

# Die Falkenhexe

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1996/97  
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Schmidt-Spiele GmbH

## Süße Träume

### Allgemeine Informationen :

Ihr seht sie nicht, ihr hört sie nicht. Aber da sind sie schon. Ihr fühlt es nicht, aber ihr wißt es. Und ihr wißt auch, daß es nicht gut gehen kann. Eure Waffen, sie sind nicht da, von Magie, rettenden Ausrüstungen, keine Spur. Nicht einmal Eurer Gliedmassen seid ihr euch bewußt, die wie nicht vorhanden an eurer Seite ruhen. Und so langsam wird die schleichende Angst zur grellen Panik. Ihr schreit eure Schmerzen heraus, doch nicht ein Laut kommt euch über die Lippen, die die tödliche Ruhe stören könnte die sich immer mehr bedrohlich zu nähern scheint. Kein Ort der Welt könnte weiter von Alveran entfernt sein als dieser und um euch herum vergrößert sich der Nebel, als wäre es der die Sphären trennende Limbus, der euch zu verschlingen droht und nie wieder bereit sein wird euch in die Gefilden der Lebenden zu entlassen. Doch dort ist ein Pfad und völlig abseits von jedem Körper flieht ihr in dessen Richtung. Die schwarzen Bäume, an denen seit Urzeiten kein Blatt halten konnte stimmen einen dunklen und monotonen Gesang an, der euch voran treibt, weg von der eisige Kälte. Bis der Weg abrupt endet. Vor einer Wand lauter Bäume. Es geht weder vor, noch zur Seite und auch nicht zurück, denn der Weg ist verschwunden. Über euch beginnt sich der Nebel zu schließen und senkt sich. In dem Moment als die Äste der Bäume sich wie Tentakel um euch schlingen und eure Arme und Beine, die jetzt als sie euch nichts mehr nutzen und nur dazu da scheinen euch Schmerzen zu bereiten, wieder da sind auszureißen beginnen rettet der frühe Schein der Praiosscheibe euch aus dem Reich der Träume.

### Meisterinformationen :

Es ist für das Abenteuer nicht besonders wichtig, wo es spielt. Es sollte zwar ein wenig Gebirge in der Nähe sein, sowie ein Wald von Nöten ist. Da das aber an die hundert Ecken allein im Mittelreich erfüllen erfinden wir an dieser Stelle einfach ein Dorf, daß der Meister dann an jede ihm gerade passende Ecke befördern darf. Der Name des Dorfes ist Rimlick. Rimlick ist ein relativ neues Dorf (nur ca. 10 Jahre alt), da es noch nicht so lange her ist, daß die Silbermine im dortigen Berg entdeckt wurde. Das Dorf ist daher sehr wohlhabend was sich auch in den dort üblichen Preisen niederschlägt. (Ja, es soll

den Helden wirklich Schwierigkeiten machen, und wenn sie Pleite gehen ist das auch gut. Sie sollen am Ende des Abenteuers eine Reiche Belohnung erhalten.)

## Rimlick

### Spezielle Informationen :

Der Tag beginnt wirklich sehr viel angenehmer als die Nacht aufgehört hat. Den Helden wird es nur nicht so optimal gehen, da sie schon seit ein paar Tagen kein richtiges Bett mehr gesehen haben. Sie haben einen Berg überquert und dort ein wenig Probleme gehabt das nötigste zum Leben zu finden. Zwar mußten sie keinen Durst erleiden, doch gab es kaum etwas zu Essen. Das einzige was sie noch haben (und das bei einem knurrenden Magen) sind ein Haufen Beeren, die von einem jetzt vollständig geplünderten Strauch stammten. Ansonsten sind sie doch recht gut gelaunt, denn das Wetter meint es gut mit ihnen, und sie werden nach nicht allzu langem Marsch schon in der Mittagsstunde das nächste Dorf erreichen.

