

25 Jahre



Rückkehr einer Legende



Neuaufgabe auf [www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de)



Magazin für Fantasy-Rollenspieler

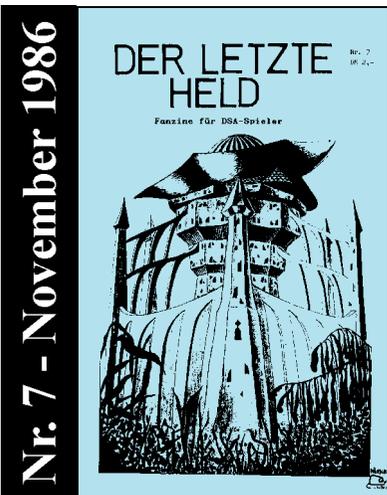
48

Der Smaragdaler  
Teil 7 der Münzkampagne  
Feenbalz-Erweiterung





## Der Letzte Held - Frühe Jahre

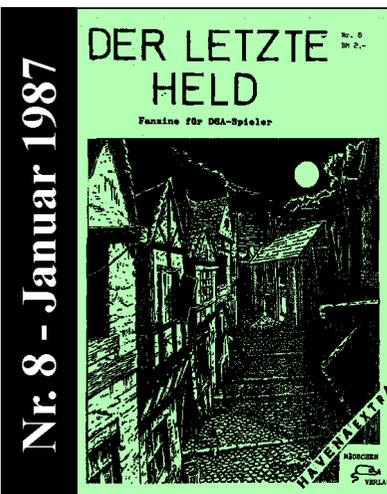


**Inhalt:**

*Die Gruft des Magiers - Gruppenabenteuer*  
 Die Druiden  
 Talente  
 Die Geweihten des Boron  
 Magieecke - Geisterbeschwörungen  
 Der lange Weg (Story)  
 Das Bordell der Valeria Mardov  
 Der Künstler Pavendiek Pruntzel  
 Jahresrückblick  
 Rollenspieler Brutal

**Autoren:**  
 Gerd Böder, Carsten Gillner, Frank Jäger,  
 Andreas Michaelis

Startauflage: ca. 30 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-



**Inhalt:**

*Mord in Havena - Gruppenabenteuer*  
*Schatzsuche - Gruppenabenteuer*  
 Gasthaus Walfisch  
 Havena - Religion und Glaube  
 Carlusias Kräuterladen  
 Motivsuche - Story  
 Das Fürstentum Albernia  
 Havenas Außenhandel  
 Rollenspieler Brutal

**Autoren:**  
 Gerd Böder, Carsten Gillner, Frank Jäger,  
 Andreas Michaelis

Startauflage: ca. 50 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-

Als Download unter [www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de)

## DLH Havena-Ergänzungen 2 Licht und Schatten

erweiterte und überarbeitete Ausgabe 2005

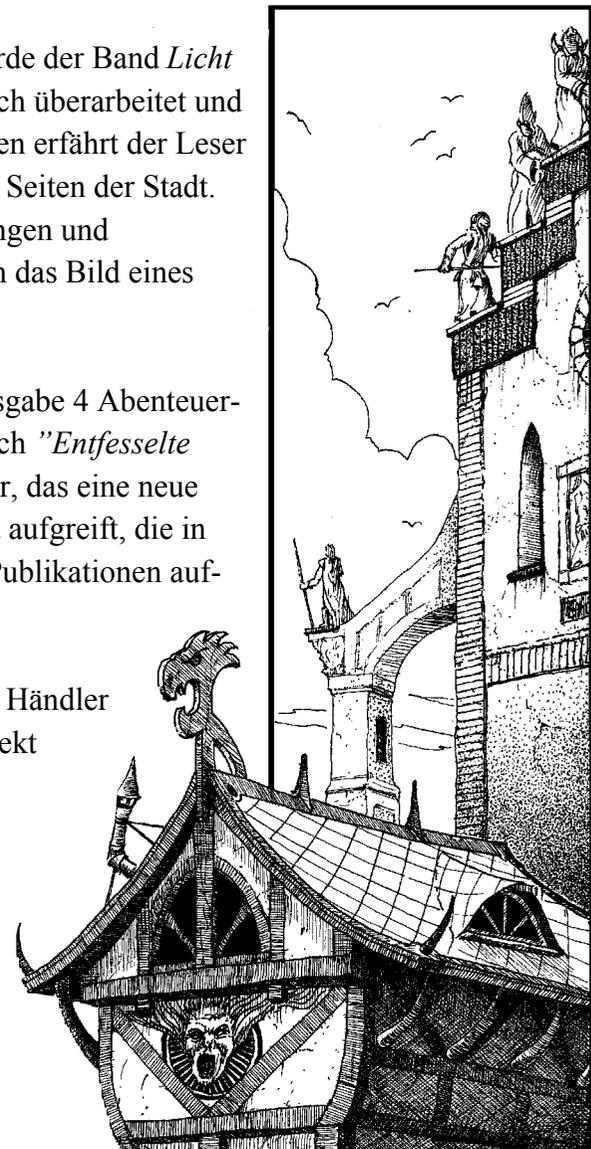
Nach vielen Jahren wurde der Band *Licht und Schatten* nun endlich überarbeitet und erweitert. Auf 124 Seiten erfährt der Leser etwas über die dunklen Seiten der Stadt. Zahlreiche Beschreibungen und Gebäudepläne zeichnen das Bild eines mysteriösen Havenas.

Dazu liefert die Neuauflage 4 Abenteuer-Szenarien. Darunter auch "Entfesselte Geister", ein Abenteuer, das eine neue Geschichte aus Havena aufgreift, die in den nächsten Havena-Publikationen aufgegriffen werden wird.

Ab Oktober 2005 beim Händler des Vertrauens oder direkt beim

Drachenland-Verlag  
 Amselweg 12  
 51503 Rösrath

[www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de)





Taverne "Zur Lieblichen Rahja" ein. Nergel bedient hinter der Theke, wo er auch ein Kurzschwert für den Notfall bereithält.  
Mu: 12; KL: 10; CH: 9; GE: 14; KK: 11; KO: 15;  
ZT: 9; LE: 48; AT: 13; PA: 11; AU: 59

Oligane Nimborod, die Frau von Nergel, ist Anfang der Vierzig, was man ihr auch ansieht, denn eine Schönheit wie einst ist sie nicht mehr. Sie ist sehr fleißig und eine fantastische Köchin. Da sie die Tochter eines Fischers aus Havena ist, kann sie besonders gut Fischgerichte zubereiten. Der normale Gast wird Oligane nicht zu Gesicht bekommen, da sie durchgehend in der Küche ist.

