

Es wird Zeit für die Balz. Zeit für die
"Feenbalz"



Das Kartenspiel im Drachenland-Verlag
Beim Händler des Vertrauens oder direkt beim Verlag
Drachenland-Verlag, Amselweg 12, 51503 Rösrath
www.drachenland-verlag.de



Magazin für Fantasy-Rollenspieler

45

mit:
*Flüstern in der
Nacht*
Soloabenteuer
in Havena



Oktober 2004 • 20. Jahrgang

1,50 Euro

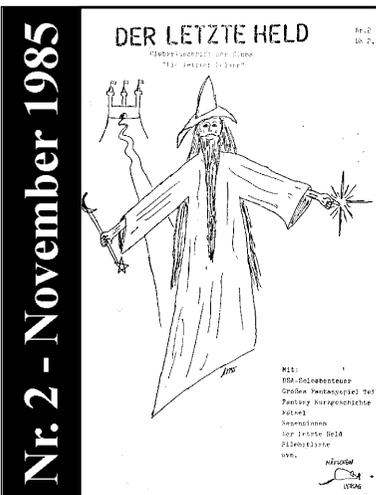


Der Letzte Held - Frühe Jahre



Inhalt:

- Unverhofft ist besser als gestern - Soloabenteuer
- Fallen und Monster
- Die neuen Fernkampf-Tabellen
- Regelergänzung: Dämonenbeschwörung
- Karte von Aventurien
- Der Letzte Held - Charakterbeschreibung
- DSA-Abenteuerliste
- Armageddon
- Karte von Magira
- Rollenspieler Brutal
- Drachenland - Fantasy Brettspiel Teil 1
- Roman: Der Zauberer und der Schwertkämpfer
- Silbenrätsel / Rezensionen / Filmliste
- Auflage: 8 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-



Inhalt:

- Der Traum - Soloabenteuer
- Fallen und Monster
- Über Magier
- Der Letzte Held - Charakterbeschreibung
- Wir bauen eine Burg
- Armageddon
- Leserbriefe
- Drachenland - Fantasy Brettspiel Teil 2
- Roman: Conrac und der Zauberer vom Turm
- Roman: Suaxus-Al-Dagger und der Flüchtling
- Lyrikecke
- Silbenrätsel / Rezensionen / Filmhitliste
- Auflage: 15 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-



Aus dem Archiv

Dieser Artikel stammt aus DLH 2 - allererste Auflage. Er verschwand in der Folgeauflage und ist nun zum ersten Mal wieder zu lesen!

Über Magier

Als ich neulich wieder einmal im Buch der Regeln I geblättert habe, blieb ich erneut an der Beschreibung der Magier hängen. Dort steht dann, dass man höchstens einen frisch geweihten Adepten oder einen Zauberlehrling zu einer Schatzsuche überreden kann. Der gereifte Magier oder Alchemist aber wird sich nur dann einem waghalsigen Unternehmen anschließen, wenn an dessen Ende interessante oder magische Entdeckungen stehen. Das würde bedeuten, dass man sich erst gar keinen Magier auszuwürfeln bräuchte, denn in welchem Abenteuer steht am Ende schon eine solche Entdeckung? Vielleicht sollte man aber auch fragen: "Wie soll eine solche Entdeckung aussehen?"

Meiner Meinung nach sind Magier zurzeit nur dafür da, besonders schwere und hartnäckige Monster mit irgendwelchen Donnerkeilen oder Feurlanzen niederzustrecken, obwohl man für solche Fälle eigentlich Krieger haben sollte.

Und irgendwann ist dann die Astralenergie aufgebraucht und der arme Magier muss mit seinem Zauberstab auf die Monster einschlagen, denn sonst kann er seine Attacke- und Parawerte beim Erreichen einer neuen Stufe nicht erhöhen. Und so ist es schließlich kein Wunder, wenn die Sterberate der aventurischen Magier hoch ist. Das müsste uns doch eigentlich zu denken geben, oder? Also stellt man sich als Meister die Frage: "Was kann ich demnächst besser machen?" Leicht wird es dem Meister nicht gerade gemacht, denn wo soll er Anregungen herkriegern? Man bedenke nämlich an dieser Stelle, dass es

'Schmidt Spiele' bis zum heutigen Tage nicht geschafft hat, ein Abenteuer zu schreiben, bei dem auch ein Magier auf seine Kosten kommen kann. Eigentlich ein trauriges Bild, denn immerhin sind im Droemer Knauer Verlag bereits 14 Abenteuer herausgekommen. Bald werden es sogar mehr sein und ich fürchte fast, dass man seinen Magier wegschmeißen kann.

Aber ich hoffe gleichzeitig, dass das Ausbauspiel dem Magier neue Möglichkeiten bereitet, auch wenn dies jetzt noch nicht der Fall ist. Sollte es allerdings nicht geschehen, sind die Druiden und Geweihten bereits jetzt schon zum Sterben verurteilt.





Jubiläumsrätsel

Frage 1:
Welches der folgenden DSA-Soloabenteuer wurde nicht von DLH-Redakteuren geschrieben?

- a) Liebliche Prinzessin Yasmina
- b) Bobarads Fluch
- c) Menschenjagd

Frage 2:
Welches Spiel wurde bis heute als einziges mit 6 Henkern im LH rezensiert und bewertet?

- a) Die Siedler von Catan
- b) Elfenland
- c) Roborally

Frage 3:
In welchem Jahr erhielt der Letzte Held die "Deutsche Abenteuer Spiele Auszeichnung - Bestes Fanzine"?

- a) 1985
- b) 1990
- c) 1991

Frage 4:
Wie hieß die erfolgreiche Comic-Serie im Letzten Helden?

- a) Rollenspieler Brutal
- b) Rollenspieler Banal
- c) Rollenspieler Genial

Frage 5:
In Anlehnung an welches Spiel entstand der Name "Die Letzten Helden"?

- a) Das Schwarze Auge
- b) Armageddon
- c) Traveller

Frage 6:
In welchem LH erschien erstmals ein Havena-Ergänzung?

- a) DLH 4
- b) DLH 9
- c) DLH 11

Die Lösungen findet ihr auf der Seite 3 in diesem Heft!

Der Letzte Held 45 Oktober 2004

Herausgeber: Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis; **Illustrationen:** Andreas Mätzing; **Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Gerd Böder.

Besucht uns im Internet unter www.drachenland-verlag.de

Das Schwarze Auge und Havena sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy-Productions, Erkrath. Alle Abenteuer und Artikel zu Havena und DSA sind inoffiziell.



Vorwort

Solange es Spaß macht ...

denke ich gar nicht ans Aufhören. Und zurzeit (ja, ich bemühe mich um die neue Rechtschreibung) macht es mal wieder Spaß. Und so bin ich ins Arbeitszimmer gepilgert, habe den Rechner angeworfen und schon ging es los.

Das erste, was euch vielleicht aufgefallen sein wird, ist das Titelblatt. Ja, die erste Seite hat wieder den alten Schriftzug von damals (und man kann von damals reden, denn der letzte LH mit diesem Schriftzug erschien Anfang der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts). In dem Jahr bevor der Letzte Held 20 Jahre alt wird, wollte ich nostalgisch werden. Und da die Schriftzüge der allerersten Helden eher besch... waren, entschied ich mich für den, der erstmals auf LH ..., ja welcher LH war das bloß? Wer es weiß, kann mir schreiben. Sollten mehrere Antworten kommen, dann verlose ich unter allen Einsendungen mit richtiger Antwort einmal das Kartenspiel "Feenbalz" aus dem Drachenland-Verlag.

Ein LH wäre kein echter, wenn da nicht irgendein Havena-Artikel wäre. Deshalb habe ich neben einem Soloabenteuer auch gleich noch zwei kleinere Erweiterungen gemacht. Havena-Ergänzungen werden das Herzstück des LH bleiben (wenn es tatsächlich eine Folgennummer geben sollte).

Dazu kommt der dritte Teil des Chaos in Bakbra - Zyklus, dessen Teile 1 und 2 vor etwa 6 Jahren erschienen sind. Die Helden, in denen sie zu finden sind, gibt es noch...

Da die Seite gleich voll ist, gibt es noch schnell einen Hinweis: 2005 wird der LH 20 Jahre alt. Wir werden feiern!

