

Der gebrochene Flügel

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1998/99
Das Schwarze Auge, Aventurien und Armalion sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Denkt man an Harpyien, so denkt man meistens auch an Pardona, war sie es doch, die den Chimären das Leben und auch die Gabe der Fortpflanzung schenkte, weswegen sie heute noch, Jahrhunderte nach Pardona's Zenit der Macht, Menschen angreifen, verletzen und töten. In den bisherigen Abenteuern rund um die „Falkenhexe“ Yvonya haben die Helden dieser Geschichte doch erfahren, daß es noch mehr Harpyien gibt als nur die von der Dunkelelfe. Yvonya's Harpyien haben so manche Eigenschaften die sie deutlich von den „anderen“ unterscheiden. In diesem Abenteuer haben die Helden die Gelegenheit viele dieser Unterschiede kennenzulernen und zwar am lebenden Beispiel : Auf einer Wanderung durch Waldreiches Gebiet, sollen sie eine Entdeckung machen, die zu einer

Grundsatzdiskussion über das Verfahren mit schwächeren Gegnern führen könnte. Da Yvonya's Einflußgebiet nicht überderisch groß sein sollte, empfehle ich, dieses Abenteuer in der Nähe von Rimlick spielen zu lassen. Wo sie diesen Ort in Aventurien hin verlegen können, verrät ihnen der erste Teil der Yvonya-Reihe, den zuerst zu spielen ich Ihnen doch ans Herz legen möchte. Andere Teile der Reihe sind empfehlenswert aber nicht zwingend notwendig, denn ich bemühe mich hier nicht auf eine Reihenfolge Wert zu legen, damit dies nicht zu einer festen Kampagne ausartet, sondern Raum bietet für eigene Abenteuer und Begegnungen mit der Falkenhexe. In diesem Abenteuer wird sie selbst jedoch nicht vorkommen.

Ein Waldspaziergang

Allgemeine Informationen :

Ihr hättet euch beim Frühstück nicht so den Bauch vollschlagen sollen. Doch die Herbergsmutter, eine wirklich tief Traviagläubige Frau hat euch nicht aus dem Haus gehen lassen, bevor Ihr nicht ihr Frühstück gekostet hattet. Und sie hatte nicht zuviel versprochen : Das Brot war frisch und sie hatte Wurst und Schinken und viele Käsesorten bereitgestellt. Da habt ihr es nicht mehr bereut am Abend zuvor nur noch Zimmer für 2 Silberstücke die Nase zu bekommen, wolltet ihr doch eigentlich sparen und mit einem Schlafsaal vorlieb nehmen. Jetzt lauft ihr durch diesen Wald, haltet euch den vollen Bauch, müßt die schwere Kugel bei jedem Schritt heben und senken.

Spezielle Informationen :

Das Wetter ist soweit gut und der Wald wird ziemlich dicht. Der Weg hindurch, gerade mal ein schmaler Trampelpfad ist sehr kurvenreich, die Gefahr hier auf Räuber zu stoßen wohl nicht sehr groß, da es keine viel befahrene Route ist, jedoch soll es andere Kreaturen geben, die besonders gerne in Wäldern hausen.

Meisterinformationen :

Gönnen Sie ihren Helden zur Einstimmung ein paar Kämpfe mit vorbeikommenden Waldlöwen. Wollen Sie den dicken Bauch der Helden ins Abenteuer einbinden, so bedeutet die angefressene Kugel einen Malus von 1 sowohl auf Attacke als auch Parade. (5. Stabzauber nicht betroffen)

Der Schrei der Harpyie

Allgemeine Informationen :

Nach dem ihr weiter durch den Wald gegangen seid, könnt ihr schon an den anderen Vogelstimmen vernehmen, daß ihr bald auf eine Lichtung treten werdet. Wenig später wird er Wald lichter und die kommende Helligkeit kündigt ein Loch im Wald an. „Ein nettes Plätzchen für eine Pause !“, denkt ihr bei euch, natürlich mit dem Hintergedanken den Magen Inhalt mit einem kräftigen Schluck Flüssigkeit zu verdünnen.

Spezielle Informationen :

Die Lichtung ist ca. 30 Schritt im Durchmesser, durchgehend mit Gras bewachsen und ist in der Mitte leicht erhöht. Ein Weg ist hier nicht zu erkennen. Auf der anderen Seite der Lichtung ist aber eine deutliche Lücke zwischen den Bäumen, die den weiterführenden Weg kennzeichnet.

