



# Wege aus der Stadt

Das Nostrianer Tor  
von Andreas Michaelis

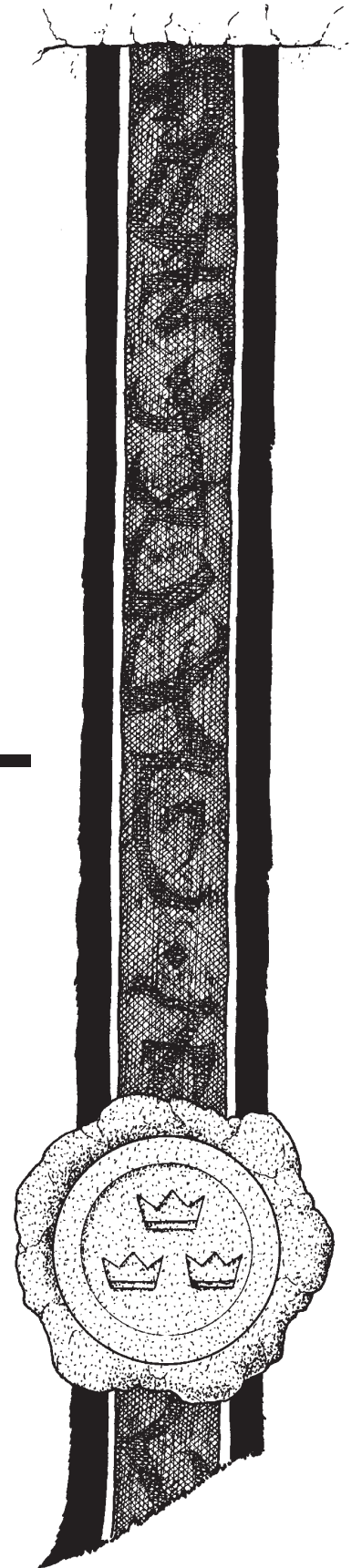
---

“Du glaubst gar nicht, wie sehr ich lachen mußte, als diese Schneider und Tischler mit ihren Hellebarden durch die Straßen liefen und die Mauer am Nostrianer Tor besetzten. Zunächst sah alles sehr geordnet aus, doch als dann die Zunftführer der Schneider andere Befehle ausgaben als die der Tischler, war das Durcheinander groß.

Die beiden Trupps rannten aufeinander zu und prallten zusammen. Da purzelten sie hin mit ihren blankgeputzten Helmen, und einige Hellebarden brachen. Neue Befehle wurden gerufen, die das Chaos nur noch vergrößerten. Schließlich gingen die Schneider auf die Tischler los, die sich wacker zu wehren wußten. Alle Befehle verhallten.

Endlich gingen die Gardisten zwischen die Streitenden und brachten Ordnung in den Haufen ... ”

(Aus Brief eines Reisenden, 23 Hall)





Wer sich der Stadt am Großen Fluß von Land her nähert, dem wird schon bald die gewaltige Stadtmauer auffallen, die an einigen Stellen an die zwölf Schritt hoch ist und somit zu einem schwer zu erklimmenden Hindernis wird. So bleibt dem Wanderer nur, Havena durch eines der Tore zu betreten, von denen es - abgesehen von den Wassertoren - vier gibt: Das Nostrianer -, das Nord-, das Garethher - und das Südtor.

Während der Verkehr durch das Nord- und das Garethher Tor sehr lebhaft ist, kommen durch die anderen beiden eher Bauern oder Fischer in die Stadt, die in Dörfern der Umgebung wohnen. Dementsprechend sind die Kontrollen der Passanten dort durchaus lasch. Meistens haben die Soldaten wenig Lust, sich mit den Bauern herumzuzergern, weshalb sie sie durchwinken.

Besonders der Dienst am Nostrianer Tor wird bei den Gardisten als Strafe empfunden, was verschiedene Gründe hat. Zum einen ist die Sergeantin Dhaina Ghuinistin, welche die Befehlsgewalt am Tor hat, eine recht jungen Soldatin, die erst vor einigen Jahren von der Kriegerakademie kam. Sie steckt voller Ehrgeiz und fordert von ihren Leuten unbedingten Einsatzwillen. Zum anderen ist am Nostrianer Tor wirklich selten etwas los. Der Weg, der hier aus der Stadt führt, endet schon bald in dem kleinen Ort Duhnhus und wird kaum benutzt. Nicht vergessen sollte man, daß der Dienst am Nostrianer Tor 12 Stunden dauert, in denen die Soldaten auch Streifengänge durch das Stadtviertel Marschen machen müssen, da das Tor für diesen Teil der Stadt auch als Wachgebäude dient.



