

Der große Baum

Manrans Erbe II

Teil IX der Yvonya-Reihe von Oliver Eickenberg © 2002

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, ARMALION UND MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Es ist soweit: Viele haben diesem Augenblick entgegengefiebert (vor allem ich ;-)), aber jetzt muss der brave Held nicht mehr länger warten sondern darf endlich Yvonya an den Kragen – na ja, um ehrlich sein vielleicht doch nur ein bisschen. Die Falkenhexe wird in diesem Abenteuer zwar besiegt, d.h. Ihrer Macht beraubt und das Dorf der Harpyien befreit, doch Yvonya selbst soll ein letztes mal nicht zu packen sein, da ich hier noch ein Abenteuer mit der rachlustigen aber geschlagenen Yvonya dran setzen möchte, in der die Helden Gelegenheit haben sollen, etwas über die Motivation Ihrer alten Erzfeindin zu erfahren.

Diese Geschichte beschäftigt sich nun mit der vollständigen Brechung des Bannes der Falkenhexe wodurch die gesamten Harpyien Yvonyas befreit werden. Dies ist, wie Manran Uran, der Druide herausgefunden hat, nur möglich in dem man den zentralen Ursprung des Bannzaubers außer Kraft setzt. Diesen vermutet er in Form eines Artefaktes im Zentrum des Reiches Yvonyas. Für die Helden stellt sich also die Frage, wie zerstören wir das Artefakt, aber viel problematischer dürfte die Frage sein, wie kommen wir in die Nähe des Artefaktes ...

SPIELER
2-5 Spieler und ein Spielleiter
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Kampf, evtl. Magie

STUFEN
mittel (7-12)

ORT UND ZEIT
Baronie Hochfelsen

Das Ziel des Abenteuers

Meisterinformationen :

Dieses Abenteuer stellt mich insofern vor ein Problem, da die Aufgabe, das Artefakt Yvonyas (ja, Manrans Annahme ist insofern richtig) zu zerstören, kaum auf einem geradlinigen Wege durchgeführt werden muss. Ich kann daher dieses Abenteuer nur mit vergleichsweise wenig „grauen Erzähltexten“ ausstatten sondern muss eher verschiedene Möglichkeiten skizzieren, wie die Helden ans Ziel kommen können, was primär die Schilderung der wesentlichen Hürden bedeutet. Die Helden haben in „Im Bann der Harpyien“ bereits das Dorf der Vogelmonster kennen gelernt. Einen Helden habe ich damals eine Entdeckung machen lassen, die sich jetzt auszahlen soll. Dieser Held hat damals im Zentrum des Dorfes eine riesige Eiche entdeckt, dessen Krone für Ihn kaum zu sehen war. Tatsächlich war, wie er nur Schemenhaft erkennen konnte, zwischen den gigantischen Wurzeln ein Eingang versteckt, eine hölzernen, erdene Treppe, die sich insgesamt eineinhalb Schritt in den Waldboden unter den Baum hinein bewegt. Dort findet man dann eine steile Wendeltreppe im inneren des Baumes, die bis hoch in die Krone führt. Dort hat Yvonya in einem alten elfischen Baumhaus (geradezu ein Palast) Ihr Domizil eingerichtet, während einige wenige auserwählte Harpyien Ihre Nester in der Peripherie des selben Baumes haben. Dort, inmitten Ihres Machtbereiches hält Sie auch das entscheidende Artefakt vor.

Das Artefakt Yvonyas

Meisterinformationen :

Das Artefakt zur Ausübung Ihres ansteckenden Bannes ist

eine silberne Krone, eine Art breiter Stirnreif, der mit Flügeln, Krallen und diversen arkanen Symbolen der Beherrschung geschmückt ist. Sie hat dieses Artefakt (aus Sicherheitsgründen) nicht bei sich sondern hält es auf einem hohen, einbeinigen Tisch (der aus dem Baum heraus gewachsen ist). Die Krone kann auf verschiedene Arten zerstört werden:

- Besprechung der Krone mit einem DESTRUCTIBO ARCANITAS, was zur Folge hätte, dass das Artefakt zerstört ist, jedoch ein schwieriger Zauber ist, da er mindestens eine Minute aufrecht erhalten werden muss (kann zwar eine spannende Szene sein, doch die Verteidigung des Raumes gegen immer neue Harpyien ist bestimmt nicht leicht ...) Außerdem verbraucht dieser Zauber nicht nur 22 ASP sondern auch davon 2 permanent
- Befolgung des Rates von Manran in dem man den gleichen Zauber über den Umweg eines Elixiers auf das Artefakt anwendet. Zwar braucht man dann nur noch die Krone in einen entsprechenden Behälter stecken wo sie dann so langsam, wie in einer Säure zerschmilzt, doch muss man dann natürlich den Behälter transportieren, der selbst vermutlich auch nicht ganz unproblematisch ist. Natürlich ist die Beschaffung des Elixiers noch ein Thema für sich.
- Als Vereinfachung wäre es denkbar, dass dieses Elixier einfach nur (aus einer halbwegs normalen Flasche) über die Krone gegossen werden muss um die Wirkung zu erzielen.
- Eine ebenso (witzlos) einfache Variante wäre, dass das Artefakt einfach durch Gewalt zerstörbar ist und die

Zerschlagung mit Waffen (oder vielleicht nur magischen Waffen ?) auch den Zauber beendet. Vielleicht können Sie diese Möglichkeit auch mit einem Fehlschlag der oberen Möglichkeiten (Behälter geht kaputt und das Elixier ist verloren) anwenden. („Hey, Du hast doch eine magische Waffe! Versuchs doch mal...“)

- Eher unwahrscheinlich (weil man sich dann auch den Rückweg erkämpfen muss) ist die Möglichkeit des Diebstahls und das Vernichten des Artefaktes daheim im stillen Kämmerlein.
- Wenn Ihnen diese Möglichkeiten alle nicht gefallen, denn genügen vielleicht auch so Kleinigkeiten wie Entfernung eines bestimmten Edelsteines aus der Krone

Auf jeden Fall mündet die Zerstörung der Krone in der Aufhebung des Bannes für alle Harpyien und Yvonya steht im selben Moment ziemlich alleine da. (Dies habe ich jedoch weiter unten wieder ausformuliert, da das Abenteuer am dem Moment des Betreten des großen Baumes, wiederum mit Ausnahme der hier Beschriebenen Artefakt-Zerstörungsvarianten, halbwegs linear verläuft.)

Die Beschaffung des Elixiers

Meisterinformationen :

Wenn Sie eine Variante wählen, in dem ein Elixier eine Rolle spielt, dann muss dieses Elixier natürlich beschafft werden. Auch hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Herstellung eines „flüssigen Artefaktes“, namentlich die Besprechung von einfachem Wasser mit einem DESSTRUCTIO (Kosten siehe oben, vgl. die Herstellung eines Heiltrankes in der Mysteria Arkana mittels eines ARCANOVI, von mir aus darf es auch ein APPLICATUS sein)
- Ein alchemistisches Rezept welches ein Elixier gleicher Wirkung ergibt (wäre nicht mein Favorit, da dies wieder eine Beschaffung mehrerer Zutaten voraussetzen würde und die gab es schon im letzten Abenteuer dieser Reihe)
- Kauf des fertigen Elixiers; hier mag, je nach Geschmack ein fahrender Alchemist in Findelkom zu finden sein („Morris, der fahrende Apothecarius“) oder aber Nerobold noch einmal ins Spiel kommen. Bestimmt wäre ersterer eine interessantere Alternative wenn bei dem ansonsten einfachen Kauf in kurzer Zeit (bevor der Apothecarius weiter reist) größere Summen (200 Dukaten ?) locker gemacht werden müssen um das teure Zeugs zu erwerben.
- Eine fertige Variante in Flaschenform kann natürlich auch zu finden sein, jedoch glaube ich, dass ich die Glaubwürdigkeit für düstere und geheimnisvolle Orte in der Baronie bereits ausgereizt habe. Vielleicht lässt sicher aber aus Yvonyas eigenen Beständen was finden (Hütte in im Wald, Geheimlabor auf Schloss Hochfels ?) obwohl ich auch hier keinen Grund wüsste warum Yvonya so etwas in Ihren Beständen hätte haben sollen.