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

Inhalt

Der Letzte Held - Frühe Jahre 2 ... interessant - aber vergriffen	
Vorwort/Inhalt ... spannend	3
Chaos auf den Straßen Fortsetzung nach 6 Jahren	4
Flüstern in der Nacht Soloabenteuer in Havena	7
Am Wegesrand Rollenspielbegegnungen	18
• Das Baumhaus	18
• Die Blumenlichtung	19
• Das Grabmal	21
Kurz beschrieben Ergänzungen für Havena	24
• Alles für die Alchimie	24
• Taverne "Stilles Wissen"	25
Feenbalz Wie das Spiel wirklich entstanden ist	28
Jubiläumsrätsel Wer kennt sich aus?	30
Impressum Unverzichtbar!	30
Aus dem Archiv Über Magier - lange verschollen	31

Der Rätsels Lösung

1b; 2c; 3b; 4a; 5b; 6a



Chaos auf den Strassen

Folge 3 des "Chaos in Bakbra - Zyklusses" von Gerd Böder und Andreas Michaelis

Sicherlich, der König badete gern. Aber mit den Gemeinen in einer Wanne, das war einfach zu viel. Wutschnaubend tauchte er aus dem warmen Wasser auf und schrie laut:

"Waaaaaacheeeeeee!!!!!"

Mit einem Mal kam Leben in das Badehaus. Durch alle Türen drangen Gardisten in den großen Saal ein und versuchten, so gut das eben ging, vor dem untergetauchten König in Reih und Glied anzutreten. Doch einige Hindernisse galt es zuvor zu überwinden.

Einige rutschten auf Seifen oder nassen Handtüchern aus, andere betrachteten sich mit herausfallenden Augen die nackte Elve Sila, und ein Großteil musste sich mit Rolf auseinandersetzen, der sich mit einem Wischmopp kräftig zur Wehr setzte. Als der Krieger endlich auch im Wasser landete, hatten sich die meisten Soldaten schon aufgestellt und saluтиerten ordnungsgemäß.

Als dann auch noch der letzte Aufstellung genommen hatten, waren auf einer Seite die chaotischen Fünf aus dem Wasser gekommen und auf der anderen der König und Rex von Fischkopp. Gut, die Fünf waren bis auf Ture, der noch immer sein Kettenhemd trug, nackt und die anderen beiden nicht. Trotzdem sah besonders der Fischkopp außergewöhnlich albern in seinen nassen Klamotten aus, wes-

halb die Wachen auch lachen mussten.

"Schmeißt die Purschen zu Poden!" brüllte der Haushofmeister und zeigte mit seinem ausgestreckten Zeigefinger auf die vermeidlichen Helden. Sofort rannten alle 24 Soldaten zu Hugo, Rolf, Sila, Tim und Ture herüber und warfen sie zu Boden.

"Und jetzt, setzt sie an die Luft", röchelte der König. Und schon öffnete sich ein großes eiserne Tor, die Fünf wurden gegriffen und vor die Tür gesetzt. Lediglich Sila war geistesgegenwärtig genug gewesen, um sich schnell noch fünf Bademäntel zu greifen. Dann fiel das schwere Tor ins Schloss.

* * *

Auf dem Platz des Ewigen Palastes war zu dieser Zeit wenig los. Nur gelegentlich kamen einige Bewohner der Stadt vorbei, um einige Schimpfworte gegen den König loszulassen.

Hugo holte geschwind sein lilanes mit roten Tupfen versehenes Hufeisen hervor und begann damit, es mit dem Bademantel abzutrocknen. Die vier anderen - auch Ture - zogen die Mäntel erst einmal an.

Somit bekam Tim endlich wieder ein Aussehen, und als er schließlich noch die Kapuze aufsetzte, sah er aus wie immer, nur dass seine Kutte jetzt aus einem weißen flauschigen Frottee-Stoff bestand. Ingeheim



wieder hin, um es erneut zu überdenken. Ich kann mich ehrlich gesagt nicht mehr an alle Fassungen und Varianten erinnern, aber wir tüftelten echt lange. Sechs Gegenstände oder vier? Welche Farben nehmen wir auf? Wie viele Karten darf es haben? Die wie viele Variante ist das jetzt?

Fragen, auf die nicht einmal Olli, Petra und Tina antworten könnten, und die haben wahrlich alle Stadien des Spiels durchprobiert.

Schließlich rückte der Termin der Spieleautoren-Tage in Göttingen näher. Und das ist immer ein Grund, irgendwie fertig zu werden. Das war der Zeitpunkt, an dem wir größtenwahnsinnig wurden. Und so verließen wir das Drachenland-Thema und machten ein Familienspiel daraus. Und tatsächlich: ein Vertreter eines namhaften (und unter Autoren begehrten) Verlages ließ es sich schicken, um es zu testen. Innerlich waren wir schon Millionäre...

Doch die Tests des Verlages deckten auf, was wir befürchtet hatten: zu wenig Interaktion. Es wurde abgelehnt. Und so begann die zweite lange Pause für das Spiel.

Diesmal schien es gar so, dass es keine neue Chance bekommen sollte. Aber irgendwann hatte ich ein zündende Idee. Also setzten wir uns wieder zusammen und bastelten und machten und ..., ja es gab viel zu tun. Heraus kam das Spiel mit dem Namen "Feenhochzeit". Es enthielt zu dieser Zeit schon etwa die Regeln, die es heute hat.

Also, Ulf anrufen und Spiel wegschicken. Das Jahr 2003 hatte gerade begonnen und in Gerds

und meinen Träumen hielten wir es zur Messe in Essen bereits in den Händen. Doch auch wenn Ulf das Spiel gefiel, es sollten noch einmal 18 Monate ins Land ziehen, bevor es in gedruckter Ausführung vorlag. Die Regel änderten sich noch geringfügig, doch der Spielgedanke blieb erhalten.

Und dann sitzt man bei einem 40. Geburtstag in Rösrath und hält das Kartenspiel in den Händen. Es ist viel besser geworden als Gerd und ich uns das gedacht hatten. Wir hoffen, dass es auch den Lesern des Letzen Helden gefallen wird. Immerhin gibt es mit der Karte 'Grünes Hufeisen' eine altes LH Artefakt darin zu finden.

Diese Stelle möchten wir als Autoren nutzen, um ein Dankeschön auszusprechen an:

Olli, Petra und Tina - die Testspieler der ersten Stunde blieben immer dabei.

Ulf Zander - ihm hat das Spiel gefallen und er hat es verwirklicht.

Andreas Mätzing - für die wunderschönen Illustrationen.

Krimsus Krimskrams-Kiste - sie standen mit Rat und Tat zur Stelle und halfen beim Vertrieb.

Bei all den anderen Testspielern - ohne euch wärs nicht gegangen.

Meinem Drucker - der weitaus mehr als 1000 Prototypenkarten anstandslos ausdrückte.

P.S.: Der Teddy war auf den Karten des Prototyps.





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 Fertigkeiten 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 tarmfarbenen 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 Wärmflaschen 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
---	---



als Havena nach der Großen Flut wieder aufgebaut wurde. Es wirkt von außen eher unscheinbar, ist aber stets sauber gestrichen. Über der Eingangstür befindet sich ein hölzernes Schild auf das folgendes eingeschnitzt ist:

*Stilles Wissen
Taverne
Um Hesinde zu ehren*

Das Erdgeschoss des zweistöckigen Gebäudes beherbergt in erster Linie einen großen Schankraum, der gemütlich eingerichtet ist. An einer Wand befindet sich ein großer Kamin, über dessen Feuer desöfteren ein riesiger Topf mit Suppe hängt.

In die Platten der zwölf kleinen Tische in diesem Raum wurden die aventurischen Götter geschnitzt, sodass es für jede Gottheit einen Tisch gibt. Auch ihre Beine sind mit Schnitzarbeiten versehen, meist mit den Symboltieren des jeweiligen Gottes oder der jeweiligen Göttin. Im Flackerlicht des Kaminfeuers hat man besonders bei den geschnitzten Symbolen den Eindruck, sie bewegten sich.

An der Wand gegenüber dem Kamin hängt ein etwa zwei Schritt hohes und eineinhalb Schritt breites Bild in einem schlichten Rahmen aus purem Silber. Es zeigt eine junge hübsche Frau. Der Kopfschmuck und die Kleidung lassen vermuten, dass es sich bei ihr um eine vornehme Dame handelt. Viele Gäste der Taverne glauben, sie sei eine Zauberin gewesen.

Sonderbar ist, dass das Bild nicht nur an der Wand hängt, sondern auch auf dem Boden steht. Zudem ist es derart fest an der Wand angebracht, dass es sich nicht abnehmen lässt.

Meisterinformationen:

Ein Zauberkundiger, der in der Nähe des Bildes einen ODEM ARCANUM spricht, wird feststellen, dass der Rahmen eine magische Aura hat.

Ansonsten fällt in diesem Lokal auf, dass es keinen Thresen hat. Neben einer Tür, die in die Küche führt, steht ein großer Stuhl, auf dem der Wirt des Hauses zu sitzen pflegt.



Im Obergeschoss des Gebäudes befindet sich neben drei Gästezimmern (ein Doppel- und zwei Einzelzimmer) auch das Schlaf- und Wohnzimmer von Morgoral und eine recht große Bibliothek mit der Privatsammlung des Wirtes. Die Einrichtung aller Zimmer lässt darauf schließen, dass der Besitzer der Taverne



Fluestern in der Nacht

Ein Soloabenteuer in Havena
von Andreas Michaelis



Es ist ein heißer Sommertag, als du, vom Regen vollkommen durchnässt, in Havena ankommst. Offensichtlich hat dieses Wetter auch seine Vorteile, denn die Gardisten am Tor winken dich einfach durch.