## Das Gebäude

Bei dem Nostrianer Tor handelt es sich um einen wehrhaften Steinbau, der bald nach dem Großen Beben errichtet wurde. Die beiden dachlosen Türme haben eine Höhe von 15 Schritt und das Bauwerk dazwischen ist etwa 13 Schritt hoch.

Von außen fallen besonders die weit ausladenden Pechnasen auf, die allesamt irgendwelche unbekannte Monster darstellen. Direkt am Tor, befindet sich ein Fahnenmast, an dem tagsüber das havenische Banner weht. Daneben steht ein großer Stein, in den vor vielen Jahren ein Steinmetz folgende Botschaft eingemeißelt hat:

*"Besucher dieser Stadt wysset,  
Efferd, der Meergott schytzet Havena.  
All gotteslesterlich Alchimie und Zauberei  
seyn hier nicht geduldet und wyrdet schwer  
bestrafet."*

Ansonsten ist das Nostrianer Tor auffallend schmucklos.

## Ebene 1

Die unterste Ebene des Nostrianer Tores wird tagtäglich von den Soldaten der Stadtgarde genutzt. Hier befindet sich das vier Schritt hohe und dreienhalb Schritt breite Tor, das mit der Abenddämmerung geschlossen wird und bis zum nächsten Morgen auch nicht mehr geöffnet wird. Das Tor zur Stadt hin wird nur zu Übungszwecken und bei Angriffen auf die Stadt geschlossen.

### 1.1 Kontrollbereich

Reisende und Bauern, die in die Stadt hinein oder sie verlassen wollen, werden manchmal in diesem Bereich des Tores kontrolliert. Bei ankommenden Fremden werden schon einmal die Taschen nach verbotenen Gegenständen (zum Beispiel offensichtlich magische Artefakte) durchsucht, aber für gewöhnlich wird hier jeder höchsten einmal ganz genau betrachtet.

Dies kann ganz anders sein, wenn Dhaina Ghuinistin anwesend ist. In diesem Fall sind die untersuchenden Soldaten auffallend pingelig und nehmen ihre Aufgabe sehr ernst.

Tagsüber steht hier immer mindestens ein Gardist und beobachtet die Straße nach Duhnhus oder die in die Stadt hinein.

### 1.2 Wachstube

Dieser große Raum, in den durch einige Schießscharten Licht fällt, dient den Gardisten Tag und Nacht als Aufenthaltsraum. Die Betten sind für die Nachtwache und werden abwechselnd benutzt. In einem Schrank liegen Helme und Waffen.

Am Tag steht die Tür zum Kontrollbereich ständig offen, so daß die Soldaten immer genau sehen können, ob jemand kommt.

### 1.3 Treppenaufgang

Lediglich die Sergeantin trägt einen Schlüssel zur Tür zum Treppenaufgang. Sie gibt ihn für die Nacht an den diensthabenden Unteroffizier weiter. Ein weiterer Schlüssel befindet sich in der Garnison und dient als Reserve.

Die enge Wendeltreppe besteht aus steinernen Stufen, die ständig sauber gehalten werden.

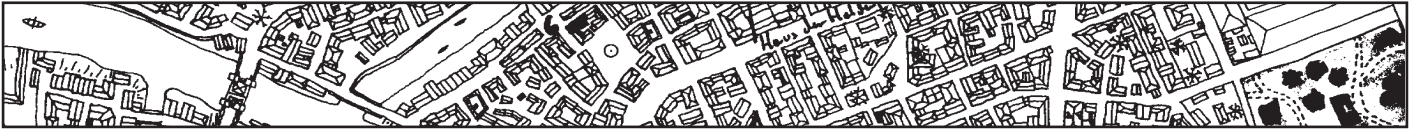
### 1.4 Büro

"Garnisonsaußenstelle Marschen" steht auf einem Schild, das an der Tür zu diesem Raum angebracht wurde. Sie führt in ein kleines Büro, in dem Dhaina ihre Aufgaben erledigt. Hierher kommen auch besorgte Bürger des angrenzenden Stadtviertels, wenn sie sich Hilfe von der Garde erhoffen.