Das Eindringen ins Dorf und den Baum

Meisterinformationen :

Das dritte Problem (wenn auch zeitlich nicht an dieser Stelle) ist das erneute Eindringen der Helden ins Dorf der Harpyien und das Vordringen bis zum großen Baum. So „einfach“ wie beim letzten Mal wird es nicht gehen, denn dieses mal sind Yvonya und die Harpyien in Alarmbereitschaft, jeder Angriff auf die Hecke und das Pandämonium wird entdeckt werden, so dass entweder das Thema Heimlichkeit noch mal aufs äußerste Strapaziert werden muss, oder aber mit bloßer Gewalt (Verstärkung ?) und eventuellen Ablenkungsmanövern vorgegangen wird.

Vorschläge zum Thema Heimlichkeit:

- Grundsätzlich sind Tarnzauber nach wie vor nicht schlecht, jedoch unabhängig von der Gestalt stellt jedes Durchqueren der Hecken irgendeiner Kreatur einen Angriff auf das Pandämonium dar, was den Harpyien auffallen wird. Sich unsichtbar zu machen ist an dieser Stelle noch unvorteilhafter weil die bedeuten würde, dass man nackt durch die Klauenhände muss ...
- Ein magisches Durchschreiten der Hecken mag eine vergleichsweise schnelle Variante sein, um einen Überraschungsmoment zu nutzen, doch löst dies natürlich noch nicht das Problem des Durchquerens des Pandämoniums.
- Ein Ablenkungsmanöver wie z.B. durch Feuerlegen an einer Stelle der Hecke mag die Hauptaufmerksamkeit auf einer andere Stelle lenken, jedoch muss man bedenken, dass die ca. 100 Harpyien zahlreich genug sind, um die gesamte Hecke im Auge zu behalten, auch wenn viele an einer Stelle Feuerwehr spielen müssen.
- Vielleicht ist sogar eine Strickleiter eine Hilfe um zumindest auf die erste Hecke drauf zu klettern und dann eine Art „Hängerücke“ mit eben dieser Leiter zu bauen. Dies ist zwar weder leicht noch ungefährlich (was die Sache angeht entdeckt zu werden), aber zumindest wird das Pandämonium umgangen, wodurch zumindest Yvonya selbst nicht aufgescheucht wird.
- Ganz besonders schlaue Zwerge werden garantiert den Vorschlag machen einen Tunnel zu graben. Naja, sollen Sie doch, abgesehen von den vielen Stunden aufwand, der natürlich auch bestens geeignet ist, aufzufallen können Sie den Helden diesen Geniestreich versauen, indem das Pandämonium weit in die Erde hinabreicht und die Helden in eben dieser selbst geschaffenen Höhe ebenfalls von Mäulern, Tentakeln und Klauenhänden angegriffen werden.

Wenn die Helden es mehr mit Rondra denn mit Phex haben dann werden Sie vermutlich in Erwägung ziehen, es mit bloßer, auch offener Gewalt zu versuchen.

- Feuer an der Hecke im großen Stil ist vermutlich weniger gut, wenn dann kein Durchgang mehr für die Helden bleibt.
- Der Angriff mit blankem Stahl mag dann sinnvoll sein, wenn die Helden sich mit ein paar Leuten verstärken (Möglichkeit dazu siehe unten), auch hier könnten die Verstärkungstruppen einen Scheinangriff an anderer Seite planen. (Yvonya selbst wird dies zwar durchschauen, doch ist der Verteidigungstrupp aus Harpyien dennoch deutlich geringer.
- Ich könnte mir vorstellen, dass ein Magier mit

entsprechend Astralenergie sich einfach mit einem schweren IGNISPFAERO durch die Hecke durchschießt. Bei diesem Zauber würde ich auch zubilligen, dass das Pandämonium auf einem breiten Streifen für einen Moment außer Gefecht gesetzt ist.

Hat man die pandämonische Hecke einmal überwunden, so gibt es natürlich auch hier wieder Möglichkeiten der Heimlichkeit oder auch rohe Gewalt. Auf Grund der Übermacht der Harpyien scheidet „Stand and Fight“ wohl aus, allerdings ist es ja auch weder notwendig noch sinnvoll sämtliche Harpyien zu erschlagen (die man ja eigentlich retten will) sondern einfach nur auf schnellstem Wege den großen Baum zu erreichen (was einfach ist, wenn man einmal weiß, dass er ungefähr in der Mitte des Dorfes steht). Alt-Bosparanische Kampftaktiken („Schildkröte“) sind hier vielleicht genauso sinnvoll wie das Vordringen unter dem Schutz eines Gardianum. An dieser Stelle, wenn

die Helden einmal in den großen Baum eingedrungen sind lässt sich dieser verschließen und ich werde mit einer linearen Geschichte fortfahren. Doch zunächst zum Auftreten von Ritter Bran.

