

**Havena – Chronicles**

In der Bar herrscht ausgelassene Stimmung, auch wenn heute nicht ganz so viel los ist. Morgen ist ja schließlich Markttag. Der Barde trällert munter seine Lieder, Siona, vollbusig wie eh und je läuft zwischen den Tischen umher und serviert den Gästen die Suppe des Tages, und natürlich Waerns einzigartiges Nekker-Bräu. Sie lächelt euch zu als sie euch sieht und zeigt auch gleich auf vier Stühle direkt an der Bar. Dahinter steht auch der breitschultrige alte Wirt und ihr hört sein schalendes Gelächter bis vor zu Tür und über die Musik des Barden hinweg.

Froh, endlich aus dem kalten, nassen Nebel herauszukommen setzt sich Gerion an die Bar und bestellt eine Runde für sich und seine durchgefrorenen Gefährten. Die letzten Tage waren, im Vergleich zu dem Abenteuer zuvor, ruhig - ja fast langweilig. Waerns Taverne bietet in diesen Tagen die einzige Abwechslung.

Der alte Wirt begrüßt ihn herzlich. „*Moin Moin mein Alterchen.*“ Er holt drei große Krüge unter der Spüle hervor und beginnt mit seiner ihm eigenen Lässigkeit das Nekker-Bräu zu zapfen. „*Wie lebt es sich denn so als Held von Havena. Mit eurem Ruhm könnt ihr euch vor Avancen der Damen sicherlich kaum retten?*“ Er deutet mit dem bärtigen Kinn auf einen Tisch in der Ecke an dem einige junge Damen sitzen und sich kichernd wegdrehen als ihr in ihre Richtung schaut.

Gerion grinst, prostet in die Runden und setzt den Krug an. "*Ja, Berühmtheit macht das eine oder andere Jahrzehnt ungeschehen, ha! Was gibt es Neues in der Unterstadt? So langsam rosten meine alten Knochen ein. Ich glaube, ich werde mich bald wieder auf Aves Weg machen und anderen Ecken Aventuriens einen Besuch abstatten.*"

Baduin lächelt nur leicht, fast unmerklich, doch süffisant und bemerkt: "*Die Aufmerksamkeit des Weibsvolkes ist in der Tat angenehm, auch wenn sie mich etwas von meinen ... Studien ... ablenkt. Wohin zieht es euch, Gerion?*"

Gerions Grinsen weicht einem nachdenklichen Ausdruck. "*Ich bin seit Jahren auf der Suche nach dem Sinn der Schriftrolle, die mir der Weltensehende gab. Ich habe im Norden die Runen studiert, aber nichts Vergleichbares gefunden. Daher werde ich meine Suche im Süden fortsetzen. Was habt ihr vor, wollt ihr in Havena alt und grau werden - ich meine älter und grauer?*" Gerions Grinsen kehrte wieder zurück.

"*Älter und grauer, Gerion? Ihr müsst euch selbst meinen!*" lacht Baduin. „*So schön die Stadt mit ihrem Hafen und der frischen Brise auch ist - alt und grau werden möchte ich hier bestimmt nicht. Es gibt noch vieles zu lernen und zu entdecken!*“ Nach einer kurzen Pause fügt er hinzu: „*Die Schriftrolle, die ihr erwähntet, interessiert mich sehr. Habt ihr sie dabei? Dürfte ich sie einmal sehen?*"

Waern wird ebenfalls hellhörig und warnt die Helden: „*Na passt mir mal auf das ihr kein Bier auf eure Schriften verschüttet…“* und ungewöhnlich leise für den bärtigen Wirt fügt er hinzu während er in den Schankraum deutet: „*Mal unter uns Müllertöchtern... die meisten hier können nicht lesen oder schreiben und halten solche Schriftrollen für Hexenwerk und Magie, seit lieber vorsichtig wo ihr sowas auspackt.*“

Baduin lenkt ein und erwiedert "*Dann lasst es lieber gut sein. Wir können sie auch auf einem unserer Zimmer begutachten.*"

Wieder in seiner üblichen fröhlichen Lautstärke spricht Waern Gorgol an: „*Hey mein lieber Zwerg... der Humpen ist leer und ihr kein‘ Deut gesprächiger... darf ich nachschenken?*“

Waern schnappt sich ohne auf eine Antwort zu warten den Krug und füllt ihn erneut. An den Avis-Geweihten gewandt nimmt er die Rede wieder auf.