Endlich in Havena. Es ist ein paar Jahre her, dass du das letzte Mal in der Stadt am Großen Fluss warst. Damals hattest du sie etwas überstürzt verlassen müssen.

Da dir nun ein wenig kalt ist, machst du dich erst einmal auf die Suche nach einer Unterkunft. Doch bei den meisten Herbergen wirst du abgewiesen. So ist das nun einmal, wenn man kaum noch Geld hat.

Schließlich stehst du vor einer Taverne mit verheißungsvollem Namen: "Stilles Wissen". Erwartungsvoll trittst du ein. Der geräumige Schankraum ist menschenleer. An einer Wand prasselt ein wohliges Feuer in einem wuchtigen Kamin. Darüber hängt ein großer Topf, aus dem es köstlich duftet.

"Hunger, mein Sohn?", hörst du eine Stimme hinter dir. Schnell drehst du dich um und blickst in ein altes Gesicht, das nahezu voll-

kommen von grauen Haaren eingerahmt ist. Hellgrüne Augen funkeln dich neugierig an.

"Ja", antwortest du, "aber ich habe nur noch 9 Kreuzer und 2 Heller bei mir. Wenn das reicht ..."

Der alte Mann lächelt gütig und zeigt auf einen der vielen freien Plätze. Nachdem du dich gesetzt hast, holt er eine Holzschale und einen Löffel, füllt die Schale mit dampfender Suppe und stellt sie dir auf den Tisch.

"Lass es dir erst einmal schmecken, mein Junge. Alles weitere wird sich dann schon klären!"

Du isst die köstliche Suppe mit großem Hunger. Währenddessen erzählst du dem Alten ein wenig von deinen Erlebnissen. Er lauscht deinen Worten sehr aufmerksam.

So vergeht der Tag und der Abend bricht an. Der alte Mann bringt dich schließlich in ein kleines Zimmer. Erst jetzt fällt dir auf, wie müde du bist. Rasch ziehst du deine Sachen aus und legst dich auf das Bett. Nur Augenblicke später bist du eingeschlafen.



Vorbemerkung

2

Dieses kurze Soloabenteuer kommt gänzlich ohne Proben oder Kämpfe aus. Deshalb ist es auch vollkommen gleich, mit welchem DSA-System es gespielt wird. Auch die Stufe des Helden ist belanglos. Das gleiche gilt für sein Geschlecht. Das Abenteuer wurde so geschrieben, als würde ein männlicher Held durch die Abschnitte gehen. Wer aber eine Frau spielen will, muss so tun, als seien die Formulierungen anders ...

So, und nun los. Auf gehts bei Abschnitt 1.

1

Schweißgebadet wachst du auf. Um dich herum ist es finster, doch das bisschen Mondlicht, das durch die geöffneten Fenster scheint, reicht, um alles in deinen Zimmer erkennen zu können. An den schäbigen Stuhl ist dein Schwert gelehnt und irgendwie hast du das dringende Bedürfnis, dich aus dem Bett zu schwingen, um es schnell in deine Hand zu nehmen. Aber eine innere Stimme rät dir, davon Abstand zu nehmen. Und so wandern deine Augen weiter durch das nächtliche Zimmer.

Du hörst ein paar Mücken summen und von irgendwo her kommt aus dem Zimmer ein leises Murmeln, so, als würde ein Versteckter Gebetsformeln flüstern. Doch sonst ist nichts zu sehen, was deine Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Du kannst jetzt aufstehen (Abschnitt 13) oder dich umdrehen, um in Ruhe weiterzuschlafen (Abschnitt 45), denn wahrscheinlich spielt dein Verstand dir einen Streich, kein Wunder bei dieser sommerlichen Hitze.

Der Gang endet unvermittelt vor einer Wand. Offensichtlich geht es hier nicht weiter, weshalb du zu Abschnitt 46 zurückkehren solltest.

3

Du kommst an eine Wegkreuzung. Du kannst nach Norden (Abschnitt 29), nach Westen (Abschnitt 37) oder nach Süden (Abschnitt 23) gehen.

4

Du könntest versuchen, mit der Dame zu sprechen (Abschnitt 12), nach einem Geheimfach in Boden und Wänden suchen (Abschnitt 31) oder das auf den Boden gezeichnete Pentagramm betrachten und untersuchen (Abschnitt 24). Natürlich steht es dir immer noch frei, den Raum zu verlassen, um bei Abschnitt 23 weiterzusuchen.

5

Du stehst in der Öffnung von einem Gang in einen Raum. Willst du den Gang nach Norden gehen, mach bei Abschnitt 37 weiter. In den Raum geht es bei Abschnitt 30.

6

Als du die Linie mit deiner Hand berührst, durchfährt dich eine seltsame Hitze. Sofort lässt du los. Versuche etwas anderes (Abschnitt 24) oder benutze noch einmal die Hände



Absonderlichkeiten. So stapeln sich unzählige Karten in den Regalen, Bücher über ein verschollenes Sternenschiff, das den Weg nach Hause sucht und Folianten, in denen düstere, der Fantasie wahnsinniger Autoren entsprungene Weltenbeschreibungen und Geschichten niedergeschrieben sind.

Aber auch Werke über die Welt des Schwarzen Auges sind zu entdecken, und nicht eben wenige ...

Doch selten kommt ein Kunde in diesen Laden. Meist handelt es sich um Kinder, die sich die blauen, gelben oder orangenen Frösche betrachten wollen. Aber manch ein unerkannt in Havena lebender Druide besucht dieses Haus, um neue alchemistische Geheimnisse zu erfahren.

Neuerdings erscheint auch häufig eine vierköpfige Gruppe, die sich seltsamen Spielen hingibt und über die in der Stadt schon so manche Geschichte hinter vorgehaltener Hand erzählt wurde ...

Thutram Ippl

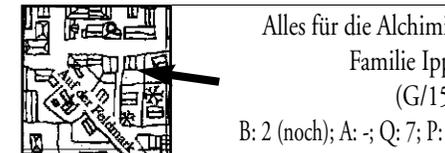
Ein kauziger Typ, der einmal die hohe Kunst des Häuserbauens erlernt hat. Doch seine wirren Entwürfe waren den Altvorderen in Kuslik und Vinsalt zu gewagt, weshalb er aus der Gilde der Häuserzeichner ausgeschlossen wurde. In einem Sumpf auf einer feuchten Südseeinsel entdeckte er dann die quakenden und kriechenden Kleingetiere für sich und zog sie auf.

Insgeheim hat Thutram Pläne für eine neue "Prinzessin Emer Brücke" entworfen. Dieses gigantische Bauwerk kennt er leider nur aus Erzählungen, denn als er mit seiner Frau nach

Havena kam, war sie bereits zerstört. Während seiner Arbeit lernte er die Leistung von Leonardo, der die ursprüngliche Brücke gebaut hatte, erst richtig zu schätzen.

Enan Ippl

Die Frau Thutrams ist schwanger. Sie verkaufte einst im Lieblichen Feld göttliche Freibriefe, die dem Käufer versicherten, ein sorgenfreies Leben in Alveran führen zu können. Angeblich beruhten alle Versicherungen auf strenge Mathematik, einer eher gotteslästerlichen Wissenschaft. Aus dieser Zeit besitzt Enan auch noch einige fremd wirkende Rechenmaschinen, die wahrscheinlich aus dem Gildenland stammen.



Taverne "Stilles Wissen"

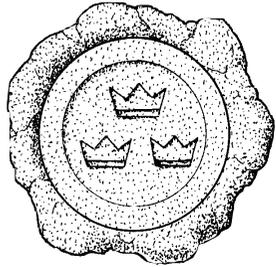
In der Nähe des Hesindetempels gibt es bereits seit vielen Jahren eine Taverne, in der die Besucher der göttlichen Bibliothek oft einkommen, um mit dem Wirt über das gerade gelesene zu diskutieren. Diese in Unterfluren liegende Taverne heißt "Stilles Wissen" und wird von Morgoral Thunderich geführt.

Das Gebäude

Das Haus selbst ist wohl schon mehr als hundert Jahre alt und dürfte aus der Zeit stammen,



Kurz beschrieben



Kurze Ergänzungen für HAVENA

von Andreas Michaelis

Enan & Tuhtram Ipppl Alles für die Alchimie

Auch wenn in Havena die Alchimie strengstens verboten ist, gibt es doch hier und da Leute, die dieser Tätigkeit nachgehen. Die einen tun dies im Verborgenen, die anderen erkaufen sich eine teure Lizenz, die ihnen zumindest das Recht einräumt, alchemistische Utensilien und Bücher zu besitzen und in Sonderfällen auch zu verkaufen.