Mu: 10; KL: 12; CH: 11; GE: 12; KK: 10; KO: 9;  
ZT: 8; LE: 44; AT: 11; PA: 12; AU: 54

Silnar Nimborod, die ältere Tochter von Nergel, bedient mit ihrer zwei Jahre jüngeren Schwester Silmir die Gäste. Dies ist sicherlich auch ein Grund für den relativ guten Besuch der Taverne. Silnar ist eine außerordentliche Schönheit und sich ihres Aussehens völlig bewußt. Sie setzt ihr Äußeres bewußt ein, um fehlende innere Qualitäten zu verdecken, was ihr auch meist gut gelingt. Ihr Ziel ist es, an den Fürstenhof zu kommen. Um dies zu erreichen ist ihr jedes einigermaßen legale Mittel recht. Liebe ist für sie eine Gefühlsverirrung, doch genießt sie es, Männer mit ihren Körper zu reizen, ihnen Mut zu machen, um sie schließlich abblitzen zu lassen. Allerdings muß sie vorsichtig sein, da ihr Vater feste Moralvorstellungen hat und so etwas nicht dulden würde. Sie ist die einzige in der Familie, die nicht an Travia sondern an Rahja glaubt.

Mu: 9; KL: 10; CH: 13; GE: 8; KK: 6; KO: 10;  
ZT: 11; LE: 34; AT: 10; PA: 8; AU: 40

Silmir Nimborod, die 15 jährige Tochter von Nergel, hat die Klugheit und den Fleiß der Mutter geerbt. Im Gegensatz zu ihrer Schwester Silnar ist sie ein richtiges Mauerblümchen. Sie liebt die Ruhe und verabscheut den Lärm in der Schankstube und das Treiben in der Stadt. Sie würde am liebsten auf einem Bauernhof leben, doch aus Liebe zu ihrer Familie erledigt sie anstandslos ihre Arbeit, oft auch die ihrer Schwester.

Mu: 8; KL: 12; CH: 10; GE: 12; KK: 8; KO: 11;  
ZT: 9; LE: 39; AT: 10; PA: 10; AU: 47

Gerd Böder



# Vorwort

Es ist wieder soweit...

Je weniger Freizeit man so hat, desto weniger kommt man zu den Dingen, die einem eigentlich Freude bereiten. DER LETZTE HELD macht mir auch nach über 25 Jahren immer noch Spaß. Manchmal wünschte ich mir, ich würde noch studieren und eine Menge Zeit für dieses Heft haben. Nun ja, dem ist nicht so.

Aber auch mit wenig Zeit kann ein Heft fertig werden. Nur dauert es dann ein wenig länger - 2 Jahre. Ja, und nun ist es wieder soweit. Nummer 48 liegt vor.

Zum einen bietet es den Abenteurerfreunden den 7. Teil der Münzkampagne, der diesmal ein wenig überraschend endet. Ab der nächsten Ausgabe des Helden geht es dann auf neuen Pfaden weiter.

Zu diesem Heft gehört eine Beilage für das Kartenspiel Feenbalz, die euch neue Feendamen bietet. Höchste Zeit, Feenbalz wieder einmal aus dem Regal zu holen.

Einen weiteren großen Block machen verschiedene Spielebesprechungen aus - Spieletipps.

Verzichten müsst ihr diesmal auf einen neuen Teil unserer Story. Mal sehen, vielleicht erscheint er im nächsten Heft. Ansonsten könnte es eine andere Überraschung geben.

Fertig! Zuklappen! Aufs nächste Heft warten ... !

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

# Inhalt

Der Letzte Held - Frühe Jahre 2  
... interessant - aber vergriffen

Vorwort/Inhalt 3  
... spannend

Der Smaragdtaler 4  
Teil 7 der Münzkampagne

Feenbalz 12  
Neue Regeln

Neu Efferdheim 14  
Schreiberin

DLH - Spieletipps 15  
• Die Verbotene Insel 16  
• Dominion - Reiche Ernte 17  
• Talisman 4. Edition 18  
• Catan - Das schnelle Kartenspiel 20

Aus dem Archiv 21  
Die erste Havena-Ergänzung  
Das Gasthaus "Zur lieblichen Rahja"

Impressum 19  
... unverändert gut

Beilage:

Neue Feendamen  
für Feenbalz  
Schachtel zu Basteln  
27 Karten zum Ausschneiden





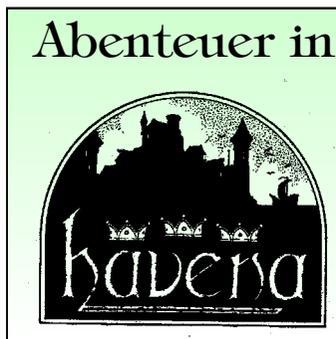
# Der Smaragdtaler

ein Abenteuer für 4-6 Helden  
Teil 7 der Münzkampagne  
von Andreas Michaelis

Es ist bereits einige Wochen her, dass die Helden von Ignor Junweigg in einige Geheimnisse eingeweiht wurden, die sie nur sehr schwer verstehen konnten. Doch in ihrem letzten Abenteuer hatten sie es tatsächlich mit den Wesen einer anderen Welt und einem finsternen Tor zu tun gehabt, dass von einer Bekannten verschlossen wurde. Also musste Ignor die Wahrheit gesagt haben.

Eines Morgens, als die Helden ihre Unterkunft trotz des Regens verlassen wollen, steht plötzlich ein kleines Mädchen vor ihnen und überreicht ihnen ein versiegeltes Schreiben von Ignor Junweigg, dem geheimnisvollen Patrizier. Nachdem sie der Kleinen einige Heller Trinkgeld gegeben haben, können sie sich daran machen, ihn zu lesen (siehe Handout auf der nächsten Seite).

Nun ist es Zeit, die erhaltenen Waffen und die Beutel mit dem seltsamen Pulver zu holen, um sich auf die Suche nach dem beschriebenen Ort zu machen (siehe auch Teil 6 der Kampagne - Drachenring der Angroschim).



## Die Suche beginnt

Mit dem Fürstengeschlecht sind natürlich die Bennains gemeint, die die Geschicke der Stadt und des Landes Alberrnia seit Generationen lenken. Bei den Schrecken des Vergangenen handelt es sich um die Gefahren der Unterstadt. Die Bewohner der Stadt haben bald nach der Großen Flut einen Damm aufgeschüttet, der die Stadtviertel Fischerort und Südhafen verbindet. Er soll die Kreaturen der Unterstadt daran hindern, ins Hafenbecken zu gelangen. Der Name dieses Gebäudes ist "Bennain-Damm". In der Regel wird er von den gewöhnlichen Bewohnern Havenas gemieden, denn zu viele Verbrechen sind dort schon geschehen. Doch sie kennen ihn alle, und jeder kann mindestens zwei schaurige Geschichten erzählen.

Sollten die Havena erfahrenen Helden nicht von allein darauf kommen, wohin sie sich wenden sollen, können sie sich nahezu überall erkundigen, man wird ihnen weiterhelfen. Es sollte auch kein Problem sein, dorthin zu



## Aus dem Archiv

Dies ist die erste jemals in einem LH erschienene Havena-Ergänzung. Zum Jubiläum "25 Jahre Havena im DLH" erscheint er noch mal im Original.

### Das Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja"

Dies ist der erste Teil einer Reihe von Berichten über Havena. In ihr soll in loser Folge über Häuser, Personen, Begebenheiten u.ä. berichtet werden. Den Anfang soll das Gasthaus "Zur Lieblichen Rahja" machen.

