

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



*Magazin für Fantasy-Rollenspieler*

*Feenbalz*  
*Regelerweiterung*

47

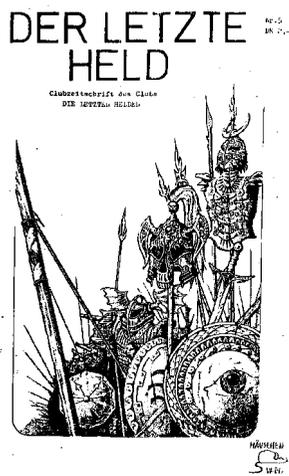


*Teil 6 der Münzkampagne:*  
**Drachenring der Angroschim**



## ”Der Letzte Held“ - Frühe Jahre

Nr. 5 - Juni 1986

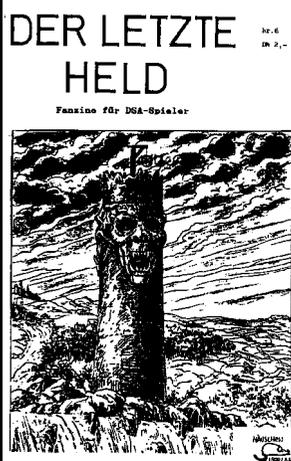


### Inhalt:

*Die Geweihte des Efferd - Soloabenteuer*  
 Fallen und Monster  
 Waffe - Nein Danke  
 14 neue Zaubersprüche  
 Phyran - Eine teuflische Droge  
 Havena (Vorstellung)  
 Göttliche Artefakte (Teil 1)  
 Havena-Ergänzung: Waffenhändler Algir Dostros  
 Damos - Eine Stadt im Regengebirge  
 Rollenspieler Brutal

Auflage: 25 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-  
 Das hier gezeigte Titelbild wurde später ausgetauscht!

Nr. 6 - August 1986



### Inhalt:

*Rondras Schwert - Gruppenabenteuer*  
 Was können die Helden mit ihrem Geld machen  
 Havena-Ergänzung - Die Bierbrauergilde  
 Monster und Fallen  
 Magieecke: Dämonenbeschwörungen  
 Göttliche Artefakte (Teil 2)  
 Zwergengold (Story)  
 Mirham  
 Die Geweihten der Tsa  
 Rollenspieler Brutal

Auflage: 50 Exemplare, 36 Seiten, DM 2,-  
 Erschien ursprünglich mit anderem Titelbild.

## DLH Havena-Ergänzungen 2 Licht und Schatten

erweiterte und überarbeitete Ausgabe 2005

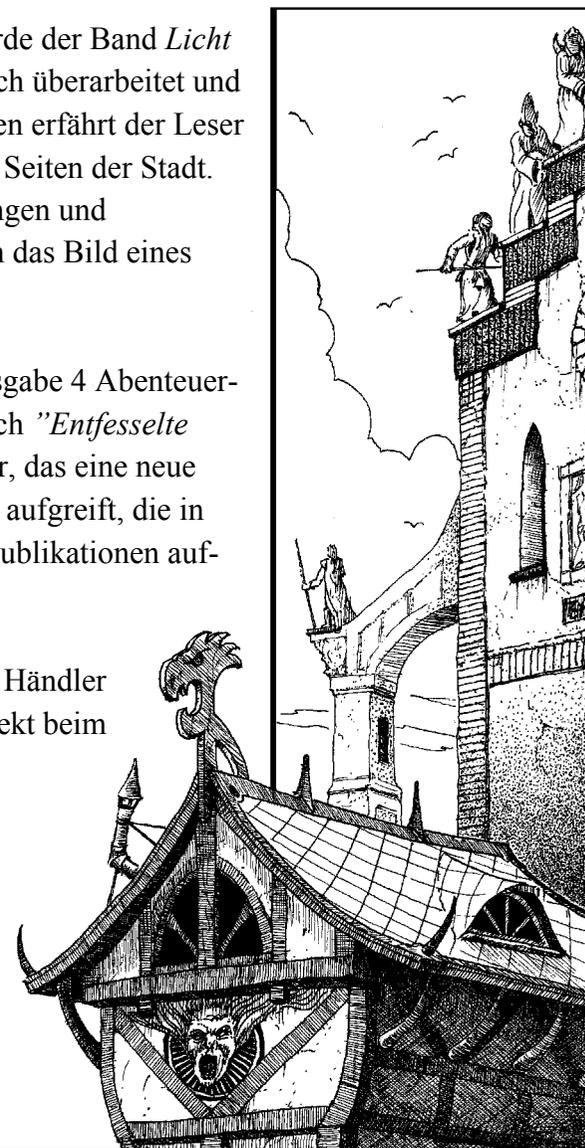
Nach vielen Jahren wurde der Band *Licht und Schatten* nun endlich überarbeitet und erweitert. Auf 124 Seiten erfährt der Leser etwas über die dunklen Seiten der Stadt. Zahlreiche Beschreibungen und Gebäudepläne zeichnen das Bild eines mysteriösen Havenas.

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)



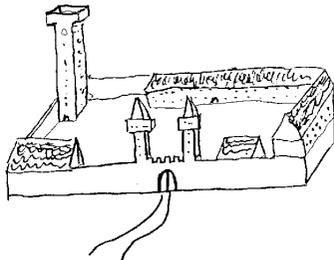


## Aus dem Archiv

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

### WIR BAUEN EINE BURG

In unserem Club sind wir nun soweit, dass einige Helden soviel Geld besessen haben, dass sie schon gar nicht mehr wussten, wie sie es ausgeben sollten. Und so saßen wir eines Abends wieder einmal zusammen und überlegten, was man mit dem ganzen Geld anfangen könnte. Und plötzlich kam uns eine fast geniale Idee: wir bauen uns von dem Geld eine Burg. Schnell fanden sich Interessenten, die in der Burg leben wollten. Dann ging es los: wir nahmen einen Plan des Schicksals und zeichneten unsere Burg. Zuerst einmal die Umrisse und dann die Gebäude. Wir bauten ein Hauptgebäude, einen Magierturm, Stallungen, Wachtürme und ein Haus für die Bediensteten des Hauses. Danach rechneten wir aus, was uns der Bau einer solchen Burg kosten würde, und wir kamen auf eine Geldmenge von 2640 Dukaten. Aber nun müssen noch die einzelnen Zimmer, wie z.B. die



Bibliothek oder die Waffenkammer, eingerichtet werden, was uns sicherlich auch wieder ein kleines Vermögen kosten wird. Am teuersten wird hierbei wahrscheinlich das Zauberkammer unseres Magiers, aber auch der Rondratempel wird nicht gerade billig werden.

Im Großen und Ganzen muss man sagen, dass der Bau unserer Burg unwahrscheinlich viel Spaß gemacht hat, und sicherlich wird dieses Gebäude irgendwann einmal Inhalt eines spannenden Abenteuers sein.

Und nun noch ein Meldung, die die Burg betrifft. Die Abenteurerin Malevia wird bald aus der Burg ausziehen, denn sie wird bald eine Geweihte der Hesinde sein. Sie zieht dann in den Hesindetempel von Gareth. Sollte irgendjemand Interesse an den vier Zimmern der Abenteurerin haben (mit Einrichtung), so melde er sich bei ihr. Der Preis für die drei Zimmer und eine kleine Kammer beläuft sich auf 1200 Dukaten.

von ANDREAS MICHAELIS



# Vorwort

Hello again ...

Wie immer ist alles nicht so gekommen, wie ich es mir vorgestellt hatte. Und so bleibt mir mal wieder nichts anderes übrig, als mich darüber auszulassen, dass erneut ein Letzter Held zu spät gekommen ist. Interessanterweise fangen recht viele Vorwörter damit an, dass wir uns für irgendwelche Verspätungen entschuldigt haben.

Was ist geschehen? Nun, nachdem die Helden 46 und die Neuausgabe von Licht und Schatten fertig waren, dauerte es gar nicht lange und ich machte mich daran, den LH 47 zu bearbeiten. Doch die Arbeiten kamen ins Stocken. Dies lag im Wesentlichen daran, dass meine Teilzeitarbeitsstelle in eine ganze Stelle umgewandelt wurde und ich nun gar keine Zeit mehr hatte, irgendetwas zu schreiben. So war schonmal klar, dass 2006 kein Held kommen würde. Aber es wurde kontinuierlich daran gearbeitet. Und das bis zum November 2007. Fast fertig. Aber eben nur fast. Also kam wieder keiner heraus. Und DLH verschwand aus meinen Gedanken.

Bis mir im Juni 2009 klar wurde, dass der LH kurz davor war 25 Jahre alt zu werden. Das ließ in mir den Wunsch aufleben, wieder mal was zu machen und ich entsann mich des beinahe fertigen LH 47. Und den musste ich noch um 3 Seiten ergänzen (Am Wegesrand) dann war er fertig.

Und was lehrt uns das? Zweierlei: "Der LH ist einfach nicht ganz klein zu kriegen!" und "Ich werde nie wieder Aussagen über kommende Ausgaben machen!"