„*Zu eurer Frage zurück Herr Gerion, wenn ihr in die Unterstadt wollt um dem Rosten zu entgehen, habt ihr noch nicht viel Erfahrung mit Salzwasser gemacht.*“ Wieder lacht er schallend als er fortfährt: „*Aber in der Tat, dort tut sich einiges. Nicht mysteriöses oder so... nur der Lauf der Dinge. Nachdem die Nekker ihren Disput mit Havena beigelegt hatten, sind Sie scheinbar offener für den Handel geworden.*

*Ybalio ist jetzt sowas wie ein Kontor.*

*Om.. Handel würde ich es nicht nennen aber sie versuchen nun viele Dinge der menschlichen Stadt einzutauschen und für sich zu gewinnen. Sie tauschen was sie halt so haben.*“

Er kräuselt die buschigen Augenbrauen und kommt zu dem Schluss: „*Es wird der Efferdkirche nicht gefallen, dass jeder kleine Wicht, der weiß wie man ein Ruderboot führt bald seinen eigenen Gwen Petryl Stein besitzt. Inflation macht auch vor dem Glauben an die 12 nicht halt.*“

Der Zwerg hebt seinen Kopf und schaut sich um: "*Damit ich wirklich gesprächig werde fehlen noch einige Humpen von diesem köstlichen Gebräu! Nach der letzten unspannenden Woche hebt das Wiedersehen mit meinen Gefährten meine Laune aber doch stark an!*" Der Zwerg versucht in Richtung von Gerion und Baduin zu lächeln und zeigt dabei seine nicht mehr ganz ansehnlichen Zähne.

Einige der Damen die immer noch kichernd zu den Helden herübersehen, erblicken ebenfalls die Zähne des Zwerges und verstummen. Sie rücken dann doch etwas ab. Eine von Ihnen hebt den Arm und verlangt die Rechnung.

Baduin seufzt: "*Dann werde ich heute Abend wohl doch eher früh zu Bett gehen... oooder noch einen Humpen von Waerns köstlichem Nekker-Bräu trinken!*" Man merkt ihm an, dass er inzwischen leicht angesäuselt ist.

Gerion blickt geistesabwesend den Damen hinterher und malt gedankenverloren Runen in die Bierlachen auf dem Tresen : ԲՎՖԾ und murmelt "*Die Aufgabe klang damals so einfach, nur ein paar Zeilen entziffern, ein wenig die Welt sehen, hmm*" während er die Runen wieder wegwischt „*Ich werde wohl noch eine Runde über den Damm gehen und einen Blick auf die Unterstadt werfen. Vielleicht werden meine Gedanken dann ein wenig klarer...*“

An seine Kampfgefährten gewandt ergänzt er:

"*Ich glaube, wir könnten alle ein wenig frische Meeresluft vertragen, was meint ihr?*"

Auch Waerns Nekker-Bräu wird , den 12 seis gedankt, nicht durch die Haut aufgenommen, somit bleibt Gerions Sinnen über der Bierlache ohne Konsequenzen, allerdings haben alle schon zwei Humpen des bläulich schimmernden Bieres getrunken aber nicht alle sind so trinkfest wie ein Zwerg.

Gerion: Roll 'Zechen (4)': KL(15/12), KO(6/13), KK(14/14), -> FP: 1 = QS:1

Balduin: Roll 'Zechen (0)': KL(3/15), KO(6/10), KK(12/10), failed

Gerion ist schon viel herumgekommen und dabei auch in der ein oder anderen Taverne versackt. Er kann schon gut einschätzen, wann es Zeit für ihn wird das Glas stehen zu lassen. Balduin hingegen hat seinen Humpen doch einmal zu viel geleert.

Während das Bier nur Gerions Fingerspitzen gefärbt hat, schein Baduin auch darüber hinaus etwas blau zu sein. Leicht wankend schiebt er den Barhocker nach hinten. Dabei ist er leider etwas unkoordiniert und der Hocker fällt zu Boden und stößt eine der jungen Damen am Knie an. Darüber ist diese so erbost, dass sie alle anderen noch verblieben Frauen am Tisch mit sich zieht und die Lokalität verlässt.

Bulduin: Roll 'Sinnesschärfe(2)': KL(18/15 [Mod:-1]), IN(8/14 [Mod:-1]), IN(16/14 [Mod:-1]), failed

Gerion: Roll 'Sinnesschärfe(8)': KL(20/12 [Mod:-1]), IN(1/15 [Mod:-1]), IN(19/15 [Mod:-1]), failed

Gorgol: Roll 'Sinnesschärfe(4)': KL(8/10), IN(3/14), IN(11/14), -> FP: 4 = QS:2

Gorgol schaut sinnend den Damen hinterher. Die Kleine ganz links hat einen knackigen Hintern, leider fehlt ihr der Damenbart auf den der Zwerg so steht. Doch als die erste in der Reihe die Tür nach draußen öffnet, stolpert sie leicht nach hinten und die Tür kommt ihr entgegengeweht. (QS 1) Es passiert nichts weiter da eine Freundin sie auffängt und die Damen verlassen die Schatzinsel. Allerdings fällt Gorgol noch auf, dass die Rocksäume sich in der absolut windstillen Abendluft nicht bewegen, während die Frauen sich vor der geöffneten Tür sammeln. (QS 2) Was hat also die Tür aufgedrückt?