Dieses Haus gehört Ainarûth, die es von ihrem Bruder Mankhelek geerbt hat. Da ihr noch mehrere Kneipen gehören, kann sie sich nicht ständig in Havena aufhalten. Deshalb verpachtete sie die Kneipe an Nergel Nimborod der hier mit seiner Familie, Frau und zwei Töchtern, wohnt. Im Gasthaus, günstig an der Garethstraße gelegen, herrscht absolutes Verbot für Zwerge, was dazu führte, daß hier viele Leute anzutreffen sind, die die "Zwergeninvasion" stoppen wollen; zumeist allerdings nur mit dem Mund. Sollte ein Zwerg das Verbot auf einem Schild an der Tür übersehen und den Laden betreten, dürfte er mit vielen blauen Flecken und/oder einer Anzeige wegen Ruhestörung u.ä. rechnen. Zu Trinken gibt es hier alles, was man sich wünschen kann: Wein, Bier, Milch, Rum, Saft, usw. Feste Nahrung gibt es reichhaltig, allerdings kein Fleisch! Die Spezialität sind die Fischgerichte, allem voran der Tintenfisch à la Rahja.

Übernachtungsmöglichkeiten gibt es nicht. Im Obergeschoß wohnen Nergel Nimborod, seine Frau Oligane, seine Silnar und Silmir sowie Ainarûth, wenn sie in Havena verweilt. Außerdem gibt es zwei Gästezimmer für den Notfall.

Nergel Nimborod ist ein stämmiger aber sympathischer und freundlicher Mann Mitte der Vierzig. Nergel stammt aus Angbar. Sein Vater war ein armer Tischler, der ihm sein handwerkliches Geschick vererbte. Als sein Vater starb, er bekam hohes Fieber und konnte sich keinen Arzt leisten, schmuggelte Nergel sich als Blinder Passagier auf ein Schiff, um in der Ferne sein Glück zu suchen. In Havena lernte er die verwaiste Fischerstochter Oligane kennen und lieben und beschloß hier in dieser riesigen Stadt zu bleiben. Als Tischler verdiente er nicht schlecht, so daß er einiges gespart hatte als seine Tischlerei abbrannte. Mit dem Geld kaufte er sich in der neuen



Ok, das Kartenspiel von Siedler ist ja inzwischen ein alter Hut - nun gut, es ist gerade im letzten Jahr überarbeitet erneut erschienen. Doch was soll denn bitte das "Schnelle Kartenspiel" sein? Eines ist mal klar: es ist keine Erweiterung für irgendeine Siedler von Catan -Erscheinung. Es ist ganz und gar eigenständig.

Das schnelle Kartenspiel kommt mit 110 Karten daher, von denen allein die allseits bekannten Rohstoffe 67 ausmachen. Bei den restlichen handelt es überwiegend um Bauarten. Und dann gibt es da noch die Schicksalskarte.

Bevor gespielt werden kann, müssen die Karten gut durchsortiert und auf dem Tisch platziert werden: dann liegen da die Bauarten (Siedlungen, Straßen, Ritter und Stadtausbauten), ein Nachziehstapel, in dem sich die Rohstoffkarten befinden und fünf offen liegende Rohstoffe - der Markt. Nachdem jeder Spieler drei Karten vom Nachziehstapel bekommen hat, kann es losgehen.

In seiner Runde kann ein Spieler zunächst einmal tauschen - mit dem Markt, dem Nachziehstapel oder einem Mitspieler. Hat er dann die richtige Rohstoffkombination auf der Hand, kann gebaut werden. Zum Ende seines

Zuges zieht er dann zwei (oder vielleicht auch mehr) Karten und schon ist der nächste dran. Ziel ist es natürlich mithilfe der Bauarten an Siegpunkte zu kommen. Während das mit Siedlungen und Städten recht reibungslos funktioniert, muss man doch auf seine Ritter und Straßen aufpassen, denn beide Kartenarten sind sehr begrenzt. Will ein Spieler nämlich einen Ritter bauen, während keiner mehr auf dem Tisch liegt, bekommt er einen von seinem Nachbarn. Mit Siedlungen ist es ähnlich.

Das "schnelle" Kartenspiel dauert etwa 30 Minuten und hängt damit alle anderen Catan-Publikationen in Punkto Geschwindigkeit deutlich ab. Es macht auch wiederholt Spaß und kostet nicht sonderlich viel. Also, was sollte einen Spieler abhalten, es zu kaufen? Ich wüsste keinen Grund. Auch Catan-Neulinge werden ihren Spaß haben...

Die Siedler von Catan  
**Das schnelle Kartenspiel**  
2-4 Spieler ab 8 Jahren  
Autor: Klaus Teuber  
Verlag: Kosmos

DLH Wertung:



## Handout: Brief von Ignor Junweigg

*Meine lieben Freunde,*

*in den nächsten Tagen soll sich wieder ein Tor in unsere Stadt öffnen. Ihr könnt die Stelle finden, indem ihr folgendes Rätsel löst:*

*Sucht den Smaragdtaler, wo der starke Arm des Fürstengeschlechts die Schrecken des Vergangenen abwehrt.*

*Ihr müsst euch ein wenig beeilen, denn wenn ich richtig liege, wird sich das Tor heute um Mitternacht auftun.*

*Zum Verschließen des Tores müsst ihr das Pulver in den Schlund schütten. Sollte es sich nicht sofort schließen, nehmt eine zweite Dosis.*

*Wenn ihr erfolgreich gewesen seid, bringt mir bitte den Smaragdtaler. Er ist sehr wichtig.*

*Euer Freund  
Ignor Junweigg*



gelangen. Am einfachsten ist der Weg durch Fischerort, da man so nicht den langen Umweg über die Brücke (plus anfallenden Zöllen) gehen muss.

Natürlich kann der Spielleiter den Abenteurern auch ein paar falsche Spuren legen. Schließlich haben sie einen ganzen Tag Zeit, den Ort zu erreichen.

### In den Straßen:

„Der starke Arm des Fürstengeschlechts ist natürlich unsere Seeflotte, die im Kriegshafen vor Anker liegt. Aber bei Efferd, da werdet ihr nicht hinkommen. Die Wachen lassen da keinen rein. Nehmt ein Boot!“

### In einer Taverne:

„Die Schrecken des Vergangenen? Die lauern im Hungerturm.“

### Irgendwo:

„Der stärkste Arm des Fürstengeschlechts war unser aller Held Bard Chennard. Der hat die Schrecken aus dem alten Stadtpark vertrieben. Aber Bard ist tot...“

Sollten die Helden tatsächlich Hinweise benötigen, bietet sich der Hesindetempel mit seiner Bibliothek an. Jeder Geweihte wird das Rätsel spielend lösen können:

„Ihr müsst am Bennain-Damm suchen!“

Möchten die Abenteurer Informationen über den Smaragdtaler einholen, werden sie auch im Münzmuseum keine bekommen. In ganz Havena gibt es niemanden, der wüsste, was das sein könnte.

## Der Bennain-Damm

Schließlich werden sich die Helden den Bennain-Damm vornehmen. Schnell sind die Schwierigkeiten absehbar: der Damm ist gut 100 Schritt lang und somit recht unüberschaubar. In einer klaren Nacht mit vollem Madamal könnte man sicherlich etwas ausmachen, aber es wird den ganzen Tag regnen und es hört auch am Abend nicht auf.