Viel Spaß beim Lesen wünscht

Andreas Michaelis

# Inhalt

Der Letzte Held - Frühe Jahre ... interessant - aber vergriffen	2
Vorwort/Inhalt ... spannend	3
Drachenring der Angroschim Teil 6 der Münzkampagne	4
Ertrunken Ein verschollenes Havena Szenario	11
Neu Efferdheim Eine Stadt wächst	12
Chaos am Tempel Der Geschichte 5. Teil	18
Am Wegesrand Rollenspielbegegnung im Wald	20
Zooloretto Spiel des Jahres 2007 - Rezension	23
Feenbalz Regelerweiterungen	25
Impressum	28
Kakerlakensalat Ein krabbliges Kartenspiel - Rezension	29
Aus dem Archiv Wir bauen eine Burg	30



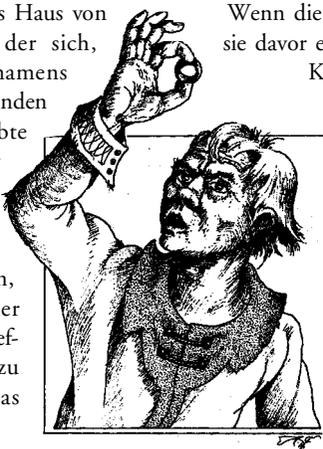


# Drachenring der Angroschim

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

Am Ende des 5. Teiles (DLH 42) der Münzkampagne hatten die Abenteurer ein seltsames Erlebnis in einem Geheimgang, der von der Kriegerakademie in eine Taverne führte. Sie stießen auf ein Loch, aus dem eine schaurige Gestalt stieg, die sofort angriff. Nur dem Eingreifen von Thanir Urist war es zu verdanken, dass die Helden das Abenteuer heil überstanden.

Schließlich wurden sie in das Haus von Ignor Jhunweigg gebracht, der sich zusammen mit zwei Elfen namens Ninal und Faladir, um ihre Wunden kümmerte. Anschließend übte sich der merkwürdige Patrizier in der Schweigekunst. So sehr die Helden ihn auch bedrängten, er hat ihnen nichts gesagt. Aber er versprach ihnen, sie am nächsten Abend in der Taverne "Alte Marschen" zu treffen, um ihnen Auskünfte zu geben. Hier beginnt das Abenteuer.



## Das Abenteuer beginnt

"Ihr seid an diesem Morgen schon sehr früh wach geworden. Der Himmel über Havena ist wolkenlos und auf den Straßen herrscht bereits reges Treiben. Keiner von euch kann den Abend abwarten und so zieht ihr euch rasch an. Zu eurer Vewunderung klopft es unvermittelt an der Tür."

Wenn die Helden die Tür öffnen, sehen sie davor eine junge Frau, die eine kleine Kiste in den Händen hält. Freundlich lächelt sie die Abenteurer an:

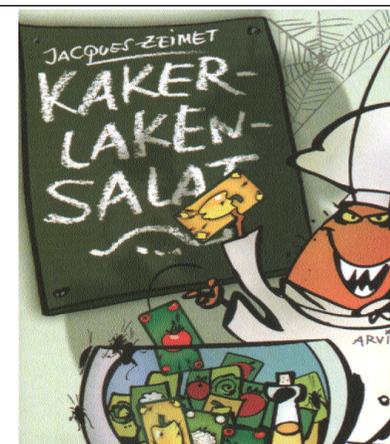
"Guten Tag. Ich arbeite für Garos Botendienst. Diese Sendung soll ich Ihnen bringen. Von einem gewissen Jhunweigg."

Mit diesen Worten reicht sie den Charakteren die Kiste und erwartet anschließend



Jacques Zeimet  
Drei Magier Spiele,  
für 2 bis 6 Spieler  
ab 6 Jahren

DLH-Wertung



Nach dem Kakerlaken Poker überraschen uns die drei Magier mit einem neuen Kartenspiel um das krabbelige Kleinvieh: Kakerlaken Salat. Es kommt mit einer Menge Karten in einem ungewöhnlichen Format und einem internationalen Regelheft (in mehreren Sprachen) daher. Die Illustrationen sind "köstlich".

Und so funktioniert es: Die Karten dieses Spiels, auf denen Tomaten, Paprikas, Blumenkohl, Salate und diverse Kakerlaken abgebildet sind, werden gleichmäßig auf die Mitspieler verteilt. Jeder nimmt sie und bildet mit ihnen einen verdeckten Stapel. Dann geht es los.

Der Startspieler nimmt die oberste Karte, nennt das abgebildete Gemüse und der nächste ist dran. Man muss für gewöhnlich immer die Wahrheit sagen, außer...

außer man legt ein Gemüse, das gerade abgelegt wurde - dann muss man lügen.



außer man legt ein Gemüse, das vom vorherigen Spieler genannt wurde - dann muss man lügen.

außer man zieht eine Kakerlake (Verbotskarte) - dann muss man Kakerlake sagen.

außer man legt ein Gemüse, das gerade verboten ist - dann muss man lügen.

Wer einen Fehler macht, muss alle ausgelegten Karten nehmen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt. Es wird übrigens sehr viel gelogen. Aber das ist der Reiz des Spiels, das viel Spaß macht.

Ich kann dieses Spiel nur wärmstens weiter empfehlen. Es ist kurzweilig, lustig, schnell und man möchte es am liebsten gleich noch einmal spielen.

• Andreas Michaelis





Beispiel: *Olli legt eine Sammlung aus vier roten Karten und einer magischen Beere aus. Im Tauschmarkt liegt der rote Käfer mit dem Wert 3. Olli beschließt, dass sich die Magische Beere in diesen Gegenstand verwandelt. Somit steigt seine Sammlung im Wert um 3 Punkte.*

Ausnahmen: Magische Beeren können sich nicht in Muscheln, Fliegenpilze oder Hufeisen verwandeln.

Wenn mit dieser Erweiterungsregel gespielt wird, dann werden nur insgesamt 4 Magische Beeren ins Spiel gemischt. Sie haben immer noch ihre zusätzliche Fähigkeit (Kartentext)



und können dementsprechend eingesetzt werden.

Weiterhin gilt die Regel, dass Magische Beeren, die beim Aufdecken in den Tauschmarkt wandern würden, auf den Ablagestapel zu legen sind. Mit Magischen Beeren kann kein Tausch vollzogen werden. Sie verwandeln sich nur innerhalb von Sammlungen.

Magische Beeren, die in Sammlungen zum Einsatz kommen, wandern im Anschluss auf den Ablagestapel und werden nicht, wie nach einem Einsatz üblich, aus dem Spiel genommen.

Andreas Michaelis

## Der Letzte Held 47,

Oktober 2009

**Herausgeber:** Zander und Mätzing GbR - Drachenland- Verlag, Im Amselweg 12, 51503 Rösrath. **Redaktion:** Andreas Michaelis, Bautzenstraße 45, 38124 Braunschweig, andymichaelis@arcor.de; **Illustrationen / Karten:** Andreas Mätzing / 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 Abenteuer und Artikel zu *Havena* und *DSA* sind inoffiziell.



ein Trinkgeld. Wenn die Frau gegangen ist, können die Helden die Schatulle öffnen. Neben einer Pergamentrolle beinhaltet sie ein Kurzschwert und einen Beutel, in dem ein seltsam purpurnes Pulver ist. Von besonderem Interesse wird das Schreiben sein (siehe auch Handout auf Seite 8):

**„Liebe Freunde, ihr müsst eine Aufgabe für mich erledigen. Es geht wieder um eine Münze, die ihr finden sollt. Folgender Spruch soll euch helfen:**

**Sucht den Drachenring der Angroschim wo Greif und Gans hinschauen.**

**Es eilt. Die Waffe und das Pulver sind da, falls etwas Unerwartetes auftaucht. Solltet ihr ein finsternes Loch in der Nähe der Münze finden, schüttet das Pulver hinein. Dann müsste es sich schließen.**

*Ignor Jhunweigg“*

Mehr ist dem Schreiben nicht zu entnehmen. Untersuchen die Helden das Kurzschwert, wer-

den sie nichts entdecken, was diese Klinge außergewöhnlich erscheinen lässt. Eine magischen Untersuchung wird hingegen ans Tageslicht bringen, dass es sich um eine magische Waffe handelt. Die in ihr steckenden Zauber lassen sich allerdings nicht enträtseln. Das Pulver kommt ihnen bekannt vor. Es sieht dem, das Thanir im letzten Teil benutzt hat, sehr ähnlich. Eine nähere Untersuchung ergibt, dass es geruchslos ist.

Wir gehen davon aus, dass die Helden sich sofort an die Lösung des Rätsels machen, ohne sich erst noch einmal auf den Weg zum Patrizier zu machen. Schließlich enthält das Schreiben den Hinweis „Es eilt“!

## Alternativer Start

Wenn dieses Abenteuer nicht als Teil der Kampagne gespielt wird, kann der Spielleiter das Abenteuer so beginnen, dass er den Helden den folgenden Artikel vorlegt (s.u.).

Die 20 Dukaten werden den Helden bestimmt sehr gelegen kommen, weshalb sie sicherlich nach der Münze suchen werden.

## Havena Fanfare

**Seltene Münze gesucht**  
Der Patrizier Ignor Jhunweigg zahlt demjenigen 20 Dukaten, der ihm eine besondere Münze bringt. Das folgende Rätsel gibt den Ort an, an dem die Münze zu finden ist.

Sucht den Drachenring der Angroschim wo Greif und Gans hinschauen.

## Spurensuche

Helden aus Aventurien wissen, dass Greif und Gans aventurische Göttersymbole sind. Was die Abenteurer vielleicht nicht wissen, ist, wo sich solcherlei Symbole befinden. Erkundigungen können folgende Hinweise ergeben:

„Greif und Gans? Na, da müsst ihr mal in das Wachfigurenkabinett gehen. Da habe ich mal einen Greifen gesehen. Aus Wachs natürlich.“



Ein Besuch im Wachfigurenkabinett wird den Helden wenig bringen, zwar gibt es dort einen Greifen aus Wachs, aber eine Gans ist weit und breit nicht zu finden. Der Greif blickt übrigens an die Decke. Wenn die Charaktere gern suchen möchten ...

