

Im Bann der Harpyien

- oder -

Das letzte Experiment

Das VII. Abenteuer der Yvonya-Reihe von Oliver Eickenberg © 2000/2002

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Manran Uran, Alter Druide, Baumfreund und Lehrmeister von Yvonya liegt im sterben. Aber noch mehr als die Helden hat er noch eine Rechnung mit der Falkenhexe zu begleichen, war sie es doch, die sich sein Vertrauen erschlich um ihn hinterher bitter zu enttäuschen in dem sie Bäume schändete und gute Freunde von ihm ermordete. Mit Hilfe der tapferen Recken will er Yvonyas Untergang einleiten, in dem er Ihnen die notwendigen Mittel in die Hand gibt, die er in seinen letzten Tagen erfunden hat. So ermutigend dies auch zunächst klingt, bis zur Vernichtung Yvonyas ist es noch ein weiter Weg. Aber der erste Schritt ist, die Macht der Falkenhexe über Ihr Gefolge aus Harpyien zu brechen. Wer könnte da besser als Versuchskaninchen dienen als die Heldin, die sich im Abenteuer „Romanze im Federkleid“ in die falsche Geheimnisvolle Frau verliebte. Es wird die Aufgabe der Helden sein, den Unterschlupf der Harpyien zu finden und Ihre Freundin zu entführen.

Wie manche vermutlich längst sehnsüchtig erwartet haben (meine Entschuldigung an dieser Stelle, dass es so lange gedauert hat) bedeutet das hiermit auch, dass die Spielerin, die Ihre Heldin damals an den Meister abgetreten hat, diese nun wieder bekommt, (jedoch noch ein Abenteuer warten muss, was Ihre Vogelgestalt angeht). Niemals würde ich verlangen, dass ein Spieler seinen Helden opfert, aber ich habe optional vorgesehen, dass der „Ersatzheld“ auf der Flucht vor den Harpyien geopfert wird, um den Konflikt zweier Charaktere für einen Spieler zu vermeiden. Sprechen Sie die betroffene Spielerin einmal darauf an, Details folgen an entsprechender Stelle.

SPIELER
3-5 Spieler und ein Spielleiter
ab 14 Jahren.

KOMPLEXITÄT
niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Kampf, evtl. Magie

STUFEN
mittel (6-10)

ORT UND ZEIT
Baronie Hochfelsen

Das Wiedersehen mit Manran Uran

Allgemeine Informationen :

Der Wald um euch herum wird immer finsterner. An Orientierung ist schon längst nicht mehr zu denken. Alle habt Ihr die Hand an euren Waffen, denn jeden Moment erwartet ihr den Schlag von ja, von wo eigentlich ? Andauernd fühlt Ihr euch beobachtet doch nicht ist zu sehen außer den dichten, großen, bedrohlich dichten Bäumen. Den Bäumen. Den Bäumen ? Beobachten Sie euch ? Ihr hört es krachen ! Aber der Schlag, der wie brechenden Holz klang galt nicht euch. Dann sehr Ihr den Baum, den alten Baum der inmitten größerer, fürchterlich anzuschauender Bäume steht. Äste der größeren Bäume schlagen auf seine gebeugte Krone und mähen die wenigen verbliebenen Blätter – Zweig um Zweig fällt. Welch ein Verbrechen ! Den wehrlosen, alten Baum zu vernichten ! Ihr versucht die bösen Bäume mit euren Waffen zu schlagen, doch deren Borke ist undurchdringlich ! Da öffnet sich die Rinde des alten Baumes heraus kommt ein hölzernes Schwert. Du greifst danach und plötzlich durchflutet Dich eine Macht – mit dem hölzernen Schwert schlägst Du nach den bösen Bäumen und siehe ! Mühelos fällt Du einen Baum nach dem anderen. Plötzlich sind die Bäume verschwunden. Nur der alte Baum steht noch inmitten der weiten Ebene, seine restlichen Blätter färben sich gelb und fallen ab.

Spezielle Informationen :

Netter Traum, was ? Wenn die Helden alle gleichzeitig aufwachen werden Sie feststellen, daß alle ganz friedlich neben Ihrem niedergebrannten Lagerfeuer geschlafen haben. Vielleicht fällt ja einem der Helden ein, was passiert ist, als sie das letzte mal einen ähnlichen Traum gehabt haben – es war der Beginn Ihrer Bekanntschaft mit der Falkenhexe – doch macht dieser Traum, je traurig er auch war, mehr Hoffnung auf einen Erfolgreichen Ausgang der Geschichte.

Kampf am frühen Morgen

Allgemeine Informationen :

Plötzlich hört Ihr wieder ein dumpfes Geräusch , einen Schrei wie von einem jungen Mann, dann ein Kreischen wie von einer – nichts wie hin ! Schnell greift Ihr eure nächstbeste Waffe – zu mehr ist keine Zeit und rennt in die Richtung aus der die Geräusche kommen.

Spezielle Informationen :

Die Helden müssen ein paar Minuten den Waldrand entlang laufen, den Weg entlang auf dem auch sie gewandert sind um den Ort der Geräusche zu finden. Dort findet ein Kampf statt.

Allgemeine Informationen :

Ihr seht einen jungen Mann, fast noch ein Kind, in Reisekleidung, schlecht bewaffnet, denn er hat nur seinen langen Wanderstab mit dem er auf die eine Harpyie einschlägt, die vor ihm auf dem Boden steht. Aber es scheint nicht das erste mal zu sein, daß die zweite Harpyie, die hinter ihm in der Luft schwebt, ihn mit Ihren großen Krallenfüßen zu Boden geworfen hat. Langsam gehen dem Jungen die Kräfte aus.

Meisterinformationen :

Keine Frage, wer den Kampf gewinnt, sobald die Helden angreifen. Eine der beiden Harpyien wird fliehen, sobald die andere ernsthafte Verletzungen hat, vielleicht kann auch die zweite dann noch fliehen.

Der Bote

Allgemeine Informationen :

Keuchend läßt sich der Junge auf den Boden sinken. Mit Handzeichen versucht er euch zu verstehen zu geben, daß euch extrem dankbar ist, dies nur auf Grund von zu wenig Luft noch nicht in Worte ausdrücken kann. Nach einer Zeit hat er sich beruhigt und stellt sich vor.

Spezielle Informationen :

Der junge heißt Runid ist der Sohn eines Holzfällers aus Waldstein, einem Dorf in den südlichen Wäldern der Baronie. Er hat einen großen Sack mit bearbeiteten Holzgriffen nach Rimlick gebracht, wo sie zu Messern verarbeitete werden. Als er sich auf den Rückweg gemacht hat, wurde er von einem alten Mann angesprochen, der sich als Manran Uran zu erkennen gab. „Dieser Heller soll Dir gehören, wenn Du einer Gruppe Abenteurer sagst, sie mögen mich doch bitte mal besuchen, es ginge um eine gemeinsame Freundin, die Vögel gern hat.“ Er hat natürlich gemerkt daß er auf diese Weise vielleicht fündig geworden ist. Zudem weiß er noch zu berichten, daß, sobald er mit dem alten Mann gesprochen hatte, ständig zwei große Vögel ihn verfolgt hatten. Gestern Abend hat er sie aus den Augen verloren, aber heute Morgen waren Sie plötzlich wieder da uns stießen irgendwann herab um ihn anzugreifen. Den Zusammenhang zwischen Manran Uran und den Harpyien sieht er allerdings nicht.

Meisterinformationen :

Diese Information sollte die Helden warnen, dass gerade Manran unter Beobachtung steht. Demnach ist das, was er den Helden zu sagen hat, bestimmt nicht völlig belanglos und es gibt keinen anderen logischen Weg diese Geschichte zu verfolgen, als daß die Helden sich nach Rimlick aufmachen.