Es ist Aufgabe der Abenteurer, sich eine Taktik zu ersinnen, die es ihnen ermöglicht, große Teile des Bauwerkes zu überblicken. Sicherlich werden Laternen eine Rolle spielen.

Während die Helden in der Dunkelheit warten, geschehen einige Dinge, die das Warten kurzweilig gestalten...

### Patrouille der Stadtwache

Recht bald nach Einbruch der Dunkelheit kommen zwei Gardisten über den Bennain-Damm. Benehmen sich die Helden irgendwie auffällig, werden sie angesprochen. Doch die Wachen gehen nicht einmal halbherzig vor. Auch sie sind vollkommen durchnässt und haben nichts anderes im Sinn, als wieder ins Trockene zu kommen. Sicherlich könnte auch ein Silbertaler hilfreich sein.

Lässt das Verhalten der Abenteurer bei den Gardisten Fragen offen, werden sie zu einem späteren Zeitpunkt mit weiteren Soldaten zurückkehren, um diese sehr pingelig zu klären.

### Eine Gruppe Schmuggler

Regnerische Nächte ohne Mond am Himmel sind wie gemacht für die, die die Unterstadt für



erfüllen gibt. Der Würfelwurf auf diesem Feld entfällt sodann.

**Talisman** - Die Katakomben erschienen seinerzeit als Talisman II. In dieser Erweiterung befindet sich ein neuer Spielplan, der über Eck an den normalen Spielplan angelegt werden kann. Über ein bestimmtes Feld können die Abenteurer dann die Katakomben betreten, wo zahlreiche Feinde aber auch große Reichtümer lauern. Wer mit dieser Extrakarte spielt, sollte auch ein wenig Extrazeit einplanen.

Die Frostmark ist dann wieder eine kleinere Erweiterung. Neben dem gewohnten Material hält sie die Bögen Alternatives Ende bereit. Mit ihnen geht es dann nicht mehr unbedingt darum, die Krone der Herrschaft zu erreichen.

Ein weiteres Spielbrett bringt dann Das Hochland. Auch dieses wird über Eck angelegt und kann über ein bestimmtes Feld betreten werden. Die Neuheiten dieser Erweiterung

ergeben sich durch das Betreten und Meistern des Hochlandes. Hier gibt es die mächtigen Reliktkarten zu erobern.

Meine vorerst letzte (kleine) Erweiterung ist Die Heilige Quelle. Mit ihr kommen die Belohnungskarten ins Spiel, die man erlangen kann, wenn man die Aufgabe des Hexenmeisters erfüllt hat.

Natürlich ist es denkbar, mit allen Erweiterungen gleichzeitig zu spielen, aber ob das klappt? Zumindest braucht man dazu einen recht großen Tisch, denn der Spielplan mit den beiden Extraplänen nimmt recht viel Platz in Anspruch.

Mit gefällt die 4. Edition von Talisman sehr, sehr gut. Allerdings war ich auch schon immer ein Talisman-Fan, der an keiner Erweiterung vorbeigehen konnte. Es bleibt abzuwarten, welche Erweiterungen noch über uns hereinbrechen - ich kann deren Erscheinen kaum erwarten.

DLH Wertung:



## Der Letzte Held 48 ,

Oktober 2011

Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag , Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Herausgeber & Redaktion:** Andreas Michaelis, Bautzenstraße 45, 38124 Braunschweig, andymichaelis@arcor.de; **Illustrationen:** Andreas Mätzing; **Karten:** Andreas Michaelis; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder

Besucht uns im Internet unter [www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de)

Das Schwarze Auge und Havena sind eingetragene Warenzeichen des Ulisses Verlages. Alle Abenteurer und Artikel zu Havena und DSA sind inoffiziell.



Das waren noch Zeiten. Wenn mal wieder einer kein Abenteuer vorbereitet hatte, wurde Talisman heraus geholt und schon ging es los. Flöße wurden gebaut, Drachen erschlagen. Eben hatte man noch eine gute Gesinnung und schon war man böse. Und lief es mal ganz blöd, hüpfte man als Kröte über das Spielfeld. Alle hatten nur ein Ziel: Die Krone der Herrschaft.

Seit 2008 können alle Talisman-Verrückten wieder auf Abenteuer ziehen, denn seitdem ist die 4. Edition des beliebten Spiels beim Heidelberger Spieleverlag im Programm.

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: jeder Spieler bekommt einen Charakter, mit dem er dann über das Spielfeld pilgert. Zahlreiche Begegnungen mit Monster, Fremden, Orten oder Begleitern warten auf ihn. Hat der Abenteuerer eine gewisse Stärke erreicht, geht es in die nächsthöhere Ebene. Weitere Begegnungen warten, bis endlich das Portal der Macht durchschritten wird, um sich in der Ebene der Todesgefahren zu beweisen. Am Ende dieses Weges steht entweder der Tod

oder die Krone der Herrschaft - und damit der Sieg.

Das macht doch wirklich Spaß, auch wenn es manchmal ein bisschen dauert, bis man richtig voran kommt.

Die 4. Edition lohnt sich auch wegen des wunderschönen Spielmaterials. Keine Pappkärtchen und Plastikständer mehr, sondern Figuren. Die Abenteuer-, Zauber-, Kauf- und Sonstnochwaskarten wurden alle neu gestaltet. Dazu kommen einige neue pfiffige Regeln.

Inzwischen sind auch schon 5 Erweiterungen auf Deutsch erschienen:



Mit **Der Schnitter** erschien zunächst eine kleine Erweiterung, in der sich hauptsächlich neue Abenteuerkarten befinden. Dazu kommen neue Charaktere und Zauber. Wirklich neu sind dann die Hexenmeisterkarten. Durch sie bekommt ein Charakter, der die Höhle der Hexenmeisters betritt, zufällig eine Aufgabe, die es fortan zu



düsteres Treiben nutzen. Da die Schmuggler aber gewohnt sind, sehr vorsichtig zu sein, werden die Helden sie wohl lediglich hören können. Immerhin könnte es so dem Spielleiter gelingen, die Charaktere aus ihrem Versteck zu locken, um vielleicht einige Schritte in die Unterstadt zu unternehmen.

## Angriff aus der Finsternis

Wer seinen Helden wirklich etwas bieten möchte, kann einen Zwergkrakenmolch auftauchen lassen, der sich einen solch leckeren Happen nicht entgehen lassen möchte. Es bleibt aber zu bedenken, dass eine solche Kreatur recht gefährlich ist.

## Ratten

Die kleinen Nager sind hier oft unterwegs und sorgen für unheimliche Geräusche. Einige mutige (und besonders große) ihrer Art knabbern auch schon mal frierende Heldenbeine an, oder verirren sich in deren Rucksäcken. Ein kleiner Kampf gegen diese Plagegeister wäre sicherlich eine Abwechslung.