### Allgemeine Informationen :

In Rimlick gibt es :

1. Heiler (Der große Narasir, mittelmäßig befähigt, sehr teuer)
2. Marktstand : Kräuterhändler (Margarete Wiesentau, sauteuer)
3. Marktstand : Krämer (Rupert Pandaramann, tierisch teuer)
4. Marktstand : Waffenhändler (Angranosch, Zwerg, unverschämt teuer)
5. Schmied (Erun Randalldorg, langt ziemlich hin)
6. Taverne (Wirt : Rasmus Swarnminsdotir, Thorwaler, preiswerte Getränke, teures, schlechtes Essen)
7. Herberge (Wirtin : Erima Wandelhof, sowieso teuer, serviert aber gutes Essen)
8. Silbermine Phex-Tempel (Geweihete : Pheccaia Hurund)
9. Brunnen (gutes Wasser)
10. Rime (kleiner Bergbach, daher nur vor Ort bekannt)
11. Jagd-Straße (führt in den Wald)
12. Manran Uran, Druide
13. Haus der Bransfutters
14. Haus von Frau Meilenstock und ihrem Sohn

#### *Allgemeine Informationen :*

Am nächsten Morgen ist das Dorf zwar noch genauso teuer, aber in keinster Weise mehr freundlich, jedenfalls nicht zu Manran Uran, einem alten Druiden, der ein Haus im Süden der Stadt bewohnt. Das halbe Dorf ist auf den Beinen und will Lynch-Justiz an dem alten Druiden üben. Es ist davon überzeugt, daß er die Dämonen, die er angeblich regelmäßig beschwört, wieder einmal herbeigerufen hat um Hesilda Bransfutter, ein noch junges Mädchen zu entführen.

#### *Spezielle Informationen :*

Die Bransfutters sind selbst unter den anwesenden und stellen sich gerne den Fragen der Helden, die sie aber nur von Trauer und Wut überschattet beantworten. Von denen, aber auch von anderen auftretenden gewalttätigen Personen, sollen die Helden die Geschichten erfahren, die sich in diesem Dorf zugetragen haben. Dabei sollte klar werden, welchen Fehler die Bewohner Rimlick's machen. Auch sollte die Mine, die nördlich des Dorfes zu finden ist, die Helden einmal anziehen, um dort weitere Entdeckungen zu machen.

Diese sind :

- Vor ein paar Monaten kam Manran Uran, der alte Druiden, dessen wahres Alter unbekannt, aber über 100 geschätzt wird in dieses Dorf und kaufte ein kaputtes Haus für wenige Dukaten, das er notdürftig wieder bewohnbar machte und seitdem dort zurückgezogen wohnt.
- Über seine Vergangenheit gibt es auch nicht viel zu berichten. Man weiß wohl, daß Manran in den Wäldern westlich des Dorfes gelebt hat und nur ab und zu auf den Markt kam um etwas zu essen zu kaufen, im wesentlichen aber Kräuter gehandelt hat.
- Der Rest ist bestens mit Gerüchten aufgefüllt. Der Meister sollte an dieser Stelle ruhig ein wenig phantasieren und übertreiben.
- So hat der Druiden natürlich schon etliche Dämonen beschworen und einen Pakt mit ihnen geschlossen, damit der Dämon dem alten Mann Unsterblichkeit gibt, um von ihm regelmäßig Jungfrauen zu bekommen
- Manche sagen auch, der Druiden verspeise die Jungfrauen höchstpersönlich. Und opfere die Reste in einem schaurigen Ritual. Andere sind wiederum davon überzeugt, daß er das Blut selbst trinkt oder es zur Anwendung in der Magie benutzt.
- Merkwürdigerweise sind sich nur alle über eins einig : Der Druiden ist Schuld an einem Minenunglück bei dem ein Mann, Ulrir Meilenstock, verschüttet wurde und nur noch tot geborgen werden konnte.
- Als ob dieses Unglück nicht schon genug für das Dorf gewesen wäre, traut sich wohl heute

niemand mehr, den unteren der beiden Stollen zu betreten, da dort ein böser Spuk herrschen soll, der natürlich Ursprung bei den Dämonen haben soll, die den Unfall im Bergwerk verursacht haben.

- Und ein wichtiger Hinweis zum Schluß : Hesilda Bransfutter ist nicht das Erste Opfer. Schon vor einiger Zeit verschwand ein junges Mädchen, die Aldia Wurmansdocht genannt wurde, deren Eltern sind jedoch nun unbekannt verzogen.

#### *Meisterinformationen :*

Wie es sich in dem Abenteuer gehört werden es die Helden sein, die von den scheinbar letzten vernünftigen Einwohnern Rimlick's gebeten werden, den wahren Täter auszumachen. Pro Nase soll es für den Beweis stolze 100 Dukaten geben.