Rimlick

Allgemeine Informationen :

„Rimlick steht also noch“ ist der Gedanke, der euch kommt. Eigentlich hat sich hier ja absolut nichts verändert. Als Ihr so manche Häuser betrachtet fallen euch auch wieder die Geschichten ein, die es zu den Leuten darin zu erzählen gibt. Auch der kleine Stollen scheint wieder in Betrieb zu sein. Zielstrebig geht Ihr auf die kleine Kate zu, die Ihr als Manran Urans Behausung in Erinnerung habt.

Spezielle Informationen :

Beschreiben Sie die Kate als noch verfallener, noch heruntergekommen als beim letzten mal. Manran Uran hat schon alleine aus gesundheitlichen Gründen keine Möglichkeit, sich um diese baulichen Notwendigkeiten zu kümmern. Scheinbar ist er sich auch bewußt, daß es sich für ihn nicht mehr lohnt, grüne Bananen zu kaufen.

Allgemeine Informationen :

Als Ihr euch der Haustür nähert, geht diese schon auf. Im Rahmen steht die bemüht aufrechte Gestalt eines uralten wirkenden Mannes : Manran Uran, der Druiden. „Ihr seid also gekommen. Gut. Sehr gut. Kommt herein.“ Auch wenn diese Worte euch wohl willkommen heißen, ein wenig unfreundlich wirken Sie doch. Aber was erwartet Ihr schon von dem alten Mann. Er bietet euch einen Platz an (wobei Ihr schon ein wenig zusammenrücken müsst) und setzt dann einen Kessel Wasser auf den Ofen. Dann setzt er sich zu euch, auf den letzten verbliebenen Platz, einen kleinen wackeligen Hocker.

Spezielle Informationen :

Manran steht ab und zu auf, um den Kessel umzurühren, ab und zu wirft er ein paar Blätter in den Topf. Schließlich serviert er euch den Tee in irdenen Bechern und kleinen Schalen. Währenddessen erzählt er :

Allgemeine Informationen :

„Ich bin alt geworden.“ beginnt Manran seine Erzählung, die den Eindruck erweckt, daß sie länger dauern wird. Auch ist der erste Satz nicht neu für euch, denn bei dem alten Druiden hattet Ihr immer den Eindruck, er wäre alt geboren worden. Aber er fährt fort. „Und bald werde ich sterben.“ Erst jetzt fällt euch auf, in dem Moment in dem er euch der Reihe nach anschaut, wie grau und eingefallen sein Gesicht wirkt. Ihr habt keine Zweifel mehr an seinen Worten. „Ich will jedoch mein Leben nicht beenden, ohne Rache genommen zu haben. Rache an der Falkenhexe, für alles das, was sie mir und meinen Freunden, Druiden und Bäume angetan hat. Ich weiß, daß ihr ebenso viel Ärger mit Ihr hattet wie ich, denn längst ist sie kein Feind mehr, der vor ein paar Schwertern Reißaus nimmt, sondern auch sie hat euch etwas genommen, was euch lieb und teuer war.“ Ihr schaut euch an. „Ja, auch ich habe die Geschichten und Neuigkeiten aus dem Umland begierig in mich aufgenommen und mir meine Gedanken gemacht. Ich nehme an, eure Freundin ist inzwischen auch in ein Vogelmonster verwandelt worden ? Dann hört zu, was ich euch vorschlagen will !“

Spezielle Informationen :

Manran hat in der Vergangenheit fieberhaft daran gearbeitet, das Flechtwerk der Macht Yvonias zu enträtseln und hat dabei bedeutende Fortschritte gemacht. Er ist nun selbst zu alt um noch aktiv gegen die Falkenhexe vorzugehen, doch mit Hilfe der Helden will er das Machen. Einerseits will er so den Untergang Yvonias einleiten, zum anderen sollen die Helden Ihre Freundin wieder bekommen. Aber noch ein weiteres gegenseitiges Helfen soll vereinbart werden : Wenn die Helden nach Erledigung dieser Aufgabe Manran in den Wald geleiten und ihm helfen, seine letzten Stunden als Baum zu verbringen, dann sollen Sie seine Erben sein und

vor allem seine Aufzeichnungen bekommen, mit deren Hilfe sie Yvonyas Macht brechen können.

Allgemeine Informationen :

„Ich will euch ein Geschäft vorschlagen., welches, so denke ich uns beiden gibt, was wir wollen, was wir jedoch alleine, jeder für sich, nicht bewerkstelligen könnten. Euer Begehren, so denke ich ist naheliegend. Ihr wollt eure Freundin aus den Fängen Yvonyas befreien und hättet vielleicht sogar die Möglichkeit dazu. Aber wie ihr selbst nur zu genau wißt, hat sie euch freiwillig verlassen. Nun, vielleicht nicht ganz so freiwillig wie es aussah, denn freilich stand sie zu diesem Zeitpunkt bereits unter ihrem Bann, dem man sich nur durch Willenskraft nicht entziehen kann.“ Bei dieser Gelegenheit berichtet Ihr ihm eure Erfahrungen mit Felicitas, der Harpyie mit dem gebrochenen Flügel, die beinahe eure Freundin wurde, bevor sie wieder unter den Bann Yvonyas viel. „Natürlich, genau so scheint es zu sein. Man kann dem Bann entkommen, in dem man aus der Nähe Yvonyas und seiner Geschöpfe fortgeschafft wird, aber gebrochen ist der Bann dadurch noch nicht. Ist er nicht endgültig gebrochen, so wird er jedes mal aufs neue wieder eine Harpyie befallen, solange sie nur in die Nähe einer anderen Harpyie Yvonyas oder der Falkenhexe selbst kommt. Um so wichtiger, dass Ihr eure Freundin aus dem Einflussgebiet der Falkenhexe heraus schafft, wenn Ihr Erfolg haben wollt.“

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden misstrauisch sind oder aus purerer Neugier wissen wollen, was denn Manrans Vorteil bei diesem Geschäft ist, so lesen Sie den nächsten Abschnitt mit Manrans Erklärung, die nicht sonderlich spektakulär ist.

Allgemeine Informationen :

Wenn Ihr euch fragt, was mein Nutzen bei diesem Geschäft ist, so ist dies ganz einfach : Ich habe ein großes Interesse daran, Yvonyas Untergang einzuleiten. Das ist, neben persönlichen Gefühlen der Rache, meine Pflicht, denn schließlich war es ja meine Unvorsichtigkeit, die der verfluchten Falkenhexe überhaupt erst Zugang zu dem Wissen gewährt hat, das sie so grausam für Ihre finsternen Zwecke missbraucht.