## Wolkenbruch

Irgendwann regnet es so stark, dass die Helden schon einen starken Willen oder wirklich gute Kleidung brauchen, um nicht vollkommen zu verzweifeln. Für viele Augenblicke können sie die Hand nicht vor Augen sehen. Vielleicht rutscht ja gerade jetzt einer aus und die Böschung in die Unterstadt herab, wo ihn stinkender Schlamm aufnimmt.

Da es ja schon recht lange regnet, wird es sicherlich nicht leicht sein, auf den Damm zurückzukommen. Zumindest sehen die Abenteuerer anschließend aus wie

Wildschweine, die sich gerade genüsslich im Schlamm gewälzt haben.

## Ein Funkeln in der Dunkelheit

Irgendwann, es wird wohl Mitternacht sein, taucht in der Mitte des Damms ein grünliches Funkeln auf - wie gut, dass es gerade weniger regnet. Da die Abenteuerer einen Smaragdtaler suchen, wird sie das grüne Licht sicherlich anlocken. Wer den Ort als erster erreicht, wird auf der Straße eine sehr seltsame Geldstück sehen. In eine goldene Scheibe sind mehrere Smaragde eingefasst, einer davon, der das grüne Funkeln aussendet, ist etwa so groß wie ein aventurischer Kreuzer.

Derjenige, der das ungewöhnliche Geldstück berührt, erleidet einen magischen Schlag, verbunden mit nahezu unerträglichen Schmerzen und einer gehörigen Brandwunde (2W6 Schaden). Der Schreck sollte reichen, alle seine Freunde eintreffen zu lassen. Gegebenenfalls erleidet noch ein zweiter von ihnen einen Schlag.

## Abgrund

Sind alle Helden nahe genug an dem Taler, geht plötzlich alles ganz schnell. Von dem Kleinod ausgehend wächst plötzlich am Boden eine Zone absoluter Finsternis. Man könnte meinen, es sei ein Loch, doch kein Licht fällt hinein oder es wird sofort verschluckt.

Nun sollten die Abenteuerer schnell das Pulver herausholen, das diese Art von Löchern wieder verschließen kann. Es genügt völlig, es einfach in die Schwärze zu schütten. Wenige



Augenblicke später ist das Tor verschlossen, ganz so, wie die Helden es bereits einmal beobachtet haben. Das grünlich schimmernde Kleinod liegt anschließend auf dem Boden und kann aufgehoben werden.

Gerade wollen sich die Charaktere von dem Ort abwenden, als sich das Tor erneut auftut. Nur Augenblicke später klettern zwei Männer daraus hervor. Der eine sieht äußerst stämmig aus und ein gewaltiges Schwert an seinem Gürtel lässt seine Profession erahnen. Der andere trägt ein dunkelrotes Gewand, das an der Hüfte von einem schwarzen Gürtel, an dem mehrere Beutelchen und ein Dolch befestigt sind, zusammen gehalten wird.

Die beiden blicken sich ein wenig verwirrt um und entdecken schließlich die überraschten Helden. Mit einer Flinkheit, die man ihm wohl nicht zutraut hätte, zieht der große Mann sein Schwert und stürzt sich auf die Abenteurer.

**Die Werte des Kriegers**

MU:	16	AT:	17	PA:	15
LE:	65	RS:	4	TP:	1W+7
AU:	42	MR:	-3		

**Meisterinformation:**

Bei den beiden handelt es sich um zwei Männer aus einem anderen Teil Deres, denen es gelungen ist, ein düsteres Tor zu durchschreiten. Um dies zu ermöglichen haben auf der anderen Seite mehrere Zauberkundige ihr Leben gelassen.

Der Krieger ist Mitglied einer besonders trainierten Elitegarde. Es bedarf aller

Helden, ihn zu bekämpfen. Diesen Tumult wird der andere Mann - ein Zauberer - ausnutzen, um in der Unterstadt zu verschwinden.

Haben die Helden den Krieger besiegt, können sie zunächst das Tor verschließen (genügend Pulver sollten sie noch haben) und anschließend den anderen Mann in die Unterstadt folgen.

## Verfolgungsjagd

Sollten die Helden irgendwie nicht daran denken, den zweiten Mann zu verfolgen, könnte der sterbende Krieger kurz vor seinem Tod noch hämisch grinsen und folgende Worte röcheln: "Das Werk ist fast vollbracht. Ihr werdet uns niemals aufhalten."

## Einstieg



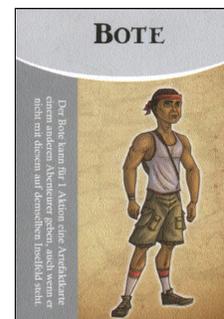
Aufgrund des starken Regens ist es nicht gerade einfach, die Spuren des Zauberers zu finden (Probe +4), doch schließlich lässt sich im Schlamm in der Nähe des Dammes einer der kleinen Beutelchen finden, der ehemals am Gürtel des Verfolgten hing. Darin befinden sich unbekannte Kräuter, die einen betörenden Duft ausströmen.

**Meisterinformation:**

Es handelt sich um ein Kraut, das in diesem Teil Deres nicht bekannt ist. Man muss eines der Blätter gut kauen und dann herunter schlucken (schmeckt sehr süß und hinterlässt einen schleimigen Film auf der Zunge). Magiebegabte Helden erhalten pro Blatt W6+4 Astralpunkte zurück. In dem ledernen Beutel befinden sich 9 Blätter.



Sollte aber der Landeplatz bereits versunken sein, es unmöglich sein ein Artefakt zu bergen, ein Abenteurer versinken, ohne sich retten zu können, oder der Wasserstand kritisch werden, gewinnt die Insel - die Spieler verlieren.



"Die verbotene Insel" ist ein gelungenes Spiel, bei dem die Spieler gekonnt kooperieren müssen, um vor Ablauf der Zeit die Artefakte zu bergen. Jede Partie ist dabei ein neues Abenteuer. Das liegt zum einen daran, dass die Insel immer wieder anders aussieht, wobei es zudem Aufbauvarianten gibt, die das Spiel noch schwieriger machen. Zum anderen hat jeder Abenteurer besondere Fähigkeiten, die er in die Gruppe einbringt. Da aber von den sechs Figuren höchstens vier zum Einsatz kommen, ist die Taktik immer eine neue.

Mit dem Blick auf die beiden Konkurrenten um den Titel "Spiel des Jahres 2011" hätte ich wetten können, dass "Die verbotene Insel" das Rennen macht. Leider ist es ein anderes geworden. Ich kann es nur jedem empfehlen.

**Die verbotene Insel**  
 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
 Autor: Matt Leacock  
 Verlag: Schmidt Spiele

Spiel des Jahres 2011 - Nominierungsliste

DLH Wertung:



Hans im Glück beschert uns in diesem Jahr die 6. Veröffentlichung zum Spiel Dominion. Ähnlich wie die Alchemisten kommt Dominion - Reiche Ernte in einer kleineren Spielschacht daher. Es enthält neue Königreichkarten, unter denen sich auch eine Geldkarte befindet und 5 Preiskarten. Zusammen mit den Platzhaltern kommt man schließlich auf 150 Karten.