Die Hinweise werden natürlich noch kein großes Licht in die ganze verworrene Angelegenheit bringen. Doch später am Tag, egal wo die Helden sich befinden, soll sie der alte Druiden aufsuchen.

## **Der Druiden**

#### *Allgemeine Informationen :*

Der alte Mann, der sich euch als Druiden Uran vorstellt scheint so alt zu sein, daß er wirklich nicht mehr in die dritte Sphäre gehört. Doch er wirkt verbittert, verängstigt und verzweifelt, in keiner Weise aber aggressiv oder gar böse. Er erzählt von seinem eigenen Leid. „Lange lebte ich in den Wäldern in Frieden, aber in den letzten Jahren verloren sich meine Kräfte. Ich dachte daran, mich für ewig in einen Baum zu verwandeln, aber ich wollte mein, das leben lang erarbeitetes Wissen über Sumus Leib einfach mit in Borons Reich nehmen, und so suchte ich nach einem würdigen Nachfolger. Dort liegt meine Schuld und die Lösung des Rätsels, dessen Ihr beauftragt seid. Doch ich will euch verraten, wo ihr suchen müßt, wenn Ihr auch mir helft, in Frieden den Rest meines Lebens zu verbringen.“

#### *Meisterinformationen :*

Da die Helden keine andere Möglichkeit haben, als auf das Angebot einzugehen (magische Versuche, die Wahrheit auch ohne Mühen aus Manran herauszubekommen scheitern natürlich an der großen MR des erfahrenen Mann, er unterwirft sich aber freiwillig einem RESPONDAMI) werden sie von ihm hören, daß der erste Schritt zum Beweis seiner Unschuld der wäre, zu beweisen, daß er mit dem Bergwerksunglück nichts zu tun hat. Mehr könne er dazu jedoch auch nicht sagen. Damit wird den

Helden nichts anderes übrig bleiben, als selbst einmal das Bergwerk unter Lupe zu nehmen.

Das Bergwerk ist ein kleiner Dungeon (dies soll kein Höhlenabenteuer sein, wer das aber lieber möchte, der kann den Bau gerne in ein riesiges fürchterliches Gebilde mit 12 Leveln ausbauen ...) mit zwei Etagen. Die obere ist voll im Betrieb und kann bequem begangen werden.

## Die Silbermine

### *Allgemeine Informationen :*

Der Gang ist in Regelmäßigen Stücken mit Holzbalken abgestützt, etwas unregelmäßiger, aber immer noch ausreichend ist er mit Fackeln ausgeleuchtet. Immer wieder gibt es kleine Abzweigungen, die aber oft schon nach wenigen Schritten enden. Selbst für unerfahrene Elfen ist es möglich nachzuvollziehen, daß sich in diesen Gängen einmal kleine Flöze befanden, die, nachdem sie dann abgebaut waren, nur noch als Loch in der Erde vom einstigen Reichtum zeugen. Weiter im Gang wird es heller, da eine große Öllampe die Fackeln unterstützt. Dort trifft ihr auf eine ziemlich dreckigen Bergarbeiter, dem momentan einzige hier, der einen kleinen Sack mühsam mit ein wenig Silber füllt, das er mit einer Hacke aus dem Berg holt.

### *Spezielle Informationen :*

Norad Zaquowan hat ein paar nützliche Informationen. Leider ist auch er von der Idee mit den Dämonen besessen und geht, wie alle anderen auch, niemals in die untere, halb verschüttete Etage, wo die Dämonen ein Tor in diese Welt gefunden haben sollen. Da es aber im oberen Teil noch nie zu einem Spuk oder ähnlichem gekommen ist, hat er keine Angst hier zu arbeiten. Über Ulrir Meilenstock kann er alles sagen, was über einen Kollegen zu verrichten ist. Wo seine Frau wohnt, daß er einen Sohn hat, und daß er nur für sie sehr hart gearbeitet hat um sich den Traum von einem eigenen Stück Land und Vieh zu erfüllen. Da diese Mine keinen Besitzer kennt kann jeder das, was er findet für sich behalten. Wer jedoch nicht jedesmal eine lange, teure und gefährliche Reise machen will, der behält nicht soviel übrig, wie man von einem Haufen Silber eigentlich erwarten würde, da wie den Helden mittlerweile nur zu gut bewußt, da der Ort sehr teuer ist. Schließlich kann Norad noch erzählen, wie man Ulrir fand, er war erstickt an den Erdmassen, mit Panik auf dem blauen Gesicht, das schlimmste sei jedoch, daß die grausamen Dämonen den Leuten nicht einmal Zeit gelassen hätten dem Toten die Ehre zu erweisen. Mühsam hätten Sie seine Leiche nach oben geschleppt, aber nicht nur er, sondern auch noch Zwei Kameraden

hätten das eine große glänzende Auge des Dämon ! Natürlich rät Norad davon ab, aber er zeigt den Helden doch den mit Brettern vernagelten Zugang zur zweiten Etage, auch verleiht er Fackel und Schaufel.