“Gänse gibt es welche auf den Feldern in der Feldmark. Vielleicht gibts ja auch nen Greifen dort.”

Dies ist ein eher jämmerlicher Versuch, die Helden einmal in die stinkende Feldmark zu locken. Selbst wir können uns nur schwer vorstellen, dass sie dorthin gehen.

“In Neu-Efferdheim gibt es ein Gasthaus. Zum Tor heißt es. Dort hängen viele beschriebene Schiffsplanken. Wenn ich mich recht erinnere, dann war auf einer Planke etwas von einem Greifen zu lesen. Sicherlich steht auf einer auch was von einer Gans.”

Tatsächlich gibt es in der besagten Taverne eine Planke, auf der geschrieben steht: Greif von Harben. Sie verfügt über ein Astloch, das beinahe aussieht wie ein Auge. Diese Planke ist recht schnell gefunden, aber dann muss ja noch die entdeckt werden, auf der Gans steht. Und da es eine solche nicht gibt, werden sich die Abenteurer irgendwann mit der Besitzerin des Hauses auseinandersetzen müssen (Beschreibung des Gasthauses in diesem Heft).

Eine weitere Spur wäre der Zwölfgötterpark, wo die Helden zwar Götter aber nicht die Lösung ihres Problems finden können.

Fragen die Helden in der Bevölkerung allerdings nach den Tempeln von Travia und Praios, so kann ihnen jeder Havener erklären, dass sie sich am Halplatz befinden.

## Im Münzmuseum

Suchen die Charaktere das Münzmuseum auf, um nach dem Drachenring zu forschen, bekommen sie dort folgende wichtige Informationen von Lohna Ynjigg, der Leiterin des Hauses.

”Drachenringe sind nicht wirklich Münzen. Es sind vielmehr Ringe, in die eine Dukate perfekt hineinpasst. Die Zwerge benutzten sie einst, um ihre Goldstücke noch wertvoller zu machen. Sie bestehen aus reinem Gold und



sehen aus wie eine Drachenschlange. In die Augenhöhle dieses Tieres wurden wertvolle Edelsteinsplitter gesetzt, so dass kein Ring dem anderen gleich. Ich weiß nicht, aber heute werden die nicht mehr hergestellt.“

Lohna selbst besitzt keinen Drachenring, hat aber in einem Buch eine Abbildung (s.o.).

## Zwerge in Havena

Selbstverständlich können sich die Abenteurer auch an in Havena lebende Zwerge wenden. Doch keiner von ihnen hat je einen dieser sel-



der Gegenstände, die die Fee nicht mag oder nur Karten mit dem Wert „0“. Wie es zu einer solchen Sammlung kommt, ist völlig egal. Mit ihr lässt sich keine Fee gewinnen. Sammlungen, die nach dem Aufdecken der Feenkarte den Wert „0“ haben, scheiden bei der Balz sofort aus. Der Spieler nimmt seine Sammlung wieder auf die Hand. Sollte er das nächste Mal an der Reihe sein, muss er aussetzen. Bis zu diesem Aussetzen darf er sich auch nicht an einer Balz beteiligen.

Dies gilt auch, wenn ein Spieler allein gebalzt hat. Die gezogene Fee wird in den Feenstapel zurückgemischt.

Fliegenpilze: Eine Sammlung aus vier Fliegenpilzen fällt nicht unter diese Regelung. Drei Fliegenpilze reichen nur dann, wenn Pilze durch die Vorlieben der Fee aufgewertet werden.

## 3. Regelerweiterungen

### Karten mit dem Wert 0 im Tauschmarkt

Während alle Spieler ständig tauschen, kann es geschehen, dass auf dem Tauschmarkt immer mehr Karten mit dem Wert „0“ liegen, was den Tausch erheblich verschlechtern kann.

In dem Augenblick, wo sich im Tauschmarkt drei Karten mit dem Wert „0“ befinden, kann ein Spieler vor seinem Zug entscheiden, dass der komplette Tauschmarkt ausgetauscht wird. Die Karten der Auslage kommen auf den Ablagestapel und es werden 5 neue Karten vom Kartenstapel bereit gelegt.

## Zweite Erhöhungsrunde

Oftmals ärgert man sich darüber, dass man nicht gleich ordentlich erhöht hat, wenn ein Mitspieler dann doch eine wertvollere Sammlung hat. Deshalb gibt es nach der ersten Erhöhungsrunde noch eine zweite. Es gelten dieselben Regeln wie beim ersten Erhöhen, d.h., es darf nur aufgewertet werden, wenn man anschließend die wertvollste Sammlung hat.

## Magische Beeren

Für gewöhnlich werden die magischen Beeren benutzt, um ihre besonderen Eigenschaften zu aktivieren. Findige Fehjenjhara haben jetzt aber herausgefunden, dass sie noch über ganz andere Kräfte verfügen. Sie können sich nämlich in Gegenstände verwandeln. Deshalb können Magische Beeren auch in Sammlungen eingebaut werden und zwar nach den folgenden Regeln:



Es darf sich grundsätzlich nur eine Magische Beere in einer Sammlung befinden (man hat herausgefunden, dass sich mehrere Beeren in einer Sammlung neutralisieren). Nachdem die Sammlung aufgedeckt wird, verwandelt sich die Beere in einen beliebigen offenen Gegenstand (Karte), wobei es egal ist, ob sich diese im Tauschmarkt, in der eigenen oder in der Sammlung eines Mitspielers befindet. Die Beere hat dann alle Eigenschaften des kopierten Gegenstandes (Art, Farbe, Wert).



hat. Nun tauchte mitunter die Frage auf, ob man seine Sammlung auch aufwerten kann, wenn man als letzter an der Reihe ist und bereits die wertvollste Sammlung besitzt.

Auch der letzte Spieler, der seine Sammlung anbietet, darf diese natürlich noch aufwerten. Somit ist er in einer ausgezeichneten Position, um eventuell seine Sammlung derart zu erhöhen, dass er den Wettstreit mit 10 oder mehr Punkten Vorsprung gewinnt.

## Mehr als 9 ist nicht erlaubt

Sollte ein Spieler mehr als 9 Karten auf der Hand halten, muss er einen beliebigen Spieler wählen, der ihm eine Karte von der Hand zieht. Dies kann dazu führen, dass der betreffende Spieler auch auf mehr als 9 Karten kommt, weshalb auch er zum Ziehen auffordern muss. Es ist denkbar, dass somit eine längere Kette entsteht, die kein Ende findet. Es ist deshalb nicht erlaubt, dass ein Spieler, der bereits eine Karte abgegeben hat, eine Karte von einem anderen Spieler zieht.

Beispiel: *Ulf hat 10 Karten auf der Hand und bietet Olli an, eine von ihm zu ziehen. Daraufhin hat auch Olli 10 Karten. Er kann nun jeden anderen Spieler anbieten, eine Karte von ihm zu ziehen, außer Ulf. Sollte auch der dritte Spieler auf 10 Karten kommen, dürfen Ulf und Olli nicht ziehen.*

## Der Kartenstapel

Der Ablagestapel wird nur dann gemischt, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Der Ablagestapel wird dann zum Kartenstapel



## Hufeisen

Wer ein Hufeisen aus dem Tauschmarkt ertauschen möchte, kann dies nur über den Wert der Karte erreichen. Man muss also eine Karte mit dem Wert 3 anbieten. Dementsprechend könnten mittels eines Hufeisens alle Karten mit dem Wert 3 ertauscht werden.

## Besondere Sammlungen

Für den Fall, dass ein Spieler eine besondere Sammlung vorweisen kann, lockt er weitere Feendamen an. Sollte hierbei die Schwarze Fee gezogen werden, zieht der Spieler sofort eine weitere Fee. Anschließend wird die Schwarze Fee wieder in den Kartenstapel mit den Feendamen gemischt.

Beispiel: *Olli hat das Balzen mit 10 Punkten Vorsprung gewonnen und zieht als nächstes die Schwarze Fee. Diese hat keinerlei Wirkung. Olli zieht die nächste Fee. Die Schwarze Fee wird in den Stapel zurückgemischt.*

Die besonderen Sammlungen können nicht miteinander kombiniert werden. Es zählt nur die günstigste.

Beispiel: *Ulf hat seine Balz mit vier Muscheln gewonnen und auf seiner Hand befinden sich keine Karten mehr. Trotzdem bekommt er nur zwei Feen.*

## Eine Sammlung mit Wert „0“

Es ist denkbar, dass die Sammlung eines Spielers nach Auftauchen der Fee den Wert „0“ hat. In diesem Fall befinden sich darin entwe-



tenen Ringe gesehen, obwohl alle schon davon gehört haben. Selbst die Geweihten im Ingerimm-Tempel haben von diesen Ringen nur gehört. Sie glauben, sie befänden sich alle im Besitz von Zwergenfürsten.

## Wo Greif und Gans hinschauen!

Mit Greif ist selbstverständlich Praios gemeint und mit der Gans Travia. Die Helden müssen die Tempel dieser beiden Götter aufsuchen. An der Eingangstür des Traviatempels ist ein Türklopfer, der im Schnabel einer Gans steckt. Sie blickt auf den Halplatz.

