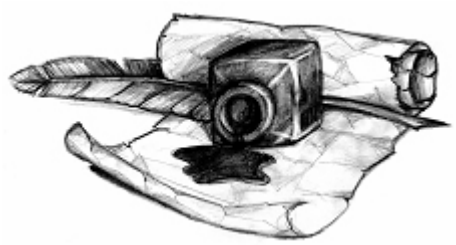
Gänsekiel & Tastenschlag

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Algortons Vermächtnis
Autor: Tobias Gehring, t.gehring@vbw-ned.de
Ort/Zeit: Westliches Mittelreich und Havena, Spätherbst 27 Hal
Anknüpfung: Über den Greifenpass
Eingereicht für: DSA4.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 9

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Algortons Vermächtnis

Ein DSA4-Einsteigerabenteuer von Tobias Gehring, mit freundlicher Unterstützung von dsa4.de, insbesondere Jeredian.

Gewidmet „meiner“ DSA-Runde, mit der das Spiel einfach riesig viel Spaß macht.

VOR DEM ABENTEUER

Die Helden dieses Abenteuers

Da ALGORTONS VERMÄCHTNIS die unmittelbare Anknüpfung an ÜBER DEN GREIFENPASS (ÜDG) darstellt, empfiehlt es sich natürlich, wenn die Heldengruppe zumindest großteils dieselbe ist, die auch schon ÜDG erlebt hat. Natürlich können Sie auch eine andere Heldengruppe ins Rennen schicken. In diesem Fall müssen Sie den Einstieg allerdings verändern, da im Abenteuer davon ausgegangen wird, dass die Heldengruppe mit der aus ÜDG übereinstimmt.

Regeltechnisches

Anders als ÜDG ist ALGORTONS VERMÄCHTNIS nach den DSA4-Regeln geschrieben. Sollten Sie es dennoch nach DSA3-Regeln spielen wollen, etwa, weil Sie ÜDG mit DSA3-Helden spielten und die Helden nicht ändern wollen, sollten Sie gelegentlich kleine Anpassungen vornehmen, etwa die LE und AE der Meisterpersonen erhöhen.

KAPITEL I: EINE UNERWARTETE REISE

Zur Erinnerung: In ÜDG stahl die Hexe Yala Sintelfink eine Kristallkugel, die Algorton zugeschrieben wird, aus der Gratenfelser Asservatenkammer und entführte Magister Balthasar Balthusius. Dank des tapferen Einsatzes der Helden konnte der finstere Plan der Hexe, eine Chimärenarmee zu erschaffen und mithilfe dieser den Kosch zu unterwerfen, im Ansatz vereitelt werden.

Und wieder ruft die Ferne

Eine Botschaft aus Havena

Nun befinden sich die Helden seit einem Tag zusammen mit dem noch stark geschwächten Balthusius wieder in Gratenfels. Natürlich können die Helden diesmal bei Balthusius wohnen, übernachten müssen sie aber dennoch in einer Wirtsstube, da das Gästezimmer nur ein Bett aufweist. Man sitzt gerade zusammen mit Balthusius´ Tochter Lena und derem Verlobtem Arto von der Marsch, dem Hauptmann der Gratenfelser Stadtgarde, am Mittagstisch, als ein Bote der Beilunker Reiter an die Tür klopft. Bei der Nachricht, die er überbringt, handelt es sich um den Brief von Balthusius´ Freund und Kollegen Gorvan Zweientreu (siehe Anhang 1, Text T1).
Nachdem er sich den Brief durchgelesen hat, beschließt Balthusius innerhalb weniger Augenblicke, aufzubrechen, sobald er wieder reisefähig ist. Er schätzt, dass er sich noch zwei bis drei Tage lang erholen müssen wird, und bittet die Helden darum, ihn nach Havena zu begleiten, da eine weite Reise insbesondere in der kalten Jahreszeit doch sehr strapaziös werden kann. Nach der Zustimmung der Helden bittet er sie noch, die gerade zurückgebrachte Kristallkugel aus der Asservatenkammer der Gräflichen Residenz (s. ÜDG, S. 14) zu besorgen. Zu diesem Zweck übergibt er dem Charakter mit dem höchsten SO einen kleinen Zettel, der die Heldengruppe als von Balthusius geschickt ausweist.

Algortons Kugel

In der gräflichen Residenz werden die Helden freundlich empfangen und als frischgebackene Ehrenbürger und Helden der Stunde auf Anfrage natürlich sofort zum Grafen geführt. Nachdem die Helden ihre Bitte vorgetragen und dem Grafen Balthusius´ Schreiben vorgezeigt haben, ist der Graf gerne bereit, den Helden die Kugel auszuhändigen. Fragen die Helden nach, warum sie so leicht die Kugel bekommen, erklärt der Graf ihnen, dass Balthusius selbst vor einigen Jahrzehnten diese Kugel im Kosch gefunden hat und sie eigentlich ihm gehört. Auf die Frage, warum die Kugel dann in der gräflichen Asservatenkammer aufbewahrt

wird, hat der Graf keine Antwort – „Das war vor meiner Zeit.“ Nähere Informationen zur Kugel finden Sie im Infokasten „Allerlei Magie“.

Noch zwei Tage, dann geht ´s los

Für die zwei Tage, die die Heldengruppe bis zu ihrem Aufbruch nach Havena noch in Gratenfels verbringt, sind von unserer Seite keine besonderen Ereignisse vorgesehen (was sie aber nicht daran hindern muss, doch welche einzubauen). Für eine Beschreibung der Stadt Gratenfels konsultieren Sie bitte ÜDG, S. 13 – 16., wobei Sie bitte folgende Veränderungen beachten.

- Aufgrund der Taten der Helden wird die Gratenfelser Bevölkerung sie freundlicher und zuvorkommender behandeln als andere Fremde. Dies zeigt sich u. a. auch darin, dass die sonst horrenden Gratenfelser Preise nicht mehr so weit über dem Standard liegen.
- Das Kupperusfest ist vorbei, weshalb auf dem Marktplatz wieder normaler Betrieb herrscht. Auch die Wirtshäuser sind nicht mehr so überfüllt. Bei der Gestaltung der anderen Gratenfelser Wirtshäuser können Sie sich am Wilden Einhorn orientieren, das von der Qualität her jedoch schlechter als die meisten anderen Wirtshäuser Gratenfels´ einzustufen ist.

ALLERLEI MAGIE

In diesem Kasten finden Sie alle wichtigen Informationen zu Algorton und der Kristallkugel.

Algorton

Ein Magier, der in verschiedenen Inkarnation immer wieder in Aventurien auftauchte. Die für uns interessante Inkarnation ist der Magiermogul Algorton, der zur Zeit der Magierkriege lebte und dann auf rätselhafte Weise verschwand. Durch die Skrechu, eine mächtige dämonische Wesenheit, wird er wiedergeboren, und es geht in gelehrten Kreisen das Gerücht um, dass die Koschbasaltbauten (von denen die Helden eine schon kennen lernten), die Algorton in jeder Inkarnation errichtet, den Zweck hätten, die Schlangenbrut der Skrechu zu verstecken. Durch das Ritual des Ewigen Lebens wurde Algorton zum Tiervertrauten der Skrechu, wodurch er in jeder Inkarnation den Drang verspürt, sich der Skrechu zu unterwerfen. In der Inkarnation der Magierkriege schuf Algorton die Kristallkugel aus Gratenfels.

Die Kristallkugel

Die Kristallkugel Algortons wurde vor über 10 Jahren von Magister Balthusius bei der Erkundung eines Domizils Algortons im Kosch gefunden (hierbei handelt es sich **nicht** um die Feste aus ÜDG). Nach einer kurzen Untersuchung stand für ihn zweifelsfrei fest, dass die Kugel auch Algorton zuzurechnen ist und offenbar dämonische Merkmale aufweist. Zur sicheren Verwahrung ließ Balthusius die Kugel in der Koschbasaltkiste unterbringen, in der sie sich bis vor einigen Tagen noch befand. Was Balthusius noch nicht wusste, ist, das Algorton noch eine zweite, äquivalente Kristallkugel erschuf – eben jene, die Gorvan Zweientreu dem fahrenden Händler abkaufte. Es sollte ihm möglich sein, mittels beider Kugeln und unter Eibeziehung einiger anderer Komponenten ein mächtiges Echsenwesen zu schaffen, dass Algorton bedingungslos loyal sein sollte. Dock kurz vor der Vollstreckung dieses Plans verschwand Algorton spurlos.

Die Reise gen Westen

Wie üblich wird die Reise im folgenden chronologisch nach Reisetagen sortiert behandelt. Die Reisegruppe setzt sich aus Balthasar Balthusius und den Helden zusammen. Auch wenn alle Helden über eigene Reittiere verfügen, wird man mit Balthusius´ Planwagen reisen, um einen sicheren Transport der Kugel zu gewährleisten. Übernachtet wird jeweils in Gasthäusern am Wegesrand. Balthusius ist bereit, den Helden als Dank für ihr Mitreisen je ein Bett im Schlafsaal sowie einfache Mahlzeiten zu zahlen – für zusätzliche Wünsche müssen die Helden selbst aufkommen.

Der Ablauf der Reise

Mit dem Planwagen legt die Reisegruppe pro Tag etwa 30 Meilen zurück, sodass man am 12. Reisetag Havena erreichen wird. Die Route folgt über Honingen bis nach Abilacht der Reichsstraße III. In Abilacht wird auf die Albernische Reichslandstraße abgebogen, die man bis nach Havena befährt.

Mögliche Ereignisse während der Reise

Während der Reise wird nichts handlungsrelevantes geschehen, weshalb wir diese Liste mit möglichen Ereignissen angelegt haben. Wir bitten Sie, Ihrer Gruppe einige der Ereignisse zu präsentieren, um die Reise spannend zu gestalten. Natürlich können Sie sich auch eigene Begegnungen erdenken und diese spielen. Manche Ereignisse sind nur an bestimmten Tagen der Reise möglich. Diese Angaben finden Sie hinter der Beschreibung des Ereignisses.