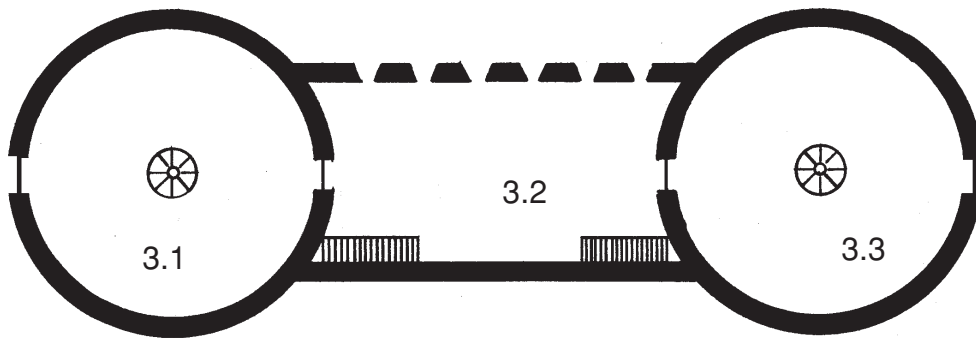
An Einrichtungsgegenständen findet man hier einen wuchtigen Schreibtisch, drei Stühle, einen Schrank, der neben Schreibunterlagen auch persönliche Dinge der Sergeantin beinhaltet, und ein zusammengeklapptes Feldbett. An der Wand hinter dem Schreibtisch hängt ein Bild von König Cuanu Ui Bennain.

### 1.5 Verteidigungsraum

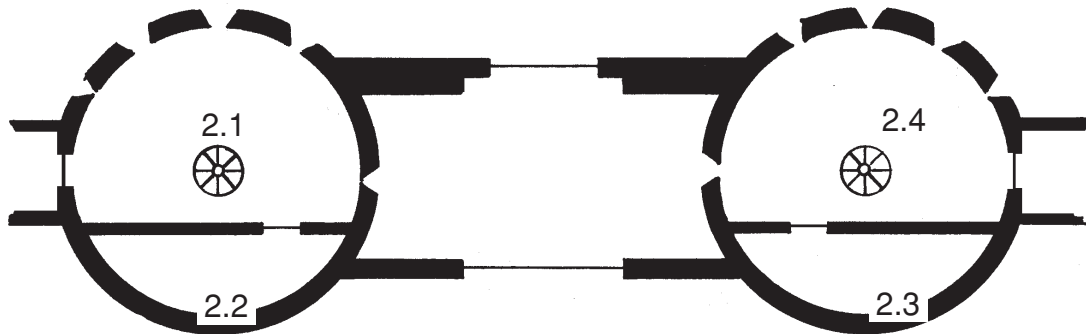
In einigen Ständern stehen Armbrüste und daran hängen Köcher mit Bolzen. Die Waffen werden in regelmäßigen Abständen gepflegt. Manchmal können Leute, die das



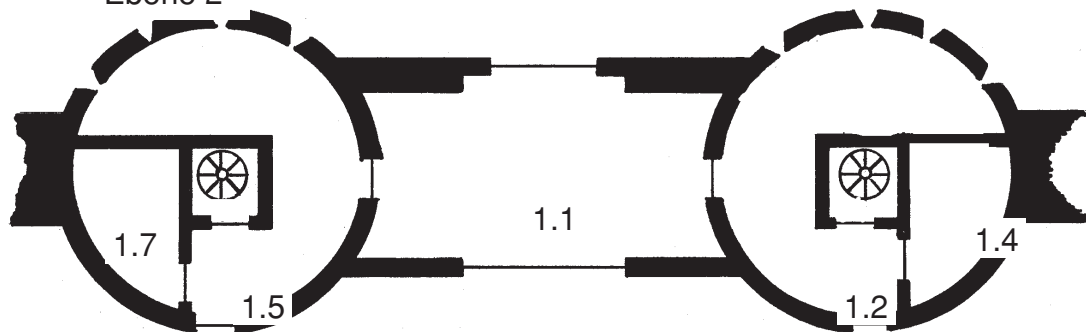
# Das Nostrianer Tor



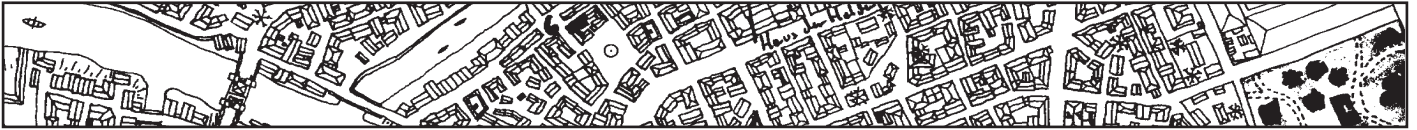
Ebene 3



Ebene 2



Ebene 1



Tor passieren, die Gardisten genau bei dieser Pflege beobachten. In der Regel machen sie dann kein besonders freundliches Gesicht und freuen sich über jeden Passanten, den man kontrollieren kann.