Über dem Eingang des Praiostempels ist der Kopf eines Greifen zu sehen, der ebenfalls auf den Halplatz blickt. Dort wo die beiden Blicke sich treffen steht ein Baum. Auf diesen muss man klettern, dann findet man in einer Astgabel die gesuchte Münze.

Die Spurensuche wird DSA Spielern recht leicht fallen. Somit werden die Helden wahrscheinlich recht schnell darauf kommen, dass Travia- und Praiostempel zu besuchen sind. Der Meister braucht ihnen aber nicht sofort von den beiden Köpfen erzählen, sondern sollte dies erst tun, wenn die Charaktere die Häuser danach absuchen. Haben sie schließlich den Baum entdeckt, sollte es einem Helden mit einem mittelmäßigen Talent in Klettern nicht schwer fallen, auf den Baum zu steigen, um das Gesuchte zu holen. Vorbeikommende Gardisten könnten allerdings Fragen stellen.

Auf dem Baum befindet sich dann auch der gesuchte Drachenring. Doch es ist noch mehr zu entdecken. Neben dem Ring liegen zwei

schwarz-grüne Steine, etwa so groß wie ein Taubenei. Zudem ist in dem Holz ein finsterner Fleck zu sehen. Wenn der Held im Begriff ist, das Pulver auf das Loch zu schütten (was ihm



problemlos gelingt), fällt zuvor ein dritter Stein dort heraus, dann verschwindet der Fleck. Der dritte Stein ist ein wenig größer und fühlt sich leicht warm an.

Wenige Augenblicke, nachdem der Held von dem Baum heruntergestiegen ist, kann er feststellen, dass die beiden kleineren Steine immer wärmer werden. Schließlich sind sie so heiß, dass er sie fallen lassen muss. Kaum sind sie auf den Boden gefallen, beginnen sie zu wachsen. Und das rasend schnell. Wenn sie etwa die Größe eines Kürbisses erreicht haben, brechen sie auf wie überdimensionierte Eier. Den Schalen entsteigen zwei grauenhaft anzusehende Gestalten, die als gleich die Helden angreifen.

### Ihre Werte:

AT: 14; PA:7; TP:1W+5; LE: 35

Das Kurzsword von Jhunweigg fügt den Gestalten 2W+4 Schaden zu, währenddessen normale Waffen nur jeweils 1 Punkt Schaden anrichten. Magie zeigt keinerlei Wirkung.



## Handout: Brief von Ignor Junweigg

*Liebe Freunde,  
ihr müsst eine Aufgabe für mich erledigen. Es geht wieder um eine Münze, die ihr finden sollt. Folgender Spruch soll euch helfen:*

*Sucht den Drachenring der Angroschim  
wo Greif und Gans hinschauen.*

*Es eilt. Die Waffe und das Pulver sind da,  
falls etwas Unerwartetes auftaucht.  
Solltet ihr ein finsternes Loch in der Nähe  
der Münze finden, schüttet das Pulver  
hinein. Dann müsste es sich schließen.*

*Ignor Jhunweigg*



# Feenbalz

## Korrekturen & Regelerweiterungen

Nachdem das Drachenland Kartenspiel um die pussierlichen Fehjenhara nun schon eine Weile auf dem Markt ist, wollen wir in diesem Artikel einige Fehler und Ungenauigkeiten ausräumen und euch die ein oder andere Regelvariante anbieten. Leider ist die (auf der Messe versprochene) Zweispieler-Variante noch nicht darunter. Alles, was wir ausprobiert haben, hat nicht funktioniert. Vielleicht hat ja einer von euch eine Idee ...

### 1. Fehler im Regelwerk

Fehler im Regelwerk und auf den Spielmaterialien sind natürlich immer ärgerliche, aber offenbar lassen sie sich nicht vermeiden. So haben sich auch bei Feenbalz einige kleinere Fehle eingeschlichen, die wir an dieser Stelle korrigieren möchten

#### Spielausstattung

Eine wirklich klitzekleine Fehlerteufelei schlich sich im Regelwerk unter der Spielausstattung ein. Versucht einmal, ihn zu finden. Dies müsste jedenfalls der eigentlichen Text sein:

*8 Karten mit 2 neutralen Objekten  
(Fliegenpilz, Muschel) jeweils in 4  
Grundfarben und in 2 Wertigkeitsstufen*

#### Feenkarten

Eine der Feenkarten (siehe Abbildung) hat bei den Abneigungen einen Fliegenpilz, der zum Wert „0“ wird. Das ist so leider nicht richtig, da Fliegenpilze ja sowieso einen Wert von „0“ haben. Richtig ist, dass die Fliegenpilze den Wert „3“ erhalten.



### 2. Regelerklärungen und -abänderungen

#### Sammlung aufwerten

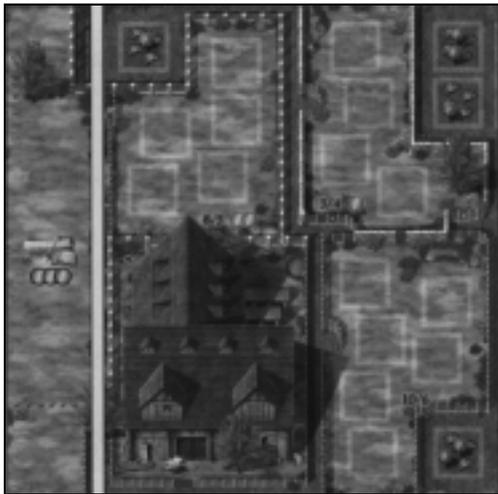
In den Regeln steht, dass man eine Sammlung nur dann aufwerten kann, wenn die Sammlung danach auch den höchsten Wert



Und dann kann es endlich losgehen. Lasst und die verschiedenen Spielerzoos mit Leben füllen!

Bei Zooloretto bekommt jeder Spieler zu Beginn des Spieles seinen eigenen Zoo (Spielbrett) nebst der vorgesehenen Zooerweiterung. Dazu gesellen sich noch zwei Silbermünzen. Bevor es richtig losgehen kann, müssen nun alle Tier-, Geld- und Ständekärtchen verdeckt gemischt werden. Nachdem 15 von ihnen herausgesucht, gestapelt und mit einer Holzscheibe abgedeckt wurden, können auch die restlichen Kärtchen gestapelt werden - Anzahl egal. Schnell noch die Transporter in die Mitte, dann kann das Spiel beginnen.

Das Ziel der Spieler ist es, möglichst ihre Tiergehege voll zu bekommen. Dazu können sie in einer Runde entweder einen Transporter beladen, sich einen solchen nehmen oder Geldaktionen durchführen. Wer einen Transporter beladen möchte, nimmt einfach ein beliebiges Kärtchen



und legt es auf eine freie Stelle eines Gefährts.

Ein Spieler, der sich entscheidet, einen solchen Transporter zu nehmen, platziert die daraufliegenden Kärtchen in seinem Zoo (Gehege, Standplatz oder Stall) und steigt anschließend aus der laufenden Runde aus.

Mit den Geldaktionen können die Tiere im eigenen Zoo hin und her geschoben werden, so dass die Gehege voll werden.

Dies wird solange wiederholt, bis alle Kärtchen aufgebraucht sind. Nun können noch die Kärtchen benutzt werden, die vor dem Spiel aussortiert wurden, dann sind die Bemühungen der Zoodirektoren abgeschlossen und eine Wertung folgt. Natürlich gibt es viele Punkte für volle Gehege, und so fort. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zooloretto ist ein nettes und ansprechendes Spiel, das sich schnell erklären und somit problemlos spielen lässt. Die Ausstattung lässt wenig zu wünschen übrig und mit ein bisschen Glück bekommt man es in der Vorweihnachtszeit richtig günstig.

Ich habe etwa 15 Euro bezahlt, doch in manchen Läden wollten sie 25 Euro haben. Mir persönlich hat Zooloretto sehr gut gefallen. Man möchte es gleich noch einmal spielen. Noch besser gefallen hat es eigentlich nur meinen Kindern. Das hatte des übliche "Noch einmal" zur Folge.

• Andreas Michaelis



Können die Helden die Kreaturen kämpfend besiegen, zerfallen sie innerhalb weniger Augenblicke zu Staub.

Nach 5 Kampfunden werden die beiden Gestalten allerdings den Rückzug antreten. Sie verschwinden zwischen den Häusern und es besteht keine Möglichkeit, sie zu verfolgen. (lebt nur noch eine Kreatur, verdrückt sie sich ganz allein).

#### Meisterinformationen:

Die beiden Wesen verschwinden im alten Stadtpark, wo sie etwas suchen, von dem die Helden nichts ahnen können. Eine ähnliche Situation gibt es auch in einem anderen DLH Abenteuer (siehe *Haltet den Dieb* in DLH 41).

Der Kampf bleibt bei den Havenern natürlich nicht unbemerkt. Viele Bürger schauen zu, während andere schreiend das Weite suchen. Und auch die Garde wird eintreffen. Sind die beiden Kreaturen schließlich verschwunden, werden die Soldaten der Stadtgarde alle Helden festnehmen und in die Garnison bringen. Dort werden sie zunächst in eine Zelle gesperrt, wobei ihnen lediglich ihre Waffen abgenommen werden, die Wertgegenstände nicht.