### *Allgemeine Informationen :*

Die zweite Etage ist nicht anders als die Erste, nur gibt es keine Fackel die nicht längst niedergebrannt wäre. Auch ist der Gang uneben, da Steine und Erde auf dem Boden verstreut sind. Auch endet der Hauptgang jäh an einem großen Haufen Erde und Steine. Ein mittleres Loch knapp unter der Decke läßt den dahinter liegenden Raum jedoch noch betreten. Dort erkennt man die Schleifspuren, die beim Abtransport der Leiche hinterlassen wurden. Als dann der Schein der Fackel an einer Stelle die Wand trifft blitzt es den Helden entgegen. Es ist ein wundersames, mehrmals gespiegeltes Leuchten, wahrscheinlich das Auge des Dämon, wie die Leute es nannten.

### *Spezielle Informationen :*

Natürlich ist es KEIN Auge eines Dämon, sondern viel mehr ein Diamant, ein großer, rein weißer wenn auch ungeschliffener Diamant. Wenn die Helden ihn aus der Wand nehmen, bemerken Sie, daß dort ein Zettel hinter hängt.

### *Allgemeine Informationen :*

Auf dem Zettel steht :

„Angila, meine liebe Frau. Nach Stunden des Wartens habe ich jetzt aufgegeben daß man mich noch Rechtzeitig aus dieser Höhle befreien wird, bevor sie gänzlich einstürzen wird. Ich hoffe nur, daß jemand diese Nachricht findet. Welche Gute Geist kannte Borons Willen, daß er mich noch vor meiner heutigen Arbeit das Pergament und die Tinte kaufen ließ mit der ich unserem Sohn das Schreiben lehren wollte. Das, liebe Frau wirst Du nun tun müssen. Ich hoffe auch, daß der Finder des Schreibens so Ehrlich ist und ihn Dir bringt. Mögen die Götter ihn die dafür belohnen, aber der Stein wird dich so reich machen, daß Du Dir nie mehr Sorgen um den Magen unseres Kindes machen muß. So habe ich Dir vielleicht doch noch den Reichtum verschafft den ich Dir immer geben wollte, auch wenn es mich das Leben kostet. Ich verdiene dieses Schicksal, denn in meiner Gier wollte ich nicht nur diesen Stein, sondern noch mehr, aber es scheint in dieser namenlosen Höhle keinen anderen zu geben, jedenfalls nicht in erreichbarer Nähe. Aber in diesem Wahn habe ich alles um mich herum vergessen, auch das abstützen der frischen Erde. Und so stürzte der Eingang zu daß jetzt niemand meine Hilferufe

hören wird. Ich werden jetzt die Fackel löschen um die Luft zu bewahren. Lebe Wohl, meine Angila.“

*Spezielle Informationen :*

Mit diesen Beweisen können die Helden sich wieder auf den Weg machen. Damit wäre Manran zu einem kleinen Teil rehabilitiert, und Angila Meilenstock gerettet.

*Meisterinformationen :*

Sollten die Helden glauben, sie könnten den Stein für sich behalten, dann sollten sie es mit dem Geist Ulrirs zu tun bekommen - und das kräftig.

## Yvonya

*Spezielle Informationen :*

Manran Uran hat nun Vertrauen zu den Helden gefaßt und glaubt nicht mehr daran, daß sie ihn für die versprochenen Dukaten den Dorfbewohnern ausliefern, ohne wirklich nach Alternativen gesucht zu haben. (Das schlimme daran ist, daß es funktioniert hätte, was die fanatischen Dörfler betrifft.) Und so erzählt nun Manran, was sich wirklich ereignet hat, und was die Helden tun müssen um vielleicht sogar noch das Leben der Hesilda Bransfutter zu retten.

