



als Havena nach der Großen Flut wieder aufgebaut wurde. Es wirkt von außen eher unscheinbar, ist aber stets sauber gestrichen. Über der Eingangstür befindet sich ein hölzernes Schild auf das folgendes eingeschnitzt ist:

Stilles Wissen Taverne Um Hesinde zu ehren

Das Erdgeschoss des zweistöckigen Gebäudes beherbergt in erster Linie einen großen Schankraum, der gemütlich eingerichtet ist. An einer Wand befindet sich ein großer Kamin, über dessen Feuer desöfteren ein riesiger Topf mit Suppe hängt.

In die Platten der zwölf kleinen Tische in diesem Raum wurden die aventurischen Götter geschnitzt, sodass es für jede Gottheit einen Tisch gibt. Auch ihre Beine sind mit Schnitzarbeiten versehen, meist mit den Symboltieren des jeweiligen Gottes oder der jeweiligen Göttin. Im Flackerlicht des Kaminfeuers hat man besonders bei den geschnitzten Symbolen den Eindruck, sie bewegten sich.

An der Wand gegenüber dem Kamin hängt ein etwa zwei Schritt hohes und eineinhalb Schritt breites Bild in einem schlichten Rahmen aus purem Silber. Es zeigt eine junge hübsche Frau. Der Kopfschmuck und die Kleidung lassen vermuten, dass es sich bei ihr um eine vornehme Dame handelt. Viele Gäste der Taverne glauben, sie sei eine Zauberin gewesen.

Sonderbar ist, dass das Bild nicht nur an der Wand hängt, sondern auch auf dem Boden steht. Zudem ist es derart fest an der Wand angebracht, dass es sich nicht abnehmen lässt.

Meisterinformationen:

Ein Zauberkundiger, der in der Nähe des Bildes einen ODEM ARCANUM spricht, wird feststellen, dass der Rahmen eine magische Aura hat.

Ansonsten fällt in diesem Lokal auf, dass es keinen Thresen hat. Neben einer Tür, die in die Küche führt, steht ein großer Stuhl, auf dem der Wirt des Hauses zu sitzen pflegt.



Im Obergeschoss des Gebäudes befindet sich neben drei Gästezimmern (ein Doppel- und zwei Einzelzimmer) auch das Schlaf- und Wohnzimmer von Morgoral und eine recht große Bibliothek mit der Privatsammlung des Wirtes. Die Einrichtung aller Zimmer lässt darauf schließen, dass der Besitzer der Taverne



Fluestern in der Nacht

Ein Soloabenteuer in Havena von Andreas Michaelis



Es ist ein heißer Sommertag, als du, vom Regen vollkommen durchnässt, in Havena ankommst. Offensichtlich hat dieses Wetter auch seine Vorteile, denn die Gardisten am Tor winken dich einfach durch.

Endlich in Havena. Es ist ein paar Jahre her, dass du das letzte Mal in der Stadt am Großen Fluss warst. Damals hattest du sie etwas überstürzt verlassen müssen.

Da dir nun ein wenig kalt ist, machst du dich erst einmal auf die Suche nach einer Unterkunft. Doch bei den meisten Herbergen wirst du abgewiesen. So ist das nun einmal, wenn man kaum noch Geld hat.

Schließlich stehst du vor einer Taverne mit verheißungsvollem Namen: "Stilles Wissen". Erwartungsvoll trittst du ein. Der geräumige Schankraum ist menschenleer. An einer Wand prasselt ein wohliges Feuer in einem wuchtigen Kamin. Darüber hängt ein großer Topf, aus dem es köstlich duftet.

"Hunger, mein Sohn?", hörst du eine Stimme hinter dir. Schnell drehst du dich um und blickst in ein altes Gesicht, das nahezu voll-

kommen von grauen Haaren eingerahmt ist. Hellgrüne Augen funkeln dich neugierig an.

"Ja", antwortest du, "aber ich habe nur noch 9 Kreuzer und 2 Heller bei mir. Wenn das reicht ..."

Der alte Mann lächelt gütig und zeigt auf einen der vielen freien Plätze. Nachdem du dich gesetzt hast, holt er eine Holzschale und einen Löffel, füllt die Schale mit dampfender Suppe und stellt sie dir auf den Tisch.

"Lass es dir erst einmal schmecken, mein Junge. Alles weitere wird sich dann schon klären!"

Du isst die köstliche Suppe mit großem Hunger. Währenddessen erzählst du dem Alten ein wenig von deinen Erlebnissen. Er lauscht deinen Worten sehr aufmerksam.

So vergeht der Tag und der Abend bricht an. Der alte Mann bringt dich schließlich in ein kleines Zimmer. Erst jetzt fällt dir auf, wie müde du bist. Rasch ziehst du deine Sachen aus und legst dich auf das Bett. Nur Augenblicke später bist du eingeschlafen.



Vorbemerkung

Dieses kurze Soloabenteuer kommt gänzlich ohne Proben oder Kämpfe aus. Deshalb ist es auch vollkommen gleich, mit welchem DSA-System es gespielt wird. Auch die Stufe des Helden ist belanglos. Das gleiche gilt für sein Geschlecht. Das Abenteuer wurde so geschrieben, als würde ein männlicher Held durch die Abschnitte gehen. Wer aber eine Frau spielen will, muss so tun, als seien die Formulierungen anders ...