- Ein zwergischer Tüftler versucht, den Helden seine Errungenschaften anzudrehen. Hierbei handelt es sich meist um auf den ersten Blick hochinteressant wirkende, aber letztlich nutzlose Geräte. (1. bis 3. Reisetag)

- In einem Dörfchen nahe Gratenfels hören die Helden, wie Leute von den Kupperustagen erzählen. Besonders begeisterte sie der heldenhafte Einsatz von ein paar Abenteurern, als Kreaturen des Bestiariums ausbrachen. (1. Reisetag)
- An der Grenze zwischen dem Herzogtum Nordmarken und dem Fürstentum Albernia staut sich der Verkehr, da der Zöllner krank ist und sich von seinem 14 Jahre alten Sohn vertreten lässt. Ein arroganter Adliger weigert sich schon seit zehn Minuten, den Heller Zoll an einen anderen als den Zöllner zu zahlen, und gibt erst nach einer Ermahnung durch eine Traviageweihte nach. (2. Reisetag)
- Ein Reisender aus Prem will wissen, wie man reisen muss, wenn man nach Punin kommen will. Leider spricht er nur Thorwalsch, weshalb bisher noch keiner seine Frage beantworten konnte.
- Das schlechte Wetter und die damit verbundene schlechte Sicht und den geringen Verkehr nutzt eine Bande Straßenräuber, um den Wagen der Helden zu überfallen. Die Zahl entspricht der Größe Ihrer Heldengruppe. (2. bis 4. Reisetag)

Straßenräuber
AT: 11 **PA:** 9 **IB:** 9 **LE:** 26 **AU:** 30 **KO:** 12
TP: 1W+3 (Säbel) **RS/BE:** 2/2 (Lederrüstung) **MR:** 4

- Eine halbe Meile vor Honigen sehen die Helden einige Immanfans der Honinger Wölfe, die zum Spiel gegen die Elenviner Hengste gehen. Das Spiel ist noch nicht ausverkauft, sodass die Helden und Balthusius zeugen eines 18:7 Kantersiegs der Wölfe werden können, wenn sie Lust haben. (3. Reisetag)
- Den Helden kommt eine Schar Pilger entgegen, die sich auf den Weg nach Honingen gemacht haben. Eine begleitende Perainegeweihte segnet Reisende (+1 Regeneration für W6 Nächte bei perainegefälligem Verhalten). (ab dem 4. Reisetag)
- Dem Wagen der Helden bricht eine Achse. Dank der tatkräftigen Mithilfe zweier Handwerksgesellen ist das Gefährt aber schnell wieder flott gemacht.
- eine erschöpfte reisende Bardin bittet die Gruppe, ein Stück des Wegs mitfahren zu dürfen. Sagen die Helden zu, können sie sich in den nächsten Stunden an gut vorgetragenem albernischen Liedgut erfreuen (zu entnehmen etwa: DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, S. 19, oder einer Sammlung irdischer Volkslieder)
- die Helden begegnen einem Praiosgeweihten und einer Tsageweihten, die in einen hitzigen Disput über Sinn und Unsinn der Todesstrafe vertieft sind, wobei der Praiot für die Todesstrafe ist und sich dafür einsetzt, sie öfter anzuwenden. Hier können Sie die Helden gerne mitdiskutieren lassen, da beide Streitende darum bemüht sind, andere Leute zu finden, die ihre Meinung teilen.
- die Helden reisen an der schon fast völlig überwucherten Ruine eines Perainetempels vorbei – Balthusius erklärt, dass es in der Region Abagund, durch die die Reise führt, oftmals solche Tempelruinen gibt, die die einzigen Überreste einst blühender Dörfer sind. Er erzählt in diesem Zusammenhang auch vom Boronanger Schinndoch bei Otterntal, wo ein borongläubiger Einsiedler ein altes Gräberfeld pflegt, auf dem schon seit Jahrhunderten niemand mehr beerdigt wird. Im Abagunder Land erzählt man sich, der alte Mann sei ein Vampir, der mit einigen der Begrabenen eng befreundet sei. (6. bis 8. Reisetag)
- den Helden kommt ein Banner der albernischen Armee auf dem Weg ins umkämpfte Tobrien entgegen. Zwei Anwerber reiten voraus und schauen sich nach jungen, kräftigen, waffenfähigen Männern (wie den Helden) um, um diese zu Soldaten zu machen.
- ein Avesgeweihter begegnet den Helden und will von den „weitgereisten Herrschaften“ wissen, welche Regionen Aventuriens sie ihm zu bereisen empfählen
- als die Straße durch eine Schlucht führt, kommt es vor den Helden zu einem Steinschlag. Ein Wagen wird schwer beschädigt, und ein Abenteurer (kein Held aus Ihrer Gruppe, sondern eine Meisterperson) wird schwer verletzt. Die Behandlung des Verletzten und das Freiräumen der Straße führen zu einer Pause von einer Stunde. (1. oder 2. Reisetag)
- ein aus dem nichts kommender Blitz setzt eine Vogelscheuche nahe der Straße in Brand – ein Ereignis, das bei vielen Reisenden (auch den Helden? AG-Probe) zu wilden Spekulationen führt
- ein Held muss sich an einem Baum erleichtern, der unglückseligerweise das Heim von einigen Wurzelbolden ist. Die Kobolde sind auf diesen Helden nicht gut zu sprechen und verzaubern ihn, sodass ihm im weiteren Verlauf des Tages immer wieder ein kleines Missgeschick passiert, das allerdings keine ernsthaften Folgen nach sich zieht
- ein aus dem Wald kommender Pfeil schlägt in die Plane des Wagens ein. Bei der Suche nach dem Schützen stoßen die Helden auf die Jagdgesellschaft eines Barons. Der Schuss sollte eigentlich einen Vogel treffen, verfehlte sein Ziel aber. Wir

gehen davon aus, dass es in dieser Szene nicht zu einem Kampf kommt, weshalb wir keine Spielwerte der Jagdgesellschaft angeben.

- den Helden begegnet eine Gruppe Gaukler, der auch eine Wahrsagerin angehört. Wenn die Helden sich die Zukunft voraussagen lassen wollen (Preis: 1 Heller), präsentieren sie dem jeweiligen Helden eine der aufgeführten Prophezeiungen:
  „Ich sehe ein Einhorn. Und eine Schlange. Die Schlange ruft ein anderes Tier in den Wald. Da, es kommt, es tötet das Einhorn und steckt sich sein Horn auf die Nase“ (gemeint ist der Einsatz des Quitslingas)
  „Hüte dich vor den Wölfen, die das Fell der Schafe tragen, die sie rissen. Die Wölfe werden weiter reißen, weiter reißen, weiter reißen, wie sie es jeden Mond zur Zeit der vollen Welpenscheibe tun! (gemeint sind Gorvan und Jergo. Die volle Welpenscheibe ist ein Zitat des nivesischen Madamythos´)
- im Sumpfland von Havena wächst eine Disdychondra. Wem keine Selbstbeherrschungsprobe gelingt, der verspürt den Drang, sich zu der scheinbar wunderschönen Pflanze zu begeben, die, wenn das Opfer sie erreicht hat, ihr wahres Gesicht zeigt und versucht, die Person zu verschlingen. Mit einer KK-Probe +2, die pro zusätzlichem Helfer um 1 erleichtert wird, gelingt es jedoch, den Held (oder Balthusius, wenn kein Held dem Zauber der Pflanze erliegt) zurückzuhalten. (12. Reisetag)

1. Reisetag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Früh morgens betretet ihr den Hof des Anwesens von Familie Balthusius, wo ein einfacher Planwagen abfahrbereit wartet. Balthusius nimmt in reisegerechter Kleidung auf dem Kutschbock platz, wo neben ihm noch ein Platz frei ist. Zwei braune Warunker stehen fertig angeschirrt bereit, euch nach Havena zu bringen. Ein Blick auf die Ladefläche verrät, dass ihr gestern beim Packen nichts vergessen habt. In einer stabilen, verschlossenen Truhe aus Eichenholz ist die wertvolle Fracht, Algortons Kristallkugel, untergebracht, Wegzehrung wie Fleischwürste und Brot liegen in Tüchern verpackt auf dem Boden, (Anzahl Helden + 1) Wasserflaschen stehen an den Wänden, und auch für eure Rucksäcke ist noch Platz, sodass ihr fast ohne selbst zu tragendes Gewicht die Reise antreten könnt. Balthusius lässt einmal die Peitsche knallen, stimmt ein altes aventurisches Reiselied an, und mit der gerade aufgegangenen Sonne im Rücken zieht ihr los in die Ferne.

Etappe: Von Gratenfels nach Kefberg, gut 40 Meilen auf der Reichsstraße III, die ab Mittag am Tommel entlangführt.
Wetter: sonnig, kühle Temperaturen, gegen Abend ziehen Wolken heran und der Wind frischt auf
Übernachtung: Wirtshaus „Tommelschiffer“ in Kefberg. Ordentliche Speisen und Betten, sehr laut. Kefberg selbst ist ein 200-Seelen-Ort ohne bemerkenswerte Besonderheiten.

2. Reisetag

Etappe: Von Kefberg immer am Tommel entlang auf der Reichsstraße III bis nach Valmingen, alles in allem eine Strecke von etwa 35 Meilen
Wetter: kalt, bewölkt und windig, aber trocken
Übernachtung: „Gasthaus am Markt“ in Valmingen. Sehr geräumig und ordentlich, wegen der guten Lage (s. Name) kann man sich es aber leisten, die Preise etwas erhöht zu haben. Auch Valmingen biete wie Kefberg fast nichts besonderes und kann von ihnen nach Gutdünken gestaltet werden. Es ist allerdings die letzte nennenswerte Ansiedlung, bevor sich Tommel und Reichsstraße trennen, weshalb der hiesige Hafen deutlich größer als in anderen Flussorten dieser Größe ist – viele Kaufmänner nutzen Valmingen, um Waren vom Karren aufs Schiff zu laden (und andersherum).

3. Reisetag

Etappe: Von Valmingen nach Honingen, ein wenig mehr als 30 Meilen auf der Reichsstraße III, die nur noch auf dem ersten Wegdrittel vom Tommel begleitet wird
Wetter: noch schlechter als an Tag 2, es schüttet bis zum späten Nachmittag wie in Strömen
Übernachtung: Wirtshaus „Zum Roten Einhorn“ in Honingen. Beliebtes Haus ohne irgendwelche Besonderheiten. Nähere Informationen gibt es im Abenteuerband der DSA4-BASISBOX auf S. 9. Honingen ist die zweitgrößte Stadt Albernias (2800 Einwohner). Es ist sehr bekannt für den Perainetempel mit dem Honigtiegel der heiligen Teria und das alle vier Jahre stattfindende Bardentreffen. Nähere Informationen zu Honingen gibt es in der GEOGRAPHIA AVENTURICA, S. 51 und in der schon etwas älteren Regionalbox DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, S. 29 ff.

4. Reisetag

Etappe: Von Honigen nach Seshwick sind es ziemlich genau 30 Meilen auf der Reichsstraße III.
Wetter: nicht mehr ganz so schlecht wie am vorigen Tag; viele Schauer, aber ab und an lässt sich auch die Sonne sehen
Übernachtung: Gasthaus „Angroschs Esse“ in Seshwick. Wie der Name schon verrät, wird das Gasthaus von einem Zwerg – Xombosch, Sohn des Xanderesch – betrieben, Dies erkennt man an den Speisen (heiß und scharf), den Preisen (gepfeffert) und der Ausstattung (Schmiedeerzeugnisse zieren die Wände).

5. Reisetag

Etappe: Von Seshwick nach Abilacht; mit einer Länge von 20 Meilen die kürzeste aller Etappen der Reise, zum letzten Mal auf der Reichsstraße III
Wetter kühl, aber sonnig, fast völlig windstill
Übernachtung: Abilacht ist Balthusius´ Geburtsort, sodass die Reisegruppe diesmal nicht in einem Gasthaus schlafen muss, sondern bei einem Freund des Magiers unterkommt, der es sich nicht nehmen lassen wird, den Helden zusammen mit Balthusius die interessantesten Stellen der Stadt zu zeigen – das Geburtshaus des Ingerimmheiligen Rhys des Schnitters, eines meisterlichen Schmiedes, und die Burg Abilacht mit dem sich in einer natürlichen Höhle befindenden Ingerimmtempel. Zum Abschied schenkt er der Gruppe einen „Abilachter Stinker“, eine berühmt-berüchtigte Käsespezialität der Region.

