

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Soloabenteuer:

„Schneesturm“

Story:

Chaos in Bakbra

Havena:

Nostrianer Tor
Stadtgeflüster

&

Abenteuer

„Eine Doppelsichel
aus Elenvina“

Rezis:

DSA, Midgard,
Vampire, ERPS



37

Schneesturm

Ein DSA-Soloabenteuer für einen Helden

von
Andreas
Michaelis

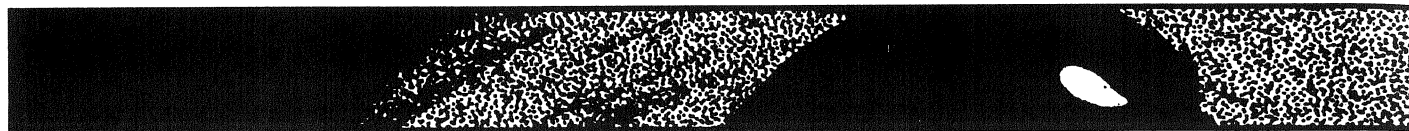
Das Jahr an diesem verfluchten Feldir war wirklich schlecht gewesen. Die paar Goldbrocken, die Du gefunden hast, werden kaum reichen, um in Groenvelden oder Phexcaer über den Winter zu kommen, aber versuchen willst Du es schon, denn alles ist besser, als in diesem kleinen Goldgräbernest (siehe auch DLH 35) die frostige Jahreszeit zu verbringen.

Und so hast Du Deine Sachen gepackt und bist nach Groenvelden aufgebrochen. Zunächst war nichts weiter geschehen, doch nach einer Weile wurde es immer kälter, so daß Du in der Nacht sehr große Feuer machen mußtetest, wolltest Du nicht erfrieren.

Am dritten Tag verfluchtest Du Dein Pferd, daß im Herbst gestorben war, so daß Du nun zu Fuß gehen mußtetest. Als es dann auch noch zu schneien begann, verfluchtest Du so ziemlich alles, was Dir in den Sinn kam, vor allem aber Ifirn und Firun.

Im Sommer bist Du diese Strecke schon oft gegangen, aber jetzt, nachdem der erste Schnee gefallen ist, läßt sich der Weg nur





noch schlecht finden. Zunächst ist der Himmel strahlend blau, aber gegen Mittag ziehen die ersten Wolken auf und ein eisiger Wind schneidet sich in Dein Gesicht. Du wickelst Dich in Deinen großen Pelzumhang und stapfst unentwegt weiter, es wird langsam bitter kalt. Bis zur Burg Dornenstein schaffe ich es noch, denkst Du, und der Hunger in Deinen Gedärmen läßt Dich schneller gehen. Die ersten Schneeflocken peitschen schmerzhaft in Dein Gesicht, und der Wind wird stärker: Ein Schneesturm bahnt sich an. Bereits jetzt kannst Du kaum noch etwas sehen und so überlegst Du, Dein Zelt aufzubauen, aber der Wind ist schon zu stark. Schnell schaust Du Dich um und hältst nach Büschen oder Bäumen Ausschau. Verflucht, Du hättest bei den anderen Goldgräbern bleiben sollen. Jetzt helfen nur noch Gebete an Ifirn und Firun.

Als hätten die beiden Wintergottheiten Dein Flehen erhört, entdeckst Du plötzlich



eine kleine Baumgruppe. Rasch stiefelst Du hinüber und suchst zwischen den windschiefen Gewächsen Schutz. In einer Mulde sitzend ziehst Du Dir den Umhang über den Kopf und hoffst, der Sturm würde sich bald legen.

Irgendwann bist Du schläfrig, obwohl Dir unheimlich kalt ist und Deine Füße kaum noch zu spüren sind. Lediglich einige Schlucke aus der Flasche mit dem Premer Feuer halten Dich noch einigermaßen am Leben.

Als Du erwachst, ist der Sturm vorbei, und die Sonne steht wärmend am Himmel. Schmerzlich wirst Dir bewußt, daß Deine Füße nahezu eingefroren sind. Schnell ziehst Du Deine Schuhe aus und beginnst damit, die Füße mit Schnee und dann mit Premer Feuer einzureiben. Es dauert ein wenig, aber schließlich spürst Du ein leichtes Prickeln in den Zehenspitzen. Wenig später kannst Du bereits wieder stehen.

Verzweifelt blickst Du Dich um. Alles ist tief verschneit, und der Weg ist nicht zu erkennen. Wohin sollst Du jetzt gehen? Plötzlich fällt Dein Blick auf etwas, daß wie eine Hütte aussieht. Ob Dich Deine Augen täuschen. Egal! Da Du nicht weißt, wo Groenvelden liegt, kannst Du genauso gut zu der vermeintlichen Hütte gehen, um sie zu erkunden.

Mühsam kämpfst Du Dich durch den tiefen Schnee zu dem unscheinbaren Gebäude, das, je näher Du ihm kommst, immer verkommener wirkt. Schließlich stehst Du vor einer kleinen Holzhütte, deren Fensterscheiben derart verdreht sind, daß es Dir nicht möglich ist hineinzuschauen. Du blickst Dich um. In einiger Entfernung erkennst Du den Eingang zu einem Bergwerksschacht, sonst ist nichts zu entdecken. Da es langsam dunkel wird, betrittst Du die Hütte durch die klapprige Tür, die nicht verschlossen ist. Mach nun bei 1 weiter.

Vorweg

Bei *Schneesturm* handelt es sich um ein Soloabenteuer für einen Helden der ersten Stufe, wobei sich alle nicht magischen und nicht göttlichen Charaktere eignen. Da es nicht mit Talenten arbeitet, kann ohne

weiteres auch das Basisregelwerk benutzt werden.

Der Spieler sollte sich extra für dieses Abenteuer einen neuen Helden erschaffen, da es absehbar ist, daß es nicht beim ersten Anlauf geschafft werden kann. Bevor das Abenteuer beginnen kann, sollte sich der Abenteurer auf einem Marktplatz ausrüsten, wofür ihm das gewöhnliche Startkapital zur Verfügung steht. So, und nun kann es losgehen.

1

Vorsichtig betrittst Du das Haus und schließt die Tür hinter Dir. Du befindest Dich in einem 4 * 4 Quadratschritt großen Raum. In der Nord- und Südwand befinden sich Türen, die Fenster in Ost- und Westwand sind vollkommen verdeckt.

Auch wenn es bereits dunkel wird, fällt noch genügend Licht in den Raum, in dem es allerdings nicht besonders viel zu entdecken gibt. Neben der Tür im Norden befindet sich ein völlig verdrehter Kamin und in der Mitte des Raumes klafft ein 1 Schritt durchmessendes Loch im brüchig wirkenden Boden.

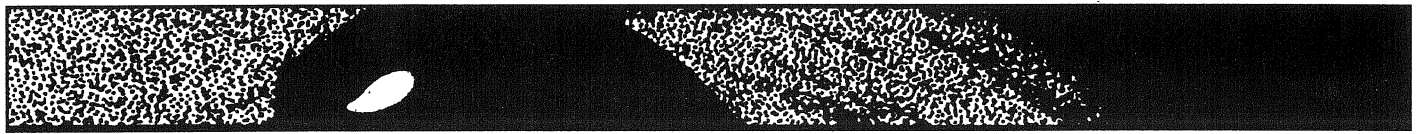
Du kannst nun durch die Tür im Norden (100) oder durch die im Süden (84) gehen. Interessierst Du Dich für das Loch, kannst Du bei 62 sofort hinabsteigen oder bei 91 erst einmal einen forschenden Blick hineinwerfen.

2

Der Pokal ist eine wundervolle Goldschmiedearbeit, und sicherlich ist er 100 Dukaten wert. Seltsam sind die Symbole auf dem Gefäß, die halbe Räder, Raben und Greifen darstellen. Du kannst versuchen, den Pokal zu öffnen (25) oder mit einer anderen Möglichkeit von 82 weitermachen.

3

Der Ork ist mit stinkenden Fellen bekleidet und mit einem Säbel bewaffnet, dessen Klingen schon einige Scharten aufzuweisen



hat. Ansonsten führte er nichts mit sich, so daß Du zu 77 zurückkehren kannst.

4

Mit einem leisen Schmerzensschrei läßt Du die Klinge fallen, die zu Deinen Entsetzten nicht auf den Boden fällt, sondern in der Luft schwebt. Instinktiv greifst Du nach Deiner Waffe, doch im nächsten Augenblick ist es schon zu spät. Mit einem heftigen Ruck dringt das unheimliche Schwert in Deine Brust ein und raubt Dir schnell die Lebenskraft. Somit bleibt Dir nichts anderes übrig, als bei 21 in das Reich der Toten einzutreten.

5

Wenn die Abschnittsnummer eingekreist ist, mach bei 85 weiter.

Du findest einen ganz normalen Holzschild. Wenn Du ihn mitnimmst, kreise die Abschnittsnummer ein. Ansonsten gibt es hier nichts zu finden, so daß Du die Höhle durch die Tür wieder verlassen kannst (122).

6

Du kannst nicht genau erkennen, was die Schriftzeichen bedeuten, aber es scheint sich um Schutzrunen zu handeln, die irgendetwas gefangen halten sollen. Fahre mit einer anderen Möglichkeit von 57 fort.

7

Plötzlich kannst Du Dein Gesicht sehen, aber sonst geschieht nichts. Solltest Du die seltsame Idee haben, dem Spiegel eine Frage stellen zu wollen, kannst Du dies in 95 machen. Willst Du dabei eine besondere Form wahren, geht es zu 32. Natürlich kannst Du auch ausharren, um zu warten, was passiert (48) oder eine andere Möglichkeit aus 43 wählen.

8

Bevor Du an eine Durchsuchung der Ske-

lette denken kannst, mach schnell eine Totenangst-Probe. Deren Gelingen führt Dich zu 44, andernfalls geht es zu 97.

9

Mach eine Totenangst-Probe. Gelingt sie, geht es zu 12, ansonsten zu 53.

10

Geschwind rennst Du zur Tür, die sich zu Deinem Glück problemlos öffnen läßt. Gerade, als Du sie hinter Dir zuwirfst, wird sie von einem Flammenstrahl getroffen und beginnt zu brennen. Du setzt Deine Flucht fort.

Du befindest Dich in einem etwa 1 Schritt breiten Gang, der unsauber in den Fels gehauen wurde. Schon nach wenigen Schritten wird es sehr dunkel um Dich herum, und vorsichtig tastest Du Dich weiter, bis Du plötzlich ein Licht siehst.

Schnell rennst Du darauf zu und gelangst in eine große Höhle, von der aus viele Gänge in den Fels führen. Von einem davon kommt das Licht, das Dich nun schon magisch anzuziehen scheint.

Immer frischer wird die Luft und schließlich hast Du den Ausgang aus der Höhle erreicht. Die Landschaft ist tief verschneit und die Sonne steht hoch am Himmel. Ein wenig Ruhe kann jetzt nicht schaden, denkst Du und setzt Dich erst einmal. Schließlich schläfst Du erschöpft ein. Lies nun das *Ende des Abenteuers*.

11

Im Spiegel ist plötzlich ein Mund zu sehen, der Dir ein unmißverständliches "NEIN" zuhaucht. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 43 weiter, wobei Du dem seltsamen Spiegel keine Fragen mehr stellen darfst.

12

Bei Boron, es ist bestimmt besser, die Finger von diesem Toten zu lassen. Ängstlich wendest Du Dich einer anderen Möglichkeit aus 43 zu.

13

Du hast gerade Deine Waffe in die Hand genommen, da schwingt der Vorhang beiseite, und eine in schwarze Gewände gehüllte Frau tritt ein. Ihre Überraschung ist mindestens so groß wie Deine, aber ihre Verkrampfung löst sich ein wenig schnell. Du willst gerade gegen sie vorgehen, als Du ein säuselndes PARALÜ-PARALEIN, werd hart wie Stein vernimmst.

Unvermittelt fallen Dir Deine Bewegungen schwerer, bis Du schließlich mitten im Schlag zu Stein erstarrst. Dann verlierst Du die Besinnung. Es ist uns nicht bekannt, wann einmal wieder ein Held vorbeikommt, um Dich zu retten, aber vorläufig solltest Du Dir einen neuen Helden auswürfeln, der das Abenteuer von vorn beginnt. Fehlt Dir dazu die nötige Lust, kannst Du auch bei 154 weitermachen.

14

Du willst Dich gerade in Sicherheit bringen, da bricht der Boden unter Dir ein. Zieh Dir W6 Lebenspunkte ab. Waren es die letzten geht es zu 21. Bist Du noch am Leben, kannst Du mit einer anderen Möglichkeit von 82 weitermachen.

15

Mach eine Körperkraft-Probe, die entscheiden soll, ob Du das Schwert halten kannst. Bei Mißlingen der Probe geht es zu 4, ansonsten zu 56.

16

Du wartest einen Augenblick, doch es geschieht nichts. Weiter bei 71.

17

Gerade hast Du die Schlange wieder mächtig getroffen, da zerspringt sie in tausend Teile. Eine nähere Untersuchung der Stücke läßt Dich erkennen, daß die Schlange aus Eis bestanden haben muß. Geh nun zurück zu 1.



18

Kaum hast Du das Schwert aus der Wunde gezogen, zerfällt der Tote zu Staub, bis nur noch seine Kleidung und Ausrüstung vor Dir liegen. Du wunderst Dich noch über das Gesehene, als Du unvermittelt merkst, daß das Schwert in Deiner Hand zu glühen beginnt. Willst Du es loslassen (4) oder versuchst Du, es in der Hand zu behalten (15)?

19

Du kommst in einen 4 mal 5 Quadratschritt großen Raum mit drei Türen. Hier wurden drei Dreifachbetten aufgebaut, in denen zur Zeit sieben Orks schlafen (und laut schnarchen). In der Mitte des Raumes steht ein großer Tisch mit sechs Schemeln, der übersät ist mit leeren Flaschen und Essensresten.

Sollte es Dir zu gefährlich erscheinen, diesen Raum zu durchqueren, kehre zu dem zurück, von dem Du gekommen bist. Ansonsten kannst Du mit Hilfe einer Gewandheits-Probe +3 zu einer der anderen Türen schleichen. Mißlingt sie, mach bei 58 weiter. Andernfalls nimm nun die Tür im Osten (124), im Norden (116) oder im Süden (118).

20

Kaum hast Du das Schwert in die Hand genommen, als Du unvermittelt merkst, daß es zu glühen beginnt. Willst Du es loslassen (4) oder versuchst Du, es in der Hand zu behalten (15)?

21

Langsam schwindet das Licht vor Deinen Augen. Du kämpfst noch gegen die Dich überkommende Finsternis an, als Du den Todesvogel kommen hörst ...

An dieser Stelle ist das Abenteuer leider für Dich vorbei. Solltest Du hinter die Geheimnisse der alten Hütte kommen wollen, würfeln Dir schnell einen neuen Helden aus und fang bei 1 an. Solltest Du dazu keine Lust verspüren, mach bei 154 weiter.

22

Beim Abklopfen des Schrankbodens findest Du ein kleines unscheinbares Geheimfach, in dem ein rostiger Schlüssel liegt. Nachdem Du diesen an Dich genommen hast, geht es bei einer anderen Möglichkeit von 43 weiter.

23

Mache eine Gewandheits-Probe. Gelingt sie, bist Du auf der anderen Seite und kannst einen Ausgang bei 65 wählen. Ansonsten begib Dich zu 72.

24

‘Schön bin ich’, denkst Du, ‘schön doof. Da stehe ich vor einem blöden Spiegel rum und vertue meine kostbare Zeit, statt mich weiter in dem Haus umzusehen.’

Mach bitte bei einer anderen Möglichkeit von 7 weiter.

25

Kaum hast Du den Deckel entfernt, da wird der kleine Raum von gleißendem Licht geflutet, so daß Du geblendet die Augen schließen muß. Irgend etwas geschieht, aber so sehr Du Dich auch anstrengst, Du kannst nichts erkennen.

Das Licht scheint aus dem Pokal zu kommen und Du vernimmst unmenschliche Laute, die von tiefer Pein zeugen. Plötzlich ist diese unheimliche Stimme in Deinem Kopf, und Du glaubst, den Verstand zu verlieren.

"Wer ruft mich zurück? Wer stört meine Ruhe?"

Noch immer ist da das helle Licht und die Stimme verursacht unglaubliche Schmerzen in Deinem Kopf.

