



# Feenbalz

wie das Spiel wirklich entstanden ist  
von Andreas Michaelis

Ich weiß gar nicht mehr genau, ob es 1999 oder 2000 war, als ich am Stand des Drachenland-Verlages bei der Spielemesse in Essen bei Ulf stand und ihm sagte, man müsse mal ein Kartenspiel mit einem Drachenland-Thema machen, damit man neben den Rollenspielern auch andere Besucher der Messe auf den Verlag aufmerksam würden. Ich meine mich erinnern zu können, dass er etwas wie "mach doch" gesagt hat.

Also setzte ich mich zu Hause an den Schreibtisch und begann zu arbeiten. Schnell war mir klar, dass es ein Kartenspiel um die Fahjenjhara werden musste. Ich überlegte mir die herausragenden Eigenschaften der kleinen Wesen und begann an einem Memory-Kartenspiel herumzuprobieren. Bereits die ersten Tests, die ich mit mir selbst durchführte, scheiterten.

Der Memory-Effekt wurde entfernt. Alsdann schuf ich für jeden Spieler 5 verschiedene



Fahjenjhara-Karten, mit deren speziellen Fertigungskarten die Mitspieler versuchen mussten, an verschiedene Karten zu kommen. Letztlich war ein Sammel- und Stichspiel, bei dem es darum ging, die eigene Hand so zu verbessern, dass man möglichst viele Stiche machen konnte. Beim Eigentest konnte mich mein eigenes Spiel überzeugen.

Das war der Zeitpunkt an dem Olli, Petra und Tina ins Spiel kamen. Doch der Spielfluss war schlecht. Es dauerte alles lang, und ..., ach, es hat nicht funktioniert.

Somit war das erste Mal der Zeitpunkt gekommen, das Spiel ruhen zu lassen. Schließlich, ein Jahr und viele Überlegungen später, kramte ich es wieder vor und setzte mich zusammen mit Gerd Deininger (wir haben zusammen SILBERZWERG gemacht)



bedauerte Tim zutiefst, dass ausgerechnet Rolf den rosanen Bademantel erwischt hatte. Irgendwie war er der Meinung, das rosa seine Augen mehr betonen würde. Aber was solls.

Ture hatte einen Bademantel in blaßgrün bekommen, den er, bevor er in überzog, erst einmal kräftig durch den Dreck zog. So fühlte er sich nicht ganz so sauber, bzw. versuchte er so wieder die gute alte Erde an seine Haut zu bekommen.

Sila ging zunächst einmal in ihrem tarnfarbenen Bademantel zum Brunnen, um den letzten Schaum, der noch immer in ihren Haaren saß, herauszuwaschen. Währenddessen zog Rolf seinen Bademantel so kräftig zu, dass er am Rücken mit einem lauten RATSCH riss.

\*\*\*

Nun ist es an der Zeit, ein paar Worte über die Bevölkerung von Bakbra zu verlieren.

Bakbra gilt seit jeher als eine bedeutende und mächtige Handelsstadt, die zu den fortschrittlichsten und progressivsten Städten des ganzen Reiches zählte. Jeder wird hier ernstgenommen, und gerüchteweise sollen mehrere Paviane im Stadtrat sitzen und an den Debatten teilnehmen. Nicht ohne Grund sollte sich hier auch der 'Heilige Flohsack' befinden, ein alter mit längst vergammelten Stroh gefüllter und von Flöhen bewohnter Kartoffelsack, auf dem einmal der oberste Oberweise eine heilige Erleuchtung gehabt haben soll.

Außerdem soll sich in Bakbra eine unverfolgte Gruppe aufhalten, die behauptet, die Stadt und die ganze Welt befände sich auf der Haut eines Bücklings, der seit Äonen

durch die ewigen Universumswasser schwimmt. Dem widersprechen andere natürlich vehement, weiß doch jeder, dass die Welt auf dem Rücken eines grünen Herings errichtet wurde.