**Dominion - Reiche Ernte**  
 2-4 Spieler ab 10 Jahren  
 Autor: Matt Leacock  
 Verlag: Schmidt Spiele

DLH Wertung:

Die neuen Karten sind allemal interessant und lohnen einen Einsatz. Besonderen Spaß hat mir die Karte Turnier gemacht, mit der der Preisstapel ins Spiel kommt. Gelingt es einem Spieler mithilfe des Turniers an eine Karte aus diesem Stapel zu kommen, wird er seine Freude daran haben. Alle fünf (verschiedenen) Preiskarten bringen einen gut nach vorn.

Neu ist auch die Bannkarte, die ins Spiel kommt, wenn mit der Jungen Hexe gespielt wird. Nun haben die Spieler eine 11. Königreichkarte in der Auslage ...

Wer gerne Dominion spielt kommt um diese Erweiterung nicht herum. Sie macht Spaß. Sie ist meiner Ansicht nach allerdings deutlich zu teuer. Vielleicht sollte Hans im Glück doch mal über kleinere Schachteln nachdenken. In dieser wurde recht viel "Luft" verkauft.



# DIE VERBOTENE INSEL

EIN TEAM • EIN ABENTEUER • EIN ZIEL

## Beinahe "Spiel des Jahres"

von Andreas Michaelis

Irgendwann am Anfang des Jahres gibt die Jury die Nominierten für das Spiel des Jahres heraus. Das ist meistens der Zeitpunkt, an dem ich durch die Läden streife, um sie zu kaufen. Und so bekam ich auch "Die verbotene Insel" in die Hände. Voller Spannung nahm ich es mir als erstes der drei nominierten Spiele vor.

Das Spiel umfasst vier Artefakte aus Kunststoff, sechs bemalte Spielfiguren, 24 Inselfelder, diversen Spielkarten sowie einem Wasserpegelanzeiger und natürlich die Spielanleitung.

Das Ziel der Spieler ist es, ihre Spielfiguren gemeinsam die Artefakte finden zu lassen und von der Insel zu bringen, bevor die unwiederbringlich im Meer versunken ist. Hierfür wird zunächst einmal das Spielfeld mittels der Inselfelder aufgebaut. Ausgerüstet mit einigen Artefaktkarten betreten die Abenteurer dann das Eiland und machen sich ans Werk.

Um an ihr Ziel zu kommen, haben die Spieler verschiedene Handlungsalternativen: sie können sich von Feld zu Feld bewegen, können Inselfelder trocken legen (bevor diese ganz versinken), können einem Mitspieler Artefaktkarten übergeben oder können ein Artefakt bergen.

Ein Artefakt kann gehoben werden, wenn ein Abenteurer mit vier Artefaktkarten einer Sorte auf ein bestimmtes Feld kommt.

Doch alle Bemühungen der Abenteurer werden durch die Flut bedroht, denn sobald ein Spieler fertig ist, werden Flutkarten gezogen, die anzeigen, welche Inselfelder überflutet werden oder ganz versinken. Ein Wettlauf mit der Zeit. Haben die Spieler schließlich alle vier Artefakte geborgen, geht es gemeinsam zum "Landplatz der Versager" um die Region zu verlassen. In diesem Fall gelingt es ihnen, zu gewinnen.



Allerdings hat dieses Kraut auch unangenehme Nebenwirkungen, die zu erwarten sind, wenn mehrere Blätter hintereinander genommen werden. Diese können mit einem W6 ausgewürfelt werden. Zum Würfelwurf wird die Anzahl der Blätter addiert, die der Held genommen hat:

- 1 - 5: es geschieht nichts weiter
- 6 - 10: für W6 Stunden blind
- 11 - ...: für W6+2 Stunden bewusstlos

Es steht aber wahrscheinlich nicht zu erwarten, dass die Helden sofort an dem unbekannten Kraut knabbern, aber wer weiß ...

Kurz nachdem die Helden in die Unterstadt eingedrungen sind, hört der Regen auf. Ein guter Fährtenucher wird die tiefen Spuren des Verfolgten immer wieder entdecken (immer mal wieder eine Probe machen lassen).

### Der Weg

durch die Unterstadt liegt ein wenig in der Hand der Spielleiters. Beschreibungen, die helfen können gibt es viele (Albernia, Havena-Ergänzungen, usw.). An einigen Stellen gibt es allerdings Besonderheiten, die genauer

beschrieben werden (diese sind in den Plan eingezeichnet).

### Toter Necker

Schon einige Zeit bevor die Helden an diesen Ort kommen, können sie auf ihn aufmerksam werden. Aus einiger Entfernung sehen sie es dort grell aufleuchten. Es folgt ein greller Schrei.

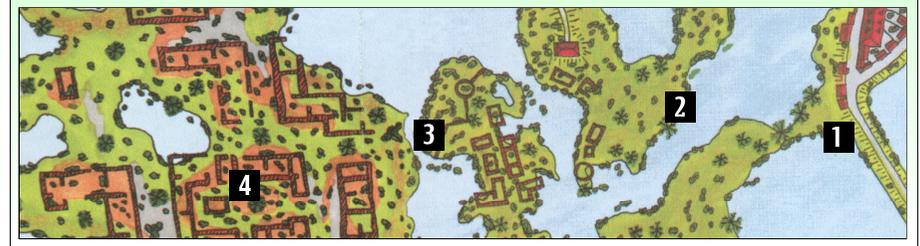
Erreichen sie schließlich diese Position, entdecken sie einen toten Necker. Er weist Brandwunden auf und es riecht nach verschmortem Fleisch.

### Meisterinformationen:

An dieser Stelle kam es zu einer Auseinandersetzung zwischen dem Zauberer und einigen Meermenschen. Einer der Necker bekam schließlich irgendeine Art von Flammenzauber ab und starb, während seine Artgenossen flohen.

Sollten die Abenteurer zu lange hier verweilen, ist es wahrscheinlich, dass die anderen Necker mit Verstärkung zurückkommen. Erblicken sie die Helden, werden sie angreifen.

## Der Weg durch die Unterstadt





## Sammler in Not

Nachdem sich die Helden wieder eine Weile durch den Schlamm gekämpft haben, hört einer von ihnen plötzlich eine seltsam krächzende Stimme, ohne verstehen zu können, was diese sagt. Horchen daraufhin alle Abenteurer ein wenig in den Nebel hinein, werden sie lautes Fluchen und Verwünschungen vernehmen.

Folgen sie der Stimme, erreichen sie schließlich ein Schlammloch, in dem bis zu Hüfte ein älterer Mann in zerlumpter Kleidung steckt. Er hat lange graue Haare, sofern man das bei all dem Dreck, der an ihm haftet noch erkennen kann. Er ist fluchend damit beschäftigt, ein Seil zu werfen, um einen Baumstumpf zu erreichen. In der Nähe dieses Baumstumpfes steht ein seltsamer Schlitten, auf dem allerlei Kram befestigt ist.

Zunächst wird der Mann die Helden gar nicht entdecken, so dass sie einige seine Flüche mitbekommen. "Verdammtes Magierpack. Sollten alle an die Dämonen der Unterstadt verfüttert werden." - "Verflucht seist du, du Sohn eine räudigen Hündin..."

Schließlich, wenn die Charaktere dem Schlitten ein wenig näher kommen, werden sie entdeckt.