"Ich muß den Pokal wieder schließen", denkst Du, doch jede Bewegung tut weh.

Mach eine Körperkraftprobe. Gelingt sie, geht es zu 146, ansonsten zu 87.

26

Du stehst in einem etwa 3 Schritt langen Korridor. Türen gibt es am Nord- (102) und am Südende (107) und in der Westwand (112).

27

Du kommst in einen 3 mal 3 Quadratschritt großen Raum, der Türen in der Nord- (113) und Westwand (115) hat. Hier liegen mehrere Skelette, deren ehemalige Habe im ganzen Raum verteilt ist. Du kannst Dich nun einem der Ausgänge zuwenden oder die Skelette nach etwas Brauchbaren durchsuchen (8).

28

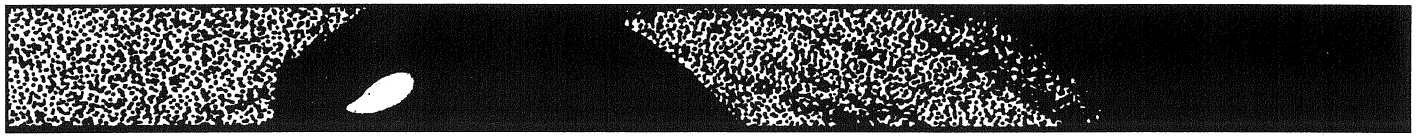
Du kommst in einen 4 mal 4 Quadratschritt großen Raum, der vollkommen mit Holz ausgeschlagen ist. In der Nord- und Ostwand sind Fenster in den beiden anderen Wänden befinden sich je eine Tür. Mitten im Raum ist ein Sockel, auf dem eine menschengroße, steinernde Statue steht, die einen kampfbereiten, mit zwei Schwertern bewaffneten Krieger darstellt. Du kannst Dir die Statue genauer betrachten (64), den Raum durch die Tür im Süden verlassen (121) oder Dich der Tür im Westen zuwenden (105).

29

Neben einer kleinen Sammlung alter Schuhe stößt Du auch auf einen kleinen Lederbeutel mit klingendem Inhalt. Du öffnest ihn und freust Dich, 13 Dukaten und 27 Silbertaler gefunden zu haben. Mach bei 35 weiter.

30

Du gehst durch einen dunklen 4 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang, der sowohl im Osten (42) als auch im Westen (115) eine Öffnung aufzuweisen hat. Offensichtlich wurde der Gang in das Erdreich gegraben, denn Wände und Decke



werden mittels schwerer Balken am Einstürzen gehindert

31

Du kommst in einen 3 mal 4 Quadratschritt großen Raum, dessen Wände und Decke mit Holz verkleidet sind. Es gibt Türen in der Nord- (107) und in der Süd- wand (100). Die Einrichtung besteht lediglich aus einem brüchig wirkenden Schrank neben der Tür im Norden. Wenn Du ihn nach Kleidungsstücken durchsuchen möchtest, geht das bei 137.

32

Vielleicht handelt es sich hier ja um einen magischen Spiegel, denkst Du. Natürlich mußt Du Deine Frage dann in Reimform stellen. Welche soll es denn sein?

- Find ich einen Trank dort im alten Schrank? (55)
- Lieber Spiegel sage mir, gibt es eine Schlüssel hier? (93)
- Ist das Glück mir heute hold, so daß ich finde sehr viel Gold? (11)

33

Du stehst in einem 1 Schritt breiten und 9 Schritt langen Gang. Am Nordende befindet sich eine Öffnung (73), im Süden eine Tür (116).

34

Du kommst in eine unförmige und dunkle Höhle. Vor Dir am Boden liegt eine tote Schlange von riesigen Ausmaßen. Du kannst die Höhle durchsuchen (5) oder sie durch die Tür verlassen (122).

35

Du stehst in einem 4 mal 6 Quadratschritt großen Raum, dessen Wände mit Holz verkleidet sind. In der Ostwand ist eine Tür während sich in Nord- und Westwand je ein Fenster befindet. Der Raum ist mit einem Schrank an der Nordwand, einem

Tisch mit zwei Stühlen in der Mitte, einem großen Weidenkorb in der Nordwestecke, über dem ein Bild hängt, sowie einem Bett und einer stabil wirkenden Truhe an der Süd- wand. Alles ist von einer dicken Staubschicht bedeckt.

Willst Du nun den Weidenkorb untersuchen (51), den Inhalt der Truhe durchforsten (29) oder den Schrank inspizieren (68). Natürlich kannst Du Dich auch auf den Weg zu 119 machen und somit den Raum durch die Tür verlassen.

36

Du stehst in einem 8 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang in Ost-West-Richtung. In der Mitte des Ganges geht ein weiterer nach Süden ab (89). Am Ost- (104) und am Westende (124) befinden sich Türen.

37

Mit voller Wucht trifft Dich der Flammenstrahl. Zieh Dir 1W20+10 Lebenspunkte ab. Solltest Du anschließend noch am Leben sein, geht es zu 149, ansonsten zu 134.

38

Wutentbrannt ziehst Du Dein Schwert und stürmst auf den Troll zu. Sicherlich hätte Deine Klinge sein unwürdiges Leben beendet, aber bevor Du ihn erreichst, prallst Du gegen eine unsichtbare Wand. Du taumelst zurück und schaust zum Troll herüber, als Du einen weiteren Flammenstrahl auf Dich zukommen siehst. Mach nun eine Gewandheitsprobe +10. Gelingt sie, mach bei 149 weiter, ansonsten wartet 37 auf Dich.

39

Da Du dem Schlüssel nicht mehr traust, drehst Du ihn ganz vorsichtig um. Mach einer Fingerfertigkeitprobe -2, bei deren Gelingen es zu 121 geht. Ansonsten bricht der Schlüssel ab, und es geht bei 76 weiter.

40

“... in das Bergwerk ein, in dem der Zauberer Mherwas Thor schon seit Jahren nach dem Runenschwert VERGESSEN sucht, das einst von einem Zwergen in den verlassenen Stollen versteckt wurde, als es von Orks ...”

Das ist alles, was Du dem Schriftstück entnehmen kannst, der Rest ist abgerissen. Mach nun bei einem der Ausgänge in 27 weiter.

Anmerkung: Bei dem Schwert VERGESSEN handelt es sich um eines der 7 Runenschwerter der Zwerge, die in DLH 4 (Zweite Auflage) ausführlich beschrieben wurden.

41

Mit voller Wucht springst Du gegen die Tür, die daraufhin krachend aus den Angeln und dem Schloß springt. Leider ist der Boden im Raum dahinter eingestürzt, so daß Du in die Tiefe stürzt. Irgendwann landest Du in einem Brei aus Schlamm und Schwefel, in dem Du Dein Leben aushauchst. Weiter bei 21.

42

Kommst Du zum ersten Mal zu diesem Abschnitt, kreise die Abschnittsnummer mit einem Bleistift ein. Ist die Abschnittsnummer eingekreist, geht es zu 144.

Du bist in einem 3 mal 3 Quadratschritt großen Raum mit einer Öffnung in der Westwand einer in der Nordwand und einer Tür in der Ostwand. Du triffst hier auf einen Ork, der so wirkt als würde er Dich erwarten. Zwar ist Dir schleierhaft, warum dies so ist, aber lange Zeit zum Nachdenken bleibt Dir nicht, denn der Schwarzpelz greift mit seinem gefährlich wirkenden Säbel an.

Seine Werte:

MU: 10; LE 20; AT:9; PA 7; RS: 1;
MK: 8; TP: 1W+3

Kannst Du diese Auseinandersetzung für Dich entscheiden, geht es zu 77, im Falle Deines Todes bleibt noch 21.

43

Du kommst in einen 4 mal 6 Quadratschritt großen Raum, der nur in der Ostwand eine Tür hat. Er ist ganz und gar mit Holz ausgekleidet und sämtlich Einrichtungsgegenstände sind verstaubt. An der Nordwand stehen ein Schreibtisch mit Stuhl und ein großer Schrank. An der Wand neben der Tür hängt ein vollkommen verdreckter Spiegel und unter dem Fenster in der Westwand steht eine Truhe. Neben der Truhe liegt, in verrotteten Lumpen gehüllt, ein Skelett, das Dich böse anzugrinsen scheint. Du kannst nun den Raum durch die Tür verlassen (112), den Spiegel untersuchen (125), den Schrank öffnen (63), Dich dem Schreibtisch zuwenden (132), die Truhe betrachte (79) oder Dich dem Skelett widmen (9).

44

Bei dem Gedanken, die Skelette zu durchsuchen, steigt Panik in Dir auf. Was ist, wenn sie plötzlich zu leben beginnen? Schnell wendest Du Dich von dem Haufen verblichener Knochen ab und strebst einen der Ausgänge in 27 an.

45

Ist die Abschnittsummer eingekreist gehe sofort zu 103. Die Tür ist fest verschlossen, und da Du keinen Schlüssel hast, mußt Du sie schon einrennen. Mache hierzu eine Körperkraftprobe +2. Für jeden Fehlversuch ziehe Dir einen Lebenspunkt ab. Schaffst Du eine Probe, fliegt die Tür aus der Verriegelung und es geht bei 103 weiter (kreise zuvor die Abschnittsnummer mit einem Bleistift ein). Verlierst Du bei Deinen Anstrengungen den letzten Lebenspunkt, bleibt noch 21.

Vergeht Dir die Lust daran, diese Tür zu bezwingen, kannst Du eine andere Möglichkeit von 92 wählen.

46

Vorsichtig wischst Du den Staub von den Bildern. Das rechte zeigt einen mächtigen Greifen, dem ein schwarzes Schwert in der



Brust steckt. Offensichtlich stirbt das Fabelwesen, das auch als Bote Praios betrachtet wird. Das andere Bild stellt einen prächtigen Ritter in goldener Rüstung dar. In den Händen hält er ein strahlendes Schwert, das dem schwarzen auf dem anderen Bild zu ähneln scheint. Plötzlich knirscht es unter Deinen Füßen. Mach eine Intuitionsprobe +2. Gelingt sie, geht es zu 153, ansonsten zu 14.

47

Der Raum, in den Du jetzt eintrittst ist 3*3 Quadratschritt groß und enthält keinerlei Einrichtung. Im Osten (114) und Süden (106) sind Türen, nach Norden kann man ihn durch eine Öffnung verlassen (73).

48

Warte ruhig noch einen Augenblick, keine Eigenschaft eines Helden ist so wertvoll wie seine Geduld. Bei 81 geht es weiter.

49

Kreise die Abschnittsnummer ein, wenn Du diesen Raum zum ersten Mal betrittst. Ist die Zahl eingekreist, gehe gleich zu 69. Hinter dem Vorhang befindet sich ein 4 mal 3 Quadratschritt großer Raum, dessen steinernde Wände schwarz gestrichen sind. Darin befindet sich ein Schreibtisch mit Stuhl, ein großer Tisch auf dem verschiedene Ampullen, Tiegel und Flaschen stehen, und mehrere Regale, die mit Büchern und sonstigen Kleinigkeiten vollgestopft sind. Du willst Dich gerade ein wenig umsehen, als Du näherkommende Schritte hörst.

Zunächst denkst Du daran, Dich zu verstecken, aber es gibt dazu keine Möglichkeit. Also ziehst Du Deine Waffe und erwartest den Fremden. Bist Du im Besitz des Schwertes "Heldenstreich", geht es bei 139 weiter, ansonsten mußt Du in 13 auf Deinen Gast warten.

50

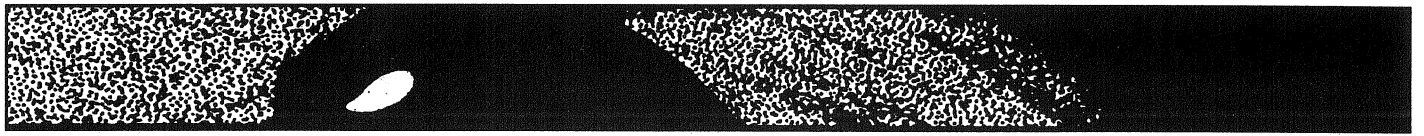
Du befindest Dich auf einer Treppe. Willst Du nach oben, geht es zu 96, nach unten führt sie Dich zu 131.

51

Der Korb ist bis zum Rand mit alten Kleidungsstücken gefüllt, die so zerlumpt sind, daß sie kaum noch zu gebrauchen sind. Als Du den Korb einer näheren Untersuchung unterziehst, entdeckst Du, daß sich darunter eine Falltür befindet. Du kannst Dich ihr widmen (127) oder Dich den anderen Einrichtungsgegenständen in diesem Raum zuwenden (35).

52

Schnell durchsuchst Du die vielen magischen Utensilien, aber da Du der Alchimie unkundig bist, verstehst Du von all den Dingen nichts. Schließlich stößt Du aber auf ein kleine Fläschchen, das die Aufschrift Tinktur zur Stärkung der Kraft



steht. Wenn Du den Inhalt sofort trinkst, erhöht er Deine Körperkraft bis zum Ende des Abenteuers um 2 Punkte.

Schließlich siehst Du ein, daß hier nichts mehr zu finden ist. Du kannst die Leiche der Frau untersuchen (150) oder den Raum durch den Vorhang verlassen (89).

53

Während Du den Toten untersuchst, fragst Du Dich, wer er wohl gewesen war. Ein Rubinring an seinem Finger weist ihn als wohlhabenden Toten aus, doch gewiß hat er nun keine Verwendung mehr für das Kleinod. Also nimmst Du den Ring an Dich und machst bei einer anderen Möglichkeit aus 43 weiter.

54

Du stehst in einem 3 mal 3 Quadratschritt großen Raum. Eine Öffnung führt nach Süden (80) und jeweils eine Tür nach Norden (111), Westen (104) und Osten (117).

55

Im Spiegel ist plötzlich ein Mund zu sehen, der Dir ein unmißverständliches "NEIN" zuhaucht. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 43 weiter, wobei Du dem Spiegel keine Fragen mehr stellen darfst.

56

Krampfhaft hältst Du die Waffe in Deiner Hand und der stärker werdende Schmerz in Deiner Hand raubt Dir fast den Verstand. Zieh Dir 2 Lebenspunkte ab, dann kannst Du die Klinge immer noch fallenlassen (4), sie weiterhin fest in der Hand halten (15) oder sie auf den Steinaltar legen (148). Hast Du in diesem die letzten Lebenspunkte verloren, mach bei 21 weiter.

57

Wenn die Abschnittsnummer eingekreist ist, mach bei 99 weiter.

Du betrittst einen 5 * 5 Quadratschritt großen Raum. In der Ostwand befindet sich eine Tür und die Süd- und Westwand weisen Öffnungen auf. An der Nordwand ist ein kleiner steinernder Altar, vor dem ausgestreckt ein Mann liegt. Er trägt ein altes Kettenhemd und in seiner linken Hand hält er ein Schwert. Der Krieger ist tot. In seiner Brust steckt ein prächtiges Schwert, dessen Knauf mit Rubinen versehen ist.

Du kannst Dir den Toten ein wenig genauer anschauen (60), durch eine der Öffnungen in der Süd- (75) oder der Westwand (83) gehen, Dich der Tür in der Ostwand zuwenden (108) oder den Steinaltar untersuchen (142).

58

Während Du durch den Raum schleichst achtest Du mehr auf die schnarchenden Orks, als auf eventuelle Hindernisse. Plötzlich scheppert es, als Du gegen einen Becher trittst, der auf dem Boden gelegen hat. Nervös zuckst Du zusammen und starrst auf die Orks, von denen sich einer bewegt.

Gespannt wartest Du ab, was geschieht, aber zu Deinem Glück schlafen die Orks fester als Du geglaubt hast. Mach bei einer beliebigen Tür aus 19 weiter.

59

Du bist wieder in dem Raum, in dem Du auf das Schwert gestoßen bist. Die Waffe liegt gut in Deiner Hand und vermittelt Dir ein Gefühl von Stärke. Solange Du es trägst, steigen Deine Werte für Attacke und Parade um jeweils 2 Punkte. Die Trefferpunkte der Waffe betragen 1W+7. Kreise nun die Abschnittsnummer von 73 ein und mach dann mit einer magischen Waffe in der Hand bei einer anderen Möglichkeit von 82 weiter.