Meisterinformationen :

Diese Ausführungen sind ehrlich gemeint. Wer sich recht an den ersten Teil „Die Falkenhexe“ erinnert, der wird nicht nur wissen, dass Manran den Helden zu Dank verpflichtet ist, sondern dass er auch damals bereits ein eindeutiger Gegner Yvonyas war und den Helden seine Vergangenheit mit der Falkenhexe gestanden hat. Nun aber zu seinem Plan:

Manrans Plan

Allgemeine Informationen :

Da ich nur noch wenig Zeit habe, müsst Ihr mit helfen, mehr über Yvonyas Bann heraus zu bekommen. Das kann ich nur, in dem ich ein Versuchsobjekt habe. Ich denke, wenn ich nur genug über den Bann weiß, dann kann ich vielleicht einen Gegenzauber entwickeln, der ihn endgültig und für alle Harpyien Yvonyas bricht. Auf jeden Fall will ich aber mein Bestes geben, eure Freundin wieder in einen Menschen

zurück zu verwandeln, wenn es denn nur irgend möglich ist. Dafür erbitte ich aber einen Gefallen von euch.“ Er macht eine Pause als ob es ihm unangenehm wäre vor euch davon zu sprechen und erreicht damit, dass eure Neugier steigt. „Nun, als Druide habe ich es immer als eine besondere Erfahrung genossen, mich in einen Baum zu verwandeln. Mein größter Wunsch ist es, dies wieder zu tun um als Baum ewig in Sumus Armen zu ruhen. Ich sehe voraus, dass, wenn die Zeit gekommen ist, meine Kräfte nicht mehr ausreichen werden. Darum muss ich um eure Hilfe bitten, wenn es denn soweit ist.“ Ihr seid überrascht, aber man muss kein Seher sein um die Wahrheit in seiner Aussage zu erkennen. Manran Uran deutet euer überraschtes Schweigen anders : „Ich kann euch nicht mehr anbieten als das, was ich für euch zu tun bereit bin, aber zudem soll euch mein Haus und alles was darinnen ist gehören, sofern es für euch irgendwie von Wert ist.“

Spezielle Informationen :

Vermutlich ist nicht sonderlich klar geworden, was der Plan an der Sache ist, aber auch Manran kann nicht viel mehr helfen als die Richtung zu zeigen, in der der Wald der Falkenhexe liegt und in dem die Freundin der Helden zu finden ist.

Meisterinformationen :

Das klingt natürlich schon deutlich interessanter. Falls irgendwelche extrem intelligente Helden nach einer Entlohnung für die Aufgabe fragen, dann weisen Sie darauf hin, daß Manran sie wohl kaum besser bezahlen kann, als Ihnen den ganzen Besitz zu vererben. Er hat auch recht mit dem Argument, es gäbe keinen Anderen Weg, Yvonya zu besiegen. Weisen Sie in Gestalt Manrans mehrmals darauf hin, wenn die Helden seinen Plan nicht gutheißen wollen.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden sich mit dem Druiden geeinigt haben, dann bekommen Sie eine kleine Phiole ausgehändigt und Manran erklärt den Plan nochmals, wenn notwendig. Die Phiole muß der Harpyie die gerettet werden soll, vollständig in die Kehle entleert werden, dann dürfte es sich nur noch um wenige Augenblicke handeln, bis sich das Bewußtsein des Menschen wieder durchsetzt, frei von Yvonya's Bann. Diese Wirkung hält allerdings auch nicht ewig an, so daß es notwendig wird, die Harpyie aus der Reichweite Yvonyas zu bringen. Der einzige Tip, den Manran geben kann wo die Helden mit der Suche nach den Harpyien beginnen sollen ist : „Im großen Wald, im Hexental zwischen den Bergen“.

Meisterinformationen :

Bei der Flüssigkeit in der Phiole handelt es sich tatsächlich um nichts anderes als ein Elixier mit der Wirkung eines BEHERRSCHUNG BRECHEN. Sollten Sie über genügend magische Profession in der Heldentruppe verfügen so können Sie natürlich auch den Zauber verwenden und die Phiole weglassen.

Spezielle Informationen :

Zusätzlich gibt Manran den Helden noch eine Wurzel mit, die er aus einer Flüssigkeit fischt, die in einem größeren Glas schwimmt. Er wickelt Sie in ein Papier und berichtet den Helden von der Wirkung:

Allgemeine Informationen :

„Diese Wurzel ist mit einem Zauber belegt, der sich HARMLOSE GESTALT nennt. Diese Harmlose Gestalt bezieht sich auf die Gesellschaft von Harpyien. Ihr werdet also allen (auch untereinander) wie eine Harpyie vorkommen, auch wenn Ihr deswegen natürlich noch nicht fliegen könnt. Bedenkt, dass die Wirkung nur eine Stunde lang anhält. Teil Sie in ähnlich große Stücke und kaut sie gut, sobald Ihr in der Nähe des Lagers der Harpyien seid.

Meisterinformationen :

Auch hier gilt wie oben, dass bei ausreichender magischer Profession in der Truppe diese Hilfe seitens Manrans weggelassen werden kann. Der Zauber HARMLOSE GESTALT funktioniert auch ohne die Wurzel, auch ein VISIBILI VANITAR mag eine (improvisierte) Lösung darstellen.

Im Hexental

Meisterinformationen :

Schon im ersten Teil haben die Helden eine Wanderung hinein in den Wald getan, auf der Suche nach einer kleinen Hütte, dem Unterschlupf Yvonyas, wenn man sich rechts von der Hütte hält, umrundet man die kleine Bergkette, von denen die Düsterspitz die größte ist. Man kann der Rime Bachaufwärts folgen um in diesen Wald zu kommen, der sich hinter, bzw. zwischen den Bergen ausbreitet. Hier gibt es keine Zivilisation mehr, außer Yvonya und Manran sind wahrscheinlich noch nie Menschen in dieses Gebiet eingedrungen, auch andere Wesen (außer Tieren und natürlich den Harpyien) gibt es hier nicht. Manran kann also auch nur vermuten, daß es einen großen Unterschlupf für die Harpyien geben muß, in dem auch Yvonya als Königin herrscht.

In den Wald

Allgemeine Informationen :

Ihr folgt der Rime, die sich nur langsam verjüngt über einen ausgedehnten grasigen Hügel. Als dieser wieder leicht abzufallen beginnt, sehr ihr vor euch ein ausgedehntes Tal, welches vollständig mit dichten Bäumen bewachsen ist. Eigentlich sieht der Wald direkt einladend aus und hat etwas von einer elfischen Ruhe, in der man sich hinlegen und schlafen möchte. Doch ihr wisst nur zu genau, was euch dort erwartet : Irrwege, Kreaturen, nicht zuletzt natürlich die Harpyien.

Spezielle Informationen :

Außer dem Bach gibt es nichts, was eine Art Weg darstellen könnte. Der Rime zu folgen ist aber auch nur anfänglich ein guter Rat, denn der Bach fließt langsam die Hügelkette herab und logischerweise nicht aus dem Hexental hinauf, dort aber müssen die Helden hin.

Meisterinformationen :

Locken Sie die Spieler zur Not mit Felswänden oder der Aussicht, aus dem Wald heraus zu kommen, was ja genau nicht das ist, was sie wollen, wieder zurück. Scheuchen Sie sie auch ruhig etwas orientierungslos in der Gegend herum. Es ist nicht falsch, Ihnen das Gefühl zu geben, sich hier in die Höhle des Löwen begeben zu haben, ohne richtig zu wissen, wie es weiter gehen soll. Von Zeit zu Zeit können Sie obendrein noch das Gefühl vermitteln beobachtet zu werden. Erst sind es ein paar Krähen, die diesen Eindruck ermitteln, schließlich aber soll auch ein Falke zu sehen sein – und dann eine Harpyie (in sicherem Abstand von einer Baumhöhe) zu sehen sein. Dies mag sich wiederholen und vielleicht sogar die Helden in die richtige Richtung locken.

Letztendlich stoßen Sie dann auf das Hindernis ...

Die Pandämonische Hecke

Allgemeine Informationen :

Immer noch seid Ihr unschlüssig ob Ihr wenigstens annähernd auf einem richtigen Weg seid, denn immer noch ist kein Zeichen dessen zu erkennen, dass Ihr euch einem Lager der Harpyien nähert. Eher seid Ihr beunruhigt, dass durch die vielen Beobachtungen möglicherweise die Harpyien längst wissen, dass Ihr kommt ...