"Weg von meinen Sachen, ihr dreckigen Orks!", ist alles, was er bei ihrem Anblick zu sagen hat. Dann verstärkt er seine Bemühungen, mit dem Seil zu treffen, ganz so, als habe er Angst, die Helden könnten ihm seine Sachen stehlen.

Leider bewegt er sich dabei plötzlich derart hektisch, dass er ruckartig bis zur Brust ein-

sackt. Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird er im stinkenden Schlamm versinken.

### Meisterinformationen:

Bei dem Alten handelt es sich um den Sammler Ghuirem Karemor. Er durchstreift schon seit vielen Jahren die Unterstadt, um ihr ihre Schätze zu entreißen - oder das, was er dafür hält. Er wird die Hilfe der Helden natürlich annehmen, aber sobald er gerettet ist, wird er sie mit wilden Flüchen eindecken. Seine größte Sorge ist es, dass ihm jemand seine Sachen wegnehmen will. So wird es auch ein wenig dauern, bis er die Abenteurer vernünftig mit Ghuirem reden können.

Er erzählt ihnen schließlich, dass er einen Zauberer dabei überrascht hat, wie dieser sich an seinem Schlitten zu schaffen gemacht hatte. Als er wutschnaubend auf ihn losgegangen war, bekam Ghuirem plötzlich einen Stoß gegen die Brust, woraufhin er nach hinten geschleudert wurde und in dem Schlammloch landete (begleitet



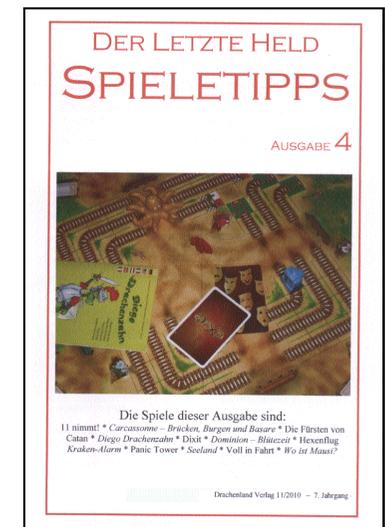
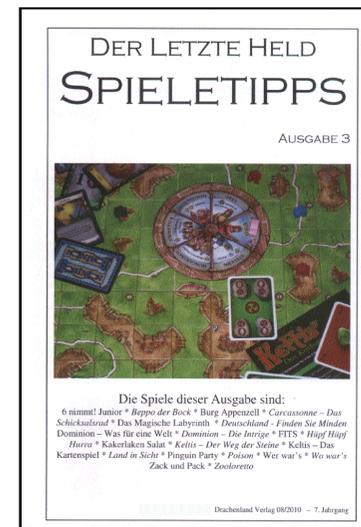
# DLH - Spieletipps

Seit vielen Jahren schon sammle und spiele ich Gesellschaftsspiele aller Art. Der Letzte Held war immer eine gute Möglichkeit, anderen von den eigenen Erfahrungen zu berichten, um das ein oder andere Spiel zu empfehlen. Doch DLH kam immer unregelmäßiger raus, so dass ich nach neuen Möglichkeiten suchte. Sofort hatte ich eine Idee: eine eigene Ausgabe für Spiele-Besprechungen. DLH-Spieletipps ging 2004 mit einer Nummer 0 an den Start. Eine Nummer 1 ließ nicht lange auf sich warten. Sie wurde für den ersten Spiele-Nachmittag in Wolfenbüttel erstellt und dort in großer Zahl kostenlos verteilt. 2005 gab es dann die Nummer 2 und anschließend wurde es auch um dieses Heft still. Erst im Jahr 2010

erschieden die Ausgaben 3 (August) und 4 (Oktober). Auch diese Hefte wurden kostenlos weitergegeben. Nummer 5 ist für den November 2011 geplant, woraus ihr schon ersehen könnt, dass ich dieses Heft einmal pro Jahr herausbringen will. Ob diese Hefte den Weg auf die Internetseite des Drachenland-Verlages finden werden ist noch ungewiss.

Einige Spiele dieses Jahres sollen aber nicht nur in diesen Spieletipps besprochen werden, sondern auch in diesem Heft. Vielleicht macht das Gelesene ja Lust auf mehr. In diesem Fall reicht eine E-Mail an mich aus. Ich lasse euch dann die PDF-Ausgabe zukommen. E-Mail mit Betreff Spieletipps an:

andymichaelis@arcor.de



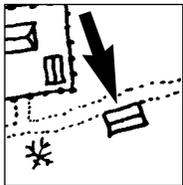


# Neu Efferdheim

## Eine Stadt wächst von Andreas Michaelis

### Thurika Nhermoild, Schreiberin

B: 2; A: -; P: 4; Q: 8



Am westlichen Rand des kleinen Vorortes von Havena steht einsam ein Haus, in dem seit einem halben Jahr die junge Thurika Nhermoild

wohnt und wirkt. Einst hatte das Haus einem "Möchtegern-Patrizier" gehört. Doch von einem Tag auf den anderen war dieser verschwunden und die gutaussehende Schreiberin war Besitzerin des Gebäudes.

Das Haus selbst wirkt wie eine Karrikatur der havenischen Patrizierhäuser. Da wo normalerweise Ornamente, Säulen oder Bögen zu finden sein sollten, wurden diese stilistischen Gebäudeverschönerungen mit Farbe aufgemalt. Irgendwie scheint dem Erbauer nach einer Weile das Geld ausgegangen zu sein.

Das Gebäude verfügt über ein Unter- und ein Obergeschoss. Die Fenster sind im Untergeschoss mit schweren Läden und im Obergeschoss mit Eisengittern versehen. Über der Eingangstür prangt in roter Farbe der Schriftzug "Schreibstube".

### Thurika Nhermoild

Die junge Frau hat lange blonde Haare, die nahezu immer zu einem Zopf geflochten sind. Ihre smaragdgrünen Augen haben einen magischen Glanz, und wer einmal in sie hineinschaut hat, der ist meist auch ganz in ihnen versunken. Thurika kleidet sich recht unterschiedlich. Lange bunte Kleider, Lederhosen, farbenfrohe Hemden, hohe Schaftstiefel, schillernde Westen, auffällige Hüte, ganz wie es ihr gefällt.

Thurika ist eine Geweihte des Phex, die vor einem halben Jahr nach Neu-Efferdheim "beordert" wurde, nachdem der Geweihte, der bis dato hier wohnte, bei einem Beutezug ums Leben gekommen war. Ihre Aufgabe ist es, in ihrem Haus einen regen Handel aufzubauen, bei dem Hehlerware eine nicht unbeträchtliche Rolle spielt. Sie kommt dieser Aufgabe mit Hingabe nach ...

### Larindo Nhermoild

Der 14-jährige Bruder der Geweihten ist körperlich und geistig missgestaltet und wird deshalb in diesem Haus nahezu versteckt gehalten. Alle Sorgen der jungen Dame drehen sich um ihn. Larindo verfügt über eine für sie nützliche Gabe. Er kann erkennen, ob jemand die Wahrheit sagt. So mancher Handel wurde so vorteilhaft beeinflusst.



werden seine Ausführungen natürlich von wilden Flüchen und Beschimpfungen). Dann verschwand der "Zauberer-Bastard" und ließ ihn allein hier zurück.