60

Das Blut an der Wunde ist längst getrocknet, doch der Mann kann noch lange tot sein, denn es zeigt keine Anzeichen von Verwesung. An seinem Gürtel hängt ein

Beutel, in dem sich 78 Silbertaler befinden. Was immer der Krieger in diesen dunklen Höhlen zu finden hoffte, er mußte sein Eindringen mit dem Leben bezahlen. Wenn Du nun Lust verspürst, dem Toten das Schwert aus der Brust zu ziehen, kannst Du es bei 18 versuchen. Ansonsten wende Dich einer anderen Möglichkeit von 57 zu.

61

Willst Du den Vorhang beiseite schieben (49) oder lieber umkehren (89)?

62

Vorsichtig steigst Du in das Loch hinab, als Du plötzlich etwas helles auf Dich zuhuschen siehst. Eine Schlange, fährt es durch Deinen Kopf, und schnell ziehst Du Deine Waffe. Das Reptil ist etwa eineinhalb Schritt lang und durchmißt bestimmt drei Handbreit. Bei Ifirn, welch ein Untier.

Kämpf nun mit dem Monster. Gewinnst Du, geht es zu 17, ansonsten zu 21.

Werte:

63

Der Schrank läßt sich leicht öffnen, ist aber absolut leer. Du kannst ihn Dir noch ein wenig genauer betrachten (22) oder bei einer anderen Möglichkeit von 43 weitermachen.

64

Kaum hast Du die Statue zu ersten Mal berührt, da verwandelt sich der Stein in lebendes Fleisch. Mit einem Kampfschrei auf den Lippen springt der Krieger von seinem Podest und greift Dich wütend an.

Seine Werte:

MU: 13; LE 30; AT:11; PA 10; RS: 3;
MK: 18; TP: 1W+4

Kannst Du Deinen Gegner besiegen geht es zu 128. Im Falle Deines Ablebens bleibt Dir noch 21.

65

Du stehst in einem 3 mal 6 Quadratschritt großen Raum, dessen Boden vor einiger Zeit einmal eingebrochen sein muß, denn von der West- zur Ostwand klafft eine tiefe etwa 2 Schritt breite Spalte, aus der gelbliche Dämpfe steigen, die das Atmen in diesem Raum zur Tortur werden lassen. Über diese Spalte, die den Raum in zwei etwa gleich große Hälften teilt, führt ein wacklig aussehendes Brett, das über und über mit Schwefel bedeckt ist.

In der nördlichen Hälfte des Raumes gibt es Türen in der West- (109) und in der Ostwand (101), während man den Raum im Süden durch eine Öffnung verlassen kann (92). Mußt Du die Spalte überwinden, um an den Ausgang Deiner Wahl zu gelangen, mach bei 94 weiter.

66

Du stehst in einem 2 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang, der Türen an seinem Ost- (109) und an seinem Westende (117) hat.

67

Nachdem Du ein wenig verschnauft hast, durchsuchst Du zunächst die beiden Kämpfer und dann den kleinen Raum, in dem neben dem schon angesprochenen Tisch noch ein Schrank und zwei Betten stehen.

Doch Deine Suche verläuft wahrhaft enttäuschend, denn es läßt sich nichts von Wert finden. So bleibt Dir nichts anderes übrig, als den Raum wieder zu verlassen. Du gehst durch die Tür im Norden und erreichst (106).

68

Im Schrank hängen alte Jacken und Mäntel, die nicht mehr zu gebrauchen sind. Zudem steht in ihm eine offene Kiste, in der sich 6 Pechfackeln befinden. Mach bei 35 weiter.

69

Hinter dem Vorhang befindet sich ein 4 mal 3 Quadratschritt großes Laboratorium, das Dir bekannt vorkommt. Richtig, hier wurdest Du von der hübschen Zauberin überrascht. Als suchtest Du nach Bestätigung für Deine Erinnerung, blickst Du Dich nach der Leiche um. Doch sie ist verschwunden. Schnell schaust Du überall nach, doch Du findest nicht einmal einen Blutfleck. Nach einer Weile verläßt Du die finstere Kammer zu 89.

70

Nun, Dir stehen drei Möglichkeiten zur Verfügung. Soll es eine der Öffnungen sein (143) oder wendest Du Dich der Tür zu (10)?

71

Der Spiegel antwortet Dir nicht, warum auch? Wenn Du der Meinung bist, lediglich die falsche Frage gestellt zu haben, versuche es mit einer anderen aus 95. Ansonsten mach bei 7 weiter.

72

Du willst gerade einen weiteren Schritt machen, als einer Deiner Füße wegrutscht. Entsetzt springst Du mit dem anderen Fuß ab und erreichst so gerade noch den Rand der Spalte an dem Du Dich verzweifelt festhältst. Eine Körperkraft-Probe soll entscheiden, ob Du Dich hochziehen kannst. Gelingt sie, kannst Du einen Ausgang aus Abschnitt 65 wählen. Ansonsten geht es zu 126.

73

Du kommst in einen 3*9 Quadratschritt großen Raum mit zwei Öffnungen in der Süd- und einer Tür in der Ostwand. Im Westteil des Raumes steht ein großer schwarzer Altar und an den Wänden stehen steinernde Statuen, die drohend ihre Waffen auf Dich richten.

Neben dem Altar stehen zwei Kohlebecken, deren Glut den Raum in ein gespenstisches Licht taucht. In der Mitte des Fußboden ist ein Pentagramm auf den Boden gezeichnet, über dem ein dunkler formloser Schatten schwebt. Ist die Abschnittsnummer 73 eingekreist, geht es zu 140, ansonsten zu 138.

74

“Ein prächtiger Tod, mein Freund. Komm. Ich zeige Dir Deine neue Welt.” Weiter bei 136.

75

Du stehst in einem 5 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang, der von vier in Wandhalterungen steckenden Fackeln beleuchtet wird. Im Norden ist eine Öffnung (57), im Süden eine Tür (111).

76

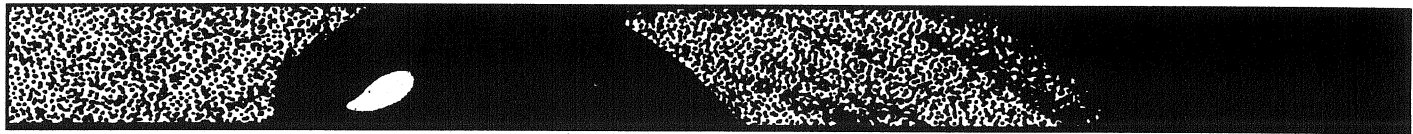
Wenn einem das Glück nicht hold ist, kommt man meist nur mit rohen Gewalt weiter. Es hilft nichts, Du mußt die Tür einrennen. Mach nun solange eine Körperkraftprobe, bis eine gelingt. Dann geht es zu 121. Für jede mißlungene Probe erhältst Du einen Schadenspunkt. Für den ungewöhnlichen Fall, daß Du auf diese Weise Dein weltliches Ende findest, mach bei 21 weiter.

77

Nachdem Du Deine Wunden ein wenig verbunden hast, steht es Dir frei, den Ork zu durchsuchen (3), durch die Öffnung im Norden (80) oder Westen (30) zu gehen, oder die Tür in der Ostwand zu öffnen (123).

78

Irgend etwas versucht in Dich einzudringen, und Du kannst nichts dagegen tun. Dein Leid steigert sich ins Unbeschreibliche, bis es schließlich abrupt ein Ende fin-



det. All Deine Lebenskraft fließt aus Deinem Körper und Du sinkst sterbend zu Boden. Weiter bei 21.

79

Ohne lange nachzudenken, öffnest Du die alte Truhe, um ihren Inhalt zu durchwühlen, doch sie ist leer, sieht man einmal von dem am Deckel befestigten Seil ab. Irgendein Geräusch über Deinem Kopf läßt Dich nach oben blicken, wo Du eine sich öffnende Falltür entdeckst. Mach schnell eine Gewandheitsprobe +2, bei deren Gelingen es zu 120 geht. Ansonsten mach bei 151 weiter.

80

Du stehst in einem 5 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang, der in massiven Fels hineingetrieben wurde. Er hat je eine Öffnung im Norden (54) und im Süden 42.

81

Ja, ja, da siehst Du Dein eigenes Gesicht, und irgendwie bist Du doch ein hübscher Kerl. Da immer noch nichts geschieht, kannst Du eine andere Möglichkeit von 7 weitermachen, oder noch ein wenig warten (24)

82

Vorsichtig betrittst Du den kleinen finsternen Raum und schaust Dich um. Plötzlich flammen zwei Öllampen auf, die von der Decke hängen, und tauchen den Raum in ein gespenstisches Licht. Jetzt kannst Du erkennen, daß auch dieser Raum mit Holz verkleidet ist. An der Nordwand hängen zwei völlig verstaubte Bilder, deren Motive nicht zu erkennen sind. Rechts davon steht ein kleines Podest, auf dem sich ein merkwürdiger goldener Pokal mit einem Deckel befindet. An dem Podest hängt in einer Scheide ein Schwert.

Möchtest Du Dir nun die Bilder betrachten (46), Dir das Schwert nehmen (141), den Pokal betrachten (2) oder den Raum wieder verlassen (31).

83

Du stehst in einem 6 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang. Am Westende befindet sich eine Tür (114) und im Osten eine Öffnung (57)

84

Du möchtest das Abenteuer also verlassen, bevor es richtig begonnen hat. Aber das ist leider nicht möglich. Aus unerfindlichen Gründen ist die Tür plötzlich fest verschlossen. Panik erfüllt Dich, und sofort untersuchst Du die Fenster, aber auch die lassen sich nicht öffnen. Zurück zu 1!

85

In der Höhle läßt sich nichts finden, mit dem man etwas anfangen könnte. So bleibt nur der Rückweg durch die Tür (122).

86

Bei näherer Betrachtung entdeckst Du, daß der Krieger auf eine Marmorplatte gestanden hat. Schnell entfernst Du diese und entdeckst einen Hohlraum in dem Sockel. Darin befindet sich ein silberner Schlüssel und eine Flasche mit Heiltrank, der Dir 25 Lebenspunkte zurückbringt, wenn Du ihn trinkst. Mach nun bei einer anderen Möglichkeit von 28 weiter.

87

Die Schmerzen werden unerträglich und sie rauben Dir Deine Kraft. Zieh Dir 2W6 Lebenspunkte ab, dann versuch erneut Dein Glück, diesmal mit einer Körperkraftprobe +4. Ein Erfolg bringt Dich zu 146, ein Scheitern zu 78. Solltest Du bereits die letzten Lebenspunkte verloren haben, mach bitte bei 21 weiter.

88

Genausogut könnte man von Dir verlangen, daß Du das Gebell eines Hundes ins

Abenteuerliche überträgst. Nein, diese Schrift sagt Dir nichts. Mach mit einer anderen Möglichkeit von 57 weiter.

89

Du stehst in einem kurzen Gang, der im Norden in einen anderen Gang mündet (36) und im Süden an einem Vorhang endet (61).

90

“Wie, Du bist noch nicht tot? Dann gehörst Du auch gar nicht hierher. Hier, nimm das Schwert wieder an Dich und kehre in Deine Welt zurück. Ich habe so lange gewartet, auf ein paar Jahre mehr kommt es nicht an. Wir sehen uns bald wieder.”

Dann legt er Dir seine Hand auf die Schulter und erneut verlierst Du das Bewußtsein. Weiter bei 59.

91

Angestrengt schaust Du in das dunkle Loch und meinst etwas längliches zu entdecken. Es sieht aus wie eine gläserne Schlange, von nicht unbeträchtlicher Länge. Solltest Du immer noch Lust haben, hinabzusteigen, geht es zu 62. Die Tür im Norden öffnet sich bei 100 und die im Süden hoffentlich bei 84.

92

Du befindest Dich in einem 1 Schritt breiten abknickenden Gang. An seinem Nordende befindet sich eine Öffnung (65) und im Osten eine Tür (45).

93

Im Spiegel ist plötzlich ein unheimlicher Mund zu sehen, der Dir ein unmißverständliches “JA” zuhaucht. Mach bei einer anderen Möglichkeit von 43 weiter, wobei Du dem Spiegel keine Fragen mehr stellen darfst.



94

Irgendwie traust Du dem Brett nicht zu, daß es Dich trägt, doch Du möchtest auf die andere Seite. Du hast kurz über einer gewagten Sprung nachgedacht, doch aufgrund des dichten Schwefeldampfes sieht man nicht, wohin man springt. Also bleibt nur das Brett (23). Sollte Dir das Risiko zu groß sein, kannst Du Dich natürlich auch einem anderen Ausgang in 65 zuwenden.

95

Welche Frage stellst Du dem Spiegel?

- Komme ich hier lebend raus? (135)
- Finde ich einen großen Schatz? (71)
- Gibt es irgendwelche Geheimtüren? (16)

96

Du stehst in einem 8 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang. Im Süden endet er unter einer Falltür (127) im Norden an einer Treppe (50).

97

Aufgrund der Kettenhemden und Lederrüstungen glaubst Du, daß es 15 Leute waren, die hier ihr fleischliches Ende gefunden haben.

Die Durchsuchung der menschlichen Überreste ist für Dich eher enttäuschend, denn man hat ihnen alles Brauchbare weggenommen. Als Du Deine Suche schon aufgeben willst, entdeckst Du plötzlich eine kleine Ledertasche, in der ein altes Pergament steckt. Mit zittrigen Fingern faltest Du das Schriftstück vorsichtig auf. Gelingt Dir nun eine Klugheits-Probe, kannst Du den Inhalt des Schreibens in 40 entziffern, ansonsten bleiben die Wörter Rätsel für Dich, so daß Du Dich einem Ausgang in 27 zuwenden kannst.

98

Du stehst in einem 4 Schritt langen und 1 Schritt breiten Gang mit Türen im Norden (118) und Süden (113).

99

Du betrittst einen 5 * 5 Quadratschritt großen Raum. In der Ostwand befindet sich eine Tür und die Süd- und Westwand weisen Öffnungen auf. An der Nordwand ist ein kleiner steinernder Altar, auf dem ein Schwert liegt, dessen Knauf mit Rubinen versehen ist.

Du kannst das Schwert in die Hand nehmen (20), durch eine der Öffnungen in der Süd- (75) oder der Westwand (83) gehen, Dich der Tür in der Ostwand zuwenden (108) oder den Steinaltar untersuchen (142).

100

Die Tür läßt sich problemlos öffnen. Wenn Du nach Norden willst, führt sie zu 31, nach Süden zu 1.

101

Die Tür ist verschlossen. Solltest Du sie öffnen wollen, mach bei 147 weiter, ansonsten wähle einen anderen Ausgang in 65.

102

Die Tür ist verschlossen. Hast Du einen rostigen Schlüssel gefunden, geht es zu 39, ansonsten mußt Du zurück zu 26.

103

Die Tür wurde gewaltsam geöffnet und steht nun offen. Nach Westen führt sie zu 42, nach Osten zu 92.

104

Die Tür läßt sich ohne Schwierigkeiten öffnen. Im Osten liegt 54, im Westen 36.

105

Die schwere Holztür mit ihren eisernen Beschlägen ist verschlossen. Wenn Du

einen silbernen Schlüssel gefunden hast, mach bei 119 weiter. Ansonsten solltest Du bei 28 nach ihm suchen.

106

Nachdem Du die Tür geöffnet hast, geht es entweder nach Norden (47) oder Süden (133).

107

Durch einfaches Herumdrehen des Knaufes läßt sich die laut quietschende Tür öffnen. Im Norden befindet sich 26, im Süden 31.

108

Wenn die Abschnittsnummer eingekreist ist, geh zu 122.

Die Tür ist fest verschlossen, so daß Du schon eine Körperkraftprobe ablegen mußt. Bei einem Erfolg kreise die Abschnittsnummer ein und geh zu 122. Ansonsten zieh Dir 1 Lebenspunkt ab. Du kannst es dann noch einmal versuchen oder Dich einer anderen Möglichkeit von 57 zuwenden.

Solltest Du hier die letzten Lebenspunkte verlieren, bleibt nur noch 21.

109

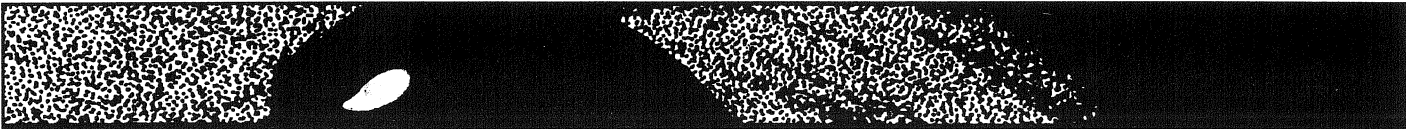
Die alt wirkende Tür läßt sich recht leicht öffnen. Im Westen liegt 66 und im Osten 65.