## Befreiung

Nach einigen Stunden wird sich die Zellentür für die Abenteurer wieder öffnen. Man bringt sie in ein Büro, in dem ein ihnen bekannter Mann bereits auf sie wartet: Ignor Jhunweigg. Er redet noch kurz mit den Soldaten, dann bekommen die Helden ihre Waffen zurück und können den Patrizier in die Freiheit begleiten. Vor der Garnison wartet bereits

einer der Elfen und gemeinsam geht es dann zum Haus von Ignor Jhunweigg (Beschreibung siehe DLH 36). Im großen Empfangszimmer bekommen die Charaktere dann erst einmal etwas zu essen und zu trinken. Dann wird Ignor die Helden bitten, ihm den Drachenring zu geben und ihm alles ganz genau zu berichten. Bei der Gelegenheit können sie ihm auch den dritten Stein überreichen.

Schließlich wird er sich kopfschüttelnd entschuldigen und sie zusammen mit den beiden Elfen für eine kleine Weile verlassen. Er kehrt allein zurück und wendet sich schließlich an die Helden:

"Ich denke, ihr habt das Recht, das ein oder andere zu erfahren. Ich will euch etwas erklären, das wahrlich schwer zu verstehen ist.

Seit vielen Jahrzehnten schon versuchen fremde Wesen durch düstere Tore nach Havena und somit nach Aventurien zu gelangen. Sie suchen hier nach einem mächtigen Artefakt, das schon vor sehr langer Zeit sicher versteckt wurde. Für gewöhnlich taten sich nur ab und an Tore auf, doch in den letzten zehn Jahren wurden es immer mehr. Deshalb habe ich auch nach Leuten gesucht, die mir bei meiner Aufgabe helfen. Denn ich bin ein Wächter, der dafür sorgen soll, dass die Tore gleich wieder verschlossen werden, damit nichts daraus hervortreten kann. Manchmal ist es finsternen Geisterwesen gelungen, zu uns zu kommen, doch sie konnten nie eine feste Gestalt annehmen. Irgendwie traten nur ihre Seelen den Weg durch die Tore an. Es war nicht immer leicht, diese Wesen zu bekämpfen, aber mir und meinen Freunden war es stets gelungen.

Jetzt aber scheinen die auf der anderen Seite einen Weg gefunden haben, Körper durch die

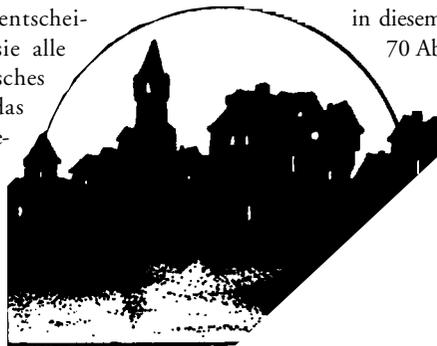


Tore zu schicken. Zum ersten Mal kamen vor drei Jahren drei die Kreaturen, wie ihr sie gesehen habt in die Stadt. Wir dachten, sie wollten nach dem Artefakt suchen, doch sie hatten wohl eine andere Aufgabe. Efferd sei Dank, wir konnten sie unschädlich machen. Meine beiden Elfenfreunde sind übrigens gerade damit beschäftigt, die Kreaturen aufzuspüren und aufzuhalten. Den dritten Stein haben wir sicher verwahrt.“

An dieser Stelle unterbricht der Patrizier kurz, um die Helden genau zu mustern. Dann spricht er weiter.

„Ihr habt bewiesen, dass ihr Ziele in Havena schnell finden könnt, weshalb ich euch bitten möchte, mich zumindest für eine Weile zu unterstützen. Ich würde euch Rätsel zukommen lassen, und ihr müsstet so schnell wie möglich den Ort finden, um dort das Tor zu verschließen. Für den Fall, dass es dazu kommt, dass sich ein Wesen von der anderen Seite zeigt, würdet ihr von mir Waffen bekommen. Eine großzügige Bezahlung versteht sich von selbst.“

Sollten sich die Helden nicht gleich entscheiden wollen, dürfen sie gern ein paar Tage nachdenken. Sollten sie sich für die Zusammenarbeit entscheiden, bekommen sie alle ein magisches Kurzschwert, das Wesen aus der anderen Welt 2W+4 Trefferpunkte zufügt, während es ansonsten ein normales Kurzschwert ist. Zudem erhält



jeder zwei Beutel mit dem rätselhaften Pulver. Dann wird Ignor sie verabschieden.

„Ich danke euch. Es kann ein bisschen dauern, bis ich eure Hilfe brauche. Ich hoffe es jedenfalls. Möge Efferd euch auf euren Wegen beschützen.“

## Beendet

Bevor die Helden gehen, bekommen sie noch 20 Dukaten und können sich dann mit 70 Abenteuerpunkte in eine wohlverdiente Pause zurückziehen, um auf den nächsten Teil zu warten.

Sollte dieses Abenteuer nicht als Teil einer Kampagne gespielt werden, sieht das Ende natürlich ganz anders aus.

Die Helden finden dann auf dem Baum den Drachenring und einen der Steine (ein finsternes Tor ist nicht zu sehen). Dieser verwandelt sich in die beschriebene Kreatur, gegen die die Abenteurer antreten, bis sie getötet wird. Anschließend können sie, nachdem sie den Soldaten der Stadtwache Rede und Antwort gestanden haben, zu Ignor Jhunweigg gehen und ihm den Drachenring überreichen. Auch in diesem Fall warten 20 Dukaten und 70 Abenteuerpunkte.

Im nächsten Abenteuer wartet dann auf die Heldengruppe der erste richtige Auftrag von Ignor Jhunweigg. Der 7. Teil erscheint dann im DLH 48 unter dem Titel

„Der Smaragdtaler“



# Zooloretto

von Michael Schacht  
Abacus Spiele, für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

DLH-Wertung

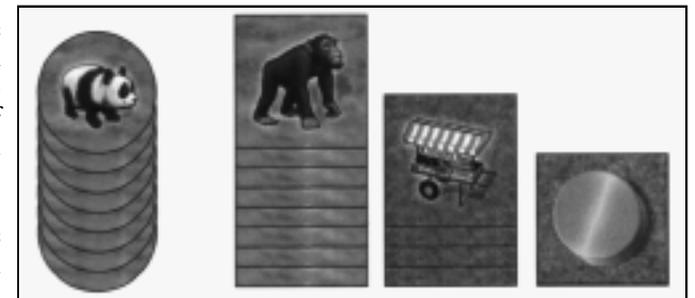


Das Spiel des Jahres 2007 kommt mit einem niedlichen Pandabären daher, der den Spieler vom Packungsdeckel anschaut. Dieses Tier und der Name lassen es erahnen: wir begeben uns spielerisch in den Zoo.

Nach dem ersten Öffnen der Schachtel folgt zunächst einmal das übliche Ausstechen der Pappkärtchen, das einigen Käufern ja Spaß machen soll - ich könnte darauf ehrlich gesagt auch dankend verzichten.

Schließlich liegt das gesammelte Material vor uns bereit: silber-

ne Holzscheiben als Geld, runde Pappscheiben mit den Tierkindern, 5 Zoos mit ihren Gehegen, 5 Zooerweiterungen, fünf Holzschlitten, die Transporter darstellen sollen, und sehr viele quadratische Pappkärtchen, auf denen Geld, Stände oder Tiere zu finden sind. Dazu das übliche Beiwerk: Übersichtskarten, Regelheft und ein Stoffbeutel zur Aufbewahrung.





Der erste Gegenstand, der berührt wird, lässt einen Kampfzauber (für DSA zum Beispiel ein Donnerkeil) frei, der dem Helden ordentlich Schaden zufügt. Ein anderer wird bei Berührung dafür sorgen, dass dem Held die Hand anschwillt oder citrige Pusteln bekommt (DSA: da war irgendein Druiden- oder Hexenfluch drin).

#### Meisterinformationen:

Die tote Frau war eine Magierin, die in diesem Wald sehr zurückgezogen lebte. Sie verstand sich auf das Herstellen von magischen Gegenständen, indem sie Zaubersprüche in sie bannte. Zunächst zog sie mit ihnen in eine Stadt, um sie zu verkaufen. Doch schon bald mochte sie die Artefakte nicht mehr hergeben. Sie begann mehr oder weniger damit, sie zu sammeln. In ihrer Angst, sie könnten ihr womöglich gestohlen werden, belegte sie sie mit einigen wirklich gefährlichen Zaubersprüchen, wohl auch, um herauszufinden, was alles möglich war.

Die Helden sollten nach dem dritten oder vierten Gegenstand aufgeben, denn ansonsten würden sie tatsächlich mit dem eigenen Leben spielen.

Das koboldartigen Wesen schläft in einem Kamin, der sich in einem küchenartigen Raum befindet. Es sieht derartig friedfertig aus, dass es auch dem härtesten Meuchler äußerst schwerfallen würde, ihm etwas anzutun. Wird es wach gemacht, sieht es die Helden mit stahlenden Augen an.

„Oh! Besuch. Das wird sich die Meisterin aber freuen. Wartet, ich werde sofort etwas zu essen besorgen. Setzt euch irgendwo hin, die Meisterin wird sicherlich gleich erwachen und sich um euch kümmern.“

Und dann beginnt der kleine Kerl damit, nach etwas Essbarem zu suchen, das er den Helden anbieten möchte (sofern diese ihn lassen).

#### Meisterinformationen:

Um welch ein Wesen es sich bei dem Koboldartigen handelt ist völlig egal. Seine Geschichte hingegen ist interessant. Er war irgendwann auf eine junge Zauberin getroffen, die ihn mit irgendwelchen Zaubern an sich band und ihn so zu ihrem Diener machte. Sie nahm ihn schließlich mit in diesen Wald, wo er zunächst einmal dafür zuständig war, den Garten zu pflegen und Nahrungsmittel zu besorgen. Als die Magierin schließlich einen Sammeltick bekam, setzte sie ihn dafür ein, Wanderern, die den Wald durchquerten, Gegenstände abzunehmen.