Ritter Bran

Meisterinformationen :

Auch in diesem Abenteuer mögen manche der Aufgaben für die Helden nicht lösbar sein. Sei es die notwendige militärische Stärke beim Angriff auf das Dorf der Harpyien, sei es die notwendigen Geldmittel für das Elixier aufzutreiben. Ich reaktiviere aus diesem Grund die Figur des Ritter Brans (der zumindest kommissarisch die Autorität des Barons inne hat – vgl. „Rache der Harpyien“). Er wird zunächst wegen eines anderen Themas bei den Helden auftauchen.

Allgemeine Informationen :

Als Ihr erwacht steht die Praiosscheibe schon hoch am Firmament. Vor lauter Erschöpfung habt Ihr lange und fest geschlafen. Doch bevor Ihr all die Erinnerung an den vorhergehenden Abend wieder hervorgekramt habt (nämlich dass eure Freundin wieder in Menschengestalt unter euch weilt) reißt deutliches Pochen an der Tür auch die müdesten von euch aus dem Schlaf.

Spezielle Informationen :

Dies gilt nicht für die ehemalige Harpyie (die noch im hinteren Teil der Hütte liegt). Die Helden können, wenn Sie aus dem Fenster sehen, ein edles Streitross begutachten. Wer vor der Tür steht, ist aus diesem Winkel nicht einsehbar. Egal, was die Helden nun unternehmen (zumindest haben Sie keinen Grund handgreiflich zu werden), werden Sie schließlich die Tür öffnen. Ich gehe davon aus, dass sie wenn überhaupt, nicht viele Spuren verwischt haben.

Allgemeine Informationen :

Vor euch steht ein stolzer Ritter, herausgeputzt und gerüstet. Der rote Hut mit der buschigen Feder, der rote Umhang und der insgesamt sehr gepflegte Eindruck erinnern euch an ... Ritter Bran vom Hohen Stein. Schnell fällt euch ein, dass dieser Ritter derzeit die Macht des Barons von Hochfelsen in den Händen hält, so dass euch schon etwas wundert, dass er alleine vor eurer Tür steht – scheinbar sieht er sich immer noch mehr als Ritter denn als Burgvogt. Aber da man solche hohe Herren nicht vor der Tür stehen lässt ... Als Ritter Bran eingetreten ist, schaut er sich zunächst eure Gesichter an und als er feststellt, wen er da vor sich hat, erinnert er sich

schmunzelnd an ein paar nackte Landstreicher, die sich als echte Helden erwiesen haben.

Spezielle Informationen :

Was Bran will: Er hat erzählt bekommen, es wären ein paar Abenteurer bei dem alten Druiden Manran Uran in Rimlick untergekommen (was ja schon ungeheuerlich ist), allerdings hätten diese Abenteurer den armen alten Druiden (den bösen Hexer) in den Wald verschleppt und dort ermordet (grausam, grausam) und wären dann wiedergekommen und hätten Spät in der Nacht Dämonen beschworen. Nun, Ritter Bran gibt nicht viel auf das Geschwätz aber es ist ihm wichtig nachzusehen, was hinter der Denunziation steht. Seine Fragen sind also: „Wo ist der Druiden? Was macht Ihr hier? Was habt Ihr letzte Nacht getrieben.“ Er wird drauf bestehen, die Hütte zu durchsuchen.