Wenn man nun bedenkt, dass die Bakbrarer so etwas geduldig über sich ergehen lassen und sogar die Parteiabende aller Vertretungen besuchten, auch wenn jeder wusste, dass dort nur fischförmige Wärmeflaschen verkauft werden sollten, dann kann man getrost sagen, dass in Bakbra neues Gedankengut immer schnell aufgegriffen wurde.

Dies hilft vielleicht, die nun kommenden Geschehnisse zu begreifen.

\*\*\*

Einige Männer, die in einem Disput um den wahren Glauben verstrickt waren, erblickten die fünf Gestalten am königlichen Badehaustor und kamen auf sie zu. Zunächst betrachteten sie sie nur musternd und tuschelten ein wenig. Aber schließlich kamen sie noch einige Schritte näher und der größte und härteste von ihnen richtete sein Wort an die Chaoten.

"Wir kamen zufällig des Weges und sahen euch hier stehen. Und nun würden wir gern erfahren, weshalb ihr nur mit einem Bademantel bekleidet auf der Straße steht?"

Rolf, dessen Selbstwertgefühl als Krieger schon sehr gelitten hatte musste sich zusammennehmen, um den sechs Gestalten, von denen einer dürrer wirkte als der andere,





nicht sofort seine Faust zu schmecken zu geben. Wutschnaubend schrie er:

“WIR SIND IM AUFTRAG DER HERRIN UNTERWEGS, IHR FISCHKÖPPE!”

Derart aufgeschreckt, bemerkte Hugo erst, dass er noch immer nackt war. Da sein Hufeisen an einigen Stelle schon wieder grün war, richtete er sich auf und zog den hellblauen Bademantel an.

“Interessant”, bemerkte einer der Männer, “so seid ihr vielleicht die Boten des wahren Glaubens. Das muss diskutiert werden.”

Und so steckten die sechs Männer die Köpfe zusammen und beratschlagten, was sie von der Situation halten sollten. Eine rasche Abstimmung ergab mit 5 zu 1 Stimmen, dass ein Bademantel, in welcher Farbe auch immer, unbedingt zum wahren Glauben dazugehören muss.

“Ja, meine Freunde“, begann der eine, “die Bademäntel stehen für die Transzendenz und die Reinheit des Glaubens.”

“Zudem sollte man nicht vergessen“, warf ein zweiter ein, “dass sie das Phänomen der kommensurablen Saturation perfekt symbolisieren.”

“Und außerdem“, warf schließlich der dritte ein, “sind die ziemlich bequem.”

Sofort wurde einer der Männer losgeschickt, um genügend Bademäntel zu besorgen, denn schließlich wollte man den Boten der Götter nacheifern.

Die anderen fünf schnappten sich nacheinander die wackeren Chaoten und ließen sie als Heilsbringer und Halbgötter hochleben. Rolf wollten sie sogar auf den Schultern tragen, doch als sie merkten, wie schwer der Mann war, ließen sie ihn unvermittelt fallen, sodass er schwer auf den Boden stürzte.

“Ihr Boten und Propheten, sagt uns, was zu tun ist!”

“Bringt Schnaps!” befahl Ture und sofort

rannte einer los. Inzwischen war auch der eine mit den Bademänteln wieder da. Unterwegs hatte er 25 weitere Gläubige gefunden und sie spontan auf die neuen Propheten aufmerksam gemacht. Willig waren sie ihm gefolgt.

“Holt mir ein gebratenes Hühnchen!” flüsterte Tim und schon rannte der nächste weg.

“Ich hätte gern ein Schwert”, sagte Rolf und zog den Bademantel gerade.

“Nein!” rief Hugo da, “bring ihm ein Hirn, damit er Klugheit bekomme.”

Ja, und so stoben sie auseinander und brachten, was ihnen aufgetragen wurde. Und jeder brachte ein paar neue Gläubige mit, bis schließlich rund 200 Augenpaare auf die vier wackeren Bademantelpropheten starrten.