110

Wieder ist eine Gewandheitsprobe +4 nötig. Gelingt sie, geht es zu 149, ansonsten 37.

111

Lautlos läßt sich die Tür öffnen. Willst Du nach Norden, mach bei 75 weiter, nach Süden geht es zu 54.



112

Die Tür läßt sich problemlos öffnen. Im Westen liegt 43 und im Osten 26.

113

Die Tür läßt sich leicht öffnen. Bist Du nach Norden unterwegs, mach bei 98 weiter, nach Süden geht es zu 27.

114

Die Tür schwingt auf. Nach Osten geht es zu 83, im Westen liegt 47.

115

Die Tür stellt für Dich kein Hindernis dar. Im Westen liegt 27 und im Osten 131.

116

Die Tür schwingt widerstandslos und leise auf. Im Norden liegt 33, im Süden 19.

117

Die Tür bietet keinen Widerstand. Auf dem Weg nach Osten geht es zu 66, im Westen liegt 54.

118

Die Tür bietet Dir keinen Widerstand. Im Norden liegt 19, im Süden 98.

119

Problemlos läßt sich die Tür nun öffnen. Auf dem Weg nach Westen geht es zu 35, nach Osten zu 28.

120

Gerade bist Du einen Schritt zur Seite gesprungen, als ein massiger Felsbrocken,

die Truhe zerschmettert. Um ein Haar hätte er Dich erwischt. Mach bei einer anderen Möglichkeit in 43 weiter.

121

Endlich ist die Tür offen. Du kannst nach Norden (28) oder nach Süden (26) gehen.

122

Die Tür ist offen. Im Westen liegt 57, im Osten geht es zu 130.

123

Ist die Abschnittsummer eingekreist gehe sofort zu 103.

Die Tür ist verschlossen, und da Du keinen Schlüssel hast, mußt Du sie schon einrennen. Mache eine Körperkraftprobe +2. Für jeden Fehlversuch ziehe Dir einen Lebenspunkt ab. Schaffst Du eine Probe, fliegt die Tür aus der Verriegelung und es geht bei 103 weiter (kreise zuvor die Abschnittsnummer mit einem Bleistift ein). Verlierst Du bei Deinen Anstrengungen den letzten Lebenspunkt, bleibt 21. Vergeht Dir die Lust daran, diese Tür zu bezwingen, kannst Du eine andere Möglichkeit von 77 wählen.

124

Die Tür läßt sich problemlos öffnen. Im Osten liegt 36, im Westen 19.

125

Der Spiegel ist so dreckig, daß Du nicht einmal Dein eigenes Spiegelbild sehen kannst. Solltest Du die Oberfläche des Spiegels putzen wollen, geht es zu 7, ansonsten wähle eine andere Möglichkeit aus 43 aus.

126

Die Kraft verläßt Deine Arme, und mit einem Schrei des Entsetzens stürzt Du in

die Tiefe. Oft schlägst Du schmerzhaft an die steilen Wände, bis Du schließlich in einem Brei aus Schlamm und Schwefel landest, der Dich langsam aber unaufhaltsam in die Tiefe zieht. Doch bevor Du endgültig versinkst, rauben Dir die Dämpfe das Bewußtsein. Weiter bei 21.

127

Unter der Falltür ist eine Leiter. Der Weg nach oben führt zu 35, nach unten zu 96.

128

Gerade hast Du Deinen letzten Streich geführt, da bricht Dein Gegner zusammen. Von einem Augenblick zum anderen verwandelt er sich wieder zu Stein, nur, um gleich darauf zu Staub zu zerfallen. Nachdem Du Deine Wunden ein wenig versorgt hast, kannst Du Dir nun den Sockel betrachten (86) oder eine andere Möglichkeit aus 28 wählen.

129

Langsam schlägst Du Deine Augen wieder auf und merkst, wie Dein Kopf höllisch schmerzt. Helles Licht blendet Dich und nur langsam erkennst Du Konturen und Schatten.

Du befindest Dich in einem gigantisch großen Raum von runder Form, der am äußeren Rand von gewaltigen Säulen, die weit in den Himmel zu reichen scheinen, begrenzt wird. Der Boden besteht aus kaltem Marmor, und nicht weit von Dir liegt das Schwert auf dem Boden. Du willst aufstehen, um Dir die Waffe zu nehmen, als Sie plötzlich von einer kräftigen Hand aufgehoben wird.

Geschwind stehst Du auf und blickst auf einen muskulösen Krieger, der das Schwert so anschaut, als hätte er es seit langer Zeit vermißt.

“Ah, es ist gut, die Waffe wieder in den Händen zu halten” sagt er und schwingt dabei die Klinge durch die Luft, “es ist viele hundert Jahre her, daß wir gemeinsam für Ordnung und Gerechtigkeit kämpften. Damals waren wir hinter Bhuur-Rhaak, dem Zaubertroll her, der sich vor uns ver-



steckt hatte. In einem alten Bergwerk habe ich ihn gestellt, doch er hatte mich in eine Falle gelockt. So zog ich ein in Firuns Hallen und wartete darauf, daß irgend jemand mein Schwert finden würde. Danke, daß Du es zu mir gebracht hast. Willkommen in der großen Halle Firuns, ein Platz an seiner Seite ist Dir sicher. Sag, wie bist Du gestorben?"

Gestorben? Du weißt selbst nicht, wann Du dem Tod gegenüber getreten bist. Was antwortest Du dem Recken?

"Nun, ich glaube ich bin gar nicht gestorben." (90)

"Es war in einem wilden Kampf, das Schwert hat mir dabei gute Dienste geleistet." (74)

"Wenn ich das nur wüßte." (145)

130

Wenn die Abschnittsnummer eingekreist ist, gehe zu 34.

Du kommst in eine dunkle, unförmige Höhle. Da es bei Deinem ersten Schritt hierher seltsam geknackt hat, schaust Du zu Boden und siehst blankgenagte Knochen. Und dann vernimmst Du diese seltsame Geräusch. Irgend etwas schiebt sich über den Boden und kommt Dir immer näher. Wenn Du wissen willst, was da kommt, bleibe (152)! Ansonsten geh lieber wieder zurück zu 122.

131

Du stehst in einem 4 mal 5 Quadratschritt großen Raum, dessen Decke von schweren Balken abgestützt wird. Von Süden her kommt eine Treppe in diesen Raum, in der Westwand ist eine Tür und in der Ostwand eine Öffnung. Der Raum ist dunkel, so daß Du zunächst einmal eine Fackel anzünden solltest, bevor es weitergeht. Danach kannst Du Dich der Treppe (50), der Tür (115) oder der Öffnung (30) zuwenden.

132

Aus dem Tisch und in seinen Schubladen lassen sich einige alte Pergamente finden, die aber zu Staub zerfallen, sobald Du sie

berührst. Wähle eine andere Möglichkeit aus 43.

133

Kaum hast Du diesen 3*4 Quadratschritt großen Raum betreten, entdeckst Du zwei Wächter, die an einem Tisch sitzen. Als hätten sie nur auf Dich gewartet, springen sie auf und ziehen ihre Waffen. Ein Kampf gegen sie ist unvermeidlich.

Ihre Werte:

MU: 10; LE 25; AT:10; PA 9; RS: 1;
MK: 10; TP: 1W+2

Solltest Du den beiden Kempen unterliegen, hauch Dein Leben bei 21 aus. Ansonsten führt Dich das Abenteuer zu 67.

134

Das war das Ende, denkst Du als Du die Augen aufschlägst. Wieder bist Du in dem großen runden Raum mit den Säulen. Firuns Hallen, schießt es Dir durch den Kopf. Und da steht auch wieder der Krieger, dem das Schwert gehörte, das Du fandest.

"Du bist schneller zurückgekommen, als ich dachte. Nun, sei willkommen in Firuns Reich. Der Tod kann hier wundervoll sein." Mach nun bei 136 weiter.

135

Du wartest einen Augenblick, doch es geschieht nichts. Weiter bei 71.

136

Nun, an dieser Stelle endet das Abenteuer für Deinen Helden. Wenn Du wissen willst, wie das Szenario ausgehen könnte, kannst Du Dir einen neuen Helden auswürfeln, und bei 1 erneut beginnen.

Wenn Du aber genug von den verwirrenden Räumen und Gängen hast, mach Dich auf den Weg zu 154.

137

Als Du die Tür des Schrankes gerade berührst, bricht dieser in sich zusammen. Mach eine Geschicklichkeitsprobe -2, bei deren Mißlingen Du Dir 2 Lebenspunkte abziehen mußt (waren es Deine letzten, geht es nun zu 21).

Jetzt, da der Schrank zusammengebrochen ist, stellst Du fest, daß sich dahinter ein geheimer Durchgang befindet. Du kannst hindurchgehen (82) oder zu 31 zurückkehren.

138

Langsam verdichtet sich der Schatten zu einem unheimlichen Wesen. Du möchtest fliehen, doch irgend etwas hindert Dich daran, einen Fuß vor den anderen zu setzen. So erkennst Du, wie aus dem Schatten ein gewaltig wirkender Troll wird.

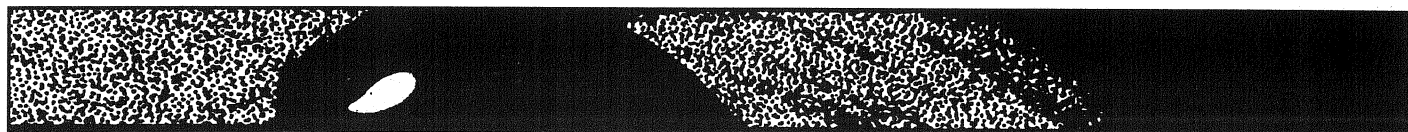
Doch er unterscheidet sich von den Trollen, von denen Du bis jetzt gehört hattest. Dieser trägt ein langes dunkles Gewand und hält in der linken Hand einen seltsamen Stab, an dessen oberen Ende ein blankgeputzter Menschenschädel prangt.

"Sei willkommen im Reich von Bhuur Rhaak. Einst war ich ein mächtiger Zauberer, bis mich die Eisriesen in diesem dunklen Ort überwältigten. Hier warte ich auf meine Erlösung. Und Du wirst mir Gesellschaft leisten."

Langsam richtet er seinen Stab auf Dich und Du spürst, wie irgend etwas mit Dir geschieht. Zunächst kannst Du Deine Beine nicht mehr bewegen, und als Du an Dir herabblickst, entdeckst Du auch, warum. Ganz allmählich verwandelst Du Dich in Stein und hauchst dabei Dein Leben aus. Mach bei 134 weiter.

139

Du hast gerade Deine Waffe in die Hand genommen, da schwingt der Vorhang beiseite, und eine in schwarze Gewände gehüllte Frau tritt ein. Ihre Überraschung ist mindestens so groß wie Deine, aber ihre Verkrampfung löst sich ein wenig schneller. Du willst gerade gegen sie vorgehen, als



Du ein säuselndes PARALÜ-PARALEIN, werd hart wie Stein vernimmst.

Doch es geschieht nichts. Irgendwie scheint der gerade ausgesprochene Zauberspruch keine Wirkung auf Dich zu haben, und so kannst Du den Schlag, zu dem Du angesetzt hast zu Ende führen. Zwar versucht die Zauberin noch rasch ihren Stab zum Schutz zu heben, doch Dein Schwert zerteilt ihn glatt und trifft dann die Frau tödlich.

Du kannst nun den kleinen Raum durchsuchen (52) oder ihn durch den Vorhang zu 89 verlassen.

140

Langsam verdichtet sich der Schatten zu einem unheimlichen Wesen. Du möchtest fliehen, doch irgend etwas hindert Dich daran, einen Fuß vor den anderen zu setzen. So erkennst Du, wie aus dem Schatten ein gewaltig wirkender Troll wird.

Doch er unterscheidet sich von den Trollen, von denen Du bis jetzt gehört hattest. Dieser trägt ein langes dunkles Gewand und hält in der linken Hand einen seltsamen Stab, an dessen oberen Ende ein blankgeputzter Menschenschädel prangt.

„Sei willkommen im Reich von Bhuur Rhaak. Einst war ich ein mächtiger Zauberer, bis mich die Eisriesen in diesem dunklen Ort überwältigten. Hier warte ich auf meine Erlösung. Und Du wirst mir Gesellschaft leisten.“

Langsam richtet er seinen Stab auf Dich, doch es geschieht nichts. Wut ist im Gesicht des Trolls zu erkennen. Er will auf Dich zulaufen, doch irgend etwas scheint ihn daran zu hindern. Erneut hebt er seinen Stab, und völlig überraschend schießt ein Flammenstrahl auf Dich zu. Mach eine Gewandheitsprobe +4, bei deren Mißlingen es zu 37 geht. Schaffst Du sie, konntest Du bei 149 dem Strahl ausweichen.

141

Kaum hast Du den Griff des Schwertes berührt, da flutet eine

unbekannte Kraft durch Deine Adern. Ein Gefühl von Macht steigt in Dir auf.

Du kannst Dir zunächst 5 Lebenspunkte gutschreiben (nicht über den Anfangswert hinaus). So gestärkt bist Du auch bereit, den Tücken des Winters zu trotzen, als Du diese Stimme in Deinem Kopf hörst:

„Ich bin das Schwert, geschmiedet aus Licht. mein Sinn ist der Kampf, mein Gegen ist ist Finsternis. Du sollst mein Arm sein, Du bist der Ritter!“

Dann schwinden Dir die Sinne. Wie es weitergeht erfährst Du bei 129.

142

Aufmerksam betrachtetest Du den Altar und suchst nach Hinweisen, die Dir einen Hinweis geben könnten, weshalb der Mann in diesem Raum gestorben ist. Zunächst entdeckst Du gar nichts, doch als Du mit der Hand über die Oberfläche fährst, spürst Du einige Vertiefungen. Tatsächlich, hier wurden Schriftzeichen eingemeißelt. Mach eine Klugheitsprobe +10. Gelingt sie, geht es zu 6, ansonsten zu 88.

143

Als Du die Öffnung gerade erreichst, trifft Dich ein wuchtiger Flammenstrahl und raubt Dir Deine letzten Lebenspunkte. Ein letzter Weg führt Dich zu 134.

144

Du kommst in einen Raum mit je einer Öffnung im Westen (30) und im Norden (80) sowie einer Tür in der Ostwand (123). Am Boden liegt ein toter Ork, der Dir irgendwie bekannt vorkommt. Wähle einen der Ausgänge.

145

„Nun, die Wege der Götter sind sonderbar. Sei willkommen in Firuns Reich.“ Weiter bei 136.

146

Du mußt Deine ganze Willenskraft aufbringen, aber schließlich gelingt es Dir, den Pokal wieder zu schließen. Sofort ist das Licht verschwunden und auch die Schmerzen lassen nach. Wähl nun eine andere Möglichkeit von 82.

147

Mach eine Körperkraftprobe +7, bei deren Gelingen die Tür zu 41 nachgibt. Mißlingt sie, prellst Du Dir stark Deine Schulter und verlierst 4 Lebenspunkte. Anschließend gibst Du auf und machst bei einer anderen Möglichkeit aus 65 weiter. Hast

Du Deine letzten Lebenspunkte verloren, bleibt nur noch 21.

148

Du verlierst 2 weitere Lebenspunkte und es kostet Dich viel Kraft, das Schwert auf den Stein zu legen. Aber in dem Augenblick, in dem die Klinge den Stein berührt, endet das dämonische Eigenleben der Waffe. Kreise nun die Abschnittsnummer 57 ein und mach bei 99 weiter. Hast Du in diesem die letzten Lebenspunkte verloren, mach bei 21 weiter.



149

Diesen Angriff hast Du überlebt. Doch was tust Du nun? Abwarten, was geschieht (110)? Nein, Du ziehst das Schwert und machst dem schrecklichen Unhold den Garaus (38). Kommt auch das nicht in Frage, wendest Du Dich ab und versuchst zu entkommen (70).

150

Zügig durchsuchst Du die Taschen des Gewandes, kannst aber nichts entdecken. Dann fällt Dein Blick auf ein goldenes Pentagramm, daß der Toten an einer goldenen Kette um den Hals hängt. Du nimmst es ab und steckst es in Deine Tasche. Schließlich verläßt Du den Raum wieder (89).

