albenhus bekommen. Dieser soll sich bereits in Havena befinden und mit den Planungen des Umbaus begonnen haben. Der Künstler wurde dem König von Prinz Brin empfohlen.

### Das Hotel "Zum Großen Fluß"

präsentiert in den kommenden Wochen Waffen aus der Sammlung des Bergkönigs in Xorlosch.

Der Eintritt ist wie immer frei, verpflichtet aber zum Verzehr einer Speise.