Meisterinformationen :

Es ist natürlich kein Wunder, dass auf dem Boden keine Spuren, geschweige denn ein Weg vorhanden sind, denn da die Harpyien fliegen können haben Sie sich Ihre Behausungen in den Bäumen und Felsen gebaut die ohnehin besser auf dem Luftwege erreichbar sind. Zum Schutz vor ungebetenen Gästen (die in den allermeisten Fällen auf Ihre Beine angewiesen sind) haben Sie nun eine hohe Hecke wachsen lassen. Das namenlose an dieser Hecke ist, dass sie zwar zunächst wie eine dicke Hecke erscheint tatsächlich aber aus zwei 1-Schritt dicken Hecken besteht. Dazwischen ist ein ungefähr 3 Schritt breiter Korridor, dessen Boden mit einem PANDAEMONIUM belegt ist.

Allgemeine Informationen :

Schon von weitem seht Ihr ein größeres Buschwerk, dass jedoch erstaunlich gleichmäßig gewachsen zu sein scheint und euch wie eine Mauer den Weg versperren will. Als Ihr näher kommt erkennt Ihr dass es sich hierbei um eine ca. 5 Schritt hohe Hecke handelt, die scheinbar sehr dick ist, obwohl Ihr dies natürlich nicht genau erkennen könnt.

Spezielle Informationen :

Ein PENETRIZZEL mag zwar dabei helfen, zu sehen, dass diese Hecke zunächst wirklich nur ca. 1 Schritt dick ist, allerdings danach bereits die nächste Wand zu sehen ist. Nur wer den PENETRIZZEL bewusst „schräg“ nach unten richtet (und für ca. 1,5 Schritt AE bezahlt) kann den Boden mit dem PANDAEMONIUM sehen. Die Helden werden dies jedoch nicht unbedingt so tun, sondern zunächst nach einem halbwegs natürlichen Eingang suchen. Diese Suche kann aus dem Grunde erfolglos bleiben, da diese Hecke tatsächlich einen geschlossenen Kreis bildet. Es ist auch kein Baum auf der Seite der Helden nahe genug um einen überhängenden Ast oder so zu nutzen. Selbst hereinblicken kann man aus diesem Grunde nicht.

Meisterinformationen :

Wenn Sie um jeden Preis verhindern wollen, dass die Helden per PENETRIZZEL den Boden erkennen können, argumentieren Sie mit der durch die hohen Hecken verdunkelten Sicht.

Spezielle Informationen :

Schließlich bleibt also nur das durchbeißen der Hecke, was zwar mühselig ist aber geht. Wenn die Helden dann auf das Pandämonium stoßen bleibt Ihnen ebenfalls nichts anderes übrig als es mit den üblichen Mitteln (Gewalt und Magie) zu

bekämpfen. Da dieses Pandämonium jedoch von recht kräftiger Natur sollte Ihnen dies nicht leicht fallen. Besonders problematisch wird es, da man ja innerhalb dieser Höhle die Zweite Hecke ebenso mühsam durchschlagen muss, wie es mit der ersten geschehen ist. Insbesondere der Held, der sich am meisten an der Hecke zu schaffen macht soll einmal durch eine Klauenhand zu Fall gebracht werden und eine Wunde an der Schulter davon tragen, die von einem Maul stammt, auf welchem er passender weise gelandet ist.

Das Dorf der Harpyien

Harmlose Gestalt

Allgemeine Informationen :

Schnell nachdem Ihr die letzten euch den Weg versperrenden Zweige der Hecke durchtrennt habt sucht Ihr euch einen Weg ins freie, die Höhle zwischen den Hecken hinter euch lassend. Ein Blick zurück verrät euch, dass zwar jede abgeschlagene Hand schon wieder nachgewachsen ist, die Löcher in der Hecke allerdings bleiben, so dass euch, wenn auch nur dieser eine, Rückweg bleibt um mit möglichst wenig Schäden auch wieder flüchten zu können. Nun, ramponiert wie ihr seid wähen noch mehr Schäden ohnehin nicht gesund ...

Vor euch hingegen liegt ein scheinbar friedlicher Wald, der sogar einen weniger verwilderten Eindruck macht, sondern scheinbar tatsächlich Wohngebiet für viele Harpyien darstellt. In niedrigen Bäumen seht Ihr Geflechte aus Zweigen und Ästen, die in gewisser Weise an waldelfische Baumbehausungen erinnern. Verstreute Federn lassen auch keinen Zweifel mehr an der Art der Bewohner aufkommen.

Spezielle Informationen :

Jetzt ist Zeit, Manrans Wurzel zu essen, da die Helden ansonsten als Feinde entdeckt werden, wenn Sie sich weiter in das Dorf herein bewegen. Kurz nach dem Verzehr der Wurzel sehen Sie sich gegenseitig als Harpyie, obwohl sie nach wie vor wie ein Mensch (oder was sie nun auch immer sind) fühlen und sich so bewegen.

Meisterinformationen :

Die letzte Bemerkung bezieht sich darauf, dass die Helden ja nicht richtig verwandelt sind sondern nur den Schein der anderen Gestalt angenommen haben, so ändert sich regeltechnisch nichts und sie haben keinerlei Fähigkeiten der Harpyien geerbt: Können also auch nicht fliegen.

Die Suche

Allgemeine Informationen :

Es ist schon ein merkwürdiges Gefühl, sich nun auf dem Boden durch das Dorf der Harpyien zu bewegen. Die meisten der Vogelfrauen scheinen keine Notiz von euch zu nehmen – scheinbar sind sie an Neuankömmlinge gewohnt. Was euch am meisten Entsetzt ist die Tatsache, dass es viel mehr sind als ihr jemals angenommen hättet. Bisher wusstet Ihr von einzelnen, wenigen Fällen, in denen Mädchen entführt und verwandelt worden waren und habt immer kleinere Gruppen von Harpyien gesehen. Dies hier sind aber

an die Hundert Harpyien! Sollten diese etwa die Gabe der Fortpflanzung besitzen? Welche namenlose Armee züchtet Yvonya hier? Wild entschlossen, euren Auftrag auszuführen sucht Ihr nun nach eurer Freundin.

Spezielle Informationen :

Solange die Helden in Ihrer Tarnung sicher sind wäre es empfehlenswert, sich aufzuteilen. Sie sollten sich in dem Dorf umsehen und möglichst viele Harpyien unter Augenschein nehmen. Wenn die Helden scheinbar nichts mehr sehen können, dann müssen sie wohl oder übel in die (niedrigen) Bäume klettern um einen Blick in die jeweiligen „Wohnungen“ zu werfen. Dort (aber bestimmt nicht bei der ersten) sollen Sie dann tatsächlich Ihre Freundin finden.

Meisterinformationen :

Das Finden der Freundin muss ich in der Ausgestaltung schon Ihnen überlassen, da das Wiedererkennen ja von der Gestalt der ehemaligen Heldin abhängig ist, die zumindest im Oberkörper und am Kopf noch vorhanden ist. Vielleicht gibt es auch einen markanten Ausrüstungsgegenstand, über den die Harpyie noch verfügt Würden Sie die Suche aber grundsätzlich mit potentiell gefährlichen Szenen, wie zum Beispiel, dass eine Harpyie mit Hacken und Schlagen Ihren Baum, den die Helden inspizieren wollen, verteidigen will. Auch dies scheint aber in dem Dorf halbwegs normal zu sein, so dass dies keine weitere Harpyie aufscheucht und auch die eine nicht bekämpft werden muss, solange man nicht Ihren Baum vollständig in Besitz nehmen will, was ja aber auch nicht notwendig ist, sobald man einen Blick in die Hütte und auf eben jene Harpyie geworfen hat. Andere Ideen wären zufälliges Zusammenstoßen, mit bösartigen Blicke seitens der Harpyie, dem zum Glück keine Taten folgen.