151

Du willst Dich in Sicherheit bringen, als Du von einem schweren Felsbrocken, der auf der Falltür gelegen hatte, getroffen wirst. Ziehe 2W6 Lebenspunkte ab, wobei Dir Deine Rüstung keinen Schutz bietet. Waren dies Deine letzten, gehe zu 21. Ansonsten kannst Du nun eine anderen Möglichkeit aus 43 ausprobieren.

152

Du wartest solange, bis Du eine lange schuppige Schlange entdeckst, die sich Dir nähert. Plötzlich schnellst sie nach vorn und greift an, so daß Dir nichts anderes übrig bleibt, als Dich mit Deiner Waffe zur Wehr zu setzen.

Ihre Werte:

MU: 16; LE 30; AT:12; PA 3; RS: 3;
MK: 20; TP: 1W+4

Wenn Du gewinnst, kannst Du den Raum durchsuchen (5) oder ihn durch die Tür verlassen (122). Im Falle einer Niederlage bleibt nur 21.

153

Intuitiv machst Du einen Sprung nach hinten, als auch schon der Boden an der Stelle einstürzt, an der Du eben noch gestanden hast. Mach nun bei einer anderen Möglichkeit von 82 weiter.

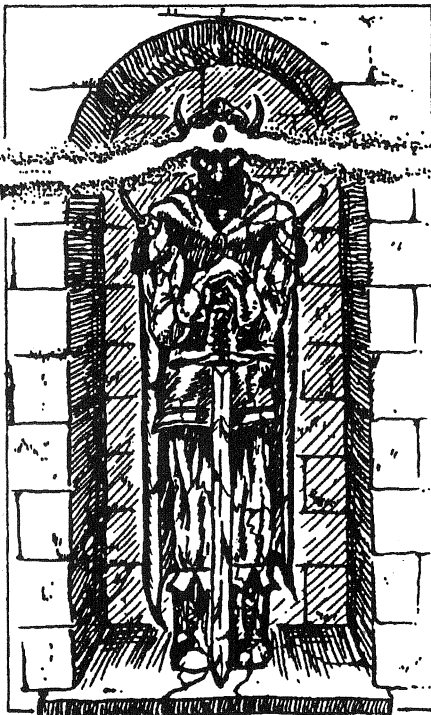
154

"Wach auf, mein Freund!" fern klingt die Stimme, aber langsam kannst Du sie verstehen. Als Du die Augen aufschlägst, befindest Du Dich in einem Zelt und es ist angenehm warm. Eine Frau schaut Dich an und lächelt.

"Du hast Glück gehabt, daß ich gefunden habe. Noch ein paar Augenblicke, und Du wärst erfroren."

Rahja sei Dank, die schreckliche Hütte war nur ein Traum. Mehrere Tage pflegen Dich die Frau und ihr Mann noch, dann bringen sie Dich nach Groenvelden. Leider wirst Du nicht mehr herausfinden, wie Dein Traum, der so lebendig gewirkt hatte, ausgegangen wäre, aber schließlich war es nur ein Traum, nichts weiter.

ENDE



Das Ende des Abenteuers

Plötzlich wirst Du von lauten Rufen geweckt. Schnell richtest Du Dich auf und schaust Dich um. In einiger Entfernung siehst Du drei Gestalten durch den Schnee stapfen, die ein Pferd bei sich haben. Unablässig rufen sie irgend etwas, das Du aber erst als Deinen Namen erkennst, als sie ein wenig näher gekommen sind.

Als Du ein paar Schritte in den Schnee machst, fallen Dir Deine vollkommen tauben Füße auf. Jeder Schritt wird zur Qual. Du hebst die Arme und winkst den drei Leuten zu, wobei Du alle Kraft sammelst, um ihnen etwas zuzurufen.

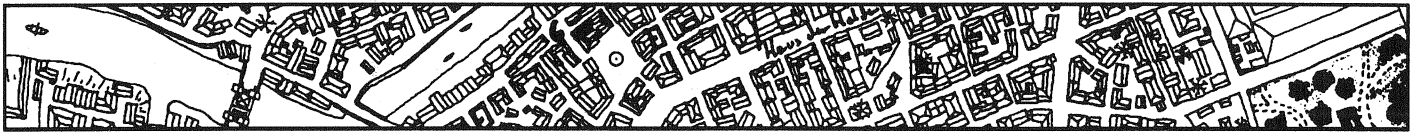
Ob sie Dich gehört haben oder nicht, kannst Du zunächst nicht feststellen. Unvermittelt wird es Dir wieder schwarz vor Augen, und als Dein müder Körper in den tiefen Schnee fällt hast Du bereits Deine Besinnung verloren.

Das erste, das Dir auffällt, als Du Deine Augen wieder öffnest, ist das Knacken von brennendem Holz. Du liegst auf einem weichen Fell und bist in einige warme Decken gehüllt. Neben Dir sitzen ein Mann und zwei Frauen, die Dich lächelnd anschauen.

"Wie wärs mit einem Schluck Rum, mein Freund?" fragt Dich die eine Frau, die Dir bekannt vorkommt. Dankend nimmst Du die Flasche an und trinkst einen tiefen Schluck.

Natürlich, die drei waren auch in dem Goldgräberort, als Du nach Groenvelden aufgebrochen warst. Offensichtlich sind sie Dir gefolgt und haben Dich in dem Bergwerk gefunden.

Als die Lebensgeister zu Dir zurückgekehrt sind, erzählst Du von Deinen Erlebnissen, woraufhin Ihr noch einmal die alte Hütte untersucht. Doch nichts von dem, was Du erlebt hast, läßt sich bestätigen. Schließlich brecht ihr nach Groenvelden auf, wo Du dir für dieses Abenteuer 120 Abenteuerpunkte abholen kannst.



Wege aus der Stadt

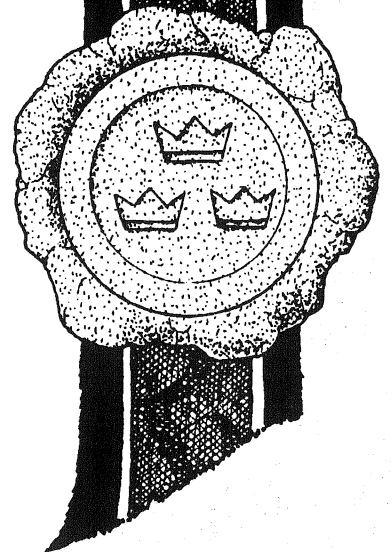
Das Nostrianer Tor
von Andreas Michaelis

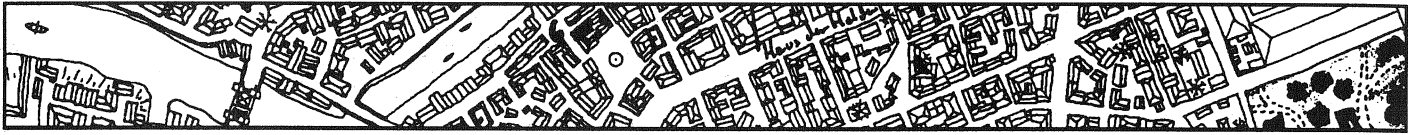
“Du glaubst gar nicht, wie sehr ich lachen mußte, als diese Schneider und Tischler mit ihren Hellebarden durch die Straßen liefen und die Mauer am Nostrianer Tor besetzten. Zunächst sah alles sehr geordnet aus, doch als dann die Zunftführer der Schneider andere Befehle ausgaben als die der Tischler, war das Durcheinander groß.

Die beiden Trupps rannten aufeinander zu und prallten zusammen. Da purzelten sie hin mit ihren blankgeputzten Helmen, und einige Hellebarden brachen. Neue Befehle wurden gerufen, die das Chaos nur noch vergrößerten. Schließlich gingen die Schneider auf die Tischler los, die sich wacker zu wehren wußten. Alle Befehle verhallten.

Endlich gingen die Gardisten zwischen die Streitenden und brachten Ordnung in den Haufen ... ”

(Aus Brief eines Reisenden, 23 Hall)





Wer sich der Stadt am Großen Fluß von Land her nähert, dem wird schon bald die gewaltige Stadtmauer auffallen, die an einigen Stellen an die zwölf Schritt hoch ist und somit zu einem schwer zu erklimmenden Hindernis wird. So bleibt dem Wanderer nur, Havena durch eines der Tore zu betreten, von denen es - abgesehen von den Wassertoren - vier gibt: Das Nostrianer -, das Nord-, das Garether - und das Südtor.

Während der Verkehr durch das Nord- und das Garether Tor sehr lebhaft ist, kommen durch die anderen beiden eher Bauern oder Fischer in die Stadt, die in Dörfern der Umgebung wohnen. Dementsprechend sind die Kontrollen der Passanten dort durchaus lasch. Meistens haben die Soldaten wenig Lust, sich mit den Bauern herumzuärgern, weshalb sie sie durchwinken.

Besonders der Dienst am Nostrianer Tor wird bei den Gardisten als Strafe empfunden, was verschiedene Gründe hat. Zum einen ist die Sergeantin Dhaina Ghuinistin, welche die Befehlsgewalt am Tor hat, eine recht jungen Soldatin, die erst vor einigen Jahren von der Kriegerakademie kam. Sie steckt voller Ehrgeiz und fordert von ihren Leuten unbedingten Einsatzwillen. Zum anderen ist am Nostrianer Tor wirklich selten etwas los. Der Weg, der hier aus der Stadt führt, endet schon bald in dem kleinen Ort Duhnhus und wird kaum benutzt. Nicht vergessen sollte man, daß der Dienst am Nostrianer Tor 12 Stunden dauert, in denen die Soldaten auch Streifengänge durch das Stadtviertel Marschen machen müssen, da das Tor für diesen Teil der Stadt auch als Wachgebäude dient.

Das Gebäude



Bei dem Nostrianer Tor handelt es sich um einen wehrhaften Steinbau, der bald nach dem Großen Beben errichtet wurde. Die beiden dachlosen Türme haben

eine Höhe von 15 Schritt und das Bauwerk dazwischen ist etwa 13 Schritt hoch.

Von außen fallen besonders die weit ausladenden Pechnasen auf, die allesamt irgendwelche unbekannte Monster darstellen. Direkt am Tor, befindet sich ein Fahnenmast, an dem tagsüber das havenische Banner weht. Daneben steht ein großer Stein, in den vor vielen Jahren ein Steinmetz folgende Botschaft eingemeißelt hat:

*"Besucher dieser Stadt wysset,
Efferd, der Meergott schytzet Havena.
All gotteslesterlich Alchimie und Zauberei
seyn hier nicht geduldet und wyrdet schwer
bestrafet."*

Ansonsten ist das Nostrianer Tor auffallend schmucklos.

Ebene 1

Die unterste Ebene des Nostrianer Tores wird tagtäglich von den Soldaten der Stadtgarde genutzt. Hier befindet sich das vier Schritt hohe und dreienhalb Schritt breite Tor, das mit der Abenddämmerung geschlossen wird und bis zum nächsten Morgen auch nicht mehr geöffnet wird. Das Tor zur Stadt hin wird nur zu Übungszwecken und bei Angriffen auf die Stadt geschlossen.

1.1 Kontrollbereich

Reisende und Bauern, die in die Stadt hinein oder sie verlassen wollen, werden manchmal in diesem Bereich des Tores kontrolliert. Bei ankommenden Fremden werden schon einmal die Taschen nach verbotenen Gegenständen (zum Beispiel offensichtlich magische Artefakte) durchsucht, aber für gewöhnlich wird hier jeder höchsten einmal ganz genau betrachtet.

Dies kann ganz anders sein, wenn Dhaina Ghuinistin anwesend ist. In diesem Fall sind die untersuchenden Soldaten auffallend pingelig und nehmen ihre Aufgabe sehr ernst.

Tagsüber steht hier immer mindestens ein Gardist und beobachtet die Straße nach Duhnhus oder die in die Stadt hinein.

1.2 Wachstube

Dieser große Raum, in den durch einige Schießscharten Licht fällt, dient den Gardisten Tag und Nacht als Aufenthaltsraum. Die Betten sind für die Nachtwache und werden abwechselnd benutzt. In einem Schrank liegen Helme und Waffen.

Am Tag steht die Tür zum Kontrollbereich ständig offen, so daß die Soldaten immer genau sehen können, ob jemand kommt.

1.3 Treppenaufgang

Lediglich die Sergeantin trägt einen Schlüssel zur Tür zum Treppenaufgang. Sie gibt ihn für die Nacht an den diensthabenden Unteroffizier weiter. Ein weiterer Schlüssel befindet sich in der Garnison und dient als Reserve.

Die enge Wendeltreppe besteht aus steinernen Stufen, die ständig sauber gehalten werden.

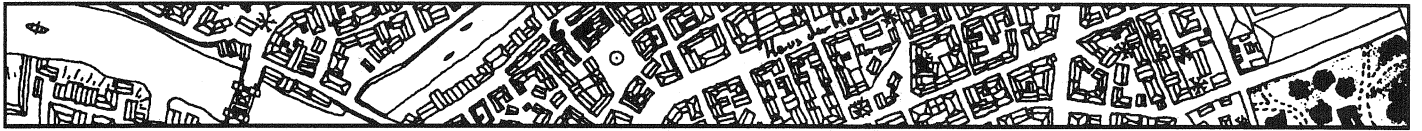
1.4 Büro

"Garnisonsaußenstelle Marschen" steht auf einem Schild, das an der Tür zu diesem Raum angebracht wurde. Sie führt in ein kleines Büro, in dem Dhaina ihre Aufgaben erledigt. Hierher kommen auch besorgte Bürger des angrenzenden Stadtviertels, wenn sie sich Hilfe von der Garde erhoffen.

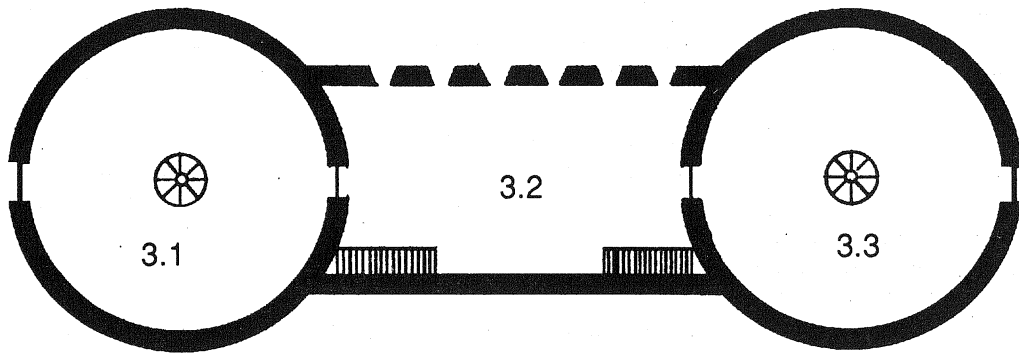
An Einrichtungsgegenständen findet man hier einen wuchtigen Schreibtisch, drei Stühle, einen Schrank, der neben Schreibunterlagen auch persönliche Dinge der Sergeantin beinhaltet, und ein zusammengeklapptes Feldbett. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängt ein Bild von König Cuanu Ui Bennain.