6. Reisetag

Etappe: Von Abilacht nach Wiesenstein (auf der Alberniakarte der linke der beiden unbenannten Orte zwischen Abilacht und Otterntal). Man reist nun auf einer Reichslandstraße, was eine kleine Verringerung der Straßenqualität bedeutet. Die Strecke beträgt etwa 30 Meilen.
Wetter: ein wenig windiger als am Vortag, sonst keine Veränderungen
Übernachtung: In Wiesenstein wohnen nicht einmal 100 Leute – es ist ein verschlafenes Nest, das von Ihnen nach belieben ausgestaltet werden kann und keine Besonderheiten aufweist. Die Gaststube ist klein und nicht sehr komfortabel.

7. Reisetag

Etappe: Von Wiesenstein nach Otterntal sind heute ein klein bisschen weniger als 30 Meilen auf der Reichslandstraße zurückzulegen.
Wetter: sonnig, leicht bewölkt, frisch
Übernachtung: Wirtshaus „Springendes Reh“ in Otterntal – wer hier Wildgerichte erwartet, liegt falsch – die Betonung im Namen liegt auf “Springendes“; die Wirtin ist Vegetarierin und hat auch die Speiseauswahl dementsprechend gestaltet. Otterntal können sie nach Belieben gestalten – denken Sie aber an den Boronanger Schinndoch (s. S. 3). Ihnen als Meister sei verraten: Der Einsiedler ist kein Vampir, sondern völlig harmlos – die Otterntaler werden das allerdings anders sehen.

8. Reisetag

Etappe: Von Otterntal zum Landgasthof „Zum wackeren Reisenden“ an der Reichslandstraße. Heute wird eine Strecke von etwas weniger als 30 Meilen zurückgelegt.
Wetter: leicht bewölkt, windig
Übernachtung: „Zum wackeren Reisenden“ ist ein gewöhnlicher Landgasthof, der außer über Schlaf- und Speisemöglichkeiten und einen Stall noch über einen Hufschmied und ein Quartier der Straßenwacht verfügt.

9. Reisetag

Etappe: rund 25 Meilen vom Landgasthof bis nach Orbatal. Die Strecke führt weiterhin über die Reichslandstraße
Wetter: stark bewölkt, nur vereinzelt lässt sich die Sonne sehen
Übernachtung: Orbatal wird von gut 300 Leuten bewohnt. Für die Helden interessant könnte „Hagens Abenteuerschau“ sein – so heißt das Haus des ehemaligen Abenteurers Hagen Forrenserd, der sich vor einigen Jahren in Orbatal niederließ und nun im Keller einige Erinnerungen an seine Abenteurerzeit ausstellt, etwa einen mohischen Schrumpfkopf, einen Werwolfszahn, seine Ernennungsurkunde zum Ehrenbürger von Gradnochsjepengurken etc. Zu jedem Gegenstand hat er eine kleine Geschichte parat und lauscht auch gern den Erzählungen des „Nachwuchses“. Das Wirtshaus „Zum alten Rathaus“ ist durchschnittlich.

10. Reisetag

Etappe: von Orbatal geht es zum Landgasthof „Ritterkrug“, eine Strecke von etwa 30 Meilen auf der Reichslandstraße.
Wetter: regnerisch und windig aber relativ mild
Übernachtung: Landgasthof „Ritterkrug“. Der Landgasthof ist um einen alten Wachturm des Bosparanischen reiches gebaut worden und genießt einen sehr guten Ruf. Leider bestätigt sich dieser nicht, wofür aber der Betreiber nichts kann, sondern eine Gruppe dreier besoffener Abenteurer, die auf der letzten Queste einen Freund verlor und ihren Frust nun an dem Landgasthof auslassen will. Wir gehen davon aus, dass es zu einem unbewaffneten Kampf kommt

Abenteurer (betrunken)				
AT: 8	**PA:** 5	**IB:** 7	**AU:** 20	**KO:** 12 **TP (A):**
1W (Faustschlag)				**RS/BE:** 1/1
(Straßenkleidung)			**MR:** 4	

11. Reisetag

Etappe: Gut 35 Meilen Reichslandstraße sind heute zurückzulegen, um abends den Landgasthof „Gwynn und Gwynna“ zu erreichen, von dem es nur noch eine Tagesreise bis nach Havena ist.
Wetter: stark bewölkt, gelegentliche Schauer, kühler als am Vortag
Übernachtung: Der Landgasthof „Gwynn und Gwynna“ wird häufig von Reisenden aus Havena aufgesucht, sodass der Wirt es sich leisten kann, durchschnittliches Essen zu überdurchschnittlichen Preisen zu servieren.

12. und letzter Reisetag

Etappe: noch einmal etwas mehr denn 30 Meilen, dann ist Havena erreicht. Die Reichslandstraße wird ab Mittag auf einem Knüppeldamm geführt, denn

das Land östlich von Havena zeichnet sich vor allem durch eins aus: es ist sumpfig.
Wetter: wechselhaft; mal bewölkt, mal sonnig, kühl

Übernachtung: bei Gorvan Zweientreu in Havena (siehe nächstes Kapitel)

KAPITEL II: TÖDLICHES HAVENA

In diesem Kapitel haben die Helden zusammen mit Balthusius Havena erreicht. Am ersten Abend zeigt Gorvan Zweientreus Gehilfe den Helden die Metropole, während die beiden Magier in Gorvans Haus bleiben. Als die Helden wiederkommen, müssen sie feststellen, dass Balthusius getötet wurde und auch Gorvan Zweientreu verschwunden ist – ebenso wie die beiden Kugeln.

Havena – Ein Überblick

Havena, Hauptstadt Albernias und gleichzeitig mit 26.000 Einwohnern die größte Stadt des Landes liegt an der Mündung des Großen Flusses in das Meer der Sieben Winde. In Havena findet man sowohl prächtige Villenviertel als auch enge Armenviertel. Berühmt-berüchtigt ist die Unterstadt, jener Ortsteil, der bei der großen Flut vor etwa 300 Jahren überflutet wurde und seitdem als verflucht gilt. In Havena herrscht ein weitgehendes Magieverbot (s. Infokasten), und auch Boron bzw. seinen Geweihten steht man ablehnend bis ängstlich gegenüber, dem ungeachtet hat der Totengott – wie jeder der Zwölfgötter außer Firun – einen Tempel.

Fischerort

In diesem Stadtteil mit dem Flair eines Küstendorfes lebt der Großteil der zahlreichen Fischer Havenas, die die übrige Stadt mit ihren Fängen versorgen. Besonderheiten sind lediglich der große Fischmarkt und ein Efferdtempel.

Die Krakeninsel

Auf diesem im Nordwesten der Stadt gelegenen Eiland leben die ältesten und traditionsreichsten Familien Havenas. Es geht hier sehr traditionell und gesittet zu – man ist stolz auf seine Geschichte und mag es deshalb nicht, wenn sich viele Fremde auf der Insel sehen lassen. Der überwiegende Anteil der Bewohner sind Flussfischer.

Marschen

Ein Viertel, das stark vom Kontrast Armut – Reichtum geprägt ist. Der Osten wird vom Mittelstand bewohnt, im Norden findet man sogar Patriziervillen, der Süden jedoch ähnelt dem angrenzenden Elendsviertel Orkendorf (s. u.). Viele Gebäude im Süden sind sehr alt und deshalb einsturzgefährdet oder schon eingestürzt, im rahjafrommen Nordteil fallen hingegen vor allem relativ neue Bauwerke auf, und Ruinen sucht man hier vergebens

Nalleshof

Nalleshof ist das Hafenviertel der Stadt. Obwohl der Übergang ins Orkendorf optisch fließend ist, merkt man es doch sofort, wenn man sich in Nalleshof befindet, denn hier herrscht ein ganz anderes Lebensgefühl, eine andere Atmosphäre, die geprägt ist von Freude, Toleranz, Offenheit und Lebenslust.
Nalleshof ist eng und hoch bebaut, und selten fällt ein Sonnenstrahl in die engen Häuserschluchten.

Orkendorf

Ähnlich wie der „Schlund“ Al´Anfas beherbergt das Orkendorf Bettler, Arme und Gesetzlose – kein Stadtteil, in dem man die Nacht verbringen möchte, zumal auch die Wirtshäuser deutlich schlechter als im Rest der Stadt sind. Auch die Stadtgarde kommt selten einmal in dieses Viertel, und wer von irgendwelchen Räubern angegriffen wird, darf nicht darauf hoffen, dass ihm die anderen Bewohner des Orkendorfes Hilfe leisten. Im Orkendorf gibt es übrigens auch Handwerker, Bäcker etc., die aber alle nur in Frieden leben, da sie Schutzgelder an eine der zahlreichen Gaunerbanden zahlen.

Südhafen

Der Stadtteil Südhafen ist zwar etwa zur Hälfte noch unbebautes Ödland, wächst aber stetig. Nur der Westrand ist davon nicht betroffen, da er an die Unterstadt grenzt., die der Bennaindamm vom Hafen abgrenzt.

Die Boroninsel

Die der Krakeninsel vorgelagerte Boroninsel befindet sich zwischen dem Orkendorf und dem Fischerort. Aufgrund der Angst der Havener vor Boron gibt es mit der Boroninsel einen eigenen Stadtteil für dessen Geweihte – hier befinden sich nur der Tempel Borons, ein Wohnhaus für Geweihte und andere Tempelarbeiter sowie das städtische Gebeinfeld.

Feldmark

Feldmark ist noch unbebauter als Südhafen. Einst ein eigenständiges Dorf, wurde es beim Bau der Stadtmauer Havena einverleibt, um zwischen ihm und der Stadt Platz für neue Gebäude zu haben. Da die Expansion Havenas jedoch nicht so stark ausfiel wie vermutet, befinden sich heute zwischen Feldmark und dem restlichen Havena Felder und Viehweiden, die aber vor allem von Bauern bewirtschaftet werden, die aus Dörfern südlich von Ha-

vena kommen, denen Feldmark gar nicht so unähnlich ist.

Oberfluren

Oberfluren, der Stadtteil rund um den Fürstenpalast, wird von Adligen und reichen Kaufleuten bewohnt. Es ist ein wahres Prachtviertel – die Straßen sind sauber, die Häuser groß und schön und von Gärten umgeben. An öffentlichen Plätzen findet man in Oberfluren den Stadtpark, das Immanstadion der Havena-Bullen, das Wachsfigurenkabinett und den Praiostempel.

Unterfluren

Unterfluren wurde wie Oberfluren erst nach dem Seebeben von 291 v. Hal gebaut, und wird vor allem von Angehörigen des Mittelstands bewohnt. In Unterfluren gibt es die besten Handwerker und viele gute Kneipen. Fremden gegenüber ist man sehr aufgeschlossen. Unterfluren kann man über die berühmte Prinzessin-Emer-Brücke, die höchste Aventuriens, betreten, von der es viele Modelle bei Händlern zu kaufen gibt.

Detailliertere Informationen zu Havena finden Sie in der Spielhilfe DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA.