Als die Magierin älter wurde, hatte sie eigentlich vor, dem kleinen Wesen die Freiheit zu schenken. Doch da ihre Sammelleidenschaft in ihr übermächtig war, schob sie es immer wieder heraus. Schließlich schlief sie ein und erwachte im Totenreich.

Leider fiel der Bann nicht von der kleinen Kreatur ab. Und so kam er auch weiterhin seinen Aufgaben nach ...

Was ihr aus dieser Begegnung macht, möchten wir euch überlassen. Es wäre interessant herauszufinden, welche Zauber so alles in den Artefakten lauern.

Spannender wäre unserer Ansicht aber, den kleinen Kobold von seinem Bann zu befreien, damit er zu seinem Volk zurückkehren und ein koboldhaftes Leben führen kann.



# Ertrunken

## Ein Szenario von Andreas Michaelis

*„Etwas versuchte, an uns heranzutreten, doch es konnte sich nicht verständlich machen.“*

**Benötigte Erweiterung:  
Handelskontor Ongswin  
Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten**

Wenn es etwas gibt, das ein großer Kaufmann nicht gebrauchen kann, dann ist das zuviel Gerede über das eigene Haus. Das weiß auch Gerad Ongswin. Deshalb wendet er sich vertrauensvoll an die Helden, um ein Problem zu lösen, das die Stadtgarde offensichtlich überfordert.

Vor einigen Tagen wurde Lhuin Hoinirm, ein Lehrling des Kontors tot im Kontorsgebäude aufgefunden. Er wies keine Zeichen von Gewalt auf, aber seine Augen starrten so in die Leere, als hätte er in seinen letzten Minuten das Grauen persönlich getroffen. Niemand konnte sich den Tod erklären, und so legte die Garde den Fall zu den Akten. Doch das Gerede in den Straßen verstummte nicht.

Deshalb bittet Ongswin die Helden, das Problem schnell zu lösen, denn er befürchtet, sein Unternehmen könnte Schaden nehmen.

Folgende Fakten liegen vor: Lhuin musste in der Nacht, in der er starb, Strafarbeiten machen, da er einen Fehler begangen hatte. Er sollte das Kontorsgebäude erst verlassen, wenn er einen Stapel Akten sortiert hätte. Diese Arbeit wurde nie beendet.

Alle Fenster und Türen waren von innen verschlossen. Schlüssel haben nur die Kontorsleiterin, sowie die Ongswins.

Der Medicus, der die Leiche untersucht hat, hatte fast den Eindruck, Lhuin sei ertrunken. Doch es war weit und breit kein Wasser in der Nähe.

Dieser Eindruck trügt nicht. Lhuin ist tatsächlich ertrunken, und das in einer Wanne, die es schon seit 40 Jahren nicht mehr gibt. Früher stand dort, wo heute das Kontor zu finden ist, ein Badehaus, das für den Neubau abgerissen wurde. Doch der Geist des ehemaligen Bademeisters wurde nicht entfernt. Er wurde vor 40 Jahren verdächtigt, mehrere Jungen in seinem Bad ertränkt zu haben. Er wurde hingerichtet, obwohl seine Schuld nicht bewiesen werden konnte.

Jetzt hat sein Geist ein neues Opfer gefunden, und wenn die Helden nicht eingreifen, wird es nicht das letzte sein.



# Neu Efferdheim

## Eine Stadt wächst

von Andreas Michaelis

*„Und so beschließen wir hiermit, dass Neuansiedler künftig ihre Häuser vor dem Nostrianer Tore errichten dürfen, so sie eine gültige Genehmigung haben. Alle bis dato dort errichteten Gebäude werden überprüft und gegebenenfalls abgerissen. Es ist ein Abstand von mindestens 300 Schritt zur Stadtmauer zu wahren, damit im Falle eines Krieges der Feind keinen Vorteil aus der neuen Siedlung ziehen kann.“*

*Die neu errichtete Siedlung soll laut Beschluss des Markvogtes und des Ältestenrates 'Neu Efferdheim' genannt werden. Eine Schutzmauer soll darum nicht angelegt werden.*

*Neues Bauland in der Feldmark wird nicht erschlossen, da die dortigen Liegenschaften den havenischen Tempeln gehören.“*

(aus dem Protokoll des Ältestenrates, 32 Hal)

Jahrzehnte, ja gar Jahrhunderte lang ist es den Verantwortlichen der Stadt Havena gelungen, Neubürger daran zu hindern, vor den Toren der Stadt neue Häuser zu bauen. Sicherlich war einer der Hauptgründe die Furcht, dass Feinde der Stadt sich solche Vororte zu Nutzen machen könnten, um ihre Machenschaften voran zu treiben.

Doch viele Havener versuchten es immer mal wieder, indem sie einfach einfache Holzhäuser

vor dem Nordtor und dem Nostrianer Tor errichteten, die sie dann nach und nach ausbauten. Doch die Stadt hatte stets ein Auge auf diese Bauten. In der Regel wurden sie irgendwann einfach von der Stadtwache abgerissen, wenn es zu viele wurden.

Doch inzwischen sitzen in den Gremien Vertreter, die eine neue Vorortpolitik verfolgen. Und so wurde im Jahr 32 Hal, nachdem bereits einige Häuser am Wegesrand nach Duhnhus gebaut worden waren, beschlossen, dass das Gebiet vor dem Nostrianer Tor zur Neubesiedlung und Stadterweiterung freigegeben werden sollte. Grund dafür war in erster Linie die Weigerung der havenischen Gemeinden, ihren Grund und Boden in der Feldmark aufzugeben. Diesen Stadtteil hatten der Ältestenrat und auch der Markvogt immer für einen Ausbau der Stadt vorgesehen. Und so wurde ein langjähriger Streit endlich beigelegt. Natürlich erhoffte man sich auch Mehreinnahmen für die Stadtkasse, denn das neue Land ließ sich gut verkaufen.

### Meisterinformationen:

In dem Streit um die Feldmark ging es in erster Linie um Geld. Die Tempel wollten für diesen Teil der Stadt ein ganz nettes Sümmchen haben, dass die Stadt nicht bereit war zu zahlen. Viele im Ältestenrat waren über die neue Regelung sehr froh.



Und so erreichen sie schließlich mitten im dichten Wald eine kleine Hütte. Sie ist windschief und die Wege, die einmal zu ihr führten sind längst überwuchert. Auch die Wände sind mit Pflanzen übersät, so dass recht schnell klar werden sollte, dass hier mit großer Wahrscheinlichkeit niemand mehr leben wird. Außer vielleicht ein kleines koboldartiges Wesen.

Betrachten die Helden das Haus ein wenig genauer, können sie feststellen, dass die Fenster mit Läden versehen sind, die allesamt verschlossen sind, genauso wie die Eingangstür. In der Tür ist allerdings eine kleine Luke, die einen Spalt offen steht.

Eine Untersuchung der Umgebung der Hütte wird ergeben, dass sich ungewöhnlich viele Kräuter und Heilpflanzen in ihrer Nähe befinden. Fast könnte man den Eindruck haben, sie seien hier angepflanzt worden. Tatsächlich befand sich hier einmal ein üppiger Kräutergarten, der allerdings schon seit sehr langer Zeit nicht mehr gepflegt wurde. Um welche Kräuter und Heilpflanzen es sich handelt, überlassen wir einmal der Phantasie des Spielers.



Schließlich werden die Charaktere die Hütte betreten, um nach ihrem vermissten Gegenstand zu suchen. Eine genaue Beschreibung der Räumlichkeiten ist nicht wichtig, weshalb wir uns auf das Wesentliche beschränken wollen.

Alle Einrichtungsgegenstände sind alt und modrig. Auf dem Boden aller Räume befinden sich neben Exkrementen und krabbelnden Insekten Unmengen von vergammelten Früchten, Pilzen und sonstigen essbaren Pflanzen. Ihr Grad des Verrottens hat sämtliche Stadien.

In einem Raum liegt auf einem recht mürben Bett eine tote Frau in schäbiger Kleidung. Sie ist nahezu von Essbarem begraben. Neben dem Bett ist ein kleiner Haufen mit wertvollen Gegenständen, unter denen sich auch der von den Helden gesuchte befindet.

Die Wände des Hauses sind mit brüchigen Regalen übersät, auf denen die verschiedensten Gegenstände (von unterschiedlichem Wert) liegen. Zudem lassen sich auch einige kleinere Truhen finden, die mit derartigem Zeug gefüllt sind. Einige der Dinge wirken derart wertvoll,

dass die Helden gar nicht anders können, als sie an sich zu nehmen. Doch dann erwartet sie eine böse Überraschung. Kaum wird eine Gegenstand berührt, löst sich irgendein Zauber, mit dem er geladen ist. Und das können (je nach verwendetem Zaubersystem), die gefährlichsten oder aber witzigsten Sprüche sein. Wir wollen hier dem Spieler einmal jede Freiheit geben.



# Am Wegesrand

## Rollenspielbegegnungen von Andreas Michaelis

### Die verlassene Hütte Eine Begegnung im Wald

Es ist spät geworden und für die Helden kommt nun die Zeit, sich in diesem unwirtlichen Wald einen Platz für das Nachtlager zu suchen. Es dauert auch nicht lang, da stoßen sie auf eine kleine Lichtung, auf der ein kleiner klarer Bach entspringt. Sie hat ganz offensichtlich auch in der Vergangenheit einmal Wanderern als Ruhestätte gedient, dann ganz in der Nähe der Quelle findet sich ein Steinkreis, in dessen Mitte noch verkohlte Holzreste liegen. Wie lang dieses Feuer bereits erloschen ist, kann nicht gesagt werden.