1.5 Verteidigungsraum

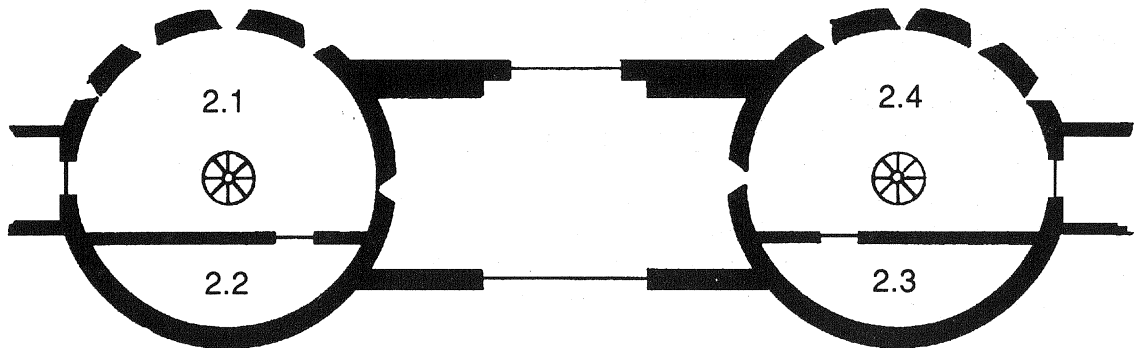
In einigen Ständern stehen Armbrüste und daran hängen Köcher mit Bolzen. Die Waffen werden in regelmäßigen Abständen gepflegt. Manchmal können Leute, die das Tor passieren, die Gardisten genau bei dieser Pflege beobachten. In der Regel machen sie dann kein besonders freundliches



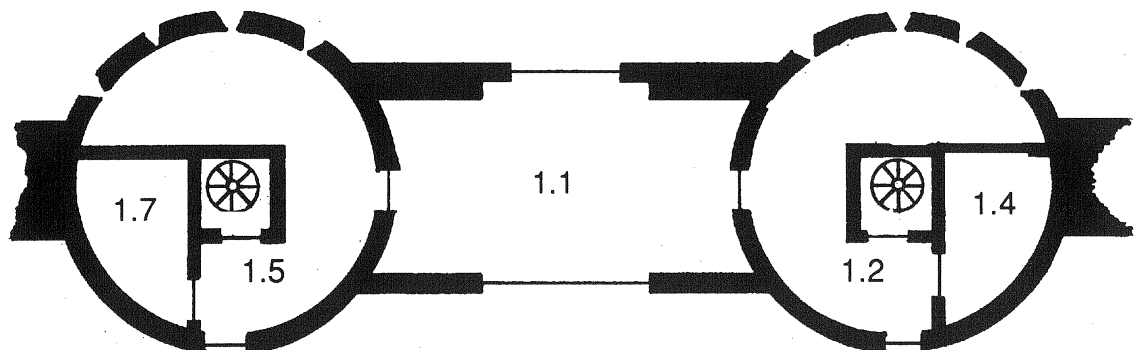
Das Nostrianer Tor



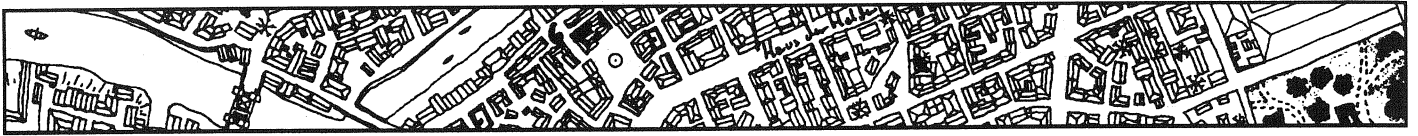
Ebene 3



Ebene 2



Ebene 1



Gesicht und freuen sich über jeden Passanten, den man kontrollieren kann.

1.6 Treppenaufgang

Dieser Aufgang ist eine exakte Kopie des Raumes 1.3.

1.7 Zelle

Da das Tor auch als Außenstelle der Garnison dient, gibt es hier eine Arrestzelle für Missetäter. Sie ist mit Stroh ausgelegt und enthält sonst keine Einrichtung.

Ebene 2

Diese Ebene und der restliche Teil des Tores kommen nur bei Übungen und im Kriegsfall zum Einsatz. Alle Räume werden regelmäßig geputzt.

2.1/2.4 Verteidigungs-räume

Mittels einer Wendeltreppe gelangt man von der ersten Ebene in diese Verteidigungsräume, in denen Waffenstände stehen, in denen sich in erster Linie Armbrüste und Bolzen befinden. Von hier aus gelangt man durch schwere, eisenbeschlagene Türen in das Innere der Stadtmauer.

2.2/2.3 Lagerräume

In diesen Räumen wird in großen Fässern Pech gelagert. Die Türen sind nicht verschlossen.

Ebene 3

3.1/3.3 Schmelz-räume

Hier kann in großen Kupferkesseln das gelagerte Pech zum Kochen gebracht werden.

Im Boden befinden



sich Rinnen, die zu den Pechnasen führen. An den Wänden ist fein säuberlich Brennholz gestapelt. Von hier aus läßt sich durch stabile Türen die Mauerkrone erreichen. Schlüssel dafür befinden sich in der Garnison, im Besitz der Sergeantin Dhaina Ghuinistin und in der Obhut der Schneider- und der Tischlerzunft.

3.2 Verteidigungsplatt-form

Von hier aus führen zwei Treppen auf die oberen Turmplattformen. Aus den Schmelzräumen kommen einige Rinnen, die zu den Pechnasen und zu Löchern im Boden der Plattform führen.

Ebene 4

Die oberste Ebene besteht lediglich aus den beiden Turmplattformen, die von hohen Zinnen umsäumt werden. An einigen Ständern können bei Bedarf schwere Schiffsgeschütze (siehe Die Seefahrt des Schwarzen Auges) befestigt werden.

Die Personen

Die Gardisten, die ihren Dienst am Nostrianer Tor versehen wechseln fast täglich, so daß es selten vorkommt, daß ein Reisender innerhalb einer Woche mehrmals auf den selben Soldaten trifft.

Wir überlassen es deshalb der Phantasie des Spielers, einige Gardisten zum Leben zu erwecken, die hier gelangweilt die Stunden abreißen.

Tag wie Nacht sind am Nostrianer Tor neben der Sergeantin sechs Gardisten stationiert, die neben dem normalen Wachdienst auch Streifengänge machen müssen. Jeweils zwei Soldaten patrouillieren am Tag abwechselnd durch das Stadtviertel Marschen, manchmal auch vier. In der Nacht sind drei Gardisten wach, von denen einer Tordienst hat, während die beiden anderen auf der Stadtmauer auf Patrouille gehen.

Die Soldaten haben für alle Situationen genaue Anweisungen, die auch ordnungsgemäß befolgt werden, wenn die Sergean-

tin anwesend ist. Ansonsten kann eine kleine finanzielle Unterstützung einen Gardisten am Nostrianer Tor schon einmal davon überzeugen, gegen diese Anweisungen zu handeln. Dann wird das Tor auch schon mal in der Nacht geöffnet.

Die Stadtmauer

Durch das Nostrianer Tor kann man nicht nur die albernische Hauptstadt betreten, es stellt auch die Grenze zwischen zwei Verteidigungsbereichen dar. Während der östliche Teil der Mauer von der Schneiderzunft im Falle eines Angriffes zu besetzen ist, muß den westlichen die Zunft der Tischler verteidigen.

Damit dies im Ernstfall auch reibungslos abläuft, üben beide Zünfte zweimal im Jahre für sich und einmal zusammen den Angriff auf Havena, wobei es eigentlich immer zu einem chaotischen Durcheinander kommt. Nicht selten kommt es bei solchen gemeinsamen Übungen zu Handgemengen zwischen den beiden Zünften, so daß Dhaina Ghuinistin und ihre Gardisten beschwichtigend eingreifen müssen.

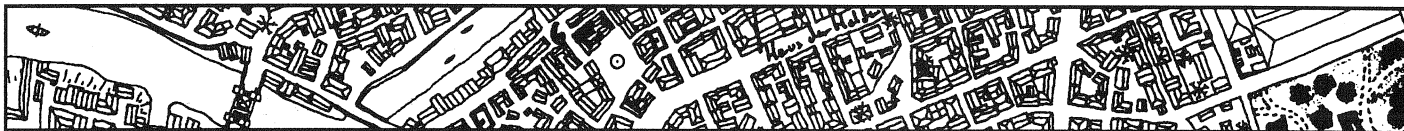
Die Stadtmauer kann sowohl auf der Krone als auch im Inneren von den Verteidigern besetzt werden, wobei ihnen Armbrüste zur Verfügung stehen, die darin aufbewahrt werden.

Die Straße nach Duhnhus

Duhnhus ist ein kleiner Vorort von Havena, in dem die Straße, die wohl ursprünglich einmal nach Nostria führen sollte, abrupt endet. Mehr über diesen Ort erfährt der treue DLH Leser im Letzten Helden 30.

Das Tor im Spiel

In erster Linie sollte das Tor in seiner Funktion als Wachstube ins Spiel eingebaut werden. Welche Möglichkeiten es noch bietet, beschreibt das Abenteuer *Eine Doppelsichel aus Elenvina* in diesem Heft.



Dhaina Ghuinistin, Sergeantin der Stadtwache

Dhainas Familie fiel es nicht leicht, dem Mädchen die Ausbildung an der havener Kriegerakademie "Rondras Ehre" zu bezahlen, und so manche Entbehrungen begleiteten die jahrelange Schulung. Dhaina dankte ihren Eltern damit, daß sie versuchte, in allem die beste zu sein, was schließlich dazu führte, daß sie gleich nach der Akademie eine Anstellung bei der Stadtgarde bekam. Doch hier endeten ihre Bestrebungen nicht. Schnell fand sie Gefallen in den Augen des Hauptmanns Bard Cheannard, der schließlich auch für ihre Beförderung innerhalb der Garde sorgte.

Mit ihrer Ernennung zur Sergeantin war dann vor einem Jahr auch eine Versetzung in das Nostrianer Tor verbunden. Während viele Gardisten den Dienst an diesem Tor als Strafe betrachten, empfand sie diese Versetzung als Ehre. Schnell richtete sie sich in dem kleinen Wachbüro ein und schon bald kannte ein jeder im Stadtviertel Marschen die junge Frau, die ab und an durch die Straßen geht, um sich die Sorgen der Leute anzuhören.



Ein nicht ganz so schönes Erlebnis war Dhainas erste große Liebe zu einem anderen Schüler der Kriegerakademie. Lange Zeit waren sie und der junge Wendro ein Liebespaar, daß in der ganzen Akademie bekannt war. Ein jeder hätte wetten wollen, daß die beiden einmal heiraten würden, doch alle haben sich getäuscht. Als Sohn eines Freiherrn konnte Wendro es sich nicht leisten, eine bürgerliche zu heiraten, und so ließ er die junge Kriegerin mit Beendigung der Ausbildung fallen. Dhaina hat nie erfahren, ob er dies aus eigenen Antrieb oder auf Drängen seiner Eltern getan hat. Seitdem hat sie ihn allerdings nicht wieder gesehen.

MU:	13	AG:	2	MR:	9
KL:	12	RA:	2	LE:	73
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	11	TA:	2	KE:	-
FF:	14	JZ:	3	AT:	15
GE:	12	NG:	5	PA:	13
KK:	14	GG:	3		

Stufe: 8

Haarfarbe: dunkelblond

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,66

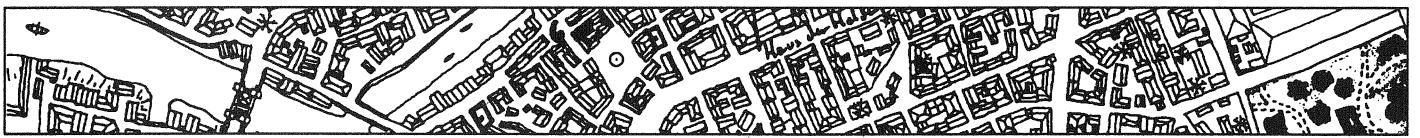
Augenfarbe: blau

Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 11, Rechnen 12, Lesen/Schreiben 13, Staatskunde 10, Gassenwissen 14

Dhaina ist vorsichtig geworden, wenn Männer ihr den Hof machen. Die Trennung von Wendro war eine zu herbe Enttäuschung, so daß sie sich augenblicklich nicht vorstellen kann, in naher Zukunft zu heiraten.

Und so versieht die Sergeantin Tag für Tag ihren Dienst am Nostrianer Tor, wobei sie noch oft an die schönen Stunden mit Wendro denkt.



Stadtgeflüster



Geschäftsleben
in Havena
von Andreas Michaelis

Teil 2 Brot und Kuchen

“Wer Havena bis heute nur durch sein wirklich hervorragendes Bier gekannt hatte, sollte sich die Mühe machen, die Stadt einmal nach den vielen guten Bäckern zu durchforsten. Selten fand ich eine bessere Auswahl an erlesenen Kuchen und sonstigen Süßwaren.

Selbst die vielgepriesenen Kuchen aus unserer Hauptstadt Gareth können größtenteils nicht mit dem Bachwerk albernischer Konditoren mithalten, was uns irgendwie beschämen sollte ...”

(aus 'Besuch in Albernia' von Saerdna Gniztäm, Hofkoch, Gareth 5 Hal)

In einer großen Stadt wie Havena, in der mehr als 20000 Menschen leben, kommt den Bäckern und ihrer Zunft eine besondere Aufgabe zu, denn sie müssen das Volk mit dem wichtigsten Nahrungsmittel schlechthin versorgen: Brot. Während die Bauern in der Umgebung der albernischen Hauptstadt ihre Backwaren selbst herstellen, haben sich die Havener daran gewöhnt, sich das Brot vom Bäcker zu holen, oder es auf dem Markt zu erstehen. Nur die wenigsten versorgen sich mit Mehl, um selbst zu backen.

Verantwortlich dafür, daß die Havener immer ausreichend Brot zu essen haben, zeichnet sich die Zunft der Bäcker, die einen nicht unerheblichen Teil im städtischen Zunfttrat (siehe auch DLH 29 & 30) ausmacht.

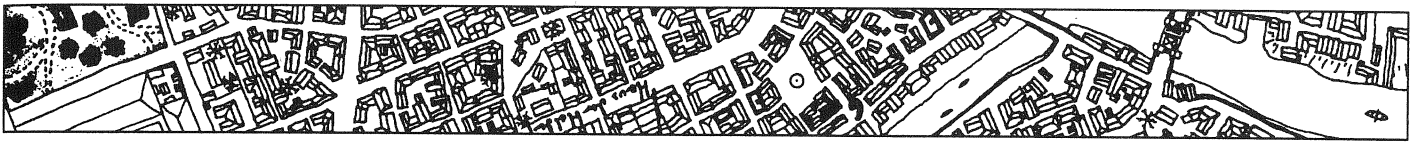
Auch an ihr sind die Zeiten nicht sprulos vorbeigegangen. Als per Anordnung des Fürsten das Preismonopol der Zünfte aufgehoben wurde, brach besonders bei den Bäckern, die auf ihre einheitliche Preispolitik immer besonders stolz waren, die Ord-

nung vollkommen zusammen. Dies ging soweit, daß sich das damalige Zunftoberhaupt Bragi Forgryn das Leben nahm, indem er sich im Zunftthaus (damals zugleich eine von zwei Großbäckereien) einsperrte und Feuer legte.

Doch inzwischen ist die kurze Phase der Orientierungslosigkeit vorüber und viele Bäckermeister haben neue Bäckereien eröffnet, um sich mit ihrer Kunst den Lebensunterhalt zu verdienen. Einige von ihnen sollen hier vorgestellt werden.

Ull Hretiel Großbäcker

Einst war Ull Mitglied des Zunfttrates und vertrat die Bäcker sogar im Ältestenrat. Doch nach dem Tod seines Freundes Bragi Forgryn verlor er all seine Kraft und trat von allen Aufgaben zurück, um sich seiner Großbäckerei (alt: M/28; neu: E/10) zuzuwenden. Zwar wird diese heute von seiner Tochter Dharna geleitet, aber Ull steht ihr immer noch vor, und er läßt es



sich nicht nehmen, die Bücher zu führen und bei wichtigen Geschäftsabschlüssen dabei zu sein.

Gebacken wird in Ulls Bäckerei alles, was das Schlemmerherz begehrt, doch nur die wenigsten Prachtstücke an Backkunst werden in einem kleinen Verkaufsraum angeboten. Ull und seine Tochter arbeiten für viele Hotels und Gasthäuser und vor allem für das Königshaus. Erst vor sieben Jahren bekam er den Titel Königlicher Bäcker, der ihn in der ganzen Stadt zu einem berühmten Mann machte, denn nicht jeder darf seine Arbeitsstätte mit den drei goldenen Kronen schmücken.

Der größte Abnehmer von Broten und sonstigen Backwaren ist aber die Garde. Jeden Morgen kommen zwei jungen Soldaten mit einem Wagen und laden die Waren auf.

Meisterinformationen:

Immer wieder wurden die alten Ruinen des ehemaligen Zunfthauses der Bäcker von Schatzsuchern durchkempt, denn man vermutete die Zunftkasse in den Kellerräumen. Doch auch bei den Wiederaufbauarbeiten konnte sie nicht gefunden werden. Allgemein ging man davon aus, daß Bragi Forgryn sie gut versteckt hatte.