Das Schurkenstück der H´Ranga-Kultisten (Meisterinformationen)

An dieser Stelle ist es nun notwendig, Sie über die große Intrige dieses Abenteuers aufzuklären.
In der unheimlichen Havener Unterstadt leben die H´Ranga-Kultisten (siehe Informationskasten).
Über geheime Mittelsmänner pflegen sie, die mächtigeren Havener auszuspionieren, um eventuelle Pläne zum Vorgehen gegen den Kult oder andere städtische Ereignisse, die zu Schwierigkeiten führen könnten, frühzeitig in Erfahrung zu bringen. Ein solcher Mittelsmann ist auch Jergo Mitstein, der bei Gorvan Zweientreu eingeschleust wurde, als dieser einen neuen Gehilfen suchte.
Jergos eigentliche Aufgabe war es, Vorgänge aus der Welt der Magier in Erfahrung zu bringen. Im Zuge dieser Aufgabe geriet ihm das Protokoll der Untersuchung der Kugel Algortons in die Hände, in dem auch das geplante Treffen von Gorvan und Balthusius vermerkt war und dass dieser eine zweite Kugel gleicher Art mitbrächte. Vor allem interessierte Jergo jedoch folgende Textstelle: *...ist es mit den Kugeln anscheinend aufgrund unheiliger, dämonischer Magie möglich, eine mächtige Echsenkreatur zu erschaffen, die dem Beschwörer bedingungslos treu ist. Nähere Untersuchungen auf das Treffen mit Kollegen Balthusius verschoben.* Jergo fasste den Entschluss, der Kultführung von seiner Entdeckung zu berichten. Wieder zurück bei Gorvan Zweientreu – jener war im Hesindetempel und hatte die kurzfristige Abwesenheit seines Gehilfen nicht bemerkt – gelang es ihm, seinen Meister entgegen dessen Plänen dazu zu überreden, die Kugel in seinem Haus aufzubewahren. In der Nacht landete ein Kultistentrupp unbemerkt an, brach bei Gorvan ein und tötete selbigen, um ihn durch einen Quitslinga – einen dämonischen Gestaltwandler (siehe Infokasten) – zu ersetzen.
In der Nacht nach der Ankunft Balthusius, von dessen Begleitung durch die Heldengruppe die Kultisten nichts ahnen, soll der Quitslinga den Gratenfelser Magier töten und dann zusammen mit Jergo und beiden Kugeln in das Quartier des Kultes fliehen. Dort ist dann geplant, durch das von Gorvan vermutete Ritual das Echsenwesen zu beschwören. Wegen einer bestimmten Sternekonstellation vergehen von dem Kugelraub bis zur Beschwörung allerdings noch zwei Tage.

WELTLICHES UND NICHT ALLZU WELTLICHES

Dieser Kasten beinhaltet Informationen zu folgenden Themen: der H´Ranga-Kult, Quitslinga und das in Havena geltende Magieverbot.

Die H´Ranga-Kultisten
H´Ranga ist eine alte Gottheit der Echsen, die auch nur von diesen verehrt wird, aber auch Andersgläubigen ein Begriff ist – so ist sie im Thorwaler Glauben die Gegenspielerin des Walgottes Swafnir. Die gut 20 Kultisten unter der Führung von Gardien D´Serpent sehen sich als von ihr Auserwählte und bringen der Gottheit Menschenopfer dar, um sich auf ihr Erscheinen vorzubereiten. Sie leben auf einer Insel in der überfluteten Unterstadt – eine günstige Lage, da viele Havener sich nicht trauen, dieses Gebiet zu betreten. Die Kultisten sind Gardien D´Serpent treu ergeben du hoffen, irgendwann dank H´Ranga alle anderen Kreaturen zu beherrschen. Ausführlichere Informationen zu den Kultisten finden Sie in DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, S. 62ff.

Das Havener Magieverbot
In Havena gilt ein Magieverbot, dass erst vor kurzem gelockert wurde, sodass nun Magie erlaubt ist, wenn sie definitiv niemandem schadet. Aus diesem Grund lebt Gorvan Zweientreu auch nicht in Havena, sondern etwa eine Meile weiter südlich, wo das Stadtrecht nicht mehr gilt – was aber auch zur Folge hat, dass sich die Garde Havenas nicht um die Ereignisse in Gorvans Haus kümmert.
Das Magieverbot heißt natürlich, dass es der Heldengruppe per Gesetz untersagt ist, im Zuge der anstehenden Ermittlungen Magie anzuwenden, solange sie sich innerhalb der Havener Stadtmauern befindet. Ausgenommen von dieser Regelung sind wie schon erwähnt definitiv ungefährliche Zauber wie etwa der BALSAM SALABUNDE, wobei die meisten Havener definitiv ungefährliche Zaubere mit Heilzaubern gleichsetzen.

Quitslinga
Bei einem Quitslinga oder Gestaltwandler handelt es sich um einen Dämonen aus der Sphäre Iribaars Er fährt nach der Beschwörung in einen Gastkörper und kann später den Körper wechseln, was er allerdings sehr ungern tut. Quitslinga sind mächtige und hochintelligente Wesen, die v. a. gerufen werden, um als Spitzel, Bote, Meuchler oder dämonischer Lehrmeister eingesetzt zu werden oder aber, um – wie in diesem Abenteuer – eine andere Person zu ersetzen. Die wahre Gestalt eines Quitslingas hat noch niemand erblickt, in Kämpfen erscheinen sie gelegentlich als fürchterliche, vielarmige Tentakelwesen.
Sollte einer der Helden während der ersten Begegnung mit Gorvan einen ODEM ARCANUM auf ihn wirken, stellt er eine starke magische Aura fest – was bei einem Magier freilich nichts Ungewöhnliches ist. Ein ANALYS ARKANSTRUKTUR wirft jedoch erste Zweifel auf, denn er offenbart die magische Aura als dämonisch. Lassen Sie in diesem Fall Gorvan ganz locker alles abstreiten – er wird darin vom ahnungslosen Balthusius bestärkt, der außerdem noch darauf hinweist, dass es sich nicht gehört, Gastgeber zu verzaubern und schlecht über sie zu reden.

Ein Abend in Havena

Ankunft bei Gorvan Zweientreu

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die Sonne ist schon im Meer verunken, das vielleicht 100 Schritt von euch an entfernt in einen sandigen Strand übergeht, als ihr Gorvan Zweientreus Haus, das Ziel eurer Reise, erreicht. Ihr haltet vor dem Gebäude, es ist ein zweistöckiger, weißer Steinbau mit einem kleinen Garten rundherum und einer Unterbringungsmöglichkeit für Pferd und Wagen – der Besitzer scheint offenbar nicht zu den Ärmsten zu zählen. Balthusius hat euch erklärt, dass sein Freund außerhalb der Stadt wohnt, um ungestört seinem Beruf nachzugehen, denn in Havena gilt ein Magieverbot. Nun springt euer Begleiter vom Kutschbock und geht mit euch zusammen zur Tür des Hauses. Er klopft an, und sogleich öffnet ein geschätzte fünfundzwanzig Jahre alter Blondschopf die Tür. „Die Zwölfe zum Gruße, die Herrschaften! Was kann ich zu dieser späten Stunde für Euch tun?“, fragt er. Balthusius nennt ihm eure und seinen Namen und sagt, dass ihr seine Freunde und Begleiter seid. Dann trägt er dem jungen Mann den Grund eures Besuches vor, woraufhin dieser nach drinnen eilt und wenig später zusammen mit einem anderen Mann wieder erscheint. Dieser trägt standesbewusst seine Magierrobe, und sein von einem roten, gestutzten Bart umrahmter Mund lächelt breit, als er auf Balthusius zuläuft und ihn umarmt. Mit einem „Freut mich sehr, Euch kennen zu lernen. Mein Name ist Gorvan Zweientreu“ schüttelt er danach jedem von euch die Hand. „Kommt, lasst uns hineingehen. Ich habe zur Feier des Tages etwas besonders Feines gekocht – Jergo, fahr du inzwischen den Wagen unserer Gäste in den Stall und kümmere dich ums Pferd.“

Gorvans letzte Aussage war nicht übertrieben – es gibt vorzüglich mundende Panjas, die Gorvan im Bornland kennen lernte. Hierbei handelt es sich um Küchlein aus Wurstbrühe und Buchweizenmehl. Nach einigen Minuten wird Gorvans Gehilfe Jergo hinzustoßen und anbieten, den Helden, nachdem sie sich auf ihren Zimmern eingerichtet haben, die Stadt bei Nacht zu zeigen. Schwärmen Sie als Jergo der Gruppe solange vom Havener Nachtleben vor, bis auch der letzte Held Lust bekommt – es ist für die Abenteuerhandlung zwar nicht unbedingt notwendig, das der Mord an Balthusius in der heutigen und nicht in der kommenden Nacht stattfindet, ist aber dramaturgisch aufgrund des Überrumplungseffekts zu empfehlen.
Stellen Sie Gorvan und Jergo unbedingt als sehr freundlich dar, sodass es erstmal keinen Grund gibt, den beiden zu misstrauen.
Die Zimmer der Helden (2 Betten / Zimmer, insgesamt 3 Zimmer) befinden sich im Obergeschoss. Sie sind sehr gepflegt, hell und geräumig eingerichtet, allerdings nicht mit Meerblick – den kann man in den gegenüberliegenden Räumen (Gorvans Schlafzimmer, Balthusius´ Gästezimmer, Wohnzimmer) genießen.

Die Stadtführung

Jergo wird den Helden abends die Stadt zeigen, während Balthusius und Gorvan sich der Untersuchung der Kugel widmen. In Wirklichkeit jedoch wird der Quitslinga die Gelegenheit nutzen und Balthusius töten und danach wie geplant fortfahren, mit dem Unterschied, dass Jergo (erstmal) nicht mit ihm zusammen flieht. Die Planänderung aufgrund der Tatsache, dass Balthusius begleitet wird, wurde übrigens beschlossen, als Jergo Gorvan zur Tür holte.

Im folgenden finden Sie Kurzbeschreibung einiger interessanter Orte Havenas, die für die Stadtführung in Betracht kommen. Sie können frei wählen, wohin Jergo ihre Recken führt. Die Stadtführung sollte etwa bis 23 Uhr dauern (also 3 bis 4 Stunden), um dem Quitslinga genug Zeit zu geben, Balthusius zu töten und danach auf einem Boot der Kultisten mit den Kugeln zu fliehen.

- **Efferdtempel:** Der Tempel – mit 1600 Jahren das älteste erhaltene Gebäude der

Stadt – steht am Rande der Unterstadt. Wer den Tempel durch das vom Relief zweier Delfine eingefasste Eingangstor betritt, der sieht nicht nur den nach Süden hin offenen Betsaal, in dem eine große Schale geweihten Wassers und einmal wöchentlich – so auch heute – eine riesige Perle zu bewundern sind, sondern der spürt unwillkürlich das Alter dieses Ortes, fast scheint es, als höre man die Stimmen und leisen Tritte der früheren Tempelbesucher.