Allgemeine Informationen :

Ihr bemerkt plötzlich, daß eine Harpyie aus dem Dickicht auf der anderen Seite geflogen kommt. Da sie mit ihrer doch recht großen Flügelspannweite Schwierigkeiten hat, zwischen den Bäumen Schwung zu holen haben es die 5 Goblins leicht, sie zu verfolgen und mit Ihren Waffen auf sie einzuschlagen. Klagend und Krächzend zu gleich ist der Schrei der Harpyie, die sich nicht mehr zu helfen weiß.

Spezielle Informationen :

Sobald die Helden auf die Lichtung treten, werden die Goblins sie bemerken und – typisch für die Rotpelze – den ungeordneten Rückzug antreten. (Sie fliehen.) Die Harpyie ist unterdessen zusammengebrochen und liegt auf der Erde, einen Flügel in scheußlich unechtem Winkel vom halb gefiederten Körper abstehend. Sie liegt da und hat die Augen vor Schmerz zusammengekniffen und weint halb krächzend vor Angst und Schmerz.

Meisterinformationen :

Ich hoffe die Beschreibung der Situation ist ausreichend um bei den Helden genügend Mitleid mit der Harpyie zu empfinden. Wenn nicht, dann müssen sie noch sagen, wie Hilfe suchend und bittend die Chimäre die Helden anstarrt, mit aufgerissenen großen, mit Tränen gefüllten Kulleraugen und mit dem Mund ein kratziges „Bitte“ formend ...

Es ist wichtig für die Fortsetzung des Abenteuers, daß die Helden sich der Harpyie annehmen. Es ist mir klar, daß dies bedeutet, einer Kreatur zu Hilfe zu eilen, die bisher nur als Gegner in Abenteuern auftrat und der Helden bestimmt keine Liebe entgegenbringen. Daher ist es um so wichtiger an das Mitleid der Spieler (nicht der Helden) zu appellieren, damit diese Ihre Charaktere zurückpfeifen, während diese schon das Schwert gepackt haben. Sollten die Helden trotz ihrer Bemühungen die Harpyie dem Tod überlassen oder gar selbst noch nachhelfen, dann schicken sie einen Haufen Goblins zu Klärung der Lage und belassen sie es dann mit diesem Abenteuer.

Hilfe für die Chimäre

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden nun Hand an die Harpyie anlegen, dann können Zauber zwar Helfen, die Wunden die die Waffen der Goblins angerichtet haben zu schließen, aber nicht um den gebrochenen Flügel der Harpyie zu heilen. Die Chimäre macht einen verwirrten Eindruck. Sie ist ca. 1,6 Schritt groß, hat bräunliche Federn, ansonsten eine weiße Haut mit mittelgroßen, festen Brüsten, hellbraunes, glattes, wenn natürlich auch ungepflegtes Haar, graue, freundliche Augen. Das Aussehen ist eindeutig menschlich, wenn man von der Vogelhälfte absieht, die von einem Falken zu stammen scheint.

Meisterinformationen :

Abgesehen von den selbstverständlich von Person zu Person unterschiedlichen Merkmale war dies eine ausführliche Beschreibung von Yvonya-Harpyien. Im Gegensatz zu Pardona's Chimären existieren keine elfischen Harpyien. Auch sind sie nicht fortpflanzungsfähig. Was ich bisher über den

verwirrten Verstand gesagt habe liegt an dem übertandenen Kampf und den Verletzungen, den die Helden werden noch sehen, daß die Harpyie erstaunlich klar denken kann, wenn sie erst einmal vernünftig versorgt ist.

Letzteres zu gewährleisten soll den Helden nicht zu einfach und nicht zu schwer fallen. Auf keinen Fall sollte die Harpyie alleine gelassen werden. Beschreiben sie die Situation so, daß Ihr Zustand zwar stabil, aber noch nicht stark sei. Eine Beaufsichtigung für die nächsten Tage, mindestens aber 24 Stunden ist notwendig. Dafür müßten die Helden schon ein Lager einrichten, mitnehmen in ein Dorf geht natürlich nicht, denn die Helden werden dann ganz sicherlich Ärger mit den Bewohnern des selben bekommen, wenn sie vorhaben, ein Monster mit in die Grenzen der Gemeinde zu nehmen. Natürlich bleibt bei dem Verbleib an Ort und Stelle ein großes Risiko erneut Ärger mit den Goblins zu bekommen. Aber ich halte es nicht für schlecht, wenn die Helden gezwungen werden, ihre Patientin zu verteidigen.