Das stimmt allerdings nicht. Kurz vor seinem Tod vertraute er sie seinem Freund Ull an, was dieser aber niemanden verriet. Doch der Bäcker hatte große Angst, sich des Geldes zu bedienen, und so versteckte er die Kasse in seinem Keller.

Auch er weiß nicht, daß die Geldkassete ein geheimes Fach hat, in dem Bragi Forgryn einen Abschiedsbrief hinterließ.

Darin steht auch der wahre Grund seines Selbstmordes:

„...mag ich nicht weiterleben, denn ich kann den Fürsten nicht vergiften. Lieber nehme ich mir das Leben, als den Forderungen einiger Zunftmeister nachzukommen ...“

Dieser Brief beweist, daß einige Zunftmeister in eine Verschwörung gegen den Fürsten verstrickt waren. Einige von ihnen leben noch ...

Dharna Hretiel

Ulls Tochter ist 31 Jahre alt und nachdem er selbst aus dem Ältestenrat ausgeschieden war, nahm Dharna seine Stellung ein. Sie gilt als Anhängerin der Markvogtes Ardach Herlogan, da sie es ihm zu verdanken hat, daß auch in Zukunft alle öffentlichen Aufträge von ihrer Bäckerei bearbeitet werden.

Nach dem Tod ihrer Mutter vor acht Jahren schien Dharna zunächst völlig aufgelöst zu sein. Sie interessierte sich für nichts mehr und zog sich in ihre Zimmer zurück.

Doch schon bald stürzte sie sich im väterlichen Betrieb in die Arbeit. Tag und Nacht schuftete sie und hoffte, so die Sorgen vergessen zu können. Ihr Einsatz brachte ihr schließlich einen Sitz im Zunftvorstand ein, der sie gleichzeitig zu einer Vertreterin des Ältestenrates macht.

Dharna ist eine freundliche Frau, die eigentlich nur dann wirklich zufrieden ist, wenn sie bis zum Hals in Arbeit steckt. So leitet sie nicht nur die Bäckerei des Vaters mit viel Geschick, sondern kümmert sich

auch aufopferungsvoll um die Belange der Bäckerzunft. Es ist eigentlich ein Wunder, daß die gutaussehende Frau noch nicht verheiratet ist - was ihrem Vater echte Sorgen bereitet, aber bis jetzt hatte sie noch keine Zeit für Männergeschichten. Zudem fürchtet sie, daß es die meisten Männer sowieso nur auf ihr Vermögen abgesehen haben.

Bladud Ui Naill Tortenbäcker

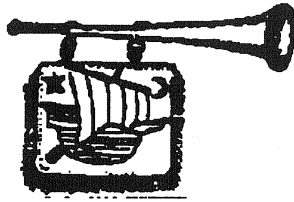
Die besten Torten der Stadt bekommt man zweifelsohne bei Bladud Ui Naill, was auch die Gäste des Hotels "Palastgarten" und der "Fürstenschänke" merken werden, denn viele der Backwaren werden speziell für diese Häuser hergestellt.

Zum Kundenkreis des adlig scheinenden Bäckers gehören in erster Linie Patrizier und wohlhabende Bürger, denn der normale Arbeiter kann sich seine Backwaren eigentlich überhaupt nicht leisten.

Das dies nicht immer so war, weiß eigentlich heute niemand mehr. Bladud arbeitete einst in der Großbäckerei von Bragi Forgryn und hatte zunächst große Schwierigkeiten, als er ein eigenes kleines Geschäft eröffnete. Es gehört zu den vielen glücklichen Zufällen, daß einst der Besitzer der "Fürstenschänke" in der kleinen Bäckerei vorbeikam und einen wirklich köstlichen Kuchen erwarb. Sofort beauftragte er Bladud damit, Torten und Kleingebäck für seine Taverne zu backen, in der in erster Linie Vertreter des Ältestenrates verkehren (siehe auch *Fuchsfährten - Havena-Ergänzungen 3*). Seitdem ist sein Backwerk in führenden Kreisen der Stadt berühmt.

Bäcker in der Übersicht

Nr.	Quadrat	Etablissement	Eigentümer	B	A	Q	P
172	D/14	Großbäckerei	Ull Hretiel	5	22	7	6
43	D/11-X	Tortenbäcker	Bladud Ui Naill	3	2	6	9



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.

Brennender Pfeil schlägt zu

Mehr als zehn Jahre hatte Havena Ruhe vor dem Brandstifter, den alle nur den brennenden Pfeil nannten. Jetzt ist er wieder da. In Marschen brannte das Wohnhaus ein wohlhabenen Händlers bis auf die Grundmauern nieder, und es erscheint wie ein Wunder, daß niemand verletzt wurde.

Aussagen von Zeugen zufolge war kurz vor dem Brand ein

leuchtender Pfeil durch die Luft geschwirrt. Kurze Zeit später stand das Haus in Flammen.

Genauso ging der Brandstifter vor etwa 15 Jahren vor. Bis heute konnte er nicht gefaßt werden, da die Gardisten bei ihren Ermittlungen auf eine Mauer des Schweigens getroffen waren. Das gemeine Volk verehrte den Schurken ganz offensichtlich als Rächer

der Armen, weshalb ihm verschiedentlich Unterschlupf gewährt worden war. Weshalb er seinem Tun damals selbst ein Ende gesetzt hatte, blieb schleierhaft.

Und nun scheint er wieder aufgetaucht zu sein. Im Orkendorf spricht man bereits wieder vom brennenden Pfeil, und viele Arme standen an dem Feuer und johlten laut. Sie gingen sogar soweit, daß

sie die Löscharbeiten behinderten.

Der Ältestenrat gedenkt nun, hart gegen jeden, der den Brandstifter deckt vorzugehen. Zudem hat er eine Belohnung auf die Ergreifung des brennenden Pfeils von 100 Dukaten ausgesetzt. Offensichtlich hofft man, mit einer solch hohen Summe einen Verräter zu finden.

ami

Wieder Münze gesucht

Ignor Junweigg hat der Redaktion der Fanfare kürzlich einen Brief zukommen lassen, in dem er uns mitteilt, daß er wieder eine Münze versteckt hätte.

Bereits seine erste Aktion dieser Art hatte die Bürger der Stadt in Aufruhr versetzt, bis schließlich einige beherzte Abenteurer einen echten

Kyndochter Halbsilbernen gefunden hatten.

Bei dieser Münze handelt es sich um ein verbotenes Geldstück, das einst in Kyndocht hergestellt wurde. Es enthält mehr Blei als Silber wiegt aber genausoviel.

Woher der Patrizier eine solche Münze hatte, von der

eigentlich alle aus dem Verkehr gezogen worden waren, ist noch unbekannt. Die Stadtgarde sieht allerdings von einer Ermittlung in dieser Sache ab.

Das neue Rätsel wird sicherlich wieder einige Glücksritter dazu bewegen, alles in Bewegung zu setzen, die versteckte Münze zu finden, da Herr Junweigg wieder eine Belohnung von 20 Dukaten ausgesetzt hat. Die Aufgabe lautet wie folgt:

Suchet die Münze bei der Tür, die nicht zum erwarteten Ziel führt.

Ankündigung

Die Zunft der Schneider und die der Tischler werden in den nächsten Tagen eine Wehrübung am Nostrianer Tor abhalten. Die Bevölkerung Marschens wird gebeten, die Zünfte und die Garde zu unterstützen.

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztägig geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

Möbel zu
transportieren?

Botengänge
benötigt?

Garo Ehrensteins
Rollfuhrwerke schaffen
alles!

Nachrichten aus allen Landen

Mäuseplage

Methumis. In Methumis scheinen die Mäuse in diesem Jahr besonders viel Nahrung gefunden zu haben, denn sie haben sich derart stark vermehrt, daß man keinen Schritt mehr auf der Straße machen kann, ohne auf eines der quiekenden Biester zu treten.

Gelegentlich sollen die Nager bereits Kinder angegriffen haben.

Die Stadtherren sind ratlos und wissen nicht, wie man gegen diese Plage vorgehen kann.

Angriff

Phexcaer. Wer glaubt, die Orks seien nach ihrer Niederlage friedlich geworden, muß nun einsehen, daß er sich getäuscht hat. Vor wenigen Wochen wurde die Stadt Phexcaer von einer riesigen Meute der Schwarzpelze angegriffen.

Viele Bürger ließen bei der Verteidigung der Stadt ihr Leben, doch der Angriff konnte erfolgreich zurückgeschlagen werden.

Aus vielen Teilen Aventuriens sind nun Söldnerhaufen unterwegs nach Phexcaer, um an einer Strafexpedition gegen die Orks teilzunehmen. Die meisten Länder am Rande des Orklandes sehen allerdings keinen Handlungsbedarf.

Schlechte Ernte

Vinsalt. Der Wein aus dem Lieblichen Feld wird in diesem Jahr aufgrund einer schlechten Lese sehr teuer werden. Es ist fraglich, ob überhaupt ein Faß dieses Getränks ins Mittelreich gelangt.

Unglück

Notmark. Eine Gruppe Abenteurer, die aufgebrochen war, um das Eherne Schwert zu erkunden ist offensichtlich verunglückt. Ein Einsiedler fand einen großen Teil der Ausrüstung unter einer Gerölllawine. Eine Suche wurde nicht eingeleitet.

Piraten

Nostria. Die Stadt Nostria leidet momentan sehr darunter, daß Piraten keine Schiffe mehr in die Stadt lassen. Dabei ist nicht bekannt, ob die Freibeuter von den Andergastern unterstützt werden, man nimmt es aber an.

Der Botschafter Nostrias in Havena hat nun den König offiziell um Hilfe in dieser Sache gebeten. Wie der König entscheiden wird, steht noch nicht fest.

Bierskandal

Brabak. Noch immer steigen die Bierpreise in der Stadt im Süden. Viele Reisende trinken bereits Milch oder Wasser.

Mordserie in Havena

In den vergangenen fünf Tagen wurden gleich drei Vertreter des Ältestenrates ermordet aufgefunden. Bei ihnen handelt es sich um Ysilt Jerachin, den Weinhändler Sean Whuin und um Dubinn Ponainig. Besonders der Mord an Frau Ponainig hat Havena erschüttert, denn man fand ihre nackte Leiche im Hafenbecken.

Erschüttern muß einem auch die Leistung der Stadtgarde, die nicht in der Lage war, die bedeuteten Leute Havenas vor Unholden und Strauchdieben zu schützen. Wahrscheinlich müssen noch weitere Morde geschehen, bevor die Garde ordentlich eingreift.

Inzwischen hat der Ältestenrat eine Belohnung von 50 Dukaten für die Ergreifung der oder des Täters ausgesetzt.

Wem in letzter Zeit irgend etwas seltsames aufgefallen ist, der melde sich bitte bei der Stadtgarde.

Besonders von den Bewohnern des Hafenviertels werden Hinweise erwartet, da angenommen wird, daß alle Morde dort geschehen sind. ami

Kurierdienst

wir bringen jeden Brief zur richtigen Adresse, überall in Alberrnia
Alberrnische Falken, Garethstraße

Cuanu-Tor

Nun ist es beschlossene Sache. Der Ältestenrat gab bekannt, daß es keine Umbenennung des Nostrianer Tors in Cuanu-Tor geben wird. Nach Angaben des Bürgermeisters habe sich der König persönlich mit einem Brief in die Diskussion eingeschaltet, in dem er den Rat bat, auf eine Umbenennung zu verzichten.

Nach Ansicht des Königs hat es schon seine Gründe, weshalb dieses nach Duhnhus führende Tor Nostrianer Tor heißt.

Ein neuer Name würde somit bedeuten, daß die Erbauer des Tors, in erster Linie Nostrianer, nicht in Ehren gehalten würden. gbb

*Pralinen und
feines Gebäck*

*gibt es bei der
Hofbäckerei*

"Naropp"

*direkt am
Entenmarkt*

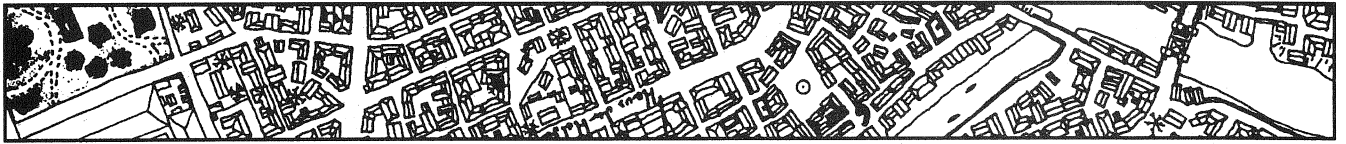
Schuhe
in allen Größen

gibt es bei

Schuhmacher Thulm

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

An der alten Stadtmauer



Eine Doppelsichel aus Elenvina

Ein Abenteuer für 4-6 Helden
von Andreas Michaelis

Ehrung für den König

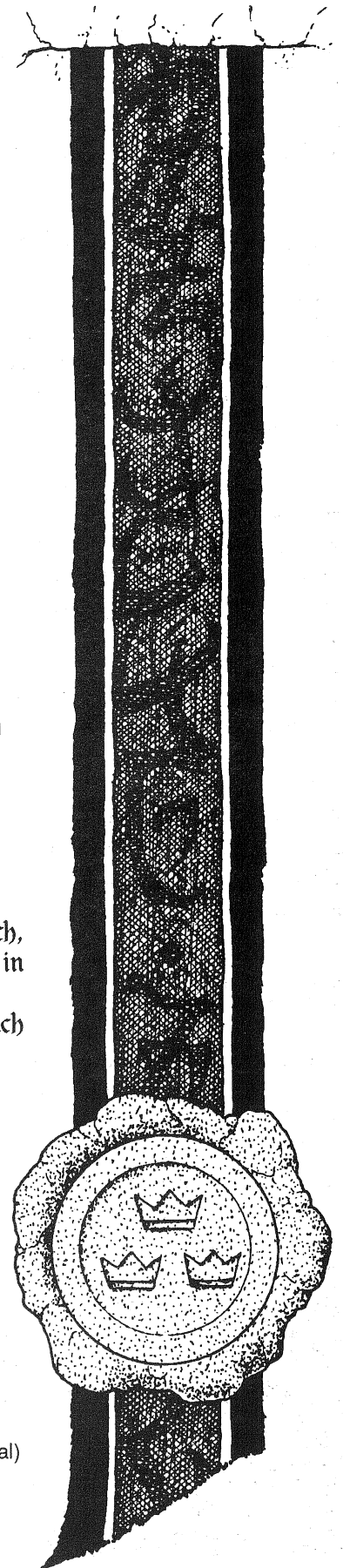
Schon lange denken die Stadtväter über eine Würdigung unseres Königs nach, und nun wurde im Ältestenrat der Vorschlag gemacht, das Nostrianer Tor in Cuanutor umzubenennen.

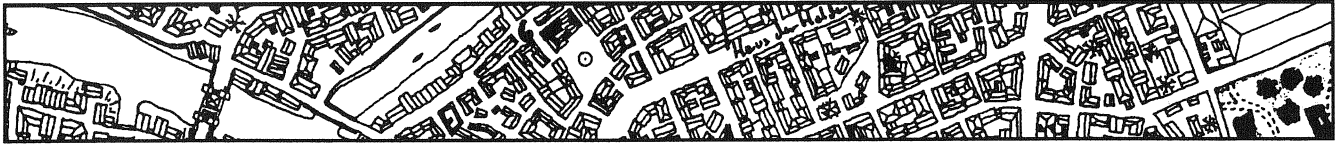
Als Gründe wurden angeführt, daß man durch dieses Tor sowieso nicht nach Nostria käme, weshalb man besser das Nordtor Nostrianer Tor nennen sollte.

Aus den Reihen der Gegner dieses Vorschlages kamen Bedenken. Das Tor sei viel zu unbedeutend, eine Würdigung bedürfe eines grandioseren Gebäudes. Wie dem auch sei, die Mitglieder des Ältestenrates wollen in der nächsten Woche über den Vorschlag abstimmen. Sicher ist nur, daß bei einer Namensänderung einige Kosten auf die Stadtkasse zukämen, denn die Fassade des Tores ist arg mitgenommen und bedarf einer dringenden Restaurierung.

Klagen kamen indes aus der Botschaft des Königreiches Nostria. Der Botschafter erinnerte an die guten Beziehungen zwischen Nostria und Albernia, die sicherlich bei einer Namensänderung gefährdet wären. Er verlangte, daß auf jeden Fall das Nordtor zum Nostrianer Tor werden müsse.