*Allgemeine Informationen :*

Manran Uran erzählt :

„Vor Jahren entdeckte ich das Geheimnis. Ich war ein Baum, und so nahm ich es kaum Bewußt war, aber einer der anderen Bäume muß ebenso ein Druide gewesen sein, wie ich. Und er verriet mir ein Geheimnis, von dem selbst die größten Gildenmagier nur zu träumen wagen würden. Erst heute verstehe ich, da ich alt bin, daß auch dieser Druide sein Geheimnis weitergeben wollte, daß auch er nicht wollte, daß ein geschaffenes Wissen die Welt verläßt. Es wäre das gleiche Verbrechen, als würde man Sumus Leib nicht ehren und wünschen, sie wäre nicht mehr damit nur noch LOS wäre. Aber als Baum, da gibt es keine verborgenen Gefühle, keine Feindschaften und Intrigen, dort gibt es nur Ehrlichkeit und Offenheit. Er hätte mir das Geheimnis nicht anvertraut, wenn er nicht gewußt hätte, daß ich dieses Geheimnis nie Mißbrauchen würde. Und so benutzte ich es Weise. Das Ritual des verschmelzenden Lebens. Es gab so viele Bäume, die krank und schwach waren, und so habe ich diese Bäume gerettet, indem ich sie wie beim veredeln miteinander verband und das Ritual vollzog. Ich weiß noch welches Gefühl der Dankbarkeit durch meine Blätter wehte als ich mich mit dem neuen Baum unterhielt, er hatte tatsächlich die Weisheit beider Bäume geerbt und war so kraftvoll wie eine Knospe. Und so wollte

auch ich dieses wunderbare Wissen weitergeben, aber ich machte den Fehler, mir den Empfänger des Wissens nicht so weise auszusuchen, wie mein Vorgänger es tat. Und so verriet ich es mehr in der Hoffnung der Frau näher zu treten. Sie ist schön, intelligent, aber auch machtbesessen. Sie hat mich nur benutzt, da sie von dem Ritual wusste, es aber nicht kannte. Ich spreche von niemand anderem als der Falkenhexe, Yvonya. In der Nacht, in der sie das Geheimnis erfuhr verbrannte sie alle Bäume, die ich in den Jahren gepflegt hatte, auch den großen alten Baum, der mir das Geheimnis verriet, wurde ein Opfer Ihrer Flammen. Sie band mich mit einem Ihrer Zauber und verwandelte sich wieder in die Gestalt der Harpyie in der sie fliegen und kämpfen kann wie ein Falke, aber denken kann wie ein Mensch. Yvonya ! Wenn Ihr jetzt glaubt sie wäre böse, dann wißt ihr noch nicht alles über Sie ! Yvonya ! Was sie noch in der selben Nacht vor meinen Augen vollzog war ein Ritual, dessen ich mich noch nie getraut habe zu berichten. Sie hatte Kerzen, Kreide, und zeichnete unter monotonem Gesang die Heptagramme auf den Boden. Dann Band sie den Falken und ein Mädchen, von dem ich nicht wußte, daß sie es in ihrer Gefangenschaft hält, in dem einen fest und vollzog das Ritual, in dem anderen sitzend ! Ja, ich schwöre bei Sumus Leib, daß sie es vollbrachte. Sie erschuf eine völlig neue, Yvonya vollständig ergebene Kreatur, eine Harpyie. Pardona, die große Elfenhexe hätte es nicht besser machen können. Nach ein paar Tagen könnte ich mich mit einem Antimagiezauber aus dem Bannkreis befreien, doch nicht unbemerkt. Es war die Harpyie, und die Falkenhexe in der gleichen Gestalt die sich auf mich stürzten, erst als sie glaubten, ich sei tot, da ich dies vortäuschte ließen sie mich in Ruhe. Nach langen Märschen kam ich hier an und kaufte mir von den letzten Dukaten die ich noch besaß dieses kleine Haus, wo ich nun in Frieden sterben will, falls das überhaupt noch möglich ist. Ich habe bestimmt große Schuld, aber den Mädchen dieses Dorfes habe ich nichts getan. Es war die Falkenhexe. Sie entführt die Mädchen, trägt sie als Harpyie davon um sie dann selbst in eine zu verwandeln. Welche Armee wird sie sich aufbauen, welche Länder beherrschen, wenn sie nicht gestoppt wird ! Haltet Sie auf ! Geht nach Westen in den Wald, sucht sie, besiegt sie, verbrennt sie !“

*Meisterinformationen :*

Eigentlich sollten die Helden Ihren Auftrag jetzt klar definiert haben, und so werden sie sich auch auf die Suche nach Yvonya machen. Wichtig wäre aber noch eine genaue Personenbeschreibung Yvonya's (lange, blonde Haare, blaue Augen, wunderschön, durchdringender Blick. Ansonsten wie eine Hexe

gekleidet), um die Helden später besser in die Irre führen zu können.

