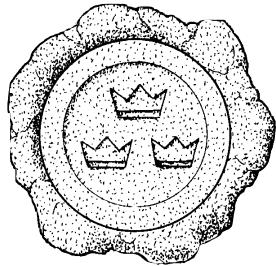




Kurz beschrieben



Kurze Ergänzungen für HAVENA

von Andreas Michaelis

Enan & Tuhtram Ippel Alles für die Alchimie

Auch wenn in Havena die Alchimie strengstens verboten ist, gibt es doch hier und da Leute, die dieser Tätigkeit nachgehen. Die einen tun dies im Verborgenen, die anderen erkaufen sich eine teure Lizenz, die ihnen zumindest das Recht einräumt, alchemistische Utensilien und Bücher zu besitzen und in Sonderfällen auch zu verkaufen.

Eine solche Sonderlizenz besitzt das Ehepaar Ippel, die vor zwei Jahren aus dem Lieblichen Feld in die Stadt am Großen Fluss kamen.

Das Gebäude

Das kleine Haus in Unterfluren wird von einem flachen Spitzdach geziert und liegt inmitten eines wundervollen Gartens. Es wurde vor etwas mehr als 40 Jahren von einem hochrangigen Offizier der Stadtgarde gebaut, der es schließlich seinem in Nostria lebenden Sohn vererbt hatte. Da dieser keine

Verwendung für das Gebäude hatte, schenkte er es seiner Geburtsstadt, die es vor etwa zwei Jahren an ein junges Paar aus dem Lieblichen Feld verkaufte, unter der Bedingung, erst einen traviagefälligen Bund einzugehen, bevor es bezogen würde.

Das Haus ist in einem ordentlichen Zustand. Die kleinen Rondrastatuen neben der Eingangstür lassen nicht vermuten, dass es hier Alchemistisches gibt.

Das Gebäude ist komplett unterkellert und besitzt einen kleinen, nicht sehr geräumigen Dachboden, auf dem allerhand Krimskrams gestapelt wird.

Der Keller ist das Reich von Thutram, der hier unten kleine Frösche, Eidechsen und sogar verschiedene Insekten züchtet, die für bare Münze im Verkaufsraum des Erdgeschosses verkauft werden.

Dieser Verkaufsraum beinhaltet neben quakenden Fröschen eine Vielzahl von



(Abschnitt 49). Na klar. Auch hier besteht die Möglichkeit zur Flucht (Abschnitt 23).

7

Du öffnest die Tür und kommst in einen unbeluchteten Raum. Willst du eine Laterne holen, um dich hier einmal umzusehen (Abschnitt 27) oder verlässt du den Raum in den Gang nach Süden (Abschnitt 3)?

8

Kaum hältst du das Buch in den Händen, da verstummt das Murmeln. Du schaust es dir ein wenig genauer an, wofür du es ein wenig in das Mondlicht halten musst. Doch außer der Aufschrift "Tagebuch" lässt sich nichts besonderes erkennen. Wenn es dir für die Lektüre des Buches zu spät und auch zu dunkel ist, dann geh ins Bett zurück (Abschnitt 45). Ansonsten könntest du ja wenigstens einen Blick hinein werfen (Abschnitt 16).

9

Es klopft an die Tür. "Sie müssen aufstehen, das Frühstück ist fertig!", ruft jemand und verschwindet dann offensichtlich.

Du liegst in dem Bett in der Taverne und reibst dir die Augen. Die Sonne ist schon aufgegangen und du bist tatsächlich spät dran. Welch ein seltsamer Traum.

Wenn du dich nun nach einem umfangreichen Frühstück auf den Weg machst, geht das Abenteuer bei Abschnitt 42 weiter. Du kannst aber noch eine Nacht in dieser Taverne ver-

bringen, vielleicht träumst du ja noch mal (Abschnitt 44) ...

10

Du hältst den goldenen Ring an die pulsierende Linie des Pentagrammes, als sich daraus ein Blitz löst und dir schmerzhaft in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

11

Nach einigen Schritten macht der Gang einen Knick. Soll es nach Norden (Abschnitt 23) oder nach Westen (Abschnitt 40) gehen?

12

So sehr du auch auf die Frau einredest, es geschieht nichts. Zurück zu Abschnitt 4.

13

Ganz langsam stiehst du dich aus dem Bett und verschwindest erst einmal im Schatten der Wand. Das leise Murmeln ist immer noch zu hören. Es kommt von einem Regalbrett, von dem du weißt, dass darauf ein einsames Buch mit Lederumschlag liegt. Eigentlich hättest du es dir längst anschauen wollen, doch du warst einfach zu müde gewesen, weshalb du das Bett vorgezogen hattest.

Eine Entscheidung ist gefragt. Willst du zum Regal schleichen (Abschnitt 26) oder legst du dich in Abschnitt 45 wieder ins Bett? Schließlich hast du einen ziemlich anstrengenden Tag vor dir.



14

Im Schrank hängen schwere Gewänder und Umhänge aus schwarzen schweren Stoffen. Du tastest sie grob ab, als du auf etwas aufmerksam wirst, das in einer der Taschen der Kleidung steckt. Schnell ziehst du es heraus und stellst fest, dass es ein Schlüssel ist. Zurück zu Abschnitt 30.