(Havena-Fanfare vom 26. Praios 28 Hal)





In diesem Helden wollen wir nun das zweite Geldstück für die Helden verstecken. Nachdem es im DLH 36 darum ging, einen echten Kyndochter Halbsilbernen zu finden, ist der diesmalige Lohn für die Suche eine Doppelsichel aus Elenvina.

Ignor Junweigg

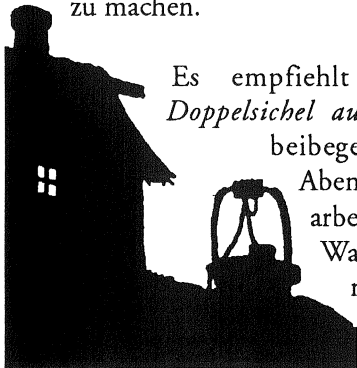
Wer bisher noch nichts von der seltsamen Münzsuche gehört hat, weil er beispielsweise die vorherigen Teile dieser Abenteurserie nicht kennt, wird sich fragen, was es wohl damit auf sich hat. Nun, hier ist eine kleine Übersicht.

Ignor Junweigg ist ein seltsamer Patrizier, der scheinbar grundlos von Zeit zu Zeit eine Münze in der Stadt versteckt, die dann die Bürger Havenas finden und zu ihm bringen können. Er verspricht dem glücklichen Finder 20 Dukaten für die Münze, weshalb viele Glücksjäger danach trachten, das begehrte Stück zu entdecken. Selbstverständlich werden auch Heldengruppen von solch einem Lohn angelockt, so daß sie hiermit ein kleine Abenteuer erleben können.

Der Patrizier lebt in einem Haus in Marschen (neu: A/4-5), wo er nur diejenigen empfängt, die ihm die gesuchte Münze bringen. Eine Beschreibung dieses Hauses befindet sich im DLH 36. So, und nun kann es losgehen.

Der Artikel

In der Havena-Fanfare in diesem Heft findet sich auch ein kleine Abschnitt mit dem Rätsel, das die Spur zu der gesuchten Münze legen soll. Als Spielleiter sollte man die Fanfare einfach Kopieren und der Abenteurergruppe vorlegen. Sollten sie keinerlei Interesse zeigen, dürfte es Mittel und Wege geben, ihnen die Sache schmackhaft zu machen.



Es empfiehlt sich übrigens *Eine Doppelsichel aus Elenvina* als Nebenbeibegebenheit eines anderen Abenteuers in Havena einzuarbeiten, da die Helden aller Wahrscheinlichkeit nach nicht besonders lange für die Lösung des Rätsels brauchen werden.

Wenn die Charaktere die Havena-Fanfare in die Hände bekommen, können sie eigentlich nicht an dem Rätsel vorbeisehen, das sich gleich auf der Titelseite befindet. doch was bedeuten die Worte?

Suchen müßt Ihr dort, wo eine Tür nicht zum erwarteten Ziel führt!

Ist diese Aufgabe schon für Havener schwer zu bewältigen, werden sich die Helden ganz schön anstrengen müssen, wollen sie herausfinden, wo die Doppelsichel versteckt wurde. Wir möchten dem Spielleiter hier ein paar Hilfen zukommen lassen.

Havena-Fanfare

Da in dem Rätsel nicht steht, was die Leute suchen sollen, wird der erste Weg der Helden wahrscheinlich zur Havena-Fanfare führen. Die dort arbeitenden Redakteure sind bei ihrem Ankommen dann bereits leicht geladen, denn den ganzen Tag tauchen beim Redaktionshaus Bewohner der Stadt auf, die wissen wollen, worum es denn eigentlich geht.

Doch schließlich erklärt ihnen Andras Micalais, daß sie nach einer Doppelsichel aus Elenvina suchen sollen. Mehr Informationen will und kann er ihnen nicht geben.

Doch möglicherweise kehren die Helden hierher zurück, weil sie sich alte Ausgaben der Havena-Fanfare anschauen wollen, vor allem dann, wenn sie erfahren, daß die Doppelsichel nicht die erste Münze ist, die gesucht wird. Sammler des Letzten Helden können ihrer Gruppe dann die Havena-Fanfare aus DLH 36 vorlegen, in der sich auch ein Artikel mit der Überschrift *Ehrung für den König* steht. Dieser ist auf der Eingangsseite dieses Abenteuers abgedruckt.

Das Münzkabinett

Wie auch schon im ersten Teil der Abenteurserie empfiehlt es sich, das Münzkabinett, eine Art Museum, aufzusuchen, um sich dort zu erkundigen, was denn eine Doppelsichel aus Elenvina überhaupt sei.

Lohna Ynjigg, die Leiterin dieser Einrichtung kann ihnen aber zunächst auch nicht weiterhelfen, da ihr keine Münze dieses Namens bekannt ist. Sie bietet den



Helden aber an, sich nach einem solchen Geldstück zu erkundigen.

Für den Fall, daß die Helden nicht herausbekommen, wie diese Münze aussieht, kann er einen weiteren Besuch im Münzmuseum arrangieren. Lohna hat dann ein Buch aufgetan, in dem folgende Information zu lesen ist:

„In Elenvina kann man nun auch mit einer Doppelsichel bezahlen, wenn man denn eine besitzt. Es gibt nur 25 von diesen Münzen, die ein ovales Loch in der Mitte haben und somit aussehen wie miteinander verschmolzene Sichel. Es hat einen Materialwert von etwa 5 Dukaten.“

Mehr kann die engagierte Frau nicht für die Helden herausfinden.

Eine Doppelsichel?

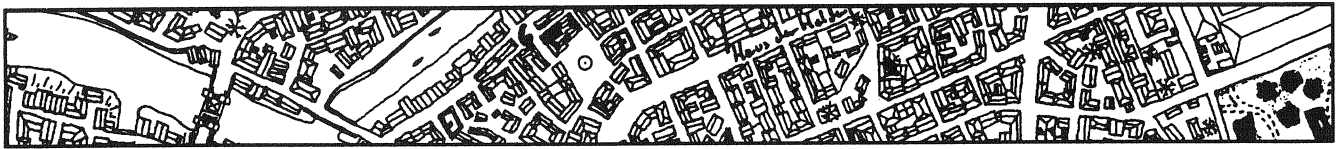
Da die Doppelsichel aus Elenvina stammt, ist es ratsam, einen Bürger dieser Stadt auszumachen, der heute in Havena lebt. Erkundigen sich die Helden nach einem, der aus Elenvina stammt, wird man ihnen früher oder später den Namen Garo Ehrenstein nennen, von dem viele Havener wissen, daß er aus Elenvina stammt, da er nach dem Bürgerkrieg in Albemia aufgrund dieses Faktums als Verräter angeklagt worden war.

Garo Ehrenstein führt einen Botendienst, der in *Fuchsfahrten - Havena-Ergänzungen 3* beschrieben wird. Er wird die Helden gern empfangen und weiß zu berichten, daß die Doppelsichel hergestellt wurde, als sich für Elenvina ein Emir der Tulamiden angekündigt hatte. Als der Gast dann nicht kam, soll der Bürgermeister der Stadt so wütend gewesen sein, daß er alle Doppelsicheln vom Rathaus aus auf die Straße geworfen hat, weshalb die Doppelsichel zum Zahlungsmittel für Elenvina erklärt wurde.

Da Herr Ehrenstein noch nie eine solche Münze gesehen hat, kann er sie auch nicht beschreiben. Sie soll aber aussehen, als seine zwei Sichel miteinander verschmolzen worden.

Das Gerücht von dem Bürgermeister entspricht nicht der Wahrheit. Vielmehr wurde fünf der 25 Münzen gestohlen, weshalb sie





zum Zahlungsmittel mit einem Wert von 5 Dukaten das Stück gemacht wurden. Die restlichen 20 Münzen befinden sich noch immer im Rathaus der Stadt Elenvina.

Wo eine Tür nicht zum erwarteten Ziel führt!

Wenn man Havena durch das Nostrianer Tor verläßt, befindet sich man auf einer Straße, die nach Duhnhus führt und dort endet. Nach Nostria kommt man auf ihr nicht. Doch dieser Tatsache sind sich nur sehr wenige Personen in Havena bewußt, da sie die Stadt eigentlich nie in Richtung Nostria verlassen. Die Helden müssen sich nun ein wenig in der Stadt umschauen und -hören, um herauszufinden, das es sich bei der Tür, die nicht zum erwarteten Ziel führt, um das Nostrianer Tor handelt. Dabei können sie an den folgenden Örtlichkeiten Informationen erhalten:

Im Stadhaus

Die Beamten der Stadt Havena haben nur selten einmal Zeit, weswegen die Helden hier kaum weiterkommen werden. Der Meister würfelt mit W20. Bei 15-20 treffen die Abenteurer auf einen hilfsbereiten Beamten. Dieser wird ihnen folgendes sagen können:

"Ich habe mich schon immer darüber geärgert, daß das Garethor Tor nicht Abilachter Tor heißt, denn schließlich erreicht man zunächst Abilacht und erst viel später Gareth. Aber der Einfluß des Mittelreiches ist hier noch immer sehr starkt. So wurde der Halplatz noch immer nicht umbenannt, obwohl dieser Kaiser schon lange verschollen ist... Vielleicht müßt ihr zum Garethor Tor."

Auf der Straße



Erkundigen sich die Helden bei mehreren Passanten oder Gästen von Tavernen, so können sie vielerlei Antworten bekommen, die alle nicht zum Ziel ihrer Suche führen. Einige davon wollen wir dem Spielleiter zur Hand legen:

"Wenn ich in das Haus der göttlichen

Woge gehe, hoffe ich immer, Efferd ein wenig näher zu sein. Aber ich habe den Verdacht, daß der Meergott dieses Haus gar nicht bewohnt."

"In der Taverne Südstrand steht auf einer der Türen LOKUS, aber in wirklichkeit führt sie in den Weinkeller."

"Wer durch die Tür zur Fürstenschänke geht kommt natürlich nicht in die Schenke, in der der Fürst ... ähem König sitzt und sein Bier trinkt."

Es steht dem Spielleiter frei, sich weitere Spuren auszu-denken, die die Helden nicht ans Ziel führen.

In der Garnison

Wenn die Bürger der Stadt nicht mehr weiter wissen, wenden sie sich oftmals an die Soldaten in der Garnison. Warum also sollten Helden da eine Ausnahme bilden.

Nachdem man sie lange Zeit hat warten lassen, küm-mert sich schließlich ein junger Gardist namens Obian Klanin um die Charaktere. Da seine Großeltern aus Duhnhus stammen, weiß er daß die Straße, die dorthin führt und endet durch das Nostrianer Tor geht. Deshalb wird er ihnen sagen:

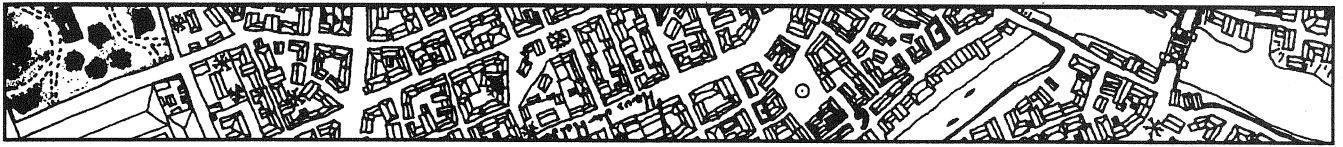
"Das kann nur das Nostrianer Tor sein, denn es führt nach Duhnhus und nicht nach Nostria."

In einer Schenke

Als die Helden sich in einer Schenke ein paar Biere gegen den ersten Durst bringen lassen, werden sie Zeuge eines Gespräches, in dem es darum geht, daß man ja nun nicht alles nach dem König benennen sollte. Als besonderes Beispiel wird hier immer wieder das Nostrianer Tor genannt. Ein Auszug aus dem Gespräch:

"... doch es bleibt ein Blödsinn, das Nostrianer Tor nach dem König zu benennen. Wie hört sich das denn an: Cuanu Tor. Man könnte den Eindruck gewinnen, der König hätte ein Tor beim Jmman geschossen."

"Du redest Unsinn. Cuanu-Tor hört sich doch wirklich gut und majestätisch an. Über das Palasttor beim Jmmanstadion haben sich auch erst alle aufgeregt. Ein Palasttor führt zum Palast und



nicht zur königlichen Loge. Heute stehen dort vor jedem Spiel hunderte von Havenern, die den König sehen wollen. Treffpunkt Palasttor ist doch inzwischen ein fester Begriff geworden, den jeder in den Mund nimmt."

"Trotzdem ist Cuanu-Tor ein schlechter Name. Wenn es die Leute stört, daß man nicht nach Nostria kommt, wenn man die Stadt dort verläßt, dann sollen sie das Nordtor Nostrianer Tor und umgekehrt nennen. Zur Not würde ich mir auch noch Duhnhus Tor gefallen lassen ..."

Wenn die Helden der ersten Spur nachgehen, werden sie viel Zeit brauchen, um das Immanstadium abzusuchen.

Am Nostrianer Tor

Schließlich werden die Helden versuchen, im oder am Nostrianer Tor nach der Münze zu suchen, was gar nicht so einfach sein wird. Selbstverständlich werden die dort diensthabenden Soldaten es strikt ablehnen, jemanden in das Tor zu lassen, zumal ihre Sergeantin nicht anwesend ist. Sind die Gardisten am Nostrianer Tor sonst immer offen und dankbar für kleinere Geldspenden, laufen die Helden mit solchen Mitteln gegen eine harte Wand, da die Soldaten befürchten, die Sergeantin könnte sie erwischen.

Deshalb bleibt den Helden nichts anderes übrig, als auf die Befehlshaberin des Tores zu warten.

Doch Dhaina Ghuinistin denkt gar nicht dran, irgendwelche Zivilpersonen in ihr Tor zu lassen, Ordnung muß nun einmal sein. Dennoch sollten die Helden ihren Mut nicht sinken lassen. Ein Weg in die Garnison führt sie auch zu einem besonders freundlichen Offizier, der gerne bereit ist, den Charakteren das Tor zu zeigen. Und so macht er sich mit ihnen auf den Weg, um ihnen Tür und Tor zu öffnen.

Die Münzabenteuer im Überblick:

- | | |
|--|--------|
| 1. Ein echter Kyndochter Halbsilberner | DLH 36 |
| 2. Eine Doppelsichel aus Elenvina | DLH 37 |

Im nächsten Heft:

3. Ein tulamidischer Goldzahn

Natürlich gibt es noch andere Möglichkeiten, in die wichtigen Räume des Tores vorzudringen, aber die hängen davon ab, wie die Helden vorgehen. Da sich ein solches Verhalten niemals voraussagen läßt, muß der Spielleiter irgendwie auf die Ideen seiner Spieler reagieren, wobei ihm die Beschreibung des Tores in diesem Heft sicherlich weiterhelfen kann.

Letztlich bleibt den Helden nur noch eine Aufgabe: sie müssen die Münze finden. Für den Fall, daß sie mit einem Offizier aus der Garnison hier anrücken, gibt es ein weiteres Problem, das gelöst werden will, denn sicherlich wird der Gardist die Abenteurer auf Schritt und Tritt begleiten.

Die Suche im Turm

Abgesehen von den Räumen 1.2 und 1.4 werden die Helden in jeden anderen Raum geführt. Sie brauchen immer ein wenig Zeit, um einen Raum ausreichend durchsuchen zu können, weshalb der Offizier recht lang abgelenkt werden muß.

Versteckt ist die Münze im Raum 3.3. Die Abenteurer werden vor einem riesigen Stapel Brennholz stehen und es wird eine Weile dauern, bis sie ihn sich ausreichen angeschaut haben. Eine gelungene Probe auf Sinneschärfe +5 läßt einen Helden ein leichtes Funkeln entdecken, und tatsächlich, an der Stelle ist die gesuchte Münze versteckt.

Diese müssen sie dann nur noch in das Haus von Ignor Junweigg bringen, dann sind sie um 20 Dukaten reicher.

Das Ende

Schließlich lernen die Helden den Patrizier kennen, der ihnen das Geld gibt und sie in die "Fürstenschänke" zum Essen einläd. Jeder von ihnen kann sich im Anschluß daran 50 Abenteurpunkte gutschreiben, wobei ihnen der Spielleiter für ausgefallene Ideen ruhig ein paar Punkte extra geben sollte.

Dann endet die zweite Episode der Münzabenteuer, von denen noch niemand weiß, was hinter ihnen steht. Doch