Irgendwann, mitten in der Nacht, wird die eingeteilte Wache beginnen, mit dem Schlaf zu kämpfen. Gerade fallen ihr die Augen ein wenig zu, als sie ein Geräusch wahrnimmt - ganz leise, aber nah. Es dauert auch nicht lang, da ist das Geräusch wieder zu vernehmen. Es kommt aus der Nähe eines der Rucksäcke und klingt fast so, als durchsuche jemand dessen Inhalt. Doch zu sehen ist nichts. Geht der Abenteurer daraufhin zu dem Rucksack, so wird

er erkennen, dass sich irgendetwas im Innern befinden muss, denn das Tragegerät bewegt sich. Noch bevor der Held den Rucksack näher untersuchen kann, krabbelt plötzlich ein kleines koboldhaftes Wesen daraus hervor. In seinen Händen hält sie irgendetwas aus dem Inhalt (es sollte etwas Wertvolles sein).

Was dann geschieht ist nicht recht vorhersehbar. Sicher ist, dass der Kobold (wenn es überhaupt einer ist) den Menschen entdecken und sich daraufhin furchtbar erschrecken wird. Seine Furcht wird ziemlich schnell einer ungeheuren Panik Platz machen und noch bevor der Held zupacken kann, verschwindet der kleine Kerl in der Dunkelheit.

Für die Abenteurergruppe besteht keinerlei Chance, das Wesen zu erwischen. Und von einer Verfolgung in der Nacht raten wir dringlichst ab. So bleibt den Helden nichts anderes übrig, als die Verfolgung am nächsten Morgen aufzunehmen.

Der Weg führt sie in einen sehr dichten Teil des Waldes. In mehr oder weniger regelmäßigen Abständen können sie kleinere Spuren ausmachen, die darauf hindeuten, dass hier ein kleineres Wesen in einem ordentlichen Tempo langgerannt ist.



Und so begann eine enorm schnelle Neubesiedlung des Vorortes, der den Namen "Neu Efferdheim" bekommen hatte. Innerhalb weniger Jahre kamen einige Gebäude zusammen (siehe Karte) und ständig wagen sich weitere Bürger daran, sich etwas neues aufzubauen. Inzwischen wohnen auch einige einflussreiche Leute in diesem Teil Havenas, und so verwundert es kaum, dass sich der Ältestenrat immer wieder mit Neu-Efferdheim beschäftigen muss. Inzwischen wird angestrebt, die Stadtmauer doch zu erweitern.

#### Meisterinformationen:

Der Name Neu Efferdheim ist auf das Drängen der Efferd-Gemeinde genommen worden. Sie wiesen darauf hin, dass es in Havena bereits vor der Großen Flut einen Stadtteil namens Efferdheim gegeben hatte, und da Havena Efferd als Schutzgott habe, müsse man einen neuen Stadtteil nach dem Meergott benennen. Auch wenn einige andere Geweihte sich mit diesen Namen nicht recht anfreunden konnten, mussten sie ihn wohl oder über annehmen, denn in Havena gehen die meisten Leute in den Efferdtempel. Die Mitglieder des Ältestenrates bilden da keine Ausnahme.

Trotzdem ist zu vermuten, dass vor der Namensgebung die eine oder andere Dukate den Besitzer gewechselt haben wird.

### Gebäude in Neu-Efferdheim

In diesem und den kommenden Letzten Helden möchten wir euch Neu Efferdheim ein wenig vorstellen. Von Zeit zu Zeit werden wir auch den Plan verändern, denn wie gesagt, der Ort wächst und wächst.

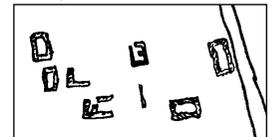
Ob und wie ihr diesen Stadtteil einsetzen wollt, bleibt ganz allein euch überlassen, denn

er wird wahrscheinlich nicht in das offizielle Aventurien übernommen. Die beschriebenen Gebäude und Personen lassen sich allerdings auch problemlos in die Mauern Havenas verlegen.

Die Karte schließt übrigens an den offiziellen Havena-Plan an. Am unteren Rand ist die Stadtmauer in der Nähe des Nostrianer Tores eingezeichnet

### Ruinenfeld

Zwischen Neu Efferdheim und Havena liegt ein kleines Ruinenfeld, das allerdings an vielen Stellen überwachsen ist. Hier wurden im Jahr 30 Hal mehrer Hütten und Häuser niedergerissen oder in Brand gesteckt. Heute lassen sich nur noch einige verkohlte Bretter und vereinzelt Mauerreste entdecken.



#### Meisterinformationen:

Als es schließlich zum Abriss durch die Stadtwaache kam, wurde eines der Häuser etwas übereilt angezündet, was dazu führte, dass eine junge Peraine-Geweihte und ein älterer Mann in den Flammen ums Leben kamen. Der Mann hatte im Sterben gelegen und wollte sein Haus nicht verlassen. Die junge Thranea Salbnei wollte ihm in den letzten Stunden seines aventurischen Lebens beistehen und seine Schmerzen lindern. Der Fall sorgte für einiges Aufsehen, da Thranea von adliger Abstammung war. Sie war die jüngste Tochter eines Albernischen Barons, der sehr um Aufklärung bedacht war. Gerüchten zufolge schaltete sich das Königshaus ein, um den verbitterten Mann von weiteren Schritte abzuhalten.

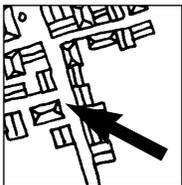


Doch ein Bruder der Getöteten konnte sich damit nicht zufrieden geben. Er kam nach Havena und erschlug den Gardisten der (vermutlich) das Haus in Brand gesetzt hatte. Seitdem meinen viele Bewohner Neu-Efferdheims, des Nachts in den Ruinen zwei geisterhafte Gestalten ausgemacht zu haben - die Geweihte und der Gardist.

Es ist wahrscheinlich, dass Neu Efferdheim irgendwann über diese Ruinen hinweg wachsen wird.

## Gasthaus "Zum Tor"

B: 2; A: -; P: 5; Q: 7



Am südlichen Rand des Ortes wurde vor einiger Zeit ein Gasthaus eröffnet, in dem sich gut übernachten lässt, wenn man es versäumt hat, vor dem Schließen des Nostrianer

Tores in die Stadt zu gelangen. Es hat sich allerdings auch unter Seelenten schon herumgesprochen, dass es in Efferdheim ein Gasthaus gibt, in dem es sich recht günstig übernachten lässt.

Das Erdgeschoss des Gebäudes besteht aus festen Mauerwerk, während des Obergeschoss aus Holz errichtet wurde. Neben der Tür wurde ein Schild angebracht, auf dem neben dem stilisierten Nostrianer Tor auch die Aufschrift "Zum Tor" zu sehen ist.

Die Fenster des Hauses sind allesamt vergittert. Das Dach wurde mit den in Havena üblichen Holzschindeln gedeckt.

Wer sich dem Gasthaus in den Abendstunden nähert, wird schon von Weitem hören, dass es in der Stube ausgelassen vor sich geht. Zum Erstaunen vieler werden manch derbe Seemannslieder noch bis tief in die Nacht gesungen. Man merkt, das sich der Einfluss der Stadtwache in Neu Efferdheim noch in Grenzen hält.

Der gemütliche Gastraum des Hauses macht fast das gesamte Erdgeschoss aus. An den Wänden hängen viele alte Schiffsplanken, auf denen die Namen längst vergessener Schiffe stehen. Niemand kennt heute noch das Schicksal diese Schiffe.

Im Obergeschoss befinden sich die Wohnräume von Lhageine Thorigg und ihrer Schwester Uinire. Jede der beiden Frauen, die das Haus ganz allein betreiben, hat einen eigenen Bereich.

### Lhageine Thorigg

Die Besitzerin des Gasthauses ist eine gebürtige Havenerin, die lange Zeit mit ihrer Schwester in tiefer Armut leben musste. Als die beiden noch keine 10 Sommer zählten verschwanden über Nacht ihre Eltern aus der Stadt und ließen ihre Töchter zurück.

Lhageine wurde daraufhin von einer Fischerfamilie aufgenommen, wo sie einige Jahre hart arbeiten musste. Ihre Schwester verlor sie zu dieser Zeit aus den Augen. Als sich ihr nach einiger Zeit die Gelegenheit bot, heuerte sie auf einem Schiff an auf dem sie einige glückliche Jahre verbrachte. Doch das Schiff wurde von Piraten geentert und Lhageine floh. Nach wochenlanger Wanderschaft erreichte sie schließlich ihre Heimatstadt. Doch sie war völlig mittellos. So beschloss sie, in der Unterstadt nach verborgenen Schätzen zu suchen, um



Und tatsächlich. Einigen Kühen in Bakbra fielen die Augen zu. Auch den beiden, die gerade einen großen Heuwagen zogen. Sie konnten so schlagartig nichts mehr sehen, dass sie einfach draufzu liefen. Geradewegs in den tobenden Mob.

\*\*\*

Sila sah sich noch einmal um und betrachtete den Krämerladen, der innerhalb weniger Atemzüge lichterloh in Flammen stand.