- **Wachsfigurenkabinett:** Der Zwerg Stoeker Kupferbart fertigt hier lebensechte Wachsfiguren, die während der halbstündigen Führung von Dolara Effensant zu sehen sind. Dargestellt sind Rohal der Weise, die Zwölfgötter, Kaiser Hal, ein Troll im Kampf mit zwei Elfen, ein schmiedender Zwerg, Hela Horas etc. pp.
- **Maskenmuseum:** Hier findet man unterschiedlichste Masken aller aventurischen Kulturen, seien es nun Schauspielermasken aus dem Bosparanischen Reich, Schädelmasken der Al´Anfaner Rabengarde, rituelle Masken der Ferkinas und Trollzacker, die oftmals Dämonenfratzen darstellen oder die mit zahlreichen Federn ausstaffierten Masken der Mohaschamanen. Wer alles gesehen haben will wird sich eine halbe bis eine Stunde im Museum aufhalten, welches wie das Wachsfigurenkabinett um 22 Uhr schließt.
- **Königlicher Palast:** Die Residenz von König Cuanu ui Bennain ist der prunkvollste Bau Havenas. Er ist von einem imposanten Mauerring umgeben, der aber mehr Repräsentations- als Verteidigungszwecke hat. Innerhalb des Mauerrings befindet sich der eigentliche Palast samt den riesigen königlichen Gärten, außerdem noch Häuser für Bedienstete. Ohne eine gewährte Audienz darf man den Palast übrigens nicht betreten, sodass Jergo sich darauf beschränken muss, ihn den Helden von außen zu zeigen.
- **Stadthaus:** Dieses Gebäude befindet sich gegenüber des Fürstenpalasts. Jergo zeigt es den Helden wegen den Buntglasfenstern, auf denen die Zwölfgötter und die Halbgötter des Zwölfgötterglaubens dargestellt sind.
- **Reichsmünze:** Havena ist seit etwa 300 Jahren eine der vier Städte des Mittelreichs, in denen Dukaten geprägt werden dürfen. Dementsprechend stolz sind die Havener auf das Gebäude und zeigen es jedem Fremden – auch, wenn man es wegen des hier lagernden Goldes und der zwergischen Prägestempel nicht betreten darf. Im Nebengebäude befindet sich ein Münzenmuseum mit Schwerpunkt auf einheimischen Erzeugnissen. Am Ausgang gibt es übrigens einen Stand, wo man für eine Dukate und einen Silbertaler eine frisch geprägte Münze erstehen kann.
- **Oase der tausend Freuden (Pflicht!):** In die Taverne, die Jergo von einem Freund empfohlen wurde, wird Jergo die Helden „auf einen kleinen Happen“ einladen. Bei der Beschreibung des Hauses können Sie sich aller Klischees bezüglich orientalischer Gasthäuser bedienen – Seidenkissen statt Sitze, Bauchtänzerinnen etc. Achten Sie darauf, dass Jergo etwas anderes bestellt als die Helden.

Sollten Sie die Stadtführung noch um andere Gebäude erweitern wollen, empfehlen wir Ihnen die große Havenabeschreibung in DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA und dort besonders S. 50 – 58.

Ein schreckliches Verbrechen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Es ist bereits kurz vor Mitternacht, als Jergo euch wieder zurück zum Hause Gorvans führt. Ihr habt faszinierende Einblicke in das Havener Leben bekommen und freut euch bereits auf den morgigen Tag. Jergo schließt die Tür auf, und ihr betretet das Haus. Seltsam still ist es, und trotz der geöffneten Tür des Arbeitszimmers, durch die ihr noch Licht seht, ist kein Laut zu vernehmen. Ihr betretet das Zimmer, um nachzuschauen, ob die beiden Magier vielleicht zu Bett gegangen sind und vergaßen, das Licht auszumachen. Doch euch bietet sich ein anderes Bild als das, das ihr erwartet habt: Auf dem Boden des Zimmers liegen Pergamente mit seltsamen Schriftzeichen wirr durcheinander, und ein kleiner Schrank ist umgefallen, sodass er nun quer vor euch liegt. Das Fenster steht sperrangelweit offen, sodass es fürchterlich zieht. Doch inmitten des Chaos seht ihr in einer Blutlache die Leiche von Magister Balthusius. Von Gorvan und den Kristallkugeln fehlt hingegen jede Spur.

Jergo wird bald darauf ins Arbeitszimmer eintreten und glaubhaft den Entsetzten mimen Es bedarf einer Probe auf Menschenkenntnis +5, um seine Reaktion als gespielt zu erkennen. Wird Jergo mit dieser Erkenntnis konfrontiert, wird er den betreffenden Helden als hartherzig und gefühllos bezeichnen und - scheinbar weinend – aus dem Zimmer rennen.

KAPITEL III: ERMITTLUNGEN

In diesem Kapitel gelingt es den Helden, die Spur des Quitslingas aufzunehmen. Es stellt sich heraus, dass dieser wahrscheinlich in die Unterstadt geflohen ist.

Das große Problem bei Detektivabenteuern ist, dass sie in jeder Runde anders verlaufen. Der im folgenden dokumentierte ideale Ablauf ist daher mehr eine Richtlinie als ein fest vorgegebener Verlauf der Ermittlungen.

Spuren am Tatort

Zuerst werden die Helden sicherlich das Haus Gorvan Zweientreus untersuchen.
Für die Gruppe sollte das Bild zu Beginn der Ermittlungen wie folgt aussehen: ein Magier wurde ermordet, ein anderer entführt, und zwei Artefakte gleichen Typus´ gestohlen.
Wie die Helden mit einer Probe auf *Heilkunde Wunden* oder *Anatomie* erkennen können, wurde Balthusius getötet, indem man ihm mit einem stumpfen Gegenstand den Schädel einschlug (es handelte sich hierbei um Gorvans Zauberstab). Einige blaue Flecken und eine aufgeplatzte Lippe weisen darauf hin, dass hier ein längerer Kampf ausgetragen wurde.
Bei den „seltsamen Schriftzeichen“ handelt es sich um die Magierschrift Zhayad. Kann einer der Helden diese Schrift lesen, erkennt er, dass es sich um Abhandlungen über Algorton, Kristallomantie (Magie mittels magischer Kristalle) und über die Kristallkugel aus Gratenfels handelt.
Wenn ein Held die Umgebung des Fensters näher untersucht, bemerkt er einige schleimige Streifen, die quer über das Fensterbrett verlaufen. Auch an der Fensterklinke sind solche Schleimspuren zu erkennen. Ein ODEM ARCANUM oder ein ANALYS ARKANSTRUKTUR führt zu denselben Ergebnissen wie bei Gorvan (s. o.). (Der Quitslinga verwandelte sich am Fenster, durch dass er floh, in seine Kampfgestalt, das vielarmige Tentakelwesen, um die großen Kugeln wegschaffen zu können und trotzdem noch ein paar „Hände“ frei zu haben. Das Fenster wählte er als Fluchtweg, um nicht von eventuellen Reisenden auf der Straße entdeckt zu werden).

In den anderen Zimmern von Gorvans Haus finden sich keine Spuren

Jergo spielt krank

Am Morgen sagt Jergo den Helden, dass er, so leid es ihm tue, ihnen nicht bei den Ermittlungen behilflich sein kann, da er sich eine schlimme Magenverstimmung zugezogen habe. Mit einem Fluch auf die exotische Küche wird er daraufhin in der Toilette verschwinden und ein Brechmittel zu sich nehmen. Auf Angebote der Helden, dass ein Gruppenmitglied im Haus bleibt, um ihn zu pflegen, wird er ablehnend reagieren – so schlimm sei es nun auch wieder nicht um ihn bestellt, und er wolle nicht, dass wegen ihm noch ein Ermittler ausfalle.
Im Verlauf des Tages, wenn die Helden in Havena ermitteln, wird sich der kerngesunde Jergo aus dem Staub machen und in die Unterstadt zu den Kultisten fliehen.

Spuren in der Umgebung des Tatorts

Den Garten können die Helden aufgrund der Dunkelheit erst an nächsten Tag sinnvoll untersuchen. Bei einer nächtlichen Untersuchung sind auf den ersten Metern noch Schleimspuren zu sehen, die Gruppe verliert die Spur jedoch bald.
Bei Tag hingegen sind die Schleimspuren des Quitslingas deutlich besser zu erkennen, und wenn einem Helden der Gruppe eine einfache *Fährtensuchen*-Probe gelingt, kann er die Spur bis zum anderen Ende des Gartens verfolgen, wo einer Steinmauer den Garten vom Strand abgrenzt. Das Tor zum Strand ist verschlossen, und es weist wie die Mauer keine Schleimspuren auf. (Der Quitslinga öffnete mit einem gestohlenen Schlüssel das Tor zum Strand. Dann übergab er die Kugeln den drei Kultisten, die mit einem Boot gekommen waren, um ihn abzuholen, verwandelte sich in Gorvan und lief zusammen mit den Kultisten zum Boot).
Auf dem an den Garten angrenzenden Strand verliert sich vorerst die Spur, nur noch vereinzelt sind Fußabdrücke der die Kugeln tragenden Kultisten zu sehen, die aber auch von Spaziergängern stammen können. Am Ende des Strandes können die Helden allerdings die nebst einigen Fußspuren Spuren eines Bootes erkennen, das ins Wasser gezogen wurde.

Ein seltsamer Fund

Irgendwo auf dem Strand kann ein Held mittels einer *Sinnenschärfeprobe + 3* in der Nähe eines Steins einen metallenen Gegenstand ausmachen. Es handelt sich hierbei um ein Amulett, das den Kopf einer sich aus dem Meer erhebenden Seeschlange zeigt. Auf die Rückseite ist in bosparanischen (römischen) Ziffern die Zahl 8 eingeprägt worden.
(Bei dem Amulett handelt es sich quasi um den „Mitgliedsausweis“ des H´Ranga-Kultes. Einer der Kultisten stolperte über den Stein und verlor das Amulett. In der Eile der Flucht bemerkte er dies jedoch nicht.)

Ermittlungen in Havena

Es lässt sich nicht vorhersagen, was die Helden wann in Havena tun wollen. Daher finden Sie im folgenden eine Auflistung der Orte, die die Gruppe unserer Meinung nach aufsuchen wird, und an denen sich Spuren finden lassen.

- **Quartier der Südhafener Büttel:** Wenn die Helden auf die von allen Meistern geliebte Idee kommen, die Stadtgarde einzuschalten, werden sie wahrscheinlich die Südhafener Büttel aufsuchen, da dieses Viertel Gorvans Haus am nächsten liegt. Doch den Bütteln ist Gorvan ein Dorn im Auge, der sich quasi vor ihrer Nase der Magie widmen darf, da er außerhalb der Stadtmauern lebt. Der Kommandant der Büttel handelt in Sachen Gorvan nach dem „Wie du mir, so ich dir" – Prinzip, kümmert sich also nicht um die Geschehnisse rund um „diese ortsfremde Person, die nicht in meinem Zuständigkeitsbereich wohnt".
- **Borontempel:** Hierher sollten die Helden kommen, um die Bestattung Balthusius´ zu regeln. Zwei Boronakoluthen werden dann mit einem Sarg das Haus Gorvan Zweientreus aufsuchen, und nach der täglichen Boronmesse um 17.00 Uhr wird Balthusius auf dem Gebeinfeld der Boroninsel begraben.
- **Station der Albernischen Falken:** Hierher (oder zur teureren, aber größeren Station der Beilunker Reiter) können die Helden gehen, um Lena Balthusius schriftlich vom Tod ihres Vaters zu informieren. Ein Schreiben nach Gratenfels kostet die Gruppe 3 Dukaten, die Nachricht wird nach drei bis vier Tagen eintreffen.
- **Südhafener Hafen:** Hier finden die Helden den entscheidenden Hinweis, denn der Fischer Reochaid hat das Boot der Kultisten wegfahren gesehen. Was den Helden das Erlangen dieser Information allerdings erschwert, ist, dass Reochaid stumm ist, und, wie die meisten anderen aventurischen Fischer, nicht lesen und schreiben kann. Die Helden haben also die Aufgabe, die Gestik des Fischers richtig zu deuten, um an den entscheidenden Hinweis zu kommen. Reochaid kann den Helden berichten, er habe spät abends das Segel seines Fischerbootes repariert. Dabei habe er ein Boot bemerkt, das von außerhalb der Stadt kommend in Richtung offene See fuhr. Er habe sich gewundert, was so ein kleines Boot spät abends auf der See wolle, denn das es in die Unterstadt unterwegs war, wäre zwar von der Fahrtrichtung her möglich, aber er halte es für ausgeschlossen, außer, die Insassen des Bootes wollten sich umbringen lassen. Bevor die Helden auf Reochaid treffen (was am späten Nachmittag des 2. Tages nach der Ankunft in Havena geschehen sollte), lassen Sie ihnen zahlreiche andere Fischer begegnen, die der Gruppe zwar keine relevanten Informationen, aber einiges an Seemannsgarn und Gerüchten erzählen können (s. Kasten).
- **Hesindetempel:** Der kleine Tempel am östlichen Rand weist nur einen Geweihten auf, den alten Domnall Dalpert. Bringen die Helden etwas Schleim des Quitslingas zum Geweihten, wird dieser den als dämonisch charakterisieren und die Helden bitten, ihn zur sicheren Verwahrung und zu Forschungszwecken im Tempel zu lassen. Danach wird er für die Helden erst einmal nicht zu sprechen sein, da er noch Organisatorisches zu erledigen hat.
- **Grobschmiede, Graveure:** Wenn die Helden die Eisenverarbeiter auf der Suche nach der Bedeutung des Amuletts abgehen, werden sie enttäuscht – keiner niemand kann sich daran erinnern, ein solches Amulett gefertigt zu haben.
- **Efferdtempel:** Im Tempel des Meeresgottes kann der Gruppe auf der Suche nach dem Amulett geholfen werden – der Geweihte identifiziert das Bild auf der Vorderseite als eine Darstellung H´Rangas und kann der Gruppe sagen, dass es sich bei H´Ranga um eine alte Echsengottheit handelt.