Am nächsten Morgen

Allgemeine Informationen :

Ihr erwacht, als die Sonne die Lichtung hell erleuchtet. Sofort wird euch klar, welcher problematischer Patient unter euch weilt und seht sofort nach ihr. Den einen Flügel so geschient wie ihr ihn hergerichtet habt an der Seite hängend starrt euch die ebenfalls erwachte Harpyie an und fragt mit der ängstlichen und krächzigen Stimme : „Wollt ihr mich töten?“

Spezielle Informationen :

In der Hoffnung daß spätestens diese Frage erstaunen auslöst, sollten die Helden gemerkt haben, daß die Harpyie, wenn auch nicht mit einer klaren Stimme, sprechen kann. Die Helden können sich also mit ihr unterhalten, über die Götter und die Welt – und vor allem erfahren, wer diese Harpyie ist und was sie sonst noch so zu berichten weiß.

Meisterinformationen :

Hier sei einmal geklärt was sie NICHT zu berichten weiß : Und das ist das, was sie eigentlich tut und will, seit sie eine Chimäre ist. Ihr kommt es selbst so vor, als stünde sie unter einem Bann, dem auch tatsächlich so ist, hat sie doch scheinbar keine Kontrolle über ihren Willen. Natürlich kann sie auch nicht sagen, woher der Bann kommt. Daß dieser von der Falkenhexe Yvonya kommt ist ihr ebenso unbekannt, wie die Tatsache, daß die Falkenhexe sie mit einem Zauber zu dem gemacht hat was sie jetzt ist.

Die Erinnerung Felicia's

Allgemeine Informationen :

Die Harpyie stellt sich vor als Felicia We... We ... sie kann sich an ihren Nachnamen nicht erinnern, weiß aber wohl daß sie einmal einen gehabt hat. Sie berichtet von Bildern von vertrauten Gesichtern, lange verdrängten Gedanken, einer Heimat, Freunde ... aber sie weiß daß sie Felicia heißt. Sie ist eine Harpyie, das weiß sie. Aber warum ? Sie weiß auch nicht was sie tut. Doch, sie weiß es. Sie zieht durch die Gegend, macht Beute, greift Feinde an. Feinde ? Es sind nicht ihre Feinde. Aber sie muß sie Angreifen. Es ist ein Befehl. Aber wer befiehlt es ihr ? Sie weiß es nicht. Sie kennt aber den Moment, an der es ihr Wunsch ist, daß zu tun, was man von ihr will. Die anderen Harpyien wissen es auch. Sie haben keinen Namen. Oder haben sie doch einen ? Dann kennt sie ihn nur nicht. Auch den Namen Ihrer Herrin kennt sie nicht. Aber da ist eine Ober-Harpyie der sie gehorcht. Sie will ihr nicht gehorchen. Sie ist böse, aber sie muß.

Spezielle Informationen :

Dies mag immer noch ziemlich wirr klingen, liegt aber, um es noch einmal zu sagen, nur daran, daß sie unter einem Bann steht, wenn sie mit den anderen Harpyien zusammen und damit auch in der Nähe Yvonya's ist. Die Helden können sich noch weiter mit ihr unterhalten. Sie können Details aus dem Leben einer Harpyie ebenso hören wie Geschichten aus fernen Zeiten als Felicia Weberclaas (so heißt sie) noch als junge Frau bei Ihren Eltern im Dorf Rimlick lebte.

Meisterinformationen :

Den Bann zu brechen ist weder notwendig noch möglich, da er zur Zeit nicht besteht. Er wird aber jedesmal wieder erneuert, wenn Yvonya in der Nähe der Chimäre ist oder aber andere Yvonya-Harpyien Felicia begegnen. Der Bann überträgt sich nämlich zwischen den Harpyien – er ist sozusagen ansteckend. Daher kann der Bann auch nur gebrochen werden, wenn entweder Yvonya selbst besiegt, oder aber alle vorhandenen Chimären mit einem BEHERRSCHUNG BRECHEN gleichzeitig entzaubert werden.