Der große Baum

Meisterinformationen :

Erst in einem späteren Abenteuer mit Yvonya müssen die Helden wiederkommen und sich mit der Falkenhexe selbst im Zentrum Ihres Reiches beschäftigen. Ihr „Königspalast“ im Dorf der Harpyien ist ein gigantischer Baum (eine Eiche) mit wohl 20 Schritt Umfang. Dieser Baum ist entsprechend hoch, so dass sein Gipfel nicht eingesehen werden kann. Ich füge dies hier ein damit ein Held (idealerweise nicht der, der die Freundin findet) von diesem Baum beeindruckt berichten kann um den Helden einen Hinweis zu geben, wo man denn Yvonya persönlich antreffen

könnte.

Allgemeine Informationen :

Schon von weitem hast Du Dich gewundert, dass dieser Baum deutlich größer wirkte als alle anderen, dass seine Krone deutlich über allen anderen Bäumen überhaupt erst beginnt. Von hier kannst Du gar nicht erkennen, ob auf diesem Baum auch Nester gebaut sind. Der Stamm, den man gut und gerne mit 20 Schritt und mehr umgehen müsste endet in mächtigen Wurzeln. Gerade willst Du näher treten um zu überprüfen, ob dies dort tatsächlich zwischen den Wurzeln ein Eingang in den Stamm ist, als Du den Ruf Deiner Freunde empfangst, eure Suche wäre beendet. Während schnell in Deinem Kopf die Gedanken an die bevorstehende Entführung und die Flucht die Oberhand gewinnen, so ist Dein letzter Gedanke an den großen Baum der, ob Du nicht vielleicht das Versteck der Falkenhexe persönlich gefunden hast ...

Die Entführung

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden dann Ihre Freundin (innerhalb eines der Baumnester gefunden haben), geht es darum diese zu entführen. Da die Harpyie Ihre ehemaligen Kameraden nicht wiedererkennt muss wohl auch mit Ihr gekämpft werden, was natürlich nicht in Töten sondern nur in Überwältigen enden kann, damit man sie mit dem Trank für eine gewisse Zeit betäuben kann. Darauf hin muss die verschleppt werden und es mag nicht gerade unauffällig sein, eine betäubte Harpyie mitten durch das Dorf zu schleppen.

Meisterinformationen :

Um die Schwierigkeit des Transports der Harpyie zu demonstrieren sollten Sie die Kletterpartie mit der Gefangenen ausspielen. Erschwerte Klettern-Proben sind nur eine Möglichkeit, ein wachsendes Interesse anderer Harpyien mag zur Beunruhigung beitragen.

Allgemeine Informationen :

Endlich seid Ihr mit eurer Gefangenen von dem Baum herunter. Ihr habt Grund beunruhigt zu sein, denn zunächst einzelne, jetzt mehrere Harpyien scheinen Interesse an euch gefunden zu haben. Sich jetzt einen Kampf zu leisten, kann euch teuer zu stehen kommen, denn nicht nur, dass eure Schrammen von der Hecke und dem Pandämonium noch schmerzen, Ihr habt auch jemanden zu beschützen, der zu diesem Zeitpunkt völlig wehrlos ist.

Spezielle Informationen :

Diese Spannung kann einen Moment aufrechterhalten werden. Vermutlich wollen die Helden (alles andere wäre allein auf Grund der wertvollen Transportware sinnlos) nun so schnell wie möglich wieder zur Hecke, bzw. genau zu der Stelle, wo Sie bereits ein Loch rein geschlagen haben um „nur“ noch das Pandämonium durchqueren zu müssen. Doch, sagen wir mal 10 Schritt vor dem Durchgang, endet der HARMLOSE GESTALT -Zauber.

Meisterinformationen :

Würfeln Sie ein paar Mal verdeckt um den Spielern nicht zu zeigen, dass es vorgesehen ist, dass Sie kurz vor dem Heckentor Ihre Tarnung verlieren. Wenn Sie es wirklich

vom Zufall abhängig machen wollen empfehle ich einfach W20 Schritt. Da die Harpyien zunächst genauso überrascht sind und den Helden die Veränderung vielleicht selbst nicht sofort bewusst wird haben die Helden bei entsprechend guter Reaktion einen Vorsprung, sonst nicht. Allerdings ist es wenig ratsam den Versuch eines weiteren Zaubers zu machen, denn ob die Harpyien auf solch einen Tarnzauber direkt vor Ihren Augen hereinfallen ist wohl mehr als fraglich.

Aus der Zauber

Allgemeine Informationen :

Ihr fühlt ein kurzes kribbeln, das jedoch schnell wieder vorbei ist. Viel beunruhigender ist der erstaunte Blick der Harpyien, die sich kurz gegenseitig anschauen, dann aber entschlossen auf euch zu hüpfen und flattern: Eure Tarnung ist verloren!

Meisterinformationen :

In dem folgenden Kampf muss es, da die unbesiegbare Überzahl der Harpyien ja schon einmal erwähnt wurde, nur darum gehen, zur Hecke und durch zu kommen. Zumindest ist die Hoffnung nicht unbegründet, dass ohne Yvonya's direkten Befehl keine Harpyie die Einzäunung überfliegt. Da die Helden auf der Flucht sind, werden Sie hauptsächlich von hinten angegriffen, sie müssen also versuchen, sich den Rücken frei zu halten während Sie auf die Hecke zulaufen.

Zurück an der Hecke

Allgemeine Informationen :

Endlich habt Ihr es geschafft bis zur Hecke durch zu kommen und stellt mit Erleichterung fest, dass die von euch geschnittenen Tore noch da sind. Schnell bemüht Ihr euch durch das erste Tor hindurchzukommen, wohlwissend, dass für die nächsten drei langen Schritte, euer Feind auf dem Boden lauert. Das Gekreische der Harpyien wird immer lauter, da seht Ihr auch schon, wie manche von Ihnen die Hecke überliegen, über euch in der Luft stehen bleiben, mache aber auch beide Hecken überliegen und – oh nein – den zweiten Eingang blockieren. Es scheint so, als sitzt Ihr nun in der Falle. Der Boden unter euch versucht euch zu ergreifen und zu fressen, und die Fluchtwege sind mit nicht minder gefährlichen Monstern versperrt.

Meisterinformationen :

Der folgende Abschnitt sollte zunächst nur einem einzigen Spieler, idealer Weise dem, der seinerzeit das innigste Verhältnis zu der Harpyie mit dem gebrochenen Flügel, Felicitas, hatte, zugänglich gemacht werden. Während die Helden damit beschäftigt sind, die ohnmächtige Harpyie nicht in die Fänge des Pandämoniums kommen zu lassen, kann beobachtet werden, wie noch eine weitere Gestalt, am Fluchttor erscheint ...

Felicitas

Allgemeine Informationen :

Da ist eine der Harpyien, die irritierter Schaut als die anderen, weniger böseartig, sondern offensichtlich verwirrt, als ob Sie nicht genau weiß, was Sie hier soll. Dann erkennst

Du Sie, es ist Felicitas, die Ihr einmal von einem gebrochenen Flügel geheilt habt, bis die dann doch leider wieder unter den Bann der Harpyien fiel. Doch nun scheint sich auch bei Ihr ein Gefühl des Wiedererkennens auszubreiten. „Felicitas“ flüsterst Du, als Du die Harpyie erkannt hast. Bei der Nennung Ihres menschlichen Namens scheint Klarheit in Ihre Gedanken zurück gekehrt zu sein ...