Meisterinformationen :

Man kann vielleicht nicht gerade sagen, dass er „Beweismaterial“ findet, jedoch mag es witzig sein, wenn er eine nackte Frau im Hinterzimmer findet, deren Bett neben zwei Pentagrammen steht in dem ein toter Falke liegt ... dies verlangt nach einer weiteren Erklärung. Nun muss man sich erinnern, dass Ritter Bran ja grundsätzlich bescheid weiß, was die Falkenhexe angeht und er damit, auch wenn das den Helden schwer fallen sollte, am besten mit der Wahrheit bedient ist. In diesem Fall wird er sich vielleicht Manrans Testament (also seinen toten Baum) sehen wollen. Es ist ihm Beweis genug, was die Helden vorzuweisen haben (Inschrift im Baum, Vulkanglasdolch) und er glaubt Ihnen, insbesondere auch die ganzen Geschichten um Yvonya. Obwohl ihm (in seinen Kreisen ist man ja meist Anhänger Praios, als Krieger steht bei ihm jedoch Rondra an erster Stelle) Magie eigentlich zuwider ist billigt er jedoch deren Einsatz gegen die bösen Arten der Magie wie z.B. die Hexereien Yvonys. Sollten die Helden also Hilfe benötigen, so kann er mit Geld (welches zumindest einen Teil der Aufwände ausgleicht) aber vor allem einem ordentlichen Trupp bewaffneter aushelfen.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden tatsächlich die militärische Hilfe Brans annehmen, so kann er Ihnen auch einen (seinen rondrianischen Idealen entsprechenden) Plan vorstellen (falls die Helden nicht selbst auf etwas kommen): Bran hat 7 ausgebildete bewaffnete zur Verfügung (Tobian von Yldus (Krieger), Sanidix Berglonden (Krieger), Alfaran von Yldus (Knappe), Algrid Swandadotter (Söldnerin), Ugdan Derpel (Söldner), Nerim Handlas (Krieger) sowie Frajan Zolm (Krieger)), welche mit ihm einen frontalen Angriff auf das Dorf der Harpyien durchführen können. Wenn die Helden ihn insoweit einweihen, ist ihm klar, dass nur eine Unterstützung bis zu dem großen Baum den Helden weiter hilft und diese da, insbesondere was die Zerstörung des Artefaktes angeht, wohl keine weitere Hilfe mehr gebrauchen können. Er würde dann mit seinen Männern, versuchen den Baum zu umstellen und gegen andere Harpyien zu verteidigen. Bis hin zu dem Baum würde er mit Schild und allem was er hat Deckung geben um die Helden zu geleiten. Das Hauptproblem des Durchschreitens des pandämonischen Heckenwalls will er mit Ablenkungsfeuer und großem Angriff schaffen.

Meisterinformationen :

Um den Angriff mit Bran durchzuplanen schlüpfen Sie am besten in die Rolle des Ritters und können so die Helden

ein wenig steuern. Stellen Sie sich aber im Zweifel genau so dumm an, wie es jemand tun muss, der nur die Informationen kennt, die die Helden Bran gegenüber erwähnen. Es sei nochmals erwähnt das der Ritter vertrauenswürdig ist und auf der richtigen Seite steht, doch Helden haben da zuweilen eine andere Meinung (auch oft zu recht). Mit der Hilfe von Bran halte ich es für die beste Lösung, einen „doppelten Bluff“ zu versuchen. Nämlich einerseits Feuer zu legen (um die Harpyien abzulenken) um dann einen frontalen Angriff der Krieger zu beginnen. Natürlich erkennen die Harpyien dies, sind aber in diesem Moment davon überzeugt den Bluff durchschaut zu haben und schlagen mit allem was sie haben auf die scheinbar eigentliche Bedrohung ein. Die Helden versuchen es unterdessen an einer anderen Stelle mit Heimlichkeit – auch was das Durchkommen zum großen Baum angeht. (Idealerweise mit magischer Unterstützung) Diese doppelte Ablenkung wird nur Yvonya durchschauen, doch bis dahin können die Helden den großen Baum bereits erreicht haben. Ich hoffe Ihnen mit diesem ganz gut klappenden Lösungsszenario einen Weg skizziert zu haben, die unter Berücksichtigung der anfangs aufgezählten Einzelideen zu einem Pool an umsetzbaren Lösungen führen, wovon sich die Helden eines aussuchen.

Der große Baum

Meisterinformationen :

An dieser Stelle mache ich jetzt einen deutlichen Sprung, da genaue Planung des Angriffs sowie die Durchführung erst durch die Spieler festgelegt wird, so dass ein „Vorlese-Ablauf“ hier nicht angebracht ist. Das gleiche gilt auch für die verschiedenen Wege, an das Elixier zu kommen (siehe oben). Hier folgt daher nun die Endphase des Abenteuers, wenn die Helden den großen Baum erreicht haben und nun dort den Endkampf zu bestehen haben.