15

Kaum hast du das Pentagramm mit deinem Dolch berührt, als du einen jähren Schrei vernimmst, der deinen Kopf zum Platzen zu bringen scheint. Du willst die Waffe gerade zurückziehen, als sich aus der Mitte des Pentagramms ein greller Blitz löst und dich trifft. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

16

Vorsichtig öffnest du das Buch und hältst es dann in das Mondlicht. Doch die Seiten sind nicht beschrieben. Enttäuscht willst du es wieder schließen, als du erneut diese Stimme hörst. Ohne Zweifel, sie kommt aus dem Buch. Schnell blättest du weiter, und mit jeder Seite, die du umschlägst, wird die Stimme lauter. Beinahe glaubst du, du könntest einige Worte verstehen.

Als du wieder vorsichtig eine Seite umschlägst, erstrahlt das Buch unvermittelt in einem gleißenden Licht. Ohne es zu wollen, lässt du das Buch fallen und hältst dir die Hände vor die schmerzenden Augen. Weiter bei Abschnitt 47.

Als du dem Pentagramm näher kommst, leuchtet es plötzlich grell auf. Nur Augenblicke später steht eine Frau in der Mitte des magischen Zeichens. Sie ist mittelgroß und recht schlank, soweit das zu erkennen ist, denn sie trägt weite schwarze Umhänge und Gewänder aus schwerem Stoff. Ihre grauschwarzen Haare sind kurz geschnitten, lediglich ein einzelner dünner Zopf, in den goldene und silberne Ringe geflochten sind, hängt hinab bis zwischen die Schulterblätter. Das hübsche Gesicht hat eine unnatürlich bleiche Farbe, so, als sei die Frau nicht mehr am Leben. Doch ihr Brustkorb bewegt sich, sie atmet.

Erst auf den zweiten Blick stellst du fest, dass die Frau nicht in dem Pentagramm steht, sondern in der Luft darüber schwebt.

Der Anblick, der sich dir hier bietet ist atemberaubend. Sicher, du hast schon viele hübsche Frauen gesehen, aber noch nie bist du der Magie begegnet. Unzählige Geschichten über Zauberer und Magierinnen kennst du. Sie stammen von Orten, die weit weg von Havena liegen.

Und nun scheinst du einer Magierin gegenüber zu stehen. Oder ist sie keine? Während du deinen Gedanken nachhängst, hast du plötzlich das Gefühl, wieder dieses seltsame Murmeln zu hören. Ganz leise. Es scheint in deinem Kopf zu sein ...

"Da bist du ja endlich! Hilf mir!"

Du schaust dich suchend um, ob hier irgendjemand ist, doch du bist mit der Schönheit in dem Pentagramm allein. Sollte sie es sein, die zu dir gesprochen hat?

17



vor starrt ein Totenschädel, der die Helden unheimvoll anzugrinsen scheint.

Einzig die Waffe des Hühners hat den Zahn der Zeit besiegen können.

Es handelt sich um eine wundervoll gearbeiteten Dolch, der auf der Brust des Kriegers liegt. Es gibt keinen Kämpfer, der diese Waffe nicht gern in den Händen halten würde; und kein Dieb oder Abenteurer, der seiner Profession ernsthaft folgt, könnte den Edelsteinen an Parierstange und Knauf widerstehen.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten: die Helden nehmen die Waffe an sich oder sie lassen es.

Im zweiten Fall geschieht gar nichts. Die Abenteurer werden warten, bis der Regen aufhört und können dann ihren Weg fortsetzen.

Nehmen sie die Waffe aber an sich, hat das so seine Folgen. Nein, die beiden Wächter und der Hühner sind tot, die greifen nicht mehr an, aber auf dem Dolch ruht ein gemeiner und schwer zu brechender Fluch ...

Der Dolch der Zweitracht

Die unangenehme Eigenschaft des Dolches ist es, Zwietracht unter all denen zu

verbreiten, die den Träger kennen oder die mit ihm zusammen sind. Jeder möchte die Waffe haben und gönnt sie dem anderen nicht. Zunächst wird es zu Streitigkeiten kommen, später dann zu handfesten Auseinandersetzungen. Je länger der Dolch im Besitz der Gruppe ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass einige von ihnen auch nicht mehr vor Mord zurückschrecken, um an das Artefakt zu kommen.

Den Charakteren sollte irgendwann bewusst werden, dass der Dolch für die Streitigkeiten verantwortlich ist. Das

bedeutet aber noch lange nicht, dass sie die Sorgen los sind. Es ist ihnen unmöglich, die Waffe einfach wegzuzwerfen. Einer von ihnen wird sie sich wieder holen.

Lediglich ein Zauberer oder Geweihte in einem Tempel ist in der Lage, diesen Fluch zu brechen. Zumindest können sie ihn von den Helden nehmen.

Der Dolch wird sich bei entsprechender Untersuchung übrigens als magisch erweisen. Es ist nahezu unmöglich in zu zerstören, sodass sich auch die wertvollen Edelsteine nicht herausbrechen lassen.

Der Spielleiter sollte dieses Kleinod nicht dazu nutzen, die Abenteurergruppe auszulöschen, sondern um den einzelnen Charakteren ein gewaltiges Problem zu präsentieren, dessen Lösung schwierig ist.