## Im Wald

### *Allgemeine Informationen :*

Nach einer Wanderung von einem halben Tag stoßt Ihr auf eine Kreuzung zweier Wege, mitten im Wald. Es ist kein Hinweis zu entdecken, in welcher Richtung es denn weiter gehen könnte, abgesehen von der kleinen, alten zierlichen Frau, mit einem mittleren Korb auf dem Rücken, der an ihr sehr groß wirkt. Als sie euch bemerkt scheint sie trotz eurer offensichtlichen Bewaffnung keine Angst zu haben sondern kommt hilfsbereit auf euch zu.

### *Spezielle Informationen :*

Da die alte Frau, die sich als Veraia Firunshold vorzustellen weiß, ohne daß die Helden fragen müssen hilfsbereit vorkommt, wird es kein Problem sein, ein Gespräch anzufangen, in dem sie den Helden raten wird, den rechten Weg zu nehmen. Sind die Helden daran interessiert, zu erfahren, was sie hier in dem Wald macht, zeigt sie stolz die schon gesammelten Pilze. Sie weiß zwar nichts von einer Hexe, schon gar nichts von Harpyien (was is'n das ?) aber eine Hütte, die hat sie schon gesehen. Sie ist der Meinung, daß da ein alter Druide wohnt, aber kennen tut sie den nicht. Natürlich scheint das die richtige Information zu sein. Also ...

### *Meisterinformationen :*

... stürzen sich die Helden ins Verderben. Wer Mißtrauisch ist hat zwar eigentlich keinen Grund (anhand der Spielerinformationen), trotzdem aber recht. Wer schon ein bisschen mehr über Yvonya herausgefunden hat (Quellen im Dorf, wie auch Manran Uran), der könnte wissen, daß sich Yvonya mit HARMLOSE GESTALT, manchmal aber auch mit SALANDER in so ziemlich jede Figur verwandeln kann. Und so ist es in der Tat Yvonya selbst gewesen, die den Helden begegnet ist und die natürlich spätestens jetzt voll bescheid weiß. Eigentlich müßte aber den Helden kein Grund gegeben sein, die "Hilfe" nicht anzunehmen.

### *Allgemeine Informationen :*

Die Bäume um euch herum werden immer dunkler, der Boden immer feuchter. Eine halbe Meile später sinken eure Füße schon ein paar wenige Finger im Boden ein. Ihr sucht nach den trockensten Stellen auf dem Weg, aber irgendwie seid ihr euch gar nicht mehr so sicher, was man an diesem Matsch hier Weg nennen kann. Ein paar hundert mühsame Schritt weiter müsst ihr schon die Stellen suchen, an denen ihr NICHT bis an die

Knie im Sumpf versinkt. So langsam verläßt euch auch die Hoffnung, daß dieser Sumpf ein Ende hat und daß Yvonya hier zu finden ist.

### *Meisterinformationen :*

Was weiter in diesem Sumpf passiert, sei an dieser Stelle dem Meister überlassen. Da dies aber eindeutig der Falsche weg ist, sollte er als Sackgasse enden. Ein nettes, mörderisches Irrlicht wäre aber auch ein Argument, umzudrehen. Auf jeden Fall sollte es eindeutig werden, daß dieser Weg keine Zukunft mehr hat. Dann werden die Helden umdrehen.

### *Allgemeine Informationen :*

Nach einer kurzen Wanderung ist es schon später Nachmittag, als die Kreuzung wieder erreicht wird. Links geht es wieder ins Dorf. Wenn man nicht wieder in einem teuren Bett übernachten will, dann bieten sich nur noch der Weg Geradeaus an, oder man biegt rechts ab, Richtung Westen. Wieder an der Kreuzung würdet ihr am liebsten die alte Frau erschlagen, doch ist von der keine Spur. Statt dessen geht ein junges Mädchen seines Weges. Sie hat nur ein kleines Kleid an, ist barfuß und hält ein paar Einbeeren in den Händen. Sie vermittelt den Eindruck, als hätte sie diese Kräuter gesucht und befindet sich auf dem schnellsten Weg nach Hause.