Im großen Baum

Allgemeine Informationen :

Ihr habt den majestätischen großen Baum erreicht und konntet ohne größeren Widerstand sein Tor durchqueren. Die schwere hölzerne Tür habt Ihr verschlossen und damit erst mal sehr viele Harpyien ausgesperrt. Es gibt jetzt keinen anderen Weg als hölzerne Treppe hinauf und wenn eure Vermutung richtig ist, dass dort oben die Falkenhexe und Ihr Artefakt warten, dann wisst Ihr wo ihr lang müsst.

Spezielle Informationen :

Es geht tatsächlich nur diese eine Treppe rauf. Durch kleine Spalten im Baum kommt etwas Licht hinein, sie sind jedoch zu klein um als Schießschachte oder Ausgucklöcher zu fungieren. Zunächst werden die Helden ca. 15 Schritt Höhenunterschied gut machen bevor sie zum ersten mal auf ein Hindernis stoßen.

Sackgasse

Allgemeine Informationen :

Merkwürdig, doch obwohl es keine Abzweigung gegeben

hat (wohin auch?) scheint dieser Weg eine Sackgasse zu sein. Vor euch endet die Treppe im Holz und der Baum ist wieder massiv.

Spezielle Informationen :

Bei der „Sackgasse“ handelt es sich nur um eine Illusion. Wenn die Helden einfach weitergehen wird auch der gang ohne Widerstand fortgesetzt. Ca. 3 Schritt Höhenunterschied später jedoch geht das Spielchen von vorne los ...

Allgemeine Informationen :

Und wieder: Der Weg scheint einfach im Holz aufzuhören. Ob es sich dabei wieder um eine Illusion handelt?

Spezielle Informationen :

Diesmal nicht! Wenn die Helden erneut einfach durchrennen gönnen Sie dem vorstürmenden Held eine Beule der bei 4-6 auf W6 rückwärts umfällt und W3 Helden mit sich reißt (die ein paar Stufen runterplumpsen und sich dabei W3 Schadenspunkte holen). Diese Tür ist tatsächlich aus Holz und so kunstvoll (magisch von Elfenhand) in den Baum eingearbeitet dass man nicht sieht, dass es sich dabei wirklich um eine Tür handelt. Bei Absuchen nach einem versteckten Mechanismus (so was ist den Elfen fremd) kann man einen solchen zwar nicht finden, doch zufällig die Tür öffnen.

Meisterinformationen :

Die Tür reagiert auf den Wunsch von „rechtschaffenden Wesen“ also z.B. Menschen, Elfen und sogar Zwergen, nicht jedoch Orks oder anderen, grundsätzlich Lebensverachtend eingestellten Wesen.

Die Plattform

Allgemeine Informationen :

Helles Licht ist am baldigen Ende der Wendeltreppe zu sehen. Kommt Ihr tatsächlich schon auf die Krone des Baumes ? Als Ihr das Licht erreicht hat, sehr Ihr dass Ihr auf einer Art Aussichtsplattform gelandet seid. In dem Baum sind vier große, mannshohe Löcher in den Wänden (in jede Himmelsrichtung eines). Kein Geländer würde euch vor dem Fall in die Tiefe bewahren, wenn Ihr einen Schritt zu weit von der Plattform ins freie tun würdet. Die Wendeltreppe ist hier zu Ende, nur eine kleine senkrechte Leiter, die wie alles in diesem Baum aus dem Holz selbst gewachsen zu sein scheint, geht in der Mitte der Plattform senkrecht nach oben. Ihr hört lautes Flügelschlagen um euch drum herum.

Spezielle Informationen :

Die Warnung sollt die Helden anspornen, schnell die Leiter zu benutzen, so dass sie mit ein wenig Geschwindigkeit beim Klettern (Probe?) dem Kampf aus dem Weg gehen können. Die 4 Harpyien, die die Helden ansonsten von allen vier Seiten angreifen, können Ihnen nicht in die Etage über Ihnen folgen, da Sie die Leiter nicht erklimmen können.