SEEMANNSGARN UND GERÜCHTE

In diesem Kasten finden Sie nach Themen sortierte Beispiele für den Seemannsgarn und die Gerüchte, welche die Fischer den Helden erzählen können. Ein eingeklammertes w steht dafür, dass die Aussage stimmt, ein f für das Gegenteil. Wo der Wahrheitsgehalt nicht festzustellen ist, findet sich ein eingeklammertes Fragezeichen.

Unterstadt

„Jeder, der die verfluchte Unterstadt betritt, zieht sich den Zorn Efferds zu." (?)

„In der Unterstadt leben nur Gesetzlose, Ketzer und widerwärtige Kreaturen." (weitgehend w)

„Keiner, der bei klarem Verstand ist, begibt sich freiwillig in die Unterstadt." (weitgehend w)

„Bei Neumond verschwinden immer wieder Leute – keiner weiß wohin, aber sicherlich hat die Unterstadt damit zu tun." (w)

„In der Unterstadt gibt es einen Turm, in dem Borbarad lebte." (f, es war nicht Borbarad, sondern Nahema)

„Die Unterstadt ist von Dämonen bevölkert, und wer sie betritt, den holen sie sich." (f)

Andere Fischer
„Der stumme Reochaid war früher mal ein Borongeweihter und hat sich die Zunge herausgeschnitten, weil die so ein Schweigegelübde haben. Mittlerweile bedauert er es aber, weil er jetzt ja auch nicht mehr schmeckt – hockt trotzdem oft in der Kneipe rum“ (bis auf den letzten Teilsatz f)
„Legt euch bloß nicht mit dem Aelfwin an.“ (?)
„Der Trom und die Nansi haben gestern einen riesigen Fang eingebracht.“ (w)
Gorvan Zweientreu
„Lasst mich bloß mit dem Dämonenpaktierer von da draußen in Ruhe.“ (f)
„Gorvan Zweientreu? Kenn ich nicht.“ (?)

Wo steckt Jergo?

Wenn die Helden aus der Stadt zurückkehren, werden sie sicherlich nach Jergo suchen wollen. Doch in dessen Zimmer finden sie nur ein ordentlich gemachtes Bett, auf dem ein kleiner Zettel zu finden ist (T2). In Wahrheit ist Jergo in die Unterstadt geflohen und wird natürlich nicht mehr zurückkehren.

Wenn die Helden sich wundern, wo Jergo so lange bleibt, und daraufhin die Medici Havenas abklappern (insgesamt gibt es 8 Medici bzw. Heiler), werden sie feststellen, dass kein Medicus sich daran erinnern kann, jemanden behandelt zu haben, auf den die Beschreibung von Jergo zutrifft. Auch bei den Apothekern und im Perainetempel hat niemand Jergo gesehen.

KAPITEL IV: IN DIE UNTERSTADT

Nachdem sie dem Fischer Reochaid sein Wissen entlocken konnten, dürfte für die Helden klar sein, wo die Schurken zu suchen sind – in der gefürchteten Unterstadt.

Beachten Sie bitte, dass es für die Heldengruppe immer noch so aussieht, als sei Gorvan entführt worden. Dass er bzw. der Quitslinga der eigentliche Schurke ist, wird sich erst beim Finale offenbaren.

Aufbruch in die Unterstadt

Die Unterstadt

Bei der Beschreibung der Havener Stadtteile auf S. 7 haben wir die Unterstadt ausgelassen, da sie erst in diesem Kapitel für das Abenteuer relevant wird. Die Unterstadt entstand vor gut 300 Jahren, als ein Teil Havenas überflutet wurde. Das Viertel wird heute von dem meisten Havenern gemieden wie die Duglumspest, allerdings erwarten einen hier nicht nur Gefahren und widerwärtige Kreaturen, sondern auch unentdeckte Geheimnisse und zahlreiche Schätze, fielen doch z. B. auch der alte Fürstenpalast und die Lagerhäuser des Händlers Bhuan Bruadir der Flut zum Opfer.
Die Unterstadt ist etwa doppelt so groß wie das gesamte heutige Havena. Ihr Bild wird geprägt von trüben Wassern, aus denen bei Ebbe hier und da Ruinen ragen, und kleinen Inseln, die die menschlichen Bewohner der Unterstadt, meist Schmuggler und andere Gesetzlose sowie die H´Ranga-Kultisten, bewohnen.
Die Unterstadt ist ein wahrhaft unheimlicher Ort – dauernd ist ein Blubbern und Glucksen im Wasser zu vernehmen, es weht ein kalter Wind, der Nebelschwaden über das Wasser treiben lässt, und man hat das Gefühl, als würde man aus allen Ruinen von toten Augen angestarrt.
Weitere Informationen zur Unterstadt, ihren Bewohnern, Kreaturen und Ruinen, finden Sie in DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, S. 62 – 85. Zur atmosphärischen Gestaltung empfehlen wir den Roman DIE NEBELGEISTER.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr betretet den großen Hafen Havenas, um euch ein Boot zu suchen, mit dem ihr euch auf den Weg in die Unterstadt machen könnt. Die Abenddämmerung bricht bereits herein, doch das konnte euch nicht davon abhalten, euch so schnell wie möglich auf die Suche nach Gorvan und den Kristallkugeln zu machen.
Der Hafen, lange Zeit der bedeutendste am Meer der Sieben Winde, bietet ein beeindruckendes Bild: zahlreiche Schiffe aus aller Herren Länder dieses Kontinents wiegen sich im seichten Abendwind, werden von Matrosen mit den verschiedensten Waren beladen, hissen die Segel, um zu fernen Orten aufzubrechen, oder haben gerade eine lange Reise bestanden und werden angetaut. Ja, so ein Hafen weiß zu gefallen, und spontan wecken die Schiffe mit den Namen in unbekannten Sprachen und die fremdartig gekleideten Matrosen und Passagiere aus weit entfernten Ländern eure Lust, wenn das hier vorbei ist unbekannte Gegenden aufzusuchen und eure Heimat Aventurien zu durchstreifen.
Doch als ihr länger durch den Hafen lauft, merkt ihr, dass nicht alles so schön ist, wie der erste Eindruck glauben machen will. Viele Lagerhäuser scheinen schon seit Längerem leerzustehen, und wenn ihr in die Gesichter der einheimischen Hafenarbeiter seht, erkennt ihr Hunger und Resignation, weil es einfach zu viele sind, die hier am Hafen ihr Geld verdienen wollen.

In der Unterstadt kann man sich nur mit einem schwimmenden Gefährt, sprich einem Boot oder einem Floß, fortbewegen. Im Hafen kann man Boote mieten, die von professionellen Schiffern gefahren werden, allerdings wird sich kein Schiffer zur Verfügung stellen, die Gruppe in die Unterstadt zu fahren. Somit müssen sich die Helden bei der Hafenmeisterei ein Boot mieten; der Preis für ein kleines Ruderboot beträgt 1 Silbetaler pro angefangene Stunde sowie ein Pfand im Wert von mindestens einer Dukate, dass jeder Held bis zur Rückkehr hinterlegen muss. Bezahlt wird im Voraus, bei einer Verspätung wird ein Aufschlag von 12 Hellern (also 1 Silbertaler und 2 Heller) pro angefangene Stunde Verspätung fällig, ab einer Verspätung von 3 Stunden wird die Hafenwacht informiert.
Nachdem die Helden alle Formalitäten erledigt haben, führt sie ein Bediensteter zu einem Ruderboot am Hafen.

In der Unterstadt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nach kurzer Bootsfahrt erreicht ihr die Unterstadt, jenes Viertel, über das ihr in den letzten Tagen schon allerlei Schauergeschichten gehört habt. Die Sonne ist untergegangen und Wolken sind aufgezogen. Das Wasser ist pechschwarz, und jeder Ruderschlag verursacht ein schmatzendes Geräusch. Die Luft riecht modrig, und der Wind hat gedreht, er bläst euch genau ins Gesicht. Nebelschwaden wabern umher, nur vereinzelt könnt ihr die Überreste eines einstmals stolzen Gebäudes aus dem Wasser ragen sehen. Als die Wolkendecke kurz aufreißt, könnt ihr im blassen Mondlicht einige Meter vor euch eine Bewegung ausmachen.

Im folgenden finden Sie eine Reihe von Ereignissen, die Sie Ihrer Gruppe auf der Suche nach den Schurken präsentieren können. Lediglich die mit (Pflicht!) gekennzeichneten Ereignisse müssen Sie spielen, ansonsten haben sie freie Wahl, zu wie vielen und welchen Ereignissen es kommen wird. Wir bitten Sie allerdings, nicht zu viele Ereignisse zu schnell nacheinander passieren zu lassen – die Unterstadt ist ein einsamer und nicht lebensfreundlicher Ort.

Eine Stockotter auf der Jagd

Die hochgiftige Stockotter verdankt ihren Namen ihrem Erscheinungsbild, denn das gut 1 Schritt messende Tier ähnelt einem im Wasser treibenden Stock. Wenn Beutetiere sorglos an der Schlange vorbeischwimmen, setzt sie einen giftigen Biss, der das Opfer sofort tötet, und auch beim Menschen sorgt das Gift zwar meist nicht für tödliche, aber für ernste Folgen.
Die Begegnung mit der Stockotter ist nicht so konzipiert, dass es zu einer Auseinandersetzung zwischen dem Tier und den Helden kommt, sondern ist als Beobachtung gedacht, die den Helden klar machen soll, das in der Unterstadt nicht alles ist, was es zu sein scheint, und somit zur unheimlichen Atmosphäre beitragen soll. Zum Beispiel könnte ein Gegenstand aus dem Boot fallen, und wenn ein Held seinen Arm ausstreckt, um ihn zu fassen, wird der Stock in der Nähe des Gegenstands urplötzlich lebendig und schnappt sich nah einen an der Wasseroberfläche schwimmenden Fisch.