An dieser Stelle ist ein weiterer wichtiger Unterschied zwischen Pardona- und Yvonya-Harpyien bekannt geworden : Yvonya's Geschöpfe sind intelligente Wesen fast ohne Einschränkung, wenn sie nicht eben unter diesem Bann stehen würden, mit denen Yvonya sich ihre geflügelten Sklavinnen gefügig machen würde. Genau dies sind die Erkenntnisse die die Helden aus diesem Abenteuer mit nach Hause nehmen sollten.

Freunde für's Leben ?

Allgemeine Informationen :

Nach einer gewissen Zeit des Plauderns und des Geschichten-Erzählens habt ihr vertrauen zu Felicia gefunden und sie sicherlich zu euch. Die Harpyie ist euch sehr dankbar und möchte am liebsten mit euch weiterreisen, auch wenn sie weiß, daß man sie in „zivilisierten“ Gegenden bestimmt nicht akzeptieren wird.

Meisterinformationen :

Wenn es Ihnen als Meister nicht in die Quere kommt, dann lassen sie Felicia einfach ein weilchen (während des nächsten Abenteuers) mit den Helden ziehen, damit sie wirklich Freundschaft schließen. Felicia ist ein umgängliches Mädchen und wird sich gerade bei der Jagd und durch Aufklärungsflüge oder Transportaktionen als nützlich für die Helden erweisen. Wenn sie nicht extra ein anderes Abenteuer an dieser Stelle spielen möchten dann schildern sie nur einen weiteren Kampf zwischen den Goblins und den Helden, bei dem Felicia nun hilfreich zu Seite steht. Eine Falle bei der die Helden umzingelt werden wäre eine echte Gelegenheit den Vorteil der fliegenden Heldin spürbar zu machen.

Es wäre wünschenswert wenn die Freundschaft dauerhaft wäre, doch schließlich muß eins passieren : Nämlich daß Felicia wieder eingefangen wird, von ihren, natürlich unter dem Bann stehenden Artgenössinnen.

Angriff der Harpyien

Allgemeine Informationen :

Ihr hattet euch schon an die krächzige Stimme eurer neuen Freundin gewöhnt, doch dieses Krähen ist anders, ja es ist mehrstimmig. Felicia wird unruhig, sie scheint desorientiert zu sein, bis sie auf einmal die drei Harpyien entdeckt die sich jetzt im Sturzflug auf euch zu bewegen. Sie starrt den Chimären fassungslos und ängstlich in die Augen bis sie, genau in dem Moment in dem es auch die anderen tun – auf euch einzuschlagen beginnt.

Spezielle Informationen :

Es wird in diesem Kampf schon bald einen Gewinner geben und das sind die Helden. Die (vermutlich auch zahlenmäßig) unterlegenen Harpyien brechen den Kampf bald ab und treten den Rückzug an – durch die Lüfte versteht sich.

Allgemeine Informationen :

Traurig und wütend zu gleich blickt ihr den fliegenden Harpyien nach. Und gerade als sie zu klein werden um sie noch im Detail zu erkennen, seht ihr wie sich – ja es ist Felicia – umdreht und

euch anschaut, trotzdem aber weiter fliegen muß. Das Band der Freundschaft, daß sich zwischen so fremden Wesen entwickelt hat ist nicht zerrissen, ob es aber die lange Dehnung auf Dauer verkräftet muß sich zeigen. Vielleicht seht ihr Felicia eines Tages wieder.

Meisterinformationen :

Was geschehen ist, ist hoffentlich eindeutig. Andere Yvonya-Harpyien sind aufgetaucht und haben den Bann an Felicia weitergegeben. Sie hatte dadurch keine Chance, sich gegen den Willen Yvonya's aufzulehnen und mußte tun was sie

wollte – nämlich zusammen mit Ihren Kameradinnen die Helden angreifen.

Für diese insgesamt doch Aufopferungsvolle Tat bekommen die Helden 150 Abenteuerpunkte, zuzüglich gutem Rollenspiel und Kämpfe. Mehr als ein paar Säbel von den Goblins und ein paar im Wald gefundenen Kräutern gibt es keinen materiellen Gewinn.

Hier einige Werte für auftretende Gegner :

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

Goblin

MU : 8 AT : 10 PA : 8
LE : 20 MK : 10 1W6+3
AU : 40 MR : -6 RS : 2

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 !

Der gebrochene Flügel

© 1998/99 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions
Besuchen Sie 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)