Yvonya

Allgemeine Informationen :

Schon längst habt Ihr es befürchtet, dass auch Yvonya selbst nicht untätig sein und eure Entführung bemerken wird. Jetzt ist es geschehen und mit 2 weiteren Harpyien versperrt Sie euch den Fluchtweg. Sie hat menschliche Gestalt angenommen und ruft euch zu: „Wie schön dass wir uns wieder sehen. So wie es aussieht, wird es ein weiteres mal nicht geschehen.“ Sie hebt die Arme, ihr wisst nicht ob es das Zeichen zum Angriff für die andere Harpyien sein soll, oder ob Sie einen Zauber webt, der euch ein noch schmerzlicheres Ende bereiten soll, als Ihr ohnehin schon innerhalb des Pandämoniums zu erwarten war. Doch da löst sich eine der Harpyien über euch, nicht um euch anzugreifen, sondern um mit einem markerschütternden Schrei sich auf Yvonya, und die beiden Harpyien hinter Ihr zu stürzen. Die Überraschung genügt dass alle Harpyien am Fluchttor, sowie Yvonya, zu Fall gebracht werden. Auch die anderen Harpyien scheinen jetzt zu reagieren, wollen nur noch Ihre Herrin schützen ...

Spezielle Informationen :

Alle Helden die gerade an Brotzeit denken sollten daran erinnert werden, dass Sie eine bessere Gelegenheit nicht mehr bekommen. Der Weg ist – wenn auch nur für einen kurzen Moment frei. Zwar müssen die Helden sich kurzzeitig durch das Kampfgetümmel durchschlagen, doch werden Sie, solange Yvonya selbst bedroht ist, nicht soviel attackiert, dass Ihnen die Fluchtmöglichkeit genommen würde. Allerdings können die Helden sehen, wie Felicitas von allen Seiten zugesetzt wird. Ob die Harpyie, die den Helden gerade das Leben gerettet hat, diese Tat überlebt ist mehr als Zweifelhaft.

Optional: Die Opferung

Meisterinformationen :

Ich hatte eingangs erwähnt, dass es möglicherweise einen Konflikt gibt, wenn der „Ersatzheld“ den Sie sich die von den Ereignissen in „Romanze im Federkleid“ primär betroffene Spielerin ausgedacht hat, hinterher gleichberechtigt nebeneinander existieren, was dann praktisch einer zuviel ist. Wenn auch die Spielerin einverstanden ist, dieses Problem auf dramatische Weise zu lösen, dann hat Sie jetzt die Gelegenheit, sich von der Heldengruppe zu trennen und sich in die Schlacht zu stürzen um den verzweifelten Versuch zu unternehmen Felicitas zu retten – was Ihr auch gelingt – doch das ist eine andere Geschichte ...

Das letzte Experiment

Die Flucht aus dem Wald

Meisterinformationen :

Ob den Helden die Flucht direkt, nur nach erneutem Verirren oder nur nach erneutem Kampf gegen eine kleine Gruppe oder mehrere einzelne Harpyien gelingt, überlasse ich Ihnen. Sie sollten dies vielleicht auch flexibel vom derzeitigen Zustand der Helden abhängig machen, der Transport der bewusstlosen Harpyie ist natürlich auch kein leichtes Unterfangen, möglicherweise erwacht Sie auch, ohne von dem Bann befreit zu sein, oder die Helden sind gezwungen in dem gefährlichen Wald zu übernachten, weil sie einfach nicht schnell genug vorankommen. Gerade dann bietet sich ein Überfall von einigen wenigen Harpyien an. Ich gehe bei der Beschreibung nun jedoch davon aus, dass die Heldentruppe ohne weitere Verluste mit einer (immer noch oder wieder) ohnmächtigen Harpyie nach Rimlick zurück kehren

Allgemeine Informationen :

Ihr habt es geschafft. Ihr seid zurück in Rimlick. Müde schleppt Ihr euch zu Manrans Kate. Die ältere Frau die euch begegnet und ob des Monsters, welches Ihr bei euch tragt, schreiend weg läuft, beachtet Ihr gar nicht weiter. Endlich seid Ihr an Manrans Kate angelangt und klopft. Kurz darauf öffnet euch der alte Druide und das noch eingefallener wirkende, müde Gesicht hellt sich noch einmal auf als er euch sieht. Scheinbar hatte er wenig Hoffnung, ist jedoch nun überglücklich euch – vor allem mit eurem Gepäck –

wieder zu sehen. Schnell schleicht Ihr rein und legt die Harpyie auf Manrans Bett im hinteren Teil der Hütte.

Der Bann wird gebrochen

Spezielle Informationen :

Manran, der etwas von „keine Zeit zu verlieren“ murmelt. Macht sich sofort daran, die Harpyie mit Lederriemen fest an dem Bett zu fixieren und beginnt mit Vorbereitungen für das Ritual. Manran wird vereinzelt Anweisung geben, z.B. wo sich etwas zu essen befindet, dass man sich Waffen und Schuhe entledigen soll, während er emsig Kreide zeichnend um das Bett herum tanzt, welches er in die Mitte des Raumes geschoben hat. Nebenbei fragt er die Helden auch nach einzelnen Ereignissen, insbesondere die zweite Begegnung mit Felicitas lässt ihn aufhorchen, weil es für ihn scheinbar wertvolle Informationen sind, die er zur Lösung des Bannes benötigt. Sollte einer der Helden nun fehlen, wird er sich natürlich auch darüber erkundigen und entsprechend Trauer und Wut zeigen. Dann befiehlt er den Helden, Hände haltend einen Kreis um die Harpyie zu bilden und ein Mantra anzustimmen.

Allgemeine Informationen :

Während Ihr um eure Freundin drum herum steht und „IMMMM“ brummt, hantiert Manran mit verschiedenen in Wasser gelösten und teils gekochten Kräutermischungen, die er der Harpyie, die jetzt wieder erwacht ist, in die Kehle zwangseinflost, nach dem er Ihren Mut mit weiteren Lederriemen so geknebelt hat, dass er eine Phiole in Ihren

Rachen schütten kann, ohne dass Sie sich wehren könnte. Auch scheint er noch verschiedene Untersuchungen zu machen nach deren Ergebnis er verschiedene Teile seines Experimentes zu bestimmen scheint. Die Atmosphäre in dem kleinen Raum wird immer drückender, ja starker Kopfschmerz scheint euch alle zu ergreifen bis er euch umzuwerfen droht. Die Harpyie schreit auf, dass Mark und Bein erschüttert werden, doch dann ist es vorbei, der Schmerz ebbt ab, scheinbar nicht nur von euch, sondern auch von der Harpyie, die nun ruhig – ja fast selig – schlafend da liegt. „Ich lasse die Fesseln vorsichtshalber noch dran, aber ich glaube, wir haben es geschafft.“ spricht Manran und lässt sich erschöpft auf einen Stuhl fallen.

Meisterinformationen :

Die vorangegangene Szene kann evtl. noch spannender gestaltet werden, wenn der aufkommende Schmerz durch eine Selbstbeherrschungsprobe ausgehalten werden muss. Wenn ein Held dies nicht schafft (und zusammen bricht), so muss der Kreis dennoch schnell wieder geschlossen

Der Tod des Druiden

Am Waldrand

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden sich aufgerappelt haben, einmal nach der immer noch schlafenden Harpyie geschaut haben, werden Sie beruhigt mit Manran gehen, der Sie zum Wald führt. Er ist jedoch so schwach, dass er schon vor der Hälfte des Weges sich nicht mehr auf seinen Wanderstab stützen kann, sondern muss von den Helden gestützt, schließlich sogar fast getragen werden. Dies ist leicht, denn Manran ist so abgemagert, dass er im Verhältnis zu der Harpyie fast nichts wiegt.

Meisterinformationen :

Sollten die Helden während dieser Aktion irgendwann einmal nachfragen, wann und was es denn nun mit dem Erbe bzw. den Informationen auf sich habe, dann wird Manran darauf hinweisen, dass er sein Versprechen selbstverständlich halten wird und das alles vorbereitet sei.