### *Spezielle Informationen :*

Eigentlich ist sie genauso nett und hilfsbereit wie die andere "große Hilfe" auch, die den Helden schon zu Teil wurde, jedoch ist die kleine Roseana Klobber sehr ängstlich und läuft eher von den Helden weg, als daß sie sich darauf zu bewegt. Wenn sie jedoch das Vertrauen gewonnen hat, dann wird sie den Helden raten, nach rechts (Westen, ursprünglich also geradeaus) zu gehen.

### *Meisterinformationen :*

Natürlich muß Yvonya diesmal so scheu sein um das Vertrauen der Helden wiederherzustellen. Sollten die Helden jetzt so schlau sein, das Spiel zu durchschauen, wird sich Yvonya (aber nicht ohne die Sache erst geleugnet zu haben) sich als Harpyie zu erkennen geben, einen Schlag austeilen und in die Lüfte aufsteigen. Die Punkte die die Helden sich dafür verdienen, sind jedoch die gleichen wie für das Abenteuerchen, daß sie jetzt durchstehen müssen.

### *Allgemeine Informationen :*

Nach einer Meile strammer Wanderschaft wird es etwas nebelig. Dieser Nebel strahlt eine ungemütliche Kälte aus. Die Bäume stehen immer dichter, aber haben dafür weniger Blätter. Überhaupt wirken sie gar nicht mehr grün.

#### *Meisterinformationen :*

Wer jetzt schon eine böse Ahnung hat wird bald bestätigt. Es wiederholt sich für alle Helden das Szenario, wie es am Anfang im Traum war : In der Tat ist es auch ein Traum, aus dem sie nur erlöst werden, wenn Ihnen dies bewußt wird. Sie werden keinen Schaden daraus tragen, von einer vorübergehenden Senkung des MU-Wert einmal abgesehen. Der Traum kann ihnen im Gegensatz zum Anfangsszenario allerdings mehr als Kampf gegen die Bäume beschrieben werden, bei dem sie zwar hoffnungslos unterlegen sind, aber aktiv sein können. Wenn sie nicht auf die Idee kommen, dann kann man sie auch darauf hinweisen, daß sie, obwohl schon mehrere Arme verloren, keinen Körperlichen Schmerz empfinden. Für Würfelans : Klugheitsproben oder ähnliches fordern.

### **Bei der Hexe**

#### *Allgemeine Informationen :*

Nach diesem Schrecken seid Ihr euch nun sicher : Ihr seid schon wieder verraten worden. Die Antwort ist natürlich schnell gefunden. Man wollte nicht, daß ihr den linken Weg einschlagt. In südlicher Richtung muß das Druidenhaus sein. Der finstere Schlupfwinkel der Falkenhexe.

#### *Meisterinformationen :*

Nun ist es natürlich schon spät am Abend. Wahrscheinlich werden die Helden einmal Rasten wollen. Das ist auch gut so, denn es sind noch ein paar Meilen von der Kreuzung zu Yvonya's Heimstätte. Natürlich könnte dann mal ein Räuber-Überfall kommen, denn es gab ja bisher kaum Gelegenheit, sich in diesem Abenteuer zu prügeln. Eine etwas interessantere Sache wäre, Yvonya persönlich mit ein paar wenigen Harpyien auftreten zu lassen. Dieser Angriff, der wohl mehr als Warnung dienen soll, ist je nach Wunsch des Meisters schwer oder einfach. Wer will kann Yvonya jetzt schon ein Heer von zehn Harpyien zur Verfügung stellen, jedoch sollte das nicht unbedingt so sein. Am nächsten Tag finden die Helden Yvonya ohne Probleme.

#### *Allgemeine Informationen :*

Ein paar verbrannte Bäume erinnern euch an die Worte Manran Urans. Und da steht ihr auch schon vor der Hütte. Links neben der Hütte gibt es ein paar kleine Kaninchenställe, in der aber zwei

Falken gehalten werden. Wild flattern sie umsich, denn sie sind ja in ihrer Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt. Sonst ist niemand und nichts zu sehen.