Ghuirem wird den Helden noch zeigen, wohin sich der Magier gewandt hat, dann durchsucht er seine Habseligkeiten, um festzustellen, ob ihm etwas gestohlen wurde. Die Abenteurer können weitergehen...

## 4 Leuchtende Ruine

Es hat wieder zu regnen begonnen und eine Spurensuche erscheint bei diesem Wetter aussichtslos. Bis hierher haben die Spuren die Gruppe in ein Gebiet von Ruinen geführt. Einige von ihnen haben sogar noch Reste von Dächern, die vor dem heraufziehenden Unwetter ein wenig Schutz bieten könnten. Doch wohin ist der Verfolgte gegangen?

Nachdem sich die Helden ein wenig umgesehen haben, können sie plötzlich ein leichtes Glimmen aus einer der Ruinen sehen. Zunächst könnte dies für eine Sinnestäuschung gehalten werden, aber schließlich dringt aus dieser Ruine helles pulsierendes Licht.

### Meisterinformationen:

Der Weg zu dieser Ruine fällt den Charakteren nicht schwer. Sie müssen sich auch keine Sorgen machen, ob sie zu laut sein könnten, denn der Regen wird all ihre Geräusche verschlucken. Schließlich können sie ins Innere der Ruine blicken.

Schnell können sie den Zauberer erkennen, der mit erhobenen Armen irgendwelche seltsamen Wörter murmelt. Doch viel auf-

fälliger ist ein knapp 2 Schritt großer scharfkantiger Monolith in der Mitte des Raumes. Er ist überzogen von leuchtenden Schriftzeichen, wobei laufend neue Runen und Buchstaben einer unbekanntenen Schrift dazukommen.

Irgendwann werden die Abenteurer die Ruine betreten, um den Zauberer bei seinem Ritual zu stören. Hierbei ist es wichtig, dass alle Helden im Raum sind.

Schließlich wendet sich der Magier zu ihnen um. Seine Augen weiten sich und ein Schrei entrinnt seiner Kehle

"... NEEEEIIIIINNN ..."

Dann wird der Raum in gleißendes Licht getaucht. Während sich die Helden geblickt die Augen zuhalten, spüren sie die Wärme, die sie umgibt. Etwas scheint an ihnen zu zerren, sie mitzureißen, dann verschwindet das Leuchten unvermittelt. Bevor alle das Bewusstsein verlieren, haben sie den Eindruck, ein warmer Wind würde sie umhüllen ...

## Ende

An dieser Stelle endet das 7. Abenteuer der Kampagne. So viel sei verraten: die Helden werden nicht in der Unterstadt von Havena erwachen, sondern in einem anderen Teil der Welt. Die achte Episode trägt dann (wahrscheinlich) den Titel

Insel ohne Fortkommen



# Feenbalz

*Neue Damen braucht das Land  
von Andreas Michaelis*

Nachdem ich nun mein eigenes Spiel seit dem Erscheinen unzählige Male gespielt habe, dachte ich eines Tages bei mir, es wäre mal Zeit, sich über die Feendamen noch einmal Gedanken zu machen, zumal es ja eine fehlerhafte gab (siehe DLH 47). Nach einigen Überlegungen beschloss ich, einen neuen Satz zu entwerfen, wobei es mir wichtig war, auch ganz neue Damen zu erschaffen. DLH 48 bietet euch nun die Ergebnisse meine Überlegungen. Ich hoffe, sie können euch dazu überreden, FEENBALZ einmal wieder aus dem Schrank zu holen ...

## Vor dem ersten Spiel

müssen die neuen Feendamen aus der Beilage zu diesem Heft ausgerückt und ausgeschnitten werden. Nehmt zum Drucken etwas stärkeres Papier, dann halten die Karten länger. Wer will, kann die Ecken abrunden. Hierfür gibt es inzwischen besondere "Knipser".

## Spielvorbereitungen

Statt der normalen Feenkarten, werden die hier veröffentlichten 27 Damen genommen. Sonst bleibt alles beim Alten.

## Das Spiel

An den Regeln des Spiels ändert sich bis auf kleinere Ausnahmen nichts.

## Das Ende der Balz

Wenn ein Spieler eine Balz gewonnen hat, kann er die Dame an sich nehmen. Er legt diese verdeckt vor sich ab.

## Besondere Sammlung

Sollte ein Spieler gar mit einer besonderen Sammlung gewinnen, darf er eine oder zwei weitere Damen nehmen. Er nimmt dann zwei Feenkarten an sich, ohne sie anzuschauen. Sie werden verdeckt abgelegt.

Somit kann es sein, dass die Schwarze oder die neue Weiße Fee nicht entdeckt wird. Auf diesem Weg ist es möglich, das Herz der Schwarzen Fee zu gewinnen.

## Veränderte Damen

Die Modifikationen am oberen Rand der Karte wurden so verändert, dass es sich bei ihnen nun um die Abneigungen der entspre-



chenden Fee handelt. Im Gegensatz zu den alten Karten wird hier kein Gegenstand mehr aufgewertet.

**4 -> 1**

bei den Abneigungen bedeutet, dass alle Karten, die den Wert 4 haben, nun nur noch 1 wert sind.



Die Damen mit dem weißen Kleid gibt es zwar noch als "Weiße Feen", aber ansonsten haben sie Feen mit den Farbvorlieben "Grau" und "Lila" Platz gemacht. Den Regeln entsprechend werden alle Karten der Farbe "Grau" oder "Lila" aufgewertet.

In den Spiegeln der Damen tauchen ab jetzt auch Muscheln, Pilze und Hufeisen auf. Hier ist auf bekannte Weise zu verfahren. Leere Spiegel gibt es hingegen nur noch bei der Weißen und der Schwarzen Fee. Sie haben keinerlei Bedeutung.

**0**

In einem Spiegel befindet sich die Zahl 0. Das bedeutet, dass alle Karten, die den Wert 0 haben einen höheren Wert bekommen.



## Die weisse Fee

Bei 3-4 Spieler wird mit einer Weißen Fee gespielt, ansonsten werden beide in den Stapel gemischt.

Taucht beim Balzen eine Weiße Fee auf, gibt es keinerlei Modifikationen bei den Sammlungen. Beim Werben um die Weiße Fee findet eine Aufwertung der Sammlung nicht statt. Wer den höchsten Wert hat gewinnt sofort.

### Variante 1:

Nachdem feststeht, wer die Weiße Fee für sich gewinnen konnte, bleiben alle Sammlungen auf dem Tisch liegen und eine weitere Feendame wird aufgedeckt. Jetzt können alle Spieler den Regeln entsprechend aufwerten.

### Variante 2:

Da die Weiße Fee sehr begehrt ist bei den Fehjanjhara Männchen, findet nach der ersten Aufwertungsrunde noch eine zweite statt. Wer dann die wertvollste Sammlung hat, bekommt eine weitere Feendame vom Stapel.

## Spielende

Das Spiel endet gemäß den normalen Regeln.