So, und nun los. Auf gehts bei Abschnitt 1.

1

Schweißgebadet wachst du auf. Um dich herum ist es finster, doch das bisschen Mondlicht, das durch die geöffneten Fenster scheint, reicht, um alles in deinen Zimmer erkennen zu können. An den schäbigen Stuhl ist dein Schwert gelehnt und irgendwie hast du das dringende Bedürfnis, dich aus dem Bett zu schwingen, um es schnell in deine Hand zu nehmen. Aber eine innere Stimme rät dir, davon Abstand zu nehmen. Und so wandern deine Augen weiter durch das nächtliche Zimmer.

Du hörst ein paar Mücken summen und von von irgendwo her kommt aus dem Zimmer ein leises Murmeln, so, als würde ein Versteckter Gebetsformeln flüstern. Doch sonst ist nichts zu sehen, was deine Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Du kannst jetzt aufstehen (Abschnitt 13) oder dich umdrehen, um in Ruhe weiterzuschlafen (Abschnitt 45), denn wahrscheinlich spielt dein Verstand dir einen Streich, kein Wunder bei dieser sommerlichen Hitze.

2

Der Gang endet unvermittelt vor einer Wand. Offensichtlich geht es hier nicht weiter, weshalb du zu Abschnitt 46 zurückkehren solltest.

3

Du kommst an eine Wegkreuzung. Du kannst nach Norden (Abschnitt 29), nach Westen (Abschnitt 37) oder nach Süden (Abschnitt 23) gehen.

4

Du könntest versuchen, mit der Dame zu sprechen (Abschnitt 12), nach einem Geheimfach in Boden und Wänden suchen (Abschnitt 31) oder das auf den Boden gezeichnete Pentagramm betrachten und untersuchen (Abschnitt 24). Natürlich steht es dir immer noch frei, den Raum zu verlassen, um bei Abschnitt 23 weiterzusuchen.

5

Du stehst in der Öffnung von einem Gang in einen Raum. Willst du den Gang nach Norden gehen, mach bei Abschnitt 37 weiter. In den Raum geht es bei Abschnitt 30.

6

Als du die Linie mit deiner Hand berührst, durchfährt dich eine seltsame Hitze. Sofort lässt du los. Versuche etwas anderes (Abschnitt 24) oder benutze noch einmal die Hände



Absonderlichkeiten. So stapeln sich unzählige Karten in den Regalen, Bücher über ein verschollenes Sternenschiff, das den Weg nach Hause sucht und Folianten, in denen düstere, der Fantasie wahnsinniger Autoren entsprungene Weltenbeschreibungen und Geschichten niedergeschrieben sind.

Aber auch Werke über die Welt des Schwarzen Auges sind zu entdecken, und nicht eben wenige ...

Doch selten kommt ein Kunde in diesen Laden. Meist handelt es sich um Kinder, die sich die blauen, gelben oder orangenen Frösche betrachten wollen. Aber manch ein unerkannt in Havena lebender Druiden besucht dieses Haus, um neue alchemistische Geheimnisse zu erfahren.

Neuerdings erscheint auch häufig eine vierköpfige Gruppe, die sich seltsamen Spielen hingibt und über die in der Stadt schon so manche Geschichte hinter vorgehaltener Hand erzählt wurde ...

Thutram Ippl

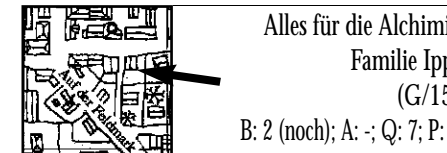
Ein kauziger Typ, der einmal die hohe Kunst des Häuserbaus erlernt hat. Doch seine wirren Entwürfe waren den Altvorderen in Kuslik und Vinsalt zu gewagt, weshalb er aus der Gilde der Häuserzeichner ausgeschlossen wurde. In einem Sumpf auf einer feuchten Südseeinsel entdeckte er dann die quakenden und kriechenden Kleingetiere für sich und zog sie auf.

Insgeheim hat Thutram Pläne für eine neue "Prinzessin Emer Brücke" entworfen. Dieses gigantische Bauwerk kennt er leider nur aus Erzählungen, denn als er mit seiner Frau nach

Havena kam, war sie bereits zerstört. Während seiner Arbeit lernte er die Leistung von Leonardo, der die ursprüngliche Brücke gebaut hatte, erst richtig zu schätzen.

Enan Ippl

Die Frau Thutrams ist schwanger. Sie verkaufte einst im Lieblichen Feld göttliche Freibriefe, die dem Käufer versicherten, ein sorgenfreies Leben in Alveran führen zu können. Angeblich beruhten alle Versicherungen auf strenge Mathematik, einer eher gotteslästerlichen Wissenschaft. Aus dieser Zeit besitzt Enan auch noch einige fremd wirkende Rechenmaschinen, die wahrscheinlich aus dem Gildenland stammen.



Taverne "Stilles Wissen"

In der Nähe des Hesindetempels gibt es bereits seit vielen Jahren eine Taverne, in der die Besucher der göttlichen Bibliothek oft einkommen, um mit dem Wirt über das gerade gelesene zu diskutieren. Diese in Unterfluren liegende Taverne heißt "Stilles Wissen" und wird von Morgoral Thunderich geführt.

Das Gebäude

Das Haus selbst ist wohl schon mehr als hundert Jahre alt und dürfte aus der Zeit stammen,