#### *Spezielle Informationen :*

Im inneren der Hütte könnt ihr erkennen, daß es dort nur einen kleinen Vorraum gibt, der Küche, gleichzeitig ein alchemistisches Labor abgibt. Der Raum dahinter ist ungleich größer. Zwei Heptagramme befinden sich auf dem Boden, leicht verwischt ist das eine, das andere scheint frisch nachgezeichnet zu sein. In einer Ecke sitzt, die Hände nach oben angekettet, ein kleines Mädchen, daß euch hoffnungsvoll anstarrt.

#### *Meisterinformationen :*

Es handelt sich tatsächlich um Hesilda Bransfutter. Sie hat schreckliche Angst vor der Hexe und möchte nur noch nach Hause. Damit haben die Helden alle Beweise die sie brauchen und gleichzeitig eine Seele vor dem Bösen gerettet. Da will man natürlich wieder nach draußen - und steht einer Übermacht an Chimären gegenüber. Es sollte ein schwerer Kampf sein, den Yvonya selbst anführt. Mal als Harpyie, mal als Hexe, mal mit Zauber, mal mit Besen kämpft sie gegen euch. Es sollte niemand verschont werden. Schließlich kann Yvonya aber in die Flucht geschlagen werden, was auch den Sieg über die anderen Harpyien (Flucht) bringt. Yvonya, wird noch laut redend ihre Rückkehr ankündigen :

#### *Allgemeine Informationen :*

„Es mag sein, daß ihr mich diesmal besiegt habt, aber es gibt viele Mädchen und viele Falken, die ich zu meinen Untertanen machen kann. Und sie werden mit mir herrschen und ich werde Länder und Städte beherrschen und mich an euch rächen!“

#### *Meisterinformationen :*

Auch wenn die Helden die Worte der Hexe ernst nehmen sollten, für den Moment ist das Abenteuer zu Ende. Hesilda wird zu Ihren Eltern zurückgebracht. Jeder der Helden bekommt die Versprochenen 100 Dukaten. Es macht keinen Unterschied ob die Hütte niedergebrannt wird oder nicht, Yvonya wird sich dort nicht wiederfinden.

**Zur Punktwertung** : Es sollte hier für alle wesentlichen Ideen, Beiträge und zielgerechtes Spielen die wesentlichen Punkte für geben. In Kämpfen ist in diesem Spiel ja dann auch nichts zu holen. Der Bonus, die Punkte die jedem zuteil werden sind so um die 100 anzusiedeln. Wer mehr von Yvonya wissen will, der Spiele die Fortsetzung Rache der Harpyien, wo die Falkenhexe zurückkehren wird, um erneut ein Dorf zu unterwerfen.

Hier einige Werte für auftretende Gegner :

#### **Harpyie**

MU : 10    AT : 9    PA : 9  
LE : 20    MK : 8    1W6+2  
AU : 34    MR : 0    RS : 0

können Menschen mit den Krallen packen und tragen, ihr Schrei kann beängstigend, sogar wie ein HORRIPHOBUS wirken, in seltenen Fällen zu wirklich intelligenter Handlungsweise fähig

#### **Yvonya als Harpyie**

MU : 12    AT : 12    PA : 12  
LE : 80    MK : 30    1W6+4  
AU : 34    MR : 10    RS : 1

Yvonya kann auch in der Verwandlung zaubern

Siehe Yvonya's Charakterbeschreibung für andere Werte

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. 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 ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

#### **Die Falkenhexe**

© 1996/97 by Oliver Eickenberg

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

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)

# Yvonya, die Falkenhexe

- Herkunft** Über Yvonya ist nicht viel bekannt. Sie wurde an einem sehr ungünstigen Tag geboren, was wohl dazu führte daß sie sich nicht an irgendeine göttliche Weisung hält.. 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.

## *Die Werte im Überblick*

Name : Yvonya	MU : 10	AG : 1	Betören : 10	Radau : 12
Typus : Hexe	KL : 14	HA : 1	Pflanzenkunde : 12	Hexenblick : 14
Geboren : 4. Namenlose 5 nach Hal	IN : 15	RA : 5	Magiekunde : 10	Harmlose Gestalt : 12
zugewendete Gottheit : keine	CH : 14	TA : 2		Mutabili Hybridil : 10
Haarfarbe : Goldblond	FF : 15	NG : 6		
Augenfarbe : hellblau	GE : 10	GG : 5		
Größe : 1,70 Schritt	KK : 10	JZ : 7		
Gewicht : 60 Steine				