Allgemeine Informationen :

Als Ihr an einem schönen, leicht erhöhten Platz halt macht dreht sich Manran noch mal prüfend um, zieht die frische Morgenluft ein sagt, „ja, hier will ich ruhen“. Er gibt jedem von euch die Hand um damit still seine Dankbarkeit auszudrücken geht dann ein paar Schritt näher zu den Bäumen, hebt die Arme murmelt ein paar Worte und beginnt dann langsam, sich in einen Baum zu verwandeln. Zunächst verfärbt sich seine Haut rindfarben, dann wird sie auch knorrig, bis seine Gesichtszüge verschwinden und seine Wurzeln und Äste deutlich gewachsen sind. Braune Blätter, die so gar nicht zur Jahreszeit passen wollen, hängen an den Ästen. Bald darauf fallen viele dieser Blätter ab, risse tun sich in der Rinde auf und es scheint als wäre der ganze Baum zusammengesackt. Euch ist klar, Manran Uran, der Druide ist tot.

werden, was einen Moment der Panik auch bei Manran erzeugt, hinterher aber keine negativen Auswirkungen haben soll.

Allgemeine Informationen :

Auch Ihr wurdet bald von der Erschöpfung übermannt und habt euch nur notdürftig auf den wenigen Sitzgelegenheiten ein provisorisches Lager gemacht. Als Manran euch weckt merkt Ihr, dass gerade die aller ersten Strahlen der Praiosscheibe durch die Spalten in der schräg stehenden Schlaglade scheinen. „Es ist Zeit. Bitte erfüllt mir nun meinen letzten Wunsch.“

Spezielle Informationen :

Bleibt die Frage nach dem Testament: Durch den Riss in der Borke ist zu erkennen, dass auf dem hölzernen Untergrund nicht ein glatter Baumstamm zum Vorschein kommt, sondern dass dort Schriftzeichen eingeritzt zu sein scheinen. Entfernt man die lose (weil tote) Borke (nein, das schadet dem toten Druiden auch nicht) kann man erkennen, dass ein ganzer Roman in das Holz eingelassen ist. Dies ist das Testament des Druiden, auf dem jede Frage beantwortet ist, die Manran zu beantworten in der Lage gewesen wäre. Besonders interessant ist, dass sich auch der Vulkanglasdolch des Druiden eingebettet in dem Holz befindet, dieser kann problemlos entnommen werden. (Was erlaubt ist, Bedeutung siehe Testament im Anhang.)

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen :

Damit endet dieses Kapitel des Kampfes gegen die Falkenhexe. Die Helden haben mindestens einen Freund verloren, eine andere Freundin wiedergewonnen. Diese wird Ihre Freunde, wenn Sie denn zu Manrans Hütte zurück kehren, wieder erkennen und mit Ihnen (krächzend) Reden können. Das Testament verrät unter anderem, wie diese Freundin wieder zurück verwandelt werden kann, was Thema des nächsten Abenteuers „Manrans Erbe“ ist. Ich überlasse es Ihnen ob Sie der Spielerin erlauben für dieses Abenteuer dann tatsächlich die Harpyie als Charakter zu spielen (interpretieren Sie die Eigenschaften der Heldin innerhalb der physischen Fähigkeiten einer Harpyie, geben Sie Ihr für die Erfahrung die Sie als eine solche gesammelt hat einmal 300 AP extra und das Talent Fliegen auf +6, sie kann jedoch keine Kleidung und Rüstung tragen und keine Waffen benutzen. Ihre Kampfwerte entsprechen daher denen einer „normalen“ Harpyie, sie kann kaum etwas transportieren und wird kaum in der Nähe von Zivilisation geduldet werden – soviel dazu, sollte die Spielerin nicht mehr zurückverwandelt werden wollen) oder aber, sollte ihr Ersatzheld längst der (und daher auch nicht geopferte)

Hauptcharakter geworden sein, kann die Harpyie natürlich auch noch einige Zeit zu geschwächt sein und schließlich die Helden verlassen. Die restlichen Helden bekommen 200 AP plus maximal 60 AP für zusätzliche Kämpfe, gute Ideen und rollengerechtes Spiel.

Gegner in diesem Abenteuer :

Harpyie

MU : 10 AT : 9 PA : 9

LE : 24 MK : 10 1W6+2

AU : 38 MR : 0 RS : 0

können Menschen mit den Krallen packen und tragen, ihr Schrei kann beängstigend, sogar wie ein HORRIPHOBUS wirken

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail ausgearbeitet. Dies verlangt vom Spielleiter ein gewisses Maß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, angepasst und ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl nach eingeschränkten als auch vollständigen Regeln verschiedener Ausgaben des DSA- Regelwerkes zu spielen. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Anzahl und Stärke der Gegner, sowie Talentproben können modifiziert werden um die Geschichte Helden verschiedenster Zahl und Stufe zugänglich zu machen. Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Im Bann der Harpyien

© 2002 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, ARMALION UND MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen von [Fantasy Productions](http://www.fantasy-productions.de)

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Dieses Dokument ist eine frei verfügbare Spielanleitung für ein Abenteuer für das Rollenspiel „Das Schwarze Auge“. Sie ist nicht Teil des offiziellen Redaktions- Aventurien. Es ist nicht erlaubt dieses Dokument (auch als Teil einer größeren Publikation) kommerziell zu vertreiben. Kosten dürfen nur zur Deckung der Selbstkosten bei Vervielfältigung entstehen (Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren). Unter der Bedingung dass der Autor und die Webadresse der [DSA-Schatztruhe](http://www.dsa-schatztruhe.de) genannt werden, darf dieses Dokument als Download angeboten werden.

Die Geschichte und Ihre Personen sind frei erfunden. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann).

Manrans' Testament

Dies ist mein letzter Wille und Testament. Die, in dessen Händen sich der in diesen Baum passenden Vulkanglasdolch befindet erkläre ich zu meinen Erben, was bedeutet, dass sie meinen letzten Besitz, mein Haus und alles was darinnen ist, nun für sich beanspruchen können, aber auch, was viel wichtiger ist, dass sie die von mir auserwählten sind, das von mir in meinen letzten Lebensjahren eifrig vorangetriebene Werk zu vollenden : Rache zu nehmen an der grausamen, hinterhältigen Mörderin, der Frevlerin an Baum und Humus, der Schänderin der Vögel, die Unheilsbringerin der jungen Frauen, der Falkenhexe Yvonya !

Wenn Ihr, meine Erben, liebe Freunde meiner letzten Tage, dieses Dokument lest, dann bedeutet es, dass ich nun ewig in Sumus Armen ruhen werde. Ihr habt euer Versprechen gehalten, mich als Baum sterben zu lassen, deshalb will ich nun meines halten.

Wie ihr selbst erfahren habt, geschieht mit einer gefangenen jungen Frau das gleiche wie mit den Falken: Aneinandergebunden müssen sie das Ritual der Verschmelzung von Geist und Fleisch über sich ergehen lassen und sind danach ein Wesen. Yvonya wäre leicht zu besiegen, wäre dies alles, was sie mit ihren Opfern geschehen lässt. Nein, sie stellt die neu geborene Harpyie unter ihren Bann, ein sich übertragendes Gedankengift, einer ansteckenden Krankheit gleich, die sich nur ausmerzen lässt, in dem man die arme Kreatur aus dem Einfluss Yvonyas befreit, was jedoch kaum für längere Zeit möglich ist, da der Kontakt zu anderen angesteckten Kreaturen bereits ausreicht und so der Wirkungskreis immens groß ist. Zauber zum Brechen der Beherrschung helfen, aber nur für kurze Zeit, so wie auch die Wirkung des Trankes von nur kurzer Dauer war.