Eine solche Sonderlizenz besitzt das Ehepaar Ipppl, die vor zwei Jahren aus dem Lieblichen Feld in die Stadt am Großen Fluss kamen.

Das Gebäude

Das kleine Haus in Unterfluren wird von einem flachen Spitzdach geziert und liegt inmitten eines wundervollen Gartens. Es wurde vor etwas mehr als 40 Jahren von einem hochrangigen Offizier der Stadtgarde gebaut, der es schließlich seinem in Nostria lebenden Sohn vererbt hatte. Da dieser keine

Verwendung für das Gebäude hatte, schenkte er es seiner Geburtsstadt, die es vor etwa zwei Jahren an ein junges Paar aus dem Lieblichen Feld verkaufte, unter der Bedingung, erst einen traviagefälligen Bund einzugehen, bevor es bezogen würde.

Das Haus ist in einem ordentlichen Zustand. Die kleinen Rondrastatuen neben der Eingangstür lassen nicht vermuten, dass es hier Alchemistisches gibt.

Das Gebäude ist komplett unterkellert und besitzt einen kleinen, nicht sehr geräumigen Dachboden, auf dem allerhand Krimskrams gestapelt wird.

Der Keller ist das Reich von Thutram, der hier unten kleine Frösche, Eidechsen und sogar verschiedene Insekten züchtet, die für bare Münze im Verkaufsraum des Erdgeschosses verkauft werden.

Dieser Verkaufsraum beinhaltet neben quakenden Fröschen eine Vielzahl von



(Abschnitt 49). Na klar. Auch hier besteht die Möglichkeit zur Flucht (Abschnitt 23).

7

Du öffnest die Tür und kommst in einen unbelichteten Raum. Willst du eine Laterne holen, um dich hier einmal umzusehen (Abschnitt 27) oder verlässt du den Raum in den Gang nach Süden (Abschnitt 3)?

8

Kaum hältst du das Buch in den Händen, da verstummt das Murmeln. Du schaust es dir ein wenig genauer an, wofür du es ein wenig in das Mondlicht halten musst. Doch außer der Aufschrift "Tagebuch" lässt sich nichts besonderes erkennen. Wenn es dir für die Lektüre des Buches zu spät und auch zu dunkel ist, dann geh ins Bett zurück (Abschnitt 45). Ansonsten könntest du ja wenigstens einen Blick hinein werfen (Abschnitt 16).

9

Es klopft an die Tür. "Sie müssen aufstehen, das Frühstück ist fertig!", ruft jemand und verschwindet dann offensichtlich.

Du liegst in dem Bett in der Taverne und reibst dir die Augen. Die Sonne ist schon aufgegangen und du bist tatsächlich spät dran. Welch ein seltsamer Traum.

Wenn du dich nun nach einem umfangreichen Frühstück auf den Weg machst, geht das Abenteuer bei Abschnitt 42 weiter. Du kannst aber noch eine Nacht in dieser Taverne ver-

bringen, vielleicht träumst du ja noch mal (Abschnitt 44) ...

10

Du hältst den goldenen Ring an die pulsierende Linie des Pentagrammes, als sich daraus ein Blitz löst und dir schmerzhaft in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

11

Nach einigen Schritten macht der Gang einen Knick. Soll es nach Norden (Abschnitt 23) oder nach Westen (Abschnitt 40) gehen?

12

So sehr du auch auf die Frau einredest, es geschieht nichts. Zurück zu Abschnitt 4.

13

Ganz langsam stiehst du dich aus dem Bett und verschwindest erst einmal im Schatten der Wand. Das leise Murmeln ist immer noch zu hören. Es kommt von einem Regalbrett, von dem du weißt, dass darauf ein einsames Buch mit Lederumschlag liegt. Eigentlich hättest du es dir längst anschauen wollen, doch du warst einfach zu müde gewesen, weshalb du das Bett vorgezogen hattest.

Eine Entscheidung ist gefragt. Willst du zum Regal schleichen (Abschnitt 26) oder legst du dich in Abschnitt 45 wieder ins Bett? Schließlich hast du einen ziemlich anstrengenden Tag vor dir.



14

Im Schrank hängen schwere Gewänder und Umhänge aus schwarzen schweren Stoffen. Du tastest sie grob ab, als du auf etwas aufmerksam wirst, das in einer der Taschen der Kleidung steckt. Schnell ziehst du es heraus und stellst fest, dass es ein Schlüssel ist. Zurück zu Abschnitt 30.

15

Kaum hast du das Pentagramm mit deinem Dolch berührt, als du einen jähen Schrei vernimmst, der deinen Kopf zum Platzen zu bringen scheint. Du willst die Waffe gerade zurückziehen, als sich aus der Mitte des Pentagramms ein greller Blitz löst und dich trifft. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

16

Vorsichtig öffnest du das Buch und hältst es dann in das Mondlicht. Doch die Seiten sind nicht beschrieben. Enttäuscht willst du es wieder schließen, als du erneut diese Stimme hörst. Ohne Zweifel, sie kommt aus dem Buch. Schnell blätterst du weiter, und mit jeder Seite, die du umschlägst, wird die Stimme lauter. Beinahe glaubst du, du könntest einige Worte verstehen.

Als du wieder vorsichtig eine Seite umschlägst, erstrahlt das Buch unvermittelt in einem gleißenden Licht. Ohne es zu wollen, lässt du das Buch fallen und hältst dir die Hände vor die schmerzenden Augen. Weiter bei Abschnitt 47.

17

Als du dem Pentagramm näher kommst, leuchtet es plötzlich grell auf. Nur Augenblicke später steht eine Frau in der Mitte des magischen Zeichens. Sie ist mittelgroß und recht schlank, soweit das zu erkennen ist, denn sie trägt weite schwarze Umhänge und Gewänder aus schwerem Stoff. Ihre grauschwarzen Haare sind kurz geschnitten, lediglich ein einzelner dünner Zopf, in den goldene und silberne Ringe geflochten sind, hängt hinab bis zwischen die Schulterblätter. Das hübsche Gesicht hat eine unnatürlich bleiche Farbe, so, als sei die Frau nicht mehr am Leben. Doch ihr Brustkorb bewegt sich, sie atmet.

Erst auf den zweiten Blick stellst du fest, dass die Frau nicht in dem Pentagramm steht, sondern in der Luft darüber schwebt.

Der Anblick, der sich dir hier bietet ist atemberaubend. Sicher, du hast schon viele hübsche Frauen gesehen, aber noch nie bist du der Magie begegnet. Unzählige Geschichten über Zauberer und Magierinnen kennst du. Sie stammen von Orten, die weit weg von Havena liegen.

Und nun scheinst du einer Magierin gegenüber zu stehen. Oder ist sie keine? Während du deinen Gedanken nachhängst, hast du plötzlich das Gefühl, wieder dieses seltsame Murmeln zu hören. Ganz leise. Es scheint in deinem Kopf zu sein ...

„Da bist du ja endlich! Hilf mir!“

Du schaust dich suchend um, ob hier irgendjemand ist, doch du bist mit der Schönheit in dem Pentagramm allein. Sollte sie es sein, die zu dir gesprochen hat?



vor starrt ein Totenschädel, der die Helden unheimvoll anzugrinsen scheint.

Einzig die Waffe des Hühnen hat den Zahn der Zeit besiegen können.

Es handelt sich um eine wundervoll gearbeiteten Dolch, der auf der Brust des Kriegers liegt. Es gibt keinen Kämpfer, der diese Waffe nicht gern in den Händen halten würde; und kein Dieb oder Abenteurer, der seiner Profession ernsthaft folgt, könnte den Edelsteinen an Parierstange und Knauf widerstehen.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten: die Helden nehmen die Waffe an sich oder sie lassen es.

Im zweiten Fall geschieht gar nichts. Die Abenteurer werden warten, bis der Regen aufhört und können dann ihren Weg fortsetzen.

Nehmen sie die Waffe aber an sich, hat das so seine Folgen. Nein, die beiden Wächter und der Hühne sind tot, die greifen nicht mehr an, aber auf dem Dolch ruht ein gemeiner und schwer zu brechender Fluch ...

Der Dolch der Zweitracht

Die unangenehme Eigenschaft des Dolches ist es, Zwietracht unter all denen zu

verbreiten, die den Träger kennen oder die mit ihm zusammen sind. Jeder möchte die Waffe haben und gönnt sie dem anderen nicht. Zunächst wird es zu Streitigkeiten kommen, später dann zu handfesten Auseinandersetzungen. Je länger der Dolch im Besitz der Gruppe ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass einige von ihnen auch nicht mehr vor Mord zurückschrecken, um an das Artefakt zu kommen.