## 1.6 Treppenaufgang

Dieser Aufgang ist eine exakte Kopie des Raumes 1.3.

## 1.7 Zelle

Da das Tor auch als Außenstelle der Garnison dient, gibt es hier eine Arrestzelle für Missetäter. Sie ist mit Stroh ausgelegt und enthält sonst keine Einrichtung.

## Ebene 2

Diese Ebene und der restliche Teil des Tores kommen nur bei Übungen und im Kriegsfall zum Einsatz. Alle Räume werden regelmäßig geputzt.

## 2.1/2.4 Verteidigungsräume

Mittels einer Wendeltreppe gelangt man von der ersten Ebene in diese Verteidigungsräume, in denen Waffenständer stehen, in denen sich in erster Linie Armbrüste und Bolzen befinden. Von hier aus gelangt man durch schwere, eisenbeschlagene Türen in das Innere der Stadtmauer.

## 2.2/2.3 Lagerräume

In diesen Räumen wird in großen Fässern Pech gelagert. Die Türen sind nicht verschlossen.



## Ebene 3

### 3.1/3.3 Schmelzräume

Hier kann in großen Kupferkesseln das gelagerte Pech zum Kochen gebracht werden. Im Boden befinden sich Rinnen, die zu den Pechnasen führen. An den Wänden ist fein säuberlich Brennholz gestapelt. Von hier aus läßt sich durch stabile Türen die Mauerkrone erreichen. Schlüssel dafür befinden sich in der Garnison, im Besitz der Sergeantin Dhaina Ghuinistin und in der Obhut der Schneider- und der Tischlerzunft.

### 3.2 Verteidigungsplattform

Von hier aus führen zwei Treppen auf die oberen Turmplattformen. Aus den Schmelzräumen kommen einige Rinnen, die zu den Pechnasen und zu Löchern im Boden der Plattform führen.

## Ebene 4

Die oberste Ebene besteht lediglich aus den beiden Turmplattformen, die von hohen Zinnen umsäumt werden. An einigen Ständern können bei Bedarf schwere Schiffsgeschütze (siehe Die Seefahrt des Schwarzen Auges) befestigt werden.

## Die Personen

Die Gardisten, die ihren Dienst am Nostrianer Tor versehen wechseln fast täglich, so daß es selten vorkommt, daß ein Reisender innerhalb einer Woche mehrmals auf den selben Soldaten trifft.

Wir überlassen es deshalb der Phantasie des Spielleiter, einige Gardisten zum Leben zu erwecken, die hier gelangweilt die Stunden abreißen.

Tag wie Nacht sind am Nostrianer Tor neben der Sergeantin sechs Gardisten stationiert, die neben dem normalen Wachdienst auch Streifengänge machen müssen. Jeweils zwei Soldaten patrouillieren am Tag abwechselnd durch das Stadtviertel Marschen, manchmal auch vier. In

der Nacht sind drei Gardisten wach, von denen einer Tordienst hat, während die beiden anderen auf der Stadtmauer auf Patrouille gehen.

Die Soldaten haben für alle Situationen genaue Anweisungen, die auch ordnungsgemäß befolgt werden, wenn die Sergeantin anwesend ist. Ansonsten kann eine kleine finanzielle Unterstützung einen Gardisten am Nostrianer Tor schon einmal davon überzeugen, gegen diese Anweisungen zu handeln. Dann wird das Tor auch schon mal in der Nacht geöffnet.

## Die Stadtmauer

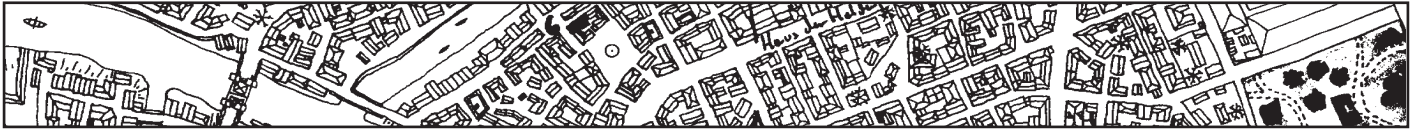
Durch das Nostrianer Tor kann man nicht nur die albernische Hauptstadt betreten, es stellt auch die Grenze zwischen zwei Verteidigungsbereichen dar. Während der östliche Teil der Mauer von der Schneiderzunft im Falle eines Angriffes zu besetzen ist, muß den westlichen die Zunft der Tischler verteidigen.