Das Ritual zur Brechung des Bannes ist, erlaubt mir zu sagen, zu kompliziert, als dass jemand anderes als ein Druide, der sich jahrelang mit diesem Thema auseinandergesetzt hat, es durchführen könnte. Auch wäre es sinnlos, jede einzelne Harpyie zu entführen und so zu erlösen, denn jetzt, da Yvonya gewarnt ist, werdet Ihr kaum ein zweites mal in Ihr Lager kommen und es auch wieder lebend verlassen können.

Was ich euch mit meinen letzten Worten verraten will, sind jedoch zwei Geheimnisse, die ich nun, auch durch mein letztes Experiment enträtseln könnte.

Primo: Die Rückverwandlung einer Harpyie

Zur Rückverwandlung einer Harpyie bedarf es einiger spezieller alchemistischer Zutaten, manche teuer, manche selten, manche billig und leicht zu finden, doch um die Lebenskraft des einen Wesens in seine wertvollere Hälfte, nämlich der menschlichen zu konzentrieren bevor man einen REVERSALIS ILIBATUM spricht bedarf es einer reinen Energiequelle, die nur das silbrige Licht der Mada in konzentrierter Form liefern kann. Ich bin an der Aufgabe gescheitert, eine solche Lichtquelle zu beschaffen, Ihr aber könntet es schaffen um damit eurer Freundin Ihre Gestalt wieder zu geben.

Zur Durchführung des Rituals benötigt Ihr außerdem: Zauberkreide (habe ich noch in der Hütte), 10 Kerzen (habe ich ebenfalls), die Feder eines Falken (oder einer Harpyie, die aus einem Falken erzeugt wurde, jedoch NICHT von eurer Freundin), ein Haar eines weiblichen Menschen (NICHT vom Haar eurer Freundin), Wasser einen reinen Quelle, welches durch Sumu, Tsa oder Peraine geweiht wurde, notfalls auch Praios, Hesinde oder Satuaria, dazu Sumustaub.

Im Schein des oben erwähnten Reinen Lichtes zeichnet Ihr mit der Kreide zwei Pentagramme, bestückt die Ecken mit Kerzen, und legt in eines der Pentagramme die Federn, in das andere die Haare. Ihr benetzt euer Opfer mit dem Wasser, dann bestäubt Ihr es mit Sumus Staub, schließlich spricht Ihr den REVERSALIS ILIBATUM. Es ist von Vorteil, während des gesamten Vorganges das Mantra „JAHM“ zu sprechen.

Nach wenigen Minuten solle der Mensch von der Kreatur getrennt sein, jedoch nur einer von beiden lebend. Je edler die Lichtquelle umso größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass der menschliche Teil der atmende ist.

Secundo: Die vollständige Brechung des Bannes

Wenn eure Freundin wieder unter euch weilt sollt Ihr euch daran machen, Yvonya's Bann endgültig zu vernichten. Ich hege die Vermutung, dass es kaum möglich ist, jede Harpyie einzeln zu entführen und dem Ritual zu unterziehen, deshalb gibt es einen zweiten Weg, mit dem es euch gelingen kann, Ihren Bann ein und für alle male zu brechen, auch ohne eine Harpyie zurück zu verwandeln. Es ist auszuschließen, dass Ihr diesen Brechen könnt, in dem Ihr sie selbst tötet. Zu oft schon konnte sie jemand besiegen, Ihr aber niemals habhaft werden. Es muss so sein, dass sie ein Artefakt besitzt, welches Ihren Bann aufrecht erhält. Anders scheint es mir nicht erklärbar zu sein, denn wenn sie auch selbst, genau so wie Ihre Harpyien Überträgerin des ansteckenden Bannes sind, so muss dieser doch durch eine zentrale Quelle der Macht gespeist werden. Zu suchen ist dieses Artefakt also dort, wo sie und die Harpyien Ihr Lager haben, doch wo genau, dass weiß niemand ...

Um dieses Artefakt zu zerstören, schlage ich folgendes vor:

Braut ein Elexier, welches die Wirkung eines starken DESTRUCTIBO enthält. Dieses sollte in so großer Menge vorhanden sein, dass Ihr einen übergroßen Wasserschlauch damit füllen könnt. Dieser Wasserschlauch sollte jedoch auch umgearbeitet sein, dass er einen größeren, sperrigen Gegenstand aufnehmen kann. So ist es euch möglich, auch in einem Kampf, das Artefakt schnell zu zerstören, in dem Ihr es in das Gefäß mit dem Elexier gebt. Ich empfehle deswegen, größere Mengen des Elexiers in einem größeren Behälter, um zu Not auf ein größeres Artefakt vorbereitet zu sein. Vielleicht ist es nur ein Ring, vielleicht ein Amulett, vielleicht aber auch eine Statue ...

Ich hoffe ich konnte euch mit diesen Ergebnissen meiner Bemühungen der letzten Jahre weiterhelfen, so dass Ihr verbringen könnt wozu ich nicht mehr in der Lage war.

Euer Freund, Manran Uran, Diener Sumus

Yvonya, die „Falkenhexe“

Hexe

- Herkunft** Über Yvonya ist nicht viel bekannt. Sie wurde an einem sehr ungünstigen Tag geboren, was wohl dazu führte daß sie sich dem Namenlosen widmete. Auch ist über Ihre Eltern nichts bekannt. Man nimmt aber an, daß sie schnell nach der Geburt ausgesetzt wurde, da die Eltern ein Kind dieses Datums nicht haben wollten, aber zuviel Mitleid hatten, um es zu töten.
- Beschreibung** Yvonya ist eine wunderschöne Erscheinung. Aber leider kann man sich bei Ihr nie sicher sein, was man sieht. Da sie fähig ist, sich schnell zu verwandeln, und von dieser Fähigkeit auch oft gebrauch macht, könnte es sein, daß sie noch niemand in Ihrer wahren Form gesehen hat.
- Charakter** Es scheint, daß Yvonya süchtig ist, sich an andererleute Leid zu erfreuen. Dies kann sowohl körperliche als auch seelische Grausamkeit seien. Oftmals soll, so davongekommene Opfer, auch körperliche Begierde im Spiel sein. Gerüchte besagen auch, daß Yvonya ebenfalls masochistische Züge zeigt. Diesen Anschein erweckt sie aber meist nicht, so erweist sie sich im normalen Alltag als wunderschöne und sehr verführerische Frau, die der Magie mächtig ist. Aber gerade das ist das Verhängnisvolle. Hinzuzufügen wäre noch die bei Bösewichten übliche Machtverliebtheit, die Sie zu Ihren Taten verleitet.
- Besonderheiten** Yvonya kann sich in eine Harpyie verwandeln. Auch in dieser Verwandlung kann sie Magie anwenden, auch wenn Sie dann ohne Besen Auskommen muß, der während einer Verwandlung mit Ihr verschwindet. Ihre normalen Attacke und Paradowerte entsprechen so der einer Harpyie. Sie hat nicht den gleichen verwirrten Verstand wie eine solche, für einen Abenteurer, der Yvonya nicht kennt wird diese Erkenntnis aber meist zu Spät kommen. Yvonya zur Flucht zu zwingen ist nicht zu schwer, sie aber wirklich zu besiegen ist noch niemandem gelungen.

Steckbrief	Eigenschaften und Talente
Name Yvonya Typus Hexe Geboren 4. Namenlose 5 nach Hal zugewendete Gottheit keine Haarfarbe Goldblond Augenfarbe Hellblau Größe 1,70 Schritt Gewicht 60 Steine	Intuition : 15 Betören : 10 Pflanzenkunde : 12 Magiekunde : 10 Radau : 12 Hexenblick : 14 harmlose Gestalt : 12 Mutabili Hybridil : 10

© 1999 von Oliver Eickenberg