

Eine Doppelsichel aus Elenvina

Ein Abenteuer für 4-6 Helden
von Andreas Michaelis

Ehrung für den König

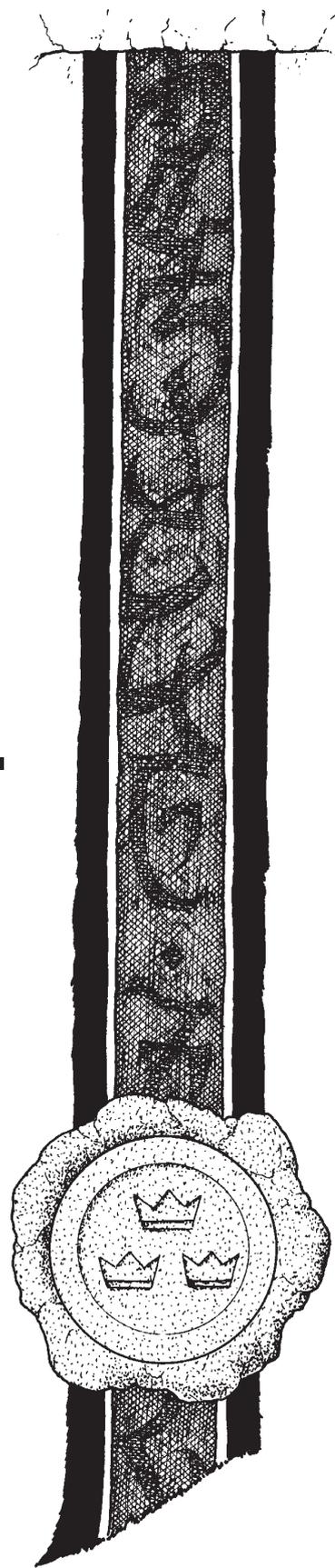
Schon lange denken die Stadtväter über eine Würdigung unseres Königs nach, und nun wurde im Ältestenrat der Vorschlag gemacht, das Nostrianer Tor in Cuanutor umzubenennen.

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

Aus den Reihen der Gegner dieses Vorschlages kamen Bedenken. Das Tor sei viel zu unbedeutend, eine Würdigung bedürfe eines grandioseren Gebäudes.

Wie dem auch sei, die Mitglieder des Ältestenrates wollen in der nächsten Woche über den Vorschlag abstimmen. Sicher ist nur, daß bei einer Namensänderung einige Kosten auf die Stadtkasse zukämen, denn die Fassade des Tores ist arg mitgenommen und bedarf einer dringenden Restaurierung.

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





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

Ignor Junweigg

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

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

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

Der Artikel

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



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

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

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

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

Havena-Fanfare

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

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

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

Das Münzkabinett

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

Lohna Ynjigg, die Leiterin dieser Einrichtung kann ihnen aber zunächst auch nicht weiterhelfen, da ihr keine Münze dieses Namens bekannt ist. Sie bietet den Helden aber an, sich nach einem solchen Geldstück zu erkundigen.



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

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

Mehr kann die engagierte Frau nicht für die Helden herausfinden.

Eine Doppelsichel?

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

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

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





Das Gerücht von dem Bürgermeister entspricht nicht der Wahrheit. Vielmehr wurde fünf der 25 Münzen gestohlen, weshalb sie zum Zahlungsmittel mit einem Wert von 5 Dukaten das Stück gemacht wurden. Die restlichen 20 Münzen befinden sich noch immer im Rathaus der Stadt Elenvina.

Wo eine Tür nicht zum erwarteten Ziel führt!

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

Im Stadhaus

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

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



Auf der Straße

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

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

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

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

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

In der Garnison

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

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

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

In einer Schenke

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

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

"Du redest Unsinn. Cuanu-Tor hört sich doch wirklich gut und majestätisch an. Über das Palasttor beim Immanstadion haben sich auch erst alle aufgeregt. Ein Palasttor führt zum Palast und nicht zur königlichen Loge. Heute stehen dort vor



jedem Spiel hunderte von Havenern, die den König sehen wollen. Treffpunkt Palasttor ist doch inzwischen ein fester Begriff geworden, den jeder in den Mund nimmt.“

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

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

Am Nostrianer Tor

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

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

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

Natürlich gibt es noch andere Möglichkeiten, in die wichtigen Räume des Tores vorzudringen, aber die

Die Münzabenteuer im Überblick:

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

Im nächsten Heft:

3. Ein tulamidischer Goldzahn

hängen davon ab, wie die Helden vorgehen. Da sich ein solches Verhalten niemals voraussagen läßt, muß der Spielleiter irgendwie auf die Ideen seiner Spieler reagieren, wobei ihm die Beschreibung des Tores in diesem Heft sicherlich weiterhelfen kann.

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

Die Suche im Turm

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

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

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

Das Ende

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

Dann endet die zweite Episode der Münzabenteuer, von denen noch niemand weiß, was hinter ihnen steht. Doch wahrscheinlich ist es nicht nur reine Menschenfreude, die den Patrizier antreibt.





Gegenspieler

Bisher wurde bei den Münzabenteuern davon ausgegangen, daß sich die Helden ganz allein daran gemacht haben, die versteckten Münzen zu finden, doch das stimmt natürlich nicht.

Es gibt genügend Leute, die sehr gerne eine der Münzen finden wollen, um die großzügige Belohnung zu bekommen, doch die meisten von ihnen haben nicht das Potential, eine solche Aufgabe zu lösen.

Der Spielleiter kann immer mal wieder Leute auftauchen lassen, die an den gleichen Stellen suchen wie die Heldengruppe. Das wird sie veranlassen, vorsichtiger und ein wenig schneller vorzugehen. Auf jeden Fall aber haben sie einige Konkurrenten, die nicht zu unterschätzen sind. Sie sollen hier und in den nächsten Teilen vorgestellt werden.

Klonihn Voik

Klonihn ist ein junger Streuner, der die meiste Zeit seines Lebens in Havena zugebracht hat, weshalb er sich recht gut in der Stadt auskennt. Das ist einerseits ein Vorteil für ihn, andererseits auch ein Nachteil.

So waren ihm doch recht viele Türen bekannt, die nicht zu einem erwarteten Ziel führten, weshalb er

MU:	13	AG:	4	MR:	3
KL:	12	RA:	1	LE:	51
IN:	13	HA:	2	AE:	-
CH:	12	TA:	5	KE:	-
FF:	14	JZ:	2	AT:	14
GE:	12	NG:	4	PA:	13
KK:	10	GG:	5	RS:	1

Stufe: 7

Haarfarbe: braun

Alter: 24 Jahre

Größe: 1,75

Augenfarbe: grün

Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Sich verkleiden 15, Gassenwissen 16

gegen die Helden das Nachsehen hatte, da er erst ganz am Schluß auf das Nostrianer Tor kam.

Für einen Streuner kleidet sich Klonihn recht unauffällig. Er bevorzugt einfache Kleidung, die seine Bewegungen nicht behindern. Er verzichtet auch auf auffällige Waffen und begnügt sich mit einem Dolch, den er meisterhaft zu führen versteht.

Man kann ihn oft in der Taverne "Alte Marschen" antreffen, wo er Stammkunde ist. Da er bei den ersten beiden Münzen das Nachsehen hatte, wird er sich bei der dritten noch mehr anstrengen, vielleicht, indem er die Helden beobachtet.