Damit dies im Ernstfall auch reibungslos abläuft, üben beide Zünfte zweimal im Jahre für sich und einmal zusammen den Angriff auf Havena, wobei es eigentlich immer zu einem chaotischen Durcheinander kommt. Nicht selten kommt es bei solchen gemeinsamen Übungen zu Handgemengen zwischen den beiden Zünften, so daß Dhaina Ghuinistin und ihre Gardisten beschwichtigend eingreifen müssen.

Die Stadtmauer kann sowohl auf der Krone als auch im Inneren von den Verteidigern besetzt werden, wobei ihnen Armbrüste zur Verfügung stehen, die darin aufbewahrt werden.

## Die Straße nach Duhnhus

Duhnhus ist ein kleiner Vorort von Havena, in dem die Straße, die wohl ursprünglich einmal nach Nostria führen sollte, abrupt endet. Mehr über diesen Ort erfährt der treue DLH Leser im Letzten Helden 30.



## Dhaina Ghuinistin, Sergeantin der Stadtwache

Dhainas Familie fiel es nicht leicht, dem Mädchen die Ausbildung an der havener Kriegerakademie "Rondras Ehre" zu bezahlen, und so manche Entbehrungen begleiteten die jahrelange Schulung. Dhaina dankte ihren Eltern damit, daß sie versuchte, in allem die beste zu sein, was schließlich dazu führte, daß sie gleich nach der Akademie eine Anstellung bei der Stadtgarde bekam. Doch hier endeten ihre Bestrebungen nicht. Schnell fand sie Gefallen in den Augen des Hauptmanns Bard Cheannard, der schließlich auch für ihre Beförderung innerhalb der Garde sorgte.

Mit ihrer Ernennung zur Sergeantin war dann vor einem Jahr auch eine Versetzung in das Nostrianer Tor verbunden. Während viele Gardisten den Dienst an diesem Tor als Strafe betrachten, empfand sie diese Versetzung als Ehre. Schnell richtete sie sich in dem kleinen Wachbüro ein und schon bald kannte ein jeder im Stadtviertel Marschen die junge Frau, die ab und an durch die Straßen geht, um sich die Sorgen der Leute anzuhören.

Ein nicht ganz so schönes Erlebnis war Dhainas erste große Liebe zu einem anderen Schüler der Kriegerakademie. Lange Zeit waren sie und der junge Wendro ein Liebespaar, daß in der ganzen Akademie bekannt war. Ein jeder hätte wetten wollen, daß die beiden einmal heiraten würden, doch alle haben sich getäuscht. Als Sohn eines Freiherrn konnte Wendro es sich nicht leisten, eine bürgerliche zu heiraten, und so ließ er die junge Kriegerin mit Beendigung der Ausbildung fallen. Dhaina hat nie erfahren, ob er dies aus eigenen Antrieb oder auf Drängen seiner Eltern getan hat. Seitdem hat sie ihn allerdings nicht wieder gesehen.

Dhaina ist vorsichtig geworden, wenn Männer ihr den Hof machen. Die Trennung von Wendro war eine zu herbe Enttäuschung, so daß sie sich augenblicklich nicht vorstellen kann, in naher Zukunft zu heiraten.

Und so versieht die Sergeantin Tag für Tag ihren Dienst am Nostrianer Tor, wobei sie noch oft an die schönen Stunden mit Wendro denkt.



MU:	13	AG:	2	MR:	9
KL:	12	RA:	2	LE:	73
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	11	TA:	2	KE:	-
FF:	14	JZ:	3	AT:	15
GE:	12	NG:	5	PA:	13
KK:	14	GG:	3		

Stufe: 8

Haarfarbe: dunkelblond

Alter: 25 Jahre

Größe: 1,66

Augenfarbe: blau

Waffe: Schwert

*Herausragende Talente:* Menschenkenntnis 11, Rechnen 12, Lesen/Schreiben 13, Staatskunde 10, Gassenwissen 14