Schließlich kam noch einer mit einem Gehirn eines Schweines in der Hand auf dem Platz und reichte es dem Krieger. Sicherlich hätte das die Intelligenz von Rolf astronomisch vergrößert, doch der Krieger lehnte dankend ab.

“Eine Rede!” schallte es da aus der Menge, und sofort schrie die ganze Menge danach. Als sich kurze Zeit später Tim ein wenig räusperte, war es schlagartig still und alle richteten ihre Augen auf ihn. Der Zauberer schaute sich seine Freunde an und bemerkte, dass sie sich alles gewünscht hatten, nur keine Kleidung.

“Lasst uns abhauen, so schnell es geht.”

Und dann rannten die fünf Heilsbringer in ihren Bademantel davon...

*Werden sie irgendwo ankommen? Was ist mit Sila? Schlafen Ratten wirklich in der Nacht? Lest es nach, wenn es im nächsten Heft heißt*

*Chaos im Laden.*



in seinem Leben so manche Dukate zusammengetragen hat. Das wirkt sich für gewöhnlich auch auf die Preise für die Zimmer aus.



## Morgoral Thunderich

Der Wirt der Taverne ist ein älterer Mann. Sein gepflegter Bart und seine schulterlangen Haare sind grau geworden. In gewisser Weiser verleihen sie ihm einen Ausdruck von Weisheit im Gesicht, in dem ständig grüne Augen neugierig funkeln.

Die Vergangenheit des Mannes ist in Havena unbekannt. Gewiss ist eigentlich nur, dass er nicht aus der Stadt am Großen Fluss stammt. Doch seit wann er dort lebt, kann keiner sagen. Irgendwie war er schon immer da.

Morgoral gilt unter seinen Gästen, die beinahe alle regelmäßig den Hesinde-Tempel besuchen (und von denen gibt es in Havena wahrlich nicht viele), als weise und klug. Gern setzt man sich zu ihm, um mit ihm über magische Theorien oder Themen der aventurischen Flora zu diskutieren. Offenbar gibt es kein Thema, zu dem er nichts sagen könnte.

Zudem ist der ältere Herr immer freundlich und hilfsbereit. Niemals würde er einen Gast abweisen, nur weil er nicht bezahlen kann. Irgendetwas hat jeder zu bieten.

Bei denen, die die Taverne eher nicht besuchen, kursieren die wildesten Gerüchte über Morgoral. Er soll ein Zauberer sein, sagen die

einen, andere bringen ihn mit Borbarad oder dem Namenlosen in Verbindung. Nicht wenige glauben, er sei ein Geweihter der Hesinde, während manch ein Neider ihn zum Inquisitor aus Gareth oder zu einem al'anfanischen Sklavenjäger macht.

### Meisterinformationen zur Person:

Morgoral ist außerordentlich klug und geschickt. Er kennt sich in nahezu allen Wissensgebieten aus.

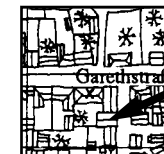
Der Wirt der Taverne "Stilles Wissen" verfügt über unbegrenzte Geldmittel und müsste selbst dann nicht mehr arbeiten, wenn er noch weitere 50 Jahre lebte.

Auch wenn er alt wirkt - er ist ein ausgezeichneter Degenkämpfer. Zudem hat er sich in zahlreichen Abenteuern die Gunst der Göttin Hesinde erworben.

### Meisterinformationen zum Haus:

Bei dem Bild im Schankraum handelt es sich um ein magisches Tor, das in einen längst vergessenen Keller führt, zu dem es keinen anderen Zugang gibt. Morgoral weiß um die Beschaffenheit des Rahmens. Es entzieht sich aber seinem Wissen, wie das Tor zu durchschreiten ist.

Wer wissen möchte, was sich in den verborgenen Räumen befindet, der soll sich mit dem Soloabenteurer in diesem Heft beschäftigen. Alles andere überlassen wir seiner Fantasie...



Taverne  
"Stilles Wissen"  
(F/15)

B: 1; A: -; Q: 9; P: 1-8