Der Schatzsucher 1(Pflicht!)

Wie bereits erwähnt gibt es in der Unterstadt einige Schätze. Diese zu finden und von ihrem Verkauf zu leben bemüht sich „der Schatzsucher“ Ordhan Faic Er wohnt in einer kleinen Hütte auf seinem Floß, mit dem der einarmige Alte die Unterstadt auf der Suche nach Schätzen durchkämmt. Bislang hat er allerdings noch nichts Wertvolles gefunden.
Der Schatzsucher kann den Helden die Bedeutung ihres Amuletts verraten. Am Plunder, der auf dem Floß herumliegt, z. B. verrostete Helme, aufgequollene Folianten, alte, zerbrochene Bilderrahmen usw. sollten die Helden sehen, dass der Schatzsucher mit den verschiedensten Gegenständen umgeht und somit vielleicht auch schon mal ein Amulett wie das der Helden gesehen hat oder sogar näheres darüber weiß.
Wenn der Schatzsucher als „Einheimischer“ gefragt wird, wem in der Unterstadt denn ein H´Ranga-Amulett gehören könne, verweist er auf die H´Ranga-Kultisten, empfiehlt den Helden aber, sich von ihnen fernzuhalten.
Anschließend wird Ordhan probieren, den Helden etwas von seinem Trödel anzudrehen.
Nach der Begegnung mit dem Schatzsucher sollten die Helden wissen, nach wem sie suchen müssen. Der Schatzsucher kann den Helden außerdem den Weg zum Lager der Kultisten beschreiben, selbst mitkommen wird er aber nicht.

Feuer unter Wasser?

Irgendwann sollten die Helden bemerken, dass das Wasser in der Nähe des Bootes in einem roten Licht zu erstrahlen scheint, dass die Helden am ehesten an Feuer erinnert. Tatsächlich passieren die Helden gerade eine Stelle, an der sich einige leuchtende Riesennacktschnecken niedergelassen haben, die übrigens weiter auf dem Grund herumkriechen – für die Helden mag dass so aussehen, als würden einzelnen Flämmlein züngeln.
Auch dieses Ereignis ist dazu gedacht, die unheimliche Stimmung zu untermauern.

Der Schatzsucher 2 (Pflicht!)

Irgendwann stoßen die Helden noch einmal auf den Schatzsucher, dessen Floß gerade von zwei Streifenhaien angegriffen wird. Der Rumpf dieser 12 bis 13 Spann messenden Tiere (1 Spann = 20 cm) ist der Länge nach schwarz-weiß gestreift.

Streifenhai (geschwächt)
AT: 12 **PA:** 0 **LE:** 10 **RS:** 0 **TP:** 1W+4 (Biss) **AU:** 28 **MR :** 7 **KO:** 9

Nach dem Kampf wird der Schatzsucher sich bei der Helden für ihre Hilfe bedanken, obwohl er dies, wie er verrät, eigentlich gar nicht nötig hätte, denn er habe bisher alle Angriffe durch Kreaturen unbeschadet überstanden. Er vermutet, auf ihm und seinem Floß liege irgend ein magischer Schutz – auch das wird er den Helden, ob gefragt oder ungefragt, mitteilen.
Tatsächlich hat der Schatzsucher vor einigen Jahren ein magisches Amulett gefunden, dessen Wirkung er sich aber nicht bewusst ist. Das Amulett wirkt einen Zauber ähnlich einem ARMATRUTZ, sodass das Floß und alles, was sich auf ihm befindet, nicht durch Waffen o. Ä. verletzt werden kann, bis es das Floß wieder verlässt.

Brüchige Mauern

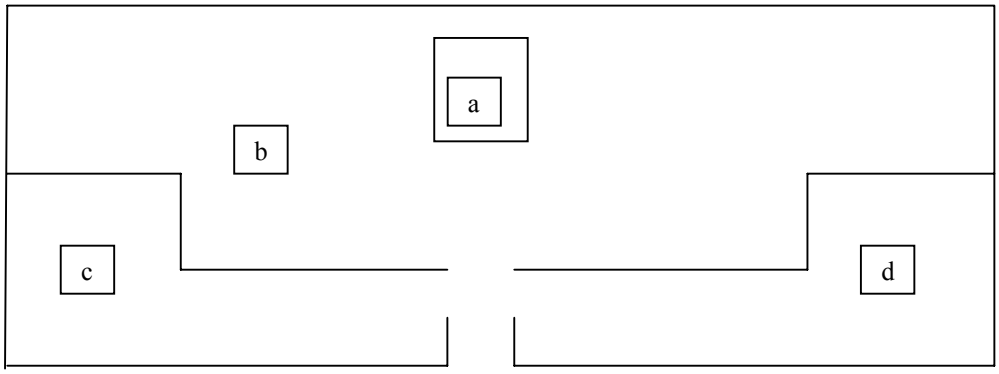
Irgendwann fahren die Helden an einem noch zur Hälfte erhaltenen Torbogen vorbei, von dem sich just in diesem Moment ein schwerer Stein löst. Wenn jetzt nicht der Mehrheit der am Fahren des Bootes beteiligten Helden eine Probe auf *Boote fahren + 3* gelingt, erwischt der große Stein das Boot so, dass es nur noch eingeschränkt steuerbar ist (z. B. könnte der Stein ein Ruder treffen und zerschmettern oder es dem Helden aus der Hand schleudern, ohne dass eine Möglichkeit besteht, es zurückzuerlangen, etwa, weil sich einige Stockottern in der Nähe des Ruders aufhalten). Für Helden, die die Gabe *Gefahreninstinkt* besitzen und denen eine Probe auf diese Gabe gelingt, ist die B*oote fahren* – Probe nur um einen Punkt erschwert.

KAPITEL V: DER H´RANGA-KULT

Das Versteck der H´Ranga-Kultisten

Die Insel

1 = ehemaliger Traviatempel, heute H´Ranga-Tempel der Kultisten
2, 3, 4 = Wohnhäuser der Kultisten
5 = Lagerhaus



Der Tempel

a = H´Ranga-Statue
b = Tempelhalle
c = Schlafzimmer von Gardien D´Serpent
d = Wohnräume von Gardien D´Serpent, eine Falltür führt in den Keller, wo Gardiens Haustier, eine junge Seeschlange, lebt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Von vor euch ist von einem Moment auf den anderen ein monotoner, langsamer Gesang zu hören. Als ihr weiterfahrt, schälen sich die Umrisse einer Insel aus dem dichten Nebel, von der der Gesang zu kommen scheint. Die Silhouetten einiger Gebäude sind zu erkennen, die sich dunkel vom sternenklaren Himmel dieser Vollmondnacht abheben. Irgendwo auf dieser Insel brennt Licht. Wenn man der Wegbeschreibung des alten Schatzsuchers trauen kann, dann habt ihr nach langer Fahrt endlich das Versteck der H´Ranga-Kultisten erreicht!

Die Gebäude der Insel sind in einem kaum besseren Zustand als andere Ruinen der Unterstadt: Über ein Dach verfügt keines der nur im Erdgeschoss bewohnbaren Gebäude mehr, die Wände sind vielfach eingestürzt und die Keller überflutet. In der besten Verfassung ist noch der Tempel mit den Gemächern von Kultführer Gardien D´Serpent, doch auch hier weist die Wand viele Löcher auf, und vom Dach ist auch nur das Gerüst existent.
Bei Ankunft der Helden haben sich alle Kultisten im Tempel versammelt, da bald – um Mitternacht – die Beschwörungszeremonie beginnen soll. In den Häusern 2, 3, und 4 finden die Helden, falls sie diese inspizieren, nichts von Wert vor. In Haus 5 finden sich die Nahrungsvorräte des Kultes, Werkzeuge, Verbandsmaterial etc. pp.. Eine abgeschlossene Falltür im hinteren Teil des Gebäudes, versteckt hinter Mehlsäcken, führt in den Bootskeller, wo die Ruderboote des Kultes vor Anker liegen.

Das Finale, 1. Teil: Die Beschwörung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr späht durch eine Mauerlücke in das Innere des Tempels. Gut 15 Männer und Frauen seht ihr, die allesamt zu einem Glatzkopf starren, der vor einer riesigen, goldenen Statue steht, die eine abscheuliche Seeschlange darstellt. Zu Füßen der Schlangenstatue links von euch liegen die beiden Kristallkugeln Algortons, in denen sich das Mondlicht bricht und tausendfach an die Wände reflektiert wird. Die Kultisten, die allesamt blaue Hemden tragen, haben einen Halbkreis um die Statue und ihren Führer gebildet und wiegen ihre Körper im Takt dieses tiefen, monotonen Summens, das ihr schon seit kurz vor eurer Ankunft auf der Insel vernehmt. Der Kultführer nimmt die beiden Kristallkugeln und legt sie auf eine goldene Scheibe, sodass sie nun genau im Zentrum eines vom durch eine Bretterkonstruktion geformten Mondlichtkreises liegen. Als ihr eure Blicke weiter durch den Raum schweifen lasst, seht ihr hinter der Statue eine offenbar gefesselte Gestalt am Boden liegen.

Durch Jergo wurden die Kultisten über das mögliche Auftauchen der Helden informiert. Es wurde beschlossen, das Jergo und der Quitslinga ihre Rolle als scheinbar entführte durchziehen, um die Helden dazu zu provozieren, eine todesmutige Befreiungsaktion während der Zeremonie zu versuchen, an deren Ende natürlich der Triumph der H´Ranga-Kultisten stehen solle.
Für das Spiel heißt das: Wenn die Helden an dieser Stelle einfach den Tempel stürmen, müssen die Spieler erkennen, dass auch ihre Helden keinesfalls unsterblich sind. So eine Erfahrung relativ früh im Spiel mag für die Spieler hart sein, für Sie als Meister und für zukünftige Abenteuer ist das aber sehr viel besser als wenn ihre Spieler sehen, dass Sie die Helden auch den Angriff auf eine vierfache Übermacht kampferprobter Fanatiker überleben lassen. Somit lautet die Devise für die Heldengruppe, abzuwarten und auf eine gute Gelegenheit zu hoffern – und die wird bald kommen.
Gorvan bzw. der Quitslinga ist im Übrigen nicht zu finden – er wurde, nachdem er seinen Dienst erfüllt hatte, wieder in die 7. Sphäre gebannt.

Der große Knall

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„H´Ranga! Herrscherin der Meere, erhöre uns!“, schreit der glatzköpfige Kultführer, während zwei Diener ein seltsames menschenähnliches Wesen zu ihm führen. „Nimm du, oh Gewaltigste der Gewaltigen, unser Opfer gnädig an, und schenke uns deinen Diener, der in diesen Kugeln gefesselt ist!“, ist die Stimme des Glatzkopfs zu hören. Das Wesen ist seltsam angespannt, grüne und blaue Wellen zucken über seine fahlweiße Haut. Die Augen des fremdartigen Wesens pulsieren in tiefstem Azur und treten aus ihren Höhlen hervor, als der Kultistenführer mit einem Obsidiandolch auf es zutritt. Doch was dann passiert, könnt ihr nicht sehen, denn ein gleißend blaues Licht durchfährt den gesamten Raum und blendet euch. Eine seltsame Hitze wie in einem Backofen ist zu spüren.
Als ihr wieder etwas sehen könnt, ist die seltsame Kreatur verschwunden. Die Kultisten, die in Erwartung des Höhepunkts der Zeremonie näher an die Kugeln herangerückt waren, liegen noch geblendet auf dem Boden. Die vordersten hat es erwischt, sie wurden von dem Lichtblitz getötet. Auch die Diener, die das Wesen zu ihrem Führer brachten, liegen tot am Boden. Seltsamerweise hat dieser jedoch überlebt und liegt unkontrolliert zuckend am Bo-

den. Einige der Kultisten, die sich weiter hinten im Raum aufhielten, scheinen auch wieder schemenhaft etwas zu sehen und stehen auf. Doch was viel wichtiger ist: Die Kristallkugeln sind durch das Licht geschmolzen und fließen zusammen mit den Überresten der Goldplatte, auf der sie lagen, die Stufen vor der Statue herab.