Meisterinformationen :

Zu Zeiten der Elfen, die diesen Baum einst Formen war dies in der Tat eine Aussichtsplattform, die an allen Seiten Geländer hatte. Diese hat die Falkenhexe jedoch entfernen (lassen) um einen guten Landeplatz für Sich und Ihre Harpyien zu haben, da es eben diese Möglichkeit auf dem Baum sonst nur noch ein zweites mal gibt.

Die Baumkrone

Allgemeine Informationen :

Die Treppe seid ihr heraufgeklettert und konntet die wütenden Harpyien hinter euch lassen, die nun zu mehreren nach kommen und auf der Plattform landen und diese zu umkreisen versuchen. Die Treppe hoch können oder wollen Sie wohl nicht folgen, so dass Ihr erst mal in relativer Sicherheit seid. Um euch herum seht ihr nun einen größeren Raum, deutlich größer als die Plattform unter euch. 5 hölzerne Türen, die wie üblich sanft in das Holz eingearbeitet sind gehen Sternförmig von dem Baum ab. Scheinbar seid Ihr in nun der Baumkrone und hier gehen große und schwere Äste ab, die gleichsam wie der Stamm hohl und bewohnbar sind. Licht fällt von einem größeren Loch in der Decke zu euch herein.

Spezielle Informationen :

Ansonsten ist in dem Raum nicht viel zu entdecken. Aus den Wänden sind zwischen den einzelnen Türen eine Art Holzbänke aus dem Baum gewachsen, was Ihn prinzipiell geeignet macht für eine Art Versammlung. Das Loch in der Decke ist 2 Schritt im Durchmesser, also groß genug für ein Wesen menschlicher Größe problemlos dort durch zu kommen. Mit einer Räuberleiter kann man auch hinaufklettern und findet sich dann auf der Baumkrone wieder (genau die Stelle wo man als Kind gerne ein Baumhaus gehabt hätte), die ansonsten aber ebenfalls ziemlich Leer ist. Einem Helden, der hier hoch geht, wird bewusst, dass auch dies ein nicht schlechter Landeplatz für die Harpyien ist, doch diese scheinen zwar den Baum zu umkreisen, Ihn jedoch jetzt nicht zu betreten.

Meisterinformationen :

Und das tun sie auch nicht, weil Yvonya es nicht will. Sie möchte zwar in einem späteren Augenblick, dass ein paar Harpyien durch das Loch kommen und die Helden in die Zange nehmen, doch will sie Ihnen zunächst selbst beegnen und Ihnen entsprechend zusetzen

Die Räume

Spezielle Informationen :

Im Uhrzeigersinn gibt es folgende Räume: ein Gefängnis, ein Falkennest, einen Beschwörungsraum, ein Schlafgemach und eine Art Audienz und Thronsaal. Diese Räume sehen alle ziemlich gleich aus (nämlich leer). Es sind die nötigsten Besonderheiten in diesen Räumen um Ihrer Funktion nach zu gehen. So ist in dem Schlafsaal eine Truhe mit verschiedenen Kleidungsstücken Yvonyas (ansonsten hat sie weder etwas wertvolles noch persönliches rumliegen) und eine Liege, die mit Blättern und vor allem losen Federn weich gehalten ist. Darüber hinaus gibt es noch eine Lampe. Das Gefängnis ist leer, die Ketten an den Wänden und der Unrat lassen jedoch auf die Funktion schließen. Im Falkennest (was genauso aufgewühlt aussieht, wie man erwartet hätte) liegt neben Stroh und Unrat findet man noch 2 dieser Vögel in ansonsten guten Zustand. Der Beschwörungsraum enthält die beiden Pentagramme und entsprechende Zeichnungen drum herum, aber auch hier findet sich sonst nichts. Interessant wird also nur der „Thronraum“, in dem die Helden dann Yvonya finden.

Allgemeine Informationen :

Ihr öffnet die nicht verschlossene Türe und betretet den Raum. „Wie schön euch wiederzusehen, liebe Freunde.“ Diese warme Begrüßung haltet Ihr zwar für ein wenig unpassend, doch ist euch klar, wer es ist, der da vorne auf dem hölzernen Thron sitzt. Die Falkenhexe in menschlicher Gestalt wieder einmal eine schöne Frau, doch ob es diesmal Ihr wahres Gesicht ist, dass ihr da seht, könnt Ihr nicht sagen. Auf jeden Fall aber ist es die schönste Ausgabe der Hexe