"Au Backe!", dachte sie, als die ersten Balken des Hauses nachgaben und der Laden teilweise in sich zusammensackte. Und schon gierten die Flammen nach dem Nachbarhaus. Das war irgendwie der richtige Augenblick, um sich aus dem Staub zu machen.

Und so folgte die liebliche Elve der Spur ihrer Freunde. Diese bestand zunächst aus zertrümmerten Bierfässern, dann aus Dahingemetzelten und schließlich aus achtlos davongeworfenen Kleidungsstücken. Schnell klaubte sie einige davon auf, dann rannte sie weiter.

\*\*\*

Während der König weinend über der Geldkassette mit dem Geld für angeheuete Helden hing, stand Rex von Fischkopp am Fenster und betrachtete das Treiben in den Straßen. Viele der Tavernen, die ihm Schutzgeld liefern mussten, waren leer getrunken und jetzt brach im Krämerviertel auch noch Feuer aus. Das würde dem Finanzamt überhaupt nicht gefallen.

"Mein König, wir müssen etwas unternehmen ...", sagte er. Doch gegen das Wimmern seiner Majestät kam er nicht an. Also begab er sich selbst zum Kommandanten der Stadtwache und befahl den Soldaten, gegen

das eigene Volk auszurücken. Das einige von ihnen nach Freibier gröhlten, während andere nackt waren oder die Schwerter wetzten, störte ihn dabei gar nicht.

\*\*\*

Rolf, Hugo, Tim und Ture waren auf ihrer Flucht schließlich auf den Platz des friedlichen Wassers gelangt, der den Tempel des in der Stadt sehr geschätzten Gott des Meeres und des stillen Mineralwassers beherbergte. Aufgeschreckt von den gröhlenden Massen kamen fünf Priester dieses Gott aus dem Tempel und hielten die fliehenden Freunde an.

"Was rennt ihr denn so?", wollte der eine von ihnen wissen.

"Wir flennen nicht!", entgegnete Rolf wütend, "wir rennen. Die da sind hinter uns her." Und schon rannten die vier Freunde weiter.

Als der Freibier fordernde, an Nacktheit glaubende und Schwerter schwingende Mob den Tempel erreichte, wollten einige von ihnen den Geweihten den wahren Glauben nahe bringen.

"Zur wahren Erlösung kann nur Freibier führen!"

"Schwingt das Schwert und alle Sünden werden euch vergeben!"

"Werft eure Kleider von euch und ihr werdet ..., ihr werdet ..., ja, ihr werdet ...!"

"Was werden wir?"

"... frieren!"

Als die Geweihten die Meinung vertraten, das Nacktheit, Freibier und Schwerter schwingen wohl kaum den wahren Glauben symbolisierten, wurden sie kurzerhand vom wütenden Mob aufgeknüpft.

Weiter mit Chaos im Braverviertel



# Chaos am Tempel

Folge 5 des "Chaos in Bakbra - Zyklusses"  
von Gerd Böder und Andreas Michaelis

Rolf der Krieger hielt seinen Freund den Zwergen Ture unter dem rechten Arm und ein kleines Fässchen Bier unter dem linken. Und wahrlich, er wäre kein Krieger gewesen, wenn er nicht zusätzlich auch noch sein Schwert hätte schwingen können.

"La-a-a-ss mi-i-i-ch ru-u-u-unte-e-e-r ...!", stotterte Ture, wobei er krampfhaft versuchte, nicht mit dem Kopf auf das Straßenpflaster zu schlagen. Irgendwie hatte ihn Rolf sehr merkwürdig zu packen bekommen.

"Ja, mein Freund. Wir stellen uns gleich unter. Aber vorher müssen wir die Trottel hinter uns loswerden!" brüllte Rolf zurück.

"Blei-ei-eib e-e-ndli-i-ich ste-e-ehe-e-en!"

"Warum soll ich mich drehen? Ah! Gegenangriff. Ich verstehe..."

Rolf drehte schon mal vorsichtshalber seinen Kopf nach hinten, um danach Ausschau zu halten, wo seine Attacke am wirkungsvollsten sein würde. Er wollte gerade einen engen Bogen schlagen, als er gegen ein parkendes Pferd prallte. Er ließ sowohl Ture als auch das Fass Bier fallen (aber niemals das Schwert), drohte zu fallen, fing sich aber elegant ab und konnte seinen Fluchtlauf fortsetzen.

Wahrscheinlich wäre Ture erst einmal eine Weile liegen geblieben. Aber irgendwie klang es so, als würde ein kleines Fässchen Bier eine Straße entlangrollen. Es dauerte nur Augenblicke und er war wieder auf dem

Beinen und verfolgte das rollende Fass. Wie ein Blood-Bowl Recke schnappte er sich das Biergefäß und rannte einem Touch-Down entgegen. Das Team war binnen kürzester Zeit wieder beisammen.

Und so rannten Ture, Rolf, der Abenteurer Hugo und die Gestalt Tim weiter durch die Straßen, verfolgt von einer stetig größer werdenden Gefolgschaft von Gläubigen. Die einen schrien unaufhörlich nach Freibier, während die anderen die Schwerter schwenkten.

Hugo hielt unterdessen sein immer noch nicht wieder ganz grünes Hufeisen in den Händen und flehte um eine Eingebung. Sie kam nicht. Stattdessen liefen ihm die Schweißperlen über die Stirn in die Augen und brannten dort höllisch. Schnell zog der Abenteurer seinen Bademantel aus, wischte sich den Schweiß aus dem Gesicht und warf das Kleidungsstück von sich.

Das war für einen Teil der verfolgenden Anhänger ein ganz klares göttliches Zeichen. Schnell (alles im Laufen) rissen sie sich die Klamotten vom Leib, denn ganz offensichtlich war Nacktheit das wahre Zeichen des wahren Glaubens.

Und Tim? Tim dachte über irgendwelche Zaubersprüche nach, die man den Verfolgern an den Kopf werfen könnte, doch außer EY DU DUMME KUH - AUGEN ZU fiel ihm so recht nichts ein. Also sprach er ihn aus.



somit ihr Glück zu machen. Sie lernte so manchen Schmuggler und Sammler kennen. Auch wenn sie niemals richtige Reichtümer fand, konnte sie doch von dem Verkauf ihrer Sachen gut leben. Besonders angetan war sie in dieser Zeit von Schiffsplanken, die heute alle im Gasthaus zu bewundern sind.

Eines Tages allerdings musste Efferd ihre Schritte gelenkt haben, denn sie fand in dem Teil der Unterstadt, der einmal Efferdheim gewesen war, eine große schwere Truhe, von der nur wenige bis heute wissen, was sie enthielt. Für die Gemeinde des Efferd war sie allerdings so wertvoll, dass sich Lhageine von der "Belohnung" ein Haus in Neu Efferdheim (mithilfe der Efferd-Geweihten) errichten konnte.

Als kurze Zeit später ihre Schwester nach Havena zurück kam, war ihr Glück vollkommen.

Lhageine ist eine rauhbeinige Frau, die viele derbe Witze und Geschichten kennt. Trotzdem ist sie gutmütig und hat immer ein offenes Ohr für die Sorgen ihrer Gäste. In ihrem Leben musste sie sich so manchen Männerhänden erwehren, weshalb sie heute einen kräftigen Schlag hat.

## Unire

Die ältere Schwester Lhageine ist eine sehr stille Frau, die in der Regel sehr zurückgezogen lebt. Sie ist lange Zeit durch den Norden Aventuriens gezogen und kam unvermittelt zurück.

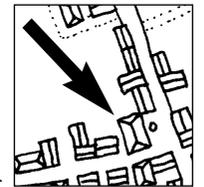
Sie hat ihrer Schwester bis heute nicht erzählt, dass sie viele Jahre mit einem Druiden zusammen war, der sie die Zauberei gelehrt hat. Sie hätte Havena wahrscheinlich schon längst

wieder verlassen, doch innerlich bringt sie es nicht übers Herz, ihre Schwester schon wieder im Stich zu lassen. So hat sie beschlossen, erst einmal zu bleiben.

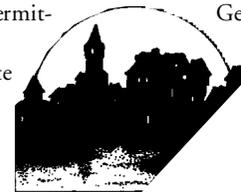
Unire macht sich ihr umfangreiches Wissen um Kräuter und Heilpflanzen zunutze, um den besten Eintopf Havenas zu kochen.

## Haus des Steten Windes

Nachdem der Name für das neue Stadtviertel feststand, dauerte es gar nicht lange, bis die Efferd-Gemeinde den Stadtrat davon überzeugt hatte, dass es natürlich einen eigenen Tempel für den Gott des Windes und der Meere bräuchte. Und so wurde, zum Teil auf Kosten der Stadt, ein solches Haus gebaut. Da den Geweihten der zugewiesene Platz nicht gefiel baten sie ihren Gott um ein Zeichen, und es wurde ihnen gesandt. Als einer ihrer Brüder - von Efferd geleitet - in dem Ort eigenmächtig damit begann, den Tempel zu bauen, stieß er in einigen Fuß Tiefe auf sehr klares Grundwasser.



Da dies allgemein als ein Göttliches Zeichen empfunden wurde, blieb den Abgeordneten nichts anderes übrig, als den Efferd-geweihten, den von ihnen gewählten Bauplatz zu geben, auch wenn dafür ein bereits errichtetes Gebäude weichen musste.



Eine genaue Beschreibung dieses Gotteshaus folgt demnächst. Wahrscheinlich in der Neuauflage der Havena-Ergänzung 1 - Hehre Häuser.

Neu Efferdheim