Bei der „seltsamen Kreatur“ handelt es sich um einen Necker. Der Ursprung dieser sagenhaften Wesen konnte nie geklärt werden, für manche sind sie Kinder von Efferd und Mada, andere sehen in ihnen die fleischgewordenen Seelen der Ertrunkenen. Die Magie der Necker unterscheidet sich völlig von den Zaubern der meisten anderen Wesen. Das Meer um Havena ist das Hauptverbreitungsgebiet der Necker, von denen es heißt, sie hätten kein Herz und keine Seele. Früher waren versklavte Necker als Hausdiener in Havena sehr beliebt (ein Abenteuer zu diesem Thema finden Sie im Abenteuerband der Box DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA), doch seit der Machtübernahme von König Cuanu ui Bennain ist die Zahl der Neckersklaven drastisch gesunken.

Den tödlichen Fehler, den die Kultisten begangen, war, dass sie dem Necker kurz vor dessen geplanter Opferung reichlich Alkohol gaben, um ihn betrunken zu machen. Was sie nicht wussten, ist, dass Necker auf Alkohol ganz anders reagieren als Menschen, sie verfallen nämlich in einen „Neckerrausch“ genannten Zustand der Raserei, in dem sie ungeahnte Kräfte entwickeln – so wie gerade geschehen.

Jetzt haben die Helden die einmalige Chance, Jergo und Gorvan zu retten, die, da sie vom Necker durch die H´Ranga-Statue getrennt waren, kaum etwas abbekommen haben.

Das Finale, 2. Teil: Kampf in der Unterstadt

Präsentieren Sie der Gruppe im folgenden eine dramatische Verfolgungsjagd durch die Unterstadt. Schon kurz nach dem Aufbruch heften sich einige Boote mit insgesamt 12 Kultisten an die Fersen der Helden. Den genauen Verlauf der Verfolgungsjagd überlassen wir Ihnen, am Ende sollte folgende Situation bestehen: Die Helden haben alle Boote der Kultisten bis auf eines abgehängt. Wenn diese Situation eingetreten ist, kommt es zu folgendem Ereignis.

Jergos Offenbarung

Wenn sich abzeichnet, dass die Helden auch das letzte Kultistenboot abhängen, handelt Jergo nach dem Prinzip „Jetzt oder nie!“. Er zückt einen unter seinem Hemd verborgenen Dolch und greift die Helden, die das Boot steuern, an. Kurz darauf, nach 3 bis 4 KR, erreichen die Kultisten aus dem letzten Boot das Boot der Helden. Die Anzahl der Kultisten sollte etwa so groß wie die Ihrer Helden sein, je nachdem, wie kampfstark die Gruppe ist.

Jergo Mitstein
IB 9 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W+2 (Dolch) **RS / BE** 1 / 1 (Straßenkleidung) **LE** 25 **AU** 27 **KO** 12 **MR** 4

H´Ranga-Kultist
IB 10 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W+4 (Schwert, Streitkolben) **RS / BE** 2 / 2 (Lederrüstung) **LE** 30 **AU** 30 **KO** 12 **MR** 4

Inszenieren Sie einen Endkampf, auf wackligen Booten, in dessen Verlauf der ein oder andere Kampfteilnehmer ins Wasser fallen sollte, wieder versuchen wird, auf das Boot der Helden zu klettern oder einen Gegner ins Wasser zu ziehen, das natürlich auch nicht unbewohnt ist – vielleicht werden einige Raubfische vom Blut im Wasser angezogen und stürzen sich auf alles, was ins Wasser fällt. Die Möglichkeit des Auftauchens von Kreaturen können sie auch nutzen, um die Zahl der Gegner zu verringern, wenn sich abzeichnet, dass die Kultisten zu stark für die Helden sind. Alternativ könnte eine zu große Überlegenheit der Heldengruppe zunichte gemacht werden, wenn ein ins Wasser gefallener Held von den Raubfischen zum Opfer auserkoren wird, was dem Helden einige LeP, aber nicht das Leben kosten sollte.

Flucht in die Stadt

Am Ende sollte die Heldengruppe als stark geschwächter Sieger aus dem Kampf hervorgehen, doch viel Zeit, den Sieg zu feiern, bleibt nicht, denn die verbleibenden Boote der Verfolger haben die Helden wieder gefunden.

Den Helden sollte klar sein, dass sie einen weiteren Kampf, zumal gegen eine solche Übermacht (es sind etwa 10 Kultisten) nicht gewinnen können. Es bleibt also nur eine Option, nämlich die Flucht ans Ufer.

Legen Sie Ihrer Gruppe ruhig einige Steine in den Weg – je knapper sie die rettenden Stadt erreicht, desto besser. Vielleicht ist ja auch ein Bogen- oder Armbrustschütze unter den Verfolgern, der auf die Helden schießt, sobald sie in Reichweite sind? Oder eine Schlangenblume hat nichts besseres zu tun, als sich das Boot der Helden als Opfer auszusuchen und es mit ihren Tentakelarmen vorerst am Vorwärtskommen zu hindern?

Wie auch immer – am Ende sollten die Helden gerade so das rettende Ufer erreichen.

KAPITEL VI: DER KREIS SCHLIESST SICH

Durch den Tod zweier ihrer kompetentesten Fachmänner, Balthasar Balthusius und Gorvan Zweientreu, sowie die Vernichtung zweier bedeutender Artefakte haben die aventurischen Algortonforschungen empfindliche Verluste hinzunehmen, die sie sicherlich noch einige Jahre belasten werden.

Doch auch die H´Ranga-Kultisten wurden geschwächt – einige ihrer Kämpfer sowie einer der besten Agenten des Kultes fielen durch die Klinge der Helden. Auch die Südhafener Büttel werden den Berichten der Heroen interessiert lauschen und zukünftig ein wachsameres Auge auf die Unterstadt werfen.
Wenn die Helden unter den Kultisten Gefangene gemacht haben, werden diese in den nächsten tagen dem Richter vorgeführt und allesamt zu hohen Strafen – lebenslange Haft oder der Tod – verurteilt .
Die Helden selbst haben sich **250 Abenteuerpunkte** redlich verdient, zusätzliche bis zu **30 Abenteuerpunkte** können Sie an jeden Helden für gute Ideen und / oder schönes Rollenspiel verteilen.

Im den Talenten *Götter und Kulte* und *Magiekunde* hat jeder Held eine spezielle Erfahrung gemacht. Und materielle Belohnung? Wenn die Helden nach Gratenfels zurückkehren, wird Lena Balthusius der Gruppe 20 Dukaten als Dank für die Aufklärung des Mordes an ihrem Vater durch die H´Ranga-Kultisten zahlen und sie außerdem als Ehrengäste zu ihrer am nächsten Tag stattfindenden Hochzeit mit Hauptmann Arto von der Marsch einladen.

Der genaue Tathergang des Mordes an Balthusius sowie das wahre Schicksal Gorvan Zweientreus werden wohl für immer im Dunkel der aventurischen Geschichte verborgen bleiben.
Wir verabschieden uns an dieser Stelle von Ihnen, und hoffen, dass Sie und Ihre Runde viel Spaß an diesem Abenteuer hatten.

ANHÄNGE

Anhang 1: Handouts

T1: Gorvans Brief an Balthusius

Mein lieber Balthasar!
Wie du sicher noch weißt, besuchte ich dich vor einigen Götterläufen anlässlich unserer Algortonforschung, und bekam von dir während dieses Besuches die Kristallkugel vorgestellt, die Algorton zugeschrieben wird. Vor gut einer Woche erstand ich von einem fahrenden Händler eine Kristallkugel. Als ich selbige daheim näher inspizierte, fiel mir eine markante Kongruenz zu erwähnter Kugel auf. Wie eine nähere Inquisition der Kugel meinerseits ergab, liegt eine starke Konzentration arkaner Kraft vor, die klar dem Bereich der Magica Transformatica zuzuordnen ist Die arkane Matrix ist sehr stabil und komplex, scheint jedoch unvollständig zu sein. Aufgrund dieser Erkenntnisse bitte ich dich, mich in Bälde aufzusuchen und die algortonsche Kugel aus Gratenfels mitzubringen, damit wir das Verhältnis der beiden Kugeln und die Kugeln gemeinsam erforschen können.
HESinde zum Gruße!

Gorvan

T2: Jergos Zettel

Die Krankheit ist schlimmer geworden, weshalb ich mich entschlossen habe, einen Medicus aufzusuchen.
Viel Erfolg bei den Ermittlungen!

Jergo

Anhang 2: Wichtige Meisterpersonen

Jergo Mitstein, H´Ranga-Kultist

Der 27-jährige Jergo Mitstein wurde in seiner Jugend zum Efferdgeweihten ausgebildet. Als ihm jedoch wegen einiger angeblicher Delikte, die er in seinem Noviziat begangen haben soll, und die von Taschendiebstahl bis zu Vergewaltigung reichten, die Weihe verweigert wurde, entwickelte der junge, bis dahin völlig unschuldige Mann einen Hass auf Efferd und die Zwölfgötter, von denen er sich verraten vorkam, und suchte die Gesellschaft der Leute, die anderen Göttern dienten. So kam er schließlich zu den H´Ranga-Kultisten, deren Lehre von

künftiger Herrschaft über alle anderen er aufsog wie ein Schwamm. Einige Monate nach seinem Eintritt in den H´Ranga-Kult wurde Jergos Unschuld bewiesen, doch es war zu spät. Als nunmehr wieder unbescholtener Bürger bot er sich dem Magier Gorvan Zweientreu als Gehilfe an, spionierte diesen aber in Wahrheit aus und leitet seine Erkenntnisse an die Kultisten weiter.

Magister Gorvan Zweientreu

Der 39-jährige Magier aus Havena wurde auf der Puniner Magierakademie ausgebildet. In seinem letzten Elevenjahr von Balthasar Balthusius in Magiegeschichte unterrichtet. Schnell freundete er sich mit ihm an, und auch nach seinem Abgang von der Magierakademie und seinem Umzug ins Havener Land hielten die beiden miteinander über ihr gemeinsames Interesse an Algorton Kontakt. Schließlich brachte Balthusius Gorvan seine Kenntnisse auf dem Gebiet der Kristallomantie bei und betrieb zusammen mit ihm und Domaris von A´Tall ausgiebige Algortonforschungen.
Gorvan Zweientreu stammt aus einer sehr reichen Familie hat die wahre Härte des Lebens nie kennen gelernt. Er neigt zu übertriebenem Standesdünkel, was sich auch in dem häufigen Gebrauch von magietheoretischen Fachbegriffen (siehe T1) äußert.