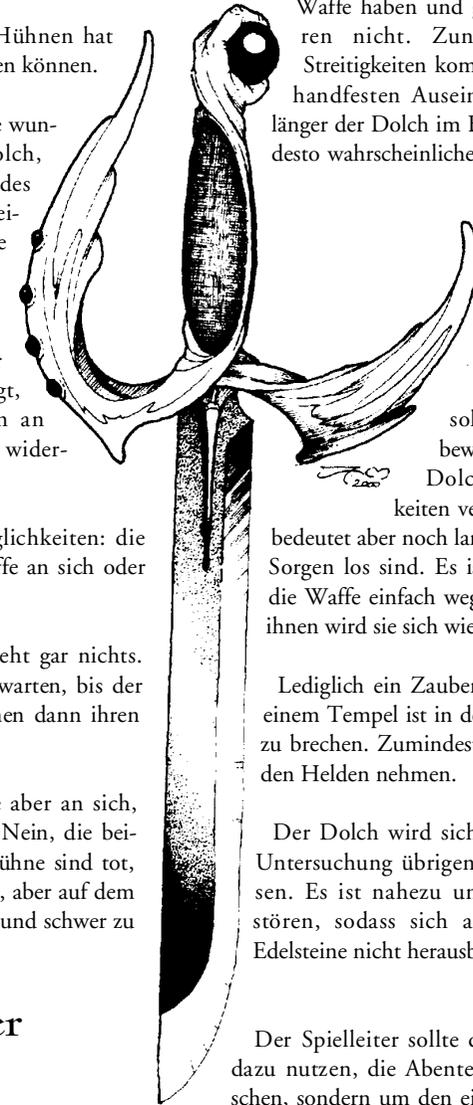
Den Charakteren sollte irgendwann bewusst werden, dass der Dolch für die Streitigkeiten verantwortlich ist. Das

bedeutet aber noch lange nicht, dass sie die Sorgen los sind. Es ist ihnen unmöglich, die Waffe einfach wegzuzwerfen. Einer von ihnen wird sie sich wieder holen.

Lediglich ein Zauberer oder Geweihte in einem Tempel ist in der Lage, diesen Fluch zu brechen. Zumindest können sie ihn von den Helden nehmen.

Der Dolch wird sich bei entsprechender Untersuchung übrigens als magisch erweisen. Es ist nahezu unmöglich in zu zerstören, sodass sich auch die wertvollen Edelsteine nicht herausbrechen lassen.

Der Spielleiter sollte dieses Kleinod nicht dazu nutzen, die Abenteurergruppe auszulöschen, sondern um den einzelnen Charakteren ein gewaltiges Problem zu präsentieren, dessen Lösung schwierig ist.





Nach wenigen Metern endet der Gang an einer massiven Holztür, die fest verschlossen ist.

Überall wurden in das Holz Totensymbole eingeritzt, die jetzt nur noch schwer zu erkennen sind. Die Zeit ist auch an dieser Tür nicht spurlos vorbeigegangen, sodass es reicht, ein paar Male kräftig gegen sie zu rennen, um sie aus den Angeln zu heben.

Weiter

Hinter der Tür geht der Gang weiter. Doch der Weg wird den Helden von zwei alten Rüstungen versperrt, die schon seit unendlich langer Zeit hier liegen müssen, denn sie sind vollkommen von Rost überzogen. In ihnen stecken zwei Skelette, und wenn die Helden ein wenig suchen, werden sie auch zwei mächtigen Streitäxte finden, die allerdings kaum noch zu gebrauchen sind. Was die beiden Krieger hier gemacht haben, bleibt den Helden zunächst ein Rätsel.

Dem Spielleiter wollen wir aber verraten, dass es sich um zwei Wächter handelt, die die Tür

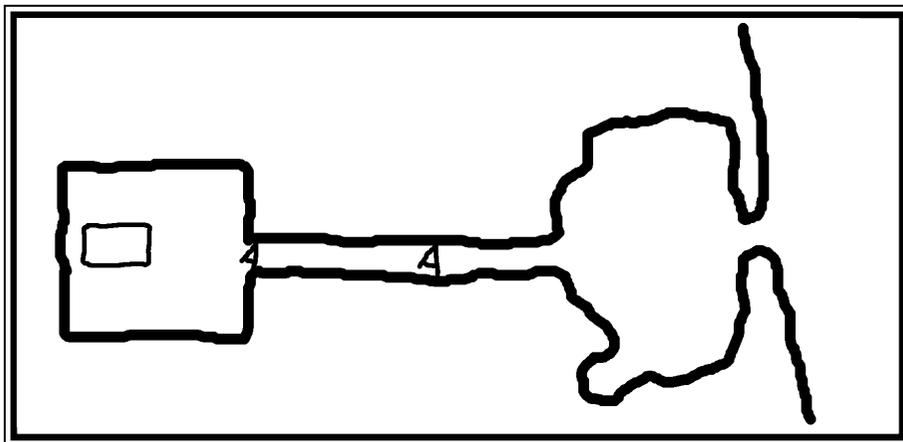
von ihrer Seite aus verriegelt haben, um dann auf den Tod zu warten.

Schließlich können die Helden dem Gang weiter folgen, der auch auf dieser Seite der Tür glitschig und nass ist. Er endet erneut vor einer Tür, die ebenfalls von einer Unzahl von Totensymbolen bedeckt ist. Im Gegensatz zu der ersten ist sie allerdings nur ein wenig verklemmt und nicht verschlossen.

Die Kammer

Nachdem die Helden endlich auch diese Tür überwunden haben, treten sie in eine recht große Kammer, die offensichtlich in den Berg hineingehauen wurde. Sie ist vollkommen schmucklos. Der Tür gegenüber befindet sich ein großer steinernder Altar, auf dem etwas zu liegen scheint.

Erst wenn die Abenteurer näher treten, können sie erkennen, dass dort ein Toter in einer völlig verrosteten Rüstung liegt. Seine ehemaligen Kleidungsstücke sind nur noch Fetzen, der Helm ist ebenfalls stark verrostet. Daraus her-



„Du musst mich befreien. Zu lange schon bin ich gefangen. Hilf mir!“

Du bist dir sicher, dass es die Frau im Pentagramm ist, die deine Hilfe erbittet. Schnell beschließt du, ihr zu helfen. Willst du sie einfach greifen und aus dem Pentagramm herausziehen (Abschnitt 39) oder willst du etwas anderes ausprobieren (Abschnitt 4)?

Wenn dir plötzlich doch alles egal ist, dann wende dem Raum den Rücken und dich dem Gang Richtung Abschnitt 23 zu.

18

Solche Kleidung wird von Frauen getragen. Dieses Nachtgewand scheint schon länger hier zu liegen, denn es riecht muffig und ist von Staub bedeckt. Schließlich wendest du dich dem Bett zu und durchsuchst es flüchtig. Ein Griff unter das Kissen und schon förderst du einen Gegenstand zu Tage.

Es handelt sich um einen kleinen goldenen Dolch, dessen Klinge seltsam gedreht ist. Im Griff befinden sich seltsame Zeichen, die du nicht kennst. Da das Ding als Waffe noch weniger taugt als dein rostiger Dolch, steckst du es ein und machst anschließend bei einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 30 weiter.

19

Als du den Linien mit dem goldenen Dolch näher kommst, beginnt er in deiner Hand ein wenig zu vibrieren. Du glaubst sogar, dass der Griff ein wenig wärmer wird. Entschlossen setzt du den Dolch an und schneidest eine der Linien entzwei.

Ein Aufschrei ist zu hören und eine rote Flüssigkeit spritzt aus der Linie auf deinen Arm und in dein Gesicht. Es handelt sich tatsächlich um Blut. Augenblicke später fällt die gefangene Frau auf den Boden und bleibt dort leblos liegen.

Schnell drehst du sie auf den Rücken und kannst feststellen, dass sie noch am Leben ist. Doch sie kommt nicht zu Bewusstsein. Du könntest ihr jetzt den Ring aufsetzen (wenn du einen hast - Abschnitt 43) oder sie aufheben und tragen, um so nach einem Ausgang zu suchen (Abschnitt 52). Natürlich kannst du den Raum auch einfach verlassen, um selbst irgendwie herauszukommen (Abschnitt 23).

20

Die Tür ist fest verschlossen. Solltest du einen Schlüssel besitzen, geht es bei Abschnitt 7 weiter. Ansonsten kannst du versuchen, das Schloss mit deinem Dolch zu öffnen (Abschnitt 22) oder du gehst den Gang nach Süden und erreichst schließlich Abschnitt 3.

21

Du erreichst eine Tür. Du kannst ein Ohr daran pressen, um zu lauschen (Abschnitt 25), die Tür öffnen (Abschnitt 36) oder den Gang nach Osten gehen (Abschnitt 40)

22

Du fummelst ungeschickt mit dem rostigen Dolch an dem Schloss herum, als sich plötzlich aus dem Schlüsselloch ein Blitz löst, und dich in die Brust trifft. Dir flimmert es vor Augen,



dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

23

Du kommst an eine Wegkreuzung. Von hier aus gehen Gänge nach Süden (Abschnitt 11), nach Westen (Abschnitt 35) oder nach Norden (Abschnitt 3).

24

Du betrachtest dir die Linien des Pentagramms ganz genau. Sie wirken eher wie Adern, in denen Blut fließt, und nicht wie auf den Boden gemalte Linien. Irgendetwas pulsiert darinnen. Vielleicht sollte man solche Ader einmal zertrennen. Du könntest es mit bloßer Hand probieren (Abschnitt 6) oder mit deinem rostigen Dolch (Abschnitt 15). Vielleicht hast du in diesem Gangsystem ja auch etwas gefunden, das sich noch besser eignen würde (Abschnitt 33). Es würde dir übrigens niemand einen Vorwurf machen, wenn du den Raum in Richtung Abschnitt 23 verlasst würdest.

25

„... verdammt noch mal! Irgendwo muss doch dieser sinnlose dumme Spruch zu finden sein!“

Das sind die einzigen Worte, die du vernimmst, dann kehrt hinter der Tür Ruhe ein. Was willst du tun? Mutig in den Raum gehen (Abschnitt 36) oder lieber leise und vorsichtig den Gang nach Osten zu Abschnitt 40 nehmen?

26

Du nährst dich dem Bücherregal und stellst fest, dass das Murmeln immer lauter wird. Es kommt eindeutig von dem Buch, das dort liegt. Doch was wird dort gesprochen? Da du keines der Wörter verstehen kannst, gehst du noch ein wenig näher heran. Doch die Sprache bleibt unverständlich.

Willst du jetzt das Buch einmal zur Hand nehmen (Abschnitt 8) oder erscheint es dir angebrachter ins Bett zurückzukehren, um für dich für den nächsten Tag auszuruhen (Abschnitt 45)?



27

Schnell holst du eine Laterne und schaut erneut in den Raum. Auf mehreren Tischen stehen verschiedene Flaschen, Phiolen und Krüge. Dazwischen liegen Kerzen, Schriftstücke und sonstige Gerätschaften, die du noch nie in deinem Leben gesehen hast. Nach allem, was du bis jetzt gehört hast, handelt es sich hier um ein Labor, wie es Zauberer und Alchimisten benutzen.

Auffällig ist neben der dicken Staubschicht auch, dass viele der Gefäße umgeschmissen sind, so als hätte jemand etwas gesucht. Willst du den Raum ein wenig untersuchen (Abschnitt 34) oder soll es in den Gang nach Süden und somit zu Abschnitt 3 gehen?



Das Grabmal

Eine Begegnung im Gebirge

Unablässig prasselt der Regen auf die Helden herab, die sich gerade durch ein unwegsames Gebirge kämpfen. Schnell wird der Boden glitschig und es ist kaum noch an ein Fortkommen zu denken. Doch nirgendwo ist ein Platz zu entdecken, an dem die Charaktere Schutz finden könnten.

Plötzlich ist ein lautes Donnern und Rauschen zu hören, und nicht weit von der Gruppe entfernt wälzt sich eine Schlammlawine ins Tal. Alles, was ihr im Weg steht, wird mitgerissen, und so knicken, die wenigen verkrüppelten Bäume um, als würden sie von einer gigantischen Faust getroffen.

Schließlich können die Helden dort, wo die Lawine gerade vorbeigerauscht ist, den Eingang zu einer Höhle sehen, der zuvor ganz offensichtlich verschüttet gewesen ist. Da genau in diesem Augenblick der Regen noch einmal stärker wird, wird es die völlig durchnässten Abenteurer in dieses dunkle Loch ziehen, die ein wenig Schutz verheißt.

Erschöpft und glücklich betreten die Helden die Höhle, um vor den Launen der Götter ein bisschen Ruhe zu finden. Die Luft in diesem Loch ist abgestanden, so, als wäre hier seit hundert Jahren oder mehr niemand mehr gewesen.

Nachdem die Charaktere sich einige Augenblicke Ruhe gegönnt haben, werden sie damit beginnen, nach etwas Brennbares Ausschau zu halten, um sich an einem Feuer wärmen zu können, doch in der etwa 6 Meter

durchmessenden Höhle lässt sich nichts finden. Lediglich ein Gang kann entdeckt werden, der weiter in den Berg führt. Somit ist es wieder dem Improvisationstalent des Spielleiters und der Abenteurer überlassen, wie sie sich vor einer gewaltigen Erkältung schützen wollen.

Irgendwann wird es soweit sein, dass sie sich in der Höhle ein wenig genauer umschauchen wollen, da der nicht aufgehörende Regen sie dazu zwingt, in der düsteren Kammer zu bleiben.

Zunächst gibt es nur den Gang, denn die Höhle, in der sie sich befinden, hält nichts mehr für sie bereit. Interessant könnte höchstens sein, dass sie natürlichen Ursprungs ist, während der Gang ganz offensichtlich in den Berg getrieben wurde.

Der Gang

Regenwasser tropft durch Spalten und Risse in der Decke in den Gang und lässt den Boden glitschig werden. Somit ist es für die Helden nicht leicht, sich auf den Beinen zu halten.



27



Lichtung, um sie mit ihren Zaubern zu betäuben und ihnen schließlich ihre Lebenskraft auszusaugen.

Um die falschen Bilder zu hinter schauen, bedarf es schon geeigneter Zaubersprüche. Doch um dem Spuk mit Antimagie beizukommen, bräuchte man schon sehr große Zauberkraft, die wahrscheinlich keinem normalsterblichen Helden innewohnt.

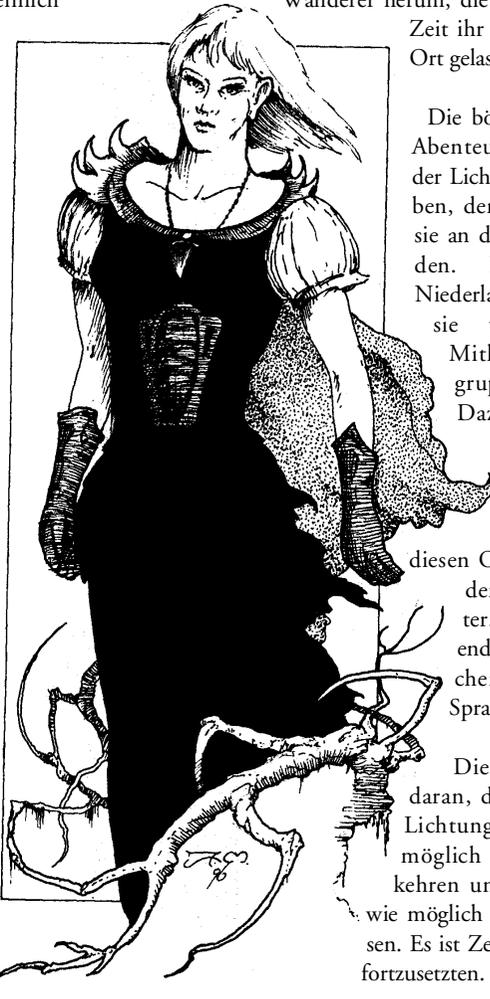
Doch wie können Abenteurer diese Gefahr überwinden? Nun, sie könnten plötzlich (nach geeigneten Proben) aus ihren Träumen aufwachen. Die Blumen sind verschwunden, und in der Mitte der Lichtung steht eine Frau von boshafter Schönheit, die die Abenteurer mit funkelnden Augen anblickt. Schließlich verwandelt sie sich in irgendein großes und wildes Tier und greift an.

Um welches Tier es sich hier handelt, überlasse ich dem Spielleiter, der am besten die wilden Kreaturen seiner eigenen Spielwelt kennt. Es sollte den Helden aber auf jeden Fall überlegen sein, sodass die Gruppe fliehen muss.

Haben sie erst einmal die Lichtung verlassen,

sind sie in Sicherheit und können sich den unheiligen finsternen Ort in aller Ruhe begutachten.

Auf der eben noch wunderschönen Blumenwiese ist keine lebende Pflanze mehr zu entdecken. Stattdessen liegen überall leblose und vertrocknete Körper unglücklicher Wanderer herum, die schon vor langer Zeit ihr Leben an diesem Ort gelassen haben.



Die böse Fee kann den Abenteurern außerhalb der Lichtung nichts anhaben, denn ein Fluch hat sie an diesen Ort gebunden. Hat sie ihre Niederlage erkannt, wird sie versuchen, das Mitleid der Helden gruppe zu erregen. Dazu erzählt sie ihnen, sie sei von einem bösen menschlichen Magier an diesen Ort gefesselt worden, und so weiter... Doch die verendeten Körper sprechen eine andere Sprache.

Die Helden tun gut daran, der schrecklichen Lichtung so schnell wie möglich den Rücken zu kehren und ihn so schnell wie möglich wieder zu vergessen. Es ist Zeit, den alten Weg fortzusetzen.



28

Zu deiner Enttäuschung ist die Truhe leer. Wähle eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 30 aus.

29

Du erreichst eine Tür. Von hier aus geht es in den Gang nach Süden (Abschnitt 3) oder zur Tür (Abschnitt 20).

30

Du trittst in einen unbeleuchteten Raum. Durch das wenige Licht, das vom Gang aus hierher dringt, siehst du, dass es sich wohl um einen Schlafraum handelt.

Zumindest steht hier ein Bett. Zudem lassen sich ein großer Kleiderschrank und eine kleine Truhe finden. Über einem Stuhl liegen Schlafsachen aus dunklem Stoff. Du kannst dir den Schrank ansehen (Abschnitt 14), das Bett und den Stuhl (Abschnitt 18) oder die kleine Truhe (Abschnitt 28). Solltest du den Raum verlassen wollen, geht es zu Abschnitt 37.

31

Du klopfst wirklich jeden Stein ab, aber in diesem Raum gibt es nun einmal keine Geheimfächer. Deshalb ist es besser zu Abschnitt 4 zurückzukehren.

32

„Hey, was machst du da?“, fragst du selbstbewusst und entschieden. Doch das Männchen

nimmt dich ganz offensichtlich gar nicht wahr. Es scheint vielmehr zu sehr beschäftigt zu sein. Doch du willst es jetzt wirklich wissen (Abschnitt 50)? Vielleicht ist es aber doch besser, den kleinen Kerl einfach in Ruhe zu lassen (Abschnitt 38).

33

Mit welchem Fundteil willst du dich an dem Pentagramm zu schaffen machen? Mit einem goldenen Ring (Abschnitt 10), einem roten Edelstein (Abschnitt 51), einem goldenen Dolch (Abschnitt 19) oder einer silbernen Brosche (Abschnitt 54)? Hast du keinen der vier Gegenstände, dann kehre zu Abschnitt 24 zurück, um etwas anderes auszuprobieren, oder die Gegenstände zu finden.

34

Du schaust dich zwischen alle den Gefäßen um, doch dir ist wirklich alles unbekannt, sieht man einmal von getrockneten Spinnen, Fröschen und sonstigem Getier ab. Zahlreiche vergammelte Pflanzen lassen sich finden, die mitunter unfein riechen. Die Pulver und Flüssigkeiten scheinen, dem Geruch nach zu urteilen, auch alle verdorben zu sein.

Als du deine Suche schon aufgeben willst, entdeckst du einen kleinen rot funkelnden Edelstein. Du packst ihn ein und verlässt den Raum dann bei Abschnitt 3.

35

Nach wenigen Schritten mündet der Gang in einen kleinen einrichtungslosen Raum. In der



Mitte des von einer einzigen Fackel beleuchtenden Zimmers ist ein Pentagramm auf den Boden gezeichnet, dessen Linien ganz schwach in einem dunklen Rot zu leuchten scheinen. Willst du dich einmal mit diesem Pentagramm beschäftigen (Abschnitt 17) und ziehst du es vor, den Raum wieder zu verlassen (Abschnitt 23)?

36

Bei dem Raum, den du gerade betreten hast, handelt es sich um eine Bibliothek. An den Wänden ist kein freier Platz mehr. Überall sind Regalbretter angebracht auf denen unzählige Bücher stehen.

In der Mitte des Raumes steht ein niedriges Pult, vor dem auf einem großen Stapel Folianten ein kleines Männchen steht, das im Licht einer Laterne in ein dickes Buch starrt. Es scheint dabei so in den Text vertieft zu sein, dass es dich gar nicht bemerkt.

Du kannst dich mit dem Männchen beschäftigen (Abschnitt 32) oder dich dem Ausgang zuwenden (Abschnitt 38).

37

Nach einigen Schritten macht der Gang einen Knick. Willst du nach Osten (Abschnitt 3) oder nach Süden gehen (Abschnitt 5)?

38

Warum solltest du dich mit einem lesenden Männchen abmühen. Geh den Gang nach Osten zu Abschnitt 40.

39

Entschlossen greifst du zu, musst aber zu deiner Enttäuschung feststellen, dass sich eine unsichtbare Wand zwischen dir und der schönen Frau befindet. Diese umgibt sie vollkommen und es gibt kein Durchkommen, so sehr du dich auch anstrengst. Du kannst nun etwas anderes ausprobieren (Abschnitt 4) oder den Raum bei Abschnitt 23 wieder verlassen.

40

Du gehst weiter und kommst an eine Gangkreuzung. Wohin wenden? Du kannst nach Süden gehen (Abschnitt 46), nach Osten (Abschnitt 11) oder nach Westen (Abschnitt 21).

41

Es ist nicht so schwer, die leicht glitschige Leiter zu besteigen. An ihrem oberen Ende befindet sich eine Klappe, die du geräuschlos öffnest. Langsam, den verrosteten Dolch fest umklammert, schaust du durch die Luke. Du blickst in einen kleinen nahezu einrichtungslosen Raum. Lediglich ein silberner Rahmen, der zu einem Bild gehören könnte, steht in der Mitte des Raumes.

Willst du dir das mal ansehen (Abschnitt 48) oder gehst du zurück zu Abschnitt 46?

42

Wir möchten es nicht versäumen, dir eine angenehme Reise zu wünschen. Schreib doch mal, was du alles so erlebt hast ...



noch geheilt werden zu können. Die Helden können nichts mehr für sie tun. Doch da gibt es ja noch jemanden, der offensichtlich entführt worden ist ...

Wollen die Charaktere die Spur des Mörders und Entführers aufnehmen, wird ihnen auffallen, dass es keinerlei Spuren gibt. Niemand, außer den Helden, ist seit langer Zeit durch das Unterholz gegangen. Auch eine Ausweitung der Suche wird nichts ergeben.

Kehren die Abenteurer nach einer Weile noch einmal zum Baumhaus zurück, um nach der Toten sehen, ist diese verschwunden. Geblieben sind nur Blutspuren auf dem Boden der Hütte, dort, wo die tote Frau gelegen hatte. Es ist aber schon vor sehr langer Zeit getrocknet.

Egal, wo die Charaktere nun suchen, sie werden keine weiteren Spuren ausmachen können, sodass sie irgendwann den Ort verlassen werden.

Doch sie sind noch gar nicht weit gekommen, da hören sie erneut die Herz zerreißen Schreie. Kehren sie daraufhin zum Baumhaus zurück, können sie wieder die sterbende Frau finden. Die ganze Szene beginnt von vorn, wobei die Tote einfach verschwindet, wenn die Helden bei ihr im Baumhaus Wache halten wollen.

Bei ihr handelt es sich um ein junges Mädchen, das vor ewiger Zeit in diesem Baumhaus, in dem sie mit ihrer Schwester gelebt hat, ermordet und dann im Unterholz des Waldes verscharrt wurde. Wollen die Helden der ruhelosen Seele helfen, müssen sie das unheilige Grab suchen und das Skelett herausholen, um es in geweihtem Boden zu bestatten.

Die Blumenlichtung Eine Begegnung im Wald

Mühsam und beschwerlich ist der Weg durch den dunklen und dichten Wald, denn immer wieder wird er von umgestürzten Bäumen oder dichten Dornhecken versperrt. Das Licht der Sonne dringt kaum noch durch das dichte Blattwerk, als es plötzlich vor euch heller wird. Noch einmal kämpft ihr euch durch das Unterholz und gelangt dann auf eine Lichtung, die über und über von bunten Blumen eingenommen wird. Alle Farben sind vertreten und schillernde Schmetterlinge ergänzen das Bild auf wunderschöne Weise.

Jedermann, der diesen Ort zu Gesicht bekommt, wird sofort all seine Sorgen vergessen. In ihm ist plötzlich der Wunsch, diese Lichtung zu betreten, um sie nie wieder zu verlassen. Doch gerade dort, wo die Natur mit seiner Schönheit aufwartet, lauern meist heimtückische Gefahren.

Betritt jemand diesen traumhaften Ort, ist ihm plötzlich, als wären unglaublich schöne Melodien in seinem Kopf und undeutlich hört man betörende Stimmen, die einen auffordern, sich ganz der Ruhe und dem Frieden des Augenblickes hinzugeben, und so werden die Augen immer schwerer, und das Verlangen sich auszuruhen immer drängender. Schließlich legt man sich nieder und entschlummert sanft.

Doch die Blumenwiese ist nur das Trugbild einer bösen Fee, die vor langer Zeit aus ihrem Land verbannt wurde. Immer wieder lockt sie mit der Illusion einer wunderschönen Blumenwiese ahnungslose Wanderer auf die



Am Wegesrand

Rollenspielbegegnungen von Andreas Michaelis

Das Baumhaus Eine Begegnung im Wald

Für gewöhnlich hallt der Wald wieder von Vogelgezwitscher und die Blätter der Bäume rascheln leise im sanften Wind. Doch auf dem Weg, den ihr gerade geht, gibt es solche Geräusche nicht. Stille hat sich über den Wald gelegt und ihr traut euch kaum, ein Wort zu sagen.

Da gellt plötzlich ein Mark erschütternder Schrei durch die dicht stehenden Bäume, dem kurze Zeit später ein zweiter folgt. Wer immer diese Schreie ausgestoßen hat, scheint unsagbares Leid zu erdulden.

Wir wollen einmal davon ausgehen, dass die Helden dem Ursprung der Schreie



auf den Grund gehen wollen, wofür sie allerdings den Weg verlassen müssen. Auf ihrer Suche geraten sie immer tiefer in den düsteren Wald hinein, bis sie schließlich im dichten Unterholz ein leises Mitleid erregendes Wimmern vernehmen können, das von irgendwo über ihnen kommt.

Schauen die Helden nach oben, entdecken sie ein Baumhaus. In den Baum geschnittene Stufen führen dorthin, trotzdem ist es nicht leicht die Behausung zu erreichen. Wenn sie dann endlich oben angelangt sind, können sie den Körper einer jungen Frau sehen, der blutüberströmt ist. In ihrem Oberkörper steckt ein Dolch und aus der Wunde strömt unablässig der rote Lebenssaft.

Die Helden wollen gerade helfen, da öffnet die Frau den Mund und spricht:

„Er hat meine Schwester. Ihr müsst ihr helfen.“

Dann haucht sie ihr Leben aus und sinkt vollends in sich zusammen. Die Wunde war zu groß, um



43

Vorsichtig schiebst du den Ring auf den Ringfinger der linken Hand. Nur Augenblicke später verfärbt sich die bleiche Haut der Frau in eine kräftige Hautfarbe. Ein leises Stöhnen ist zu hören, dann bewegt sich zuerst der Arm und endlich öffnen sich die Augen.

Du hilfst ihr, sich aufzurichten und nachdem sie sich ungläubig im Raum umgesehen hat, schaut sie dich an.

„Ich danke dir, mein stolzer Held. Endlich bin ich meinem Gefängnis entkommen und das verdanke ich dir. Schade. Ich würde dir gern alles erklären, aber dein Traum ist jetzt vorbei ...“

Sie streicht dir mit ihrer Hand über die Augen und es wird schwarz um dich herum. Jemand klopft an die Tür und reißt dich unsanft aus deinem Traum.

„Herr, Ihr müsst aufstehen. Das Frühstück ist fertig.“

Es war wirklich nur ein Traum. Aber er war sehr wirklichkeitsnah. Naja, was solls? Ehe du dich anziehst und zum Frühstück gehst, solltest du dir noch 40 Abenteuerpunkte aufschreiben. Dann beginnt ein neuer Tag in Havena.

Solltest du in deinem Traum einen roten Edelstein gefunden haben dann gehe schnell noch zu Abschnitt 53.

44

Du verbringst den Tag in der beeindruckenden Stadt Havena, die wirklich einiges mehr zu

bieten hat, außer einiger Kneipen und den Hafen. Und so kehrst du am Abend aufgeregt in dein Zimmer zurück und schläfst schleunigst wiederein. Weiter bei Abschnitt 1, wo alles seinen Anfang nimmt.

45

Schlaf gut. Wir hoffen, du hast einen schönen Traum, an den du dich möglichst lange erinnern kannst.

46

Vorsichtig gehst du voran, bis du zu einer kleinen Nische kommst, in der eine Leiter steht, über die man nach oben gelangen kann. Willst über die Leiter nach oben steigen (Abschnitt 41), den Gang nach in Richtung Süden gehen (Abschnitt 2) oder nach Norden (Abschnitt 40)?

47

Als du die Augen wieder öffnest, stellst du schnell fest, dass du dich nicht mehr in dem kleinen Zimmer in der urigen Herberge befindest. Stattdessen stehst du in einem spärlich erleuchteten Gang, der zu einem finsternen Verließ zu gehören scheint, denn überall tropfte es von der Decke, und am Boden haben sich mehrere Pfützen gebildet.

An den Wänden hängen in regelmäßigen Abständen kleinere Laternen, die den Gang in ein trübes Licht tauchen. Zumindest kann man aber etwas sehen. Neben dem Tropfen des Wassers in die zahlreichen Pfützen ist nichts zu hören.



Du gehst ein paar Schritte, als dir auffällt, dass du für diese Umgebung nicht richtig gekleidet bist. Wer hätte auch ahnen können, dass man sich erst anziehen und zur Waffe greifen muss, bevor man das Buch öffnet. Doch wenige Schritte von dir entfernt liegt ein verrosteter Dolch, den du an dich nimmst. Besser als nichts! Weiter bei Abschnitt 40.

48

Du betrittst den Raum, um den seltsamen Rahmen zu betrachten. Er steht frei in der Mitte des Raumes, ohne von Ständern gestützt oder von Seilen gehalten zu werden. Du gehst einige Male durch, ohne das etwas geschieht, und du versuchst vergeblich an dem Rahmen zu wackeln. Da er auch keine Schriftzeichen oder sonstige Besonderheiten aufzuweisen hat, beschließt du, über die Leiter zurückzusteigen. Such dir eine andere Möglichkeit von Abschnitt 46 aus!

49

Diesmal nimmst du dir vor, nicht wieder loszulassen und streckst entschieden die Hand aus. Sofort ist da wieder diese Hitze, doch du hältst ihr stand. Mit aller Kraft versuchst du mit deinen Fingernägeln die Linie zu zerstören, als sich daraus ein Blitz löst und dir in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

50

Entschlossen gehst du auf das Männlein zu und willst es fassen. In diesem Moment löst

sich das Kerlchen in Luft auf und lässt nur ein leises Kichern zurück. Du siehst dich um, doch das Wesen bleibt verschwunden. Ein schneller Blick in das Buch lässt dich rasch erkennen, dass es in einer Sprache verfasst wurde, die du nicht kennst.

Doch neben dem Buch liegt ein kleiner Gegenstand, der deine Aufmerksamkeit erregt: ein Ring. Er funkelt golden im Licht der Laterne, ist aber schmucklos. Lediglich in der Innenseite sind einige unbekannte Schriftzeichen zu erkennen.

Du nimmst den Ring an dich, dann geht es zurück in den Gang, wo im östlichen Teil Abschnitt 40 wartet.

51

Du hältst den roten Edelstein an die pulsierende Linie des Pentagrammes, als sich daraus ein Blitz löst und dir schmerzhaft in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

52

Du willst die Frau auf den Arm nehmen, als du in deinem Kopf eine Stimme hörst.

„Meinen Ring. Ich brauche meinen Ring. Schnell, sonst war alles vergebens.“

Du kannst jetzt den Ring herausholen und ihr auf den Finger stecken (Abschnitt 43) oder den Raum verlassen, um dich auf die Suche nach dem begehrten Ring zu machen (Abschnitt 23).



53

Du kommst in den großen Schankraum, in dem der alte Mann vom Vorabend an einem der Tische sitzt und ein verführerisches Frühstück zu sich nimmt. Du setzt dich zu ihm und erzählst ihm allerhand, auch von deinem Traum.

Schließlich erhebt sich der Mann, der sich als Morgoral vorgestellt hat, und kramt etwas aus seinen Taschen hervor.

„Dies hat eine junge Frau heute morgen für Euch abgegeben ...“, sagt er und legt einen roten Edelstein auf den Tisch...

54

Du holst die silberne Brosche aus deiner Tasche und schaut sie dir noch einmal ganz gründlich an. Sie stellt einen Delphin dar und die Augen des Tieres wurden aus zwei winzigen Smaragden gemacht.

Genau diese Augen schauen dich tiefgründig an und fast hast du das Gefühl, Efferd selbst schaut in deine Seele.

Sollte dir nun eingefallen sein, dass du ja eine solche Brosche noch gar nicht besitzt, kehre zu Abschnitt 33 zurück. Ansonsten geht es bei Abschnitt 55 weiter.

55

Ja, das ist Efferd, der dich da anblickt. Du schaut einem Gott in die Augen.

Du beginnst zu taumeln ob dieser Präsenz; ein Lebender hat Kontakt zu einem Gott. Und dieser Lebende - dieser Auserwählte - bist ganz allein du.

Du bemerkst ein fernes Meeresrauschen, das friedlich deine Sinne streichelt und dich umgarnt. Unendliches Glück liegt in diesem Rauschen. Doch was ist das? Ein leises Flügelschlagen. Sollte es hier Mäwen geben. Efferd wendet sich an dich:

„Schöne Grüße von Boron...“
ENDE!