"Was meint ihr - Zwerg, begleitet ihr uns durch eine frische Brise?" Möchte Gerion von seinen Kameraden wissen und dieser erwidert: „Gerne, aber bitte nicht so nah am Wasser, ich möchte nicht wieder in diese grässliche Brühe fallen. Ich trinke nur noch schnell das hier aus.“ Er hält einen fast leeren Humpen hoch und stürzt ihn danach in sich hinein.

Nachdem Gorgol sich den bläulichen Schaum gewischt hat, verlassen die drei Helden die Schatzinsel. Siona zwinkert ihnen zum Abschied zu und Waern stimmt ein Lied an "Auf die Helden Havenas, in wind und Sturm, ob Wüsten trocken, regen nass, Höllen tief oder aufm höchsten Turm, ... 🎼" doch die Helden hören ihn schon gar nicht mehr als die Tür hinter ihnen ins Schloss fällt.

Wie der Zwerg schon festgestellt hat, liegt Havena wie eh und je in einer trüben Nebelsuppe. Schwer hängt der Dunst in der Luft und scheint sich nicht zu bewegen. Im Westen leuchtet, wie seit einigen Wochen schon, "Der Große" an der Spitze des Efferdtempels. Jener riesige Gwen Petryl, den Ihr den Anhängern des Dunklen entrissen hattet. Durch den Nebel zeigt er sich auf diese Entfernung nur wie ein blauer diffuser Schein. Ihr und ganz Havena habt euch an den Anblick gewöhnt. Aber irgendetwas stört euch heute. Der Nebel ist anders.

Balduin: Roll 'Sinnesschärfe(2)': KL(8/15), IN(7/14), IN(9/14), -> FP: 2 = QS:1

Gerion: Roll 'Sinnesschärfe(8)': KL(11/12), IN(13/15), IN(17/15), -> FP: 6 = QS:2

"Oh Mann, was für eine Suppe, vielleicht ist das doch keine so gute Idee ... Vielleicht ziehe ich noch ein wenig weiter in den Süden, dort soll es warm und trocken sein." Gibt Gerion an Baduin gewandt zu verstehen.

"Das mag mir nicht gefallen... Wir hatten schon Erfahrungen mit 'anderem' Nebel." Antwortet ihm der Magier.

Gerion, der durch seine Farbenblindheit gelernt hat, besonders auf die Nuancen von Helligkeit zu achten, fällt auf, dass im Westen zwar der Große leuchtet, aber weiter rechts davon, also ungefähr West-Nord-West leuchtet noch etwas anderes. Schwächer zwar aber dafür nicht so stetig, es scheint in Bewegung zu sein. Baduin folgt Gerions Blick und sieht nun auch, dass sich der Nebel über Unterfluren in ein leichtes Wechselspiel aus Gelb, Orang-Rot und Violet verfärbt hat.

„Hmm , das gefällt mir irgendwie nicht, seht ihr das auch?" Gerion zeigt in Richtung des Leuchtens. " Entweder brennt dort ein Schiff, oder etwas seltsameres geht dort vor sich. Ich denke, die "Helden von Havena" sollten sich das mal näher ansehen, was meint ihr?"

"Ich sehe es auch. Das kann sicherlich nichts gutes bedeuten." Antwortet Baduin un schweigt einen Moment\* "Sehen wir es uns an!"

Die Gruppe setzt sich in Bewegung. Der dichte Nebel schluckt die meisten Geräusche und auch Lichter in der Ferne sind nur als diffuse Erscheinungen zu erahnen. Doch je näher man der Prinzessin-Emer-Brücke kommt umso deutlicher wird, dass es in Unterfluren brennt. Baduin erkennt eindeutig die typischen Bewegungen der Flammen. Seltsam ist nur, dass ab und zu auch violette, grüne oder gar schwarze Flammen aufzüngeln und vergehen. Jetzt kommen auch die ersten Passanten über die Brücke gerannt. Eine junge Frau läuft "Feuer! Feuer!" schreiend an euch vorbei. Gorgol schaut ihr nach, erkennt den Po und denkt sich, "war das die Kleine von vorhin? Hatte sie jetzt doch einen Damenbart?"

Gerion wird nervöser und fragt "Balduin, was sagen eure besonderen Sinne? Mir scheint das kein normales Feuer zu sein.". Er fängt an schneller in Richtung der Brücke zu laufen und ruft einen der entgegenkommenden Passanten an : "Was ist geschehen, was habt ihr gesehen?".

Zwei ältere Männer und ein junges Mädchen kommen an euch vorbeigelaufen. Ihr scheinen ihre Sachen viel zu groß zu sein, während die Kleidung der Männer an allen Ecken spannt und reißt. Das Mädchen antwortet mit der Stimme einer gestandenen Frau: "Die Apotheke, sie brennt. Es gab eine Explosion. Es geschehen seltsame Dinge. Bringt euch in Sicherheit!" Einer der Männer beginnt zu weinen "Mama.. ich habe Angst...". Das Mädchen nimmt die Männer an die Hand und läuft schneller.

„Habt ihr das gesehen? Was geht hier vor? Balduin, ist das Magie, Alchemie oder Hexerei?“ möchte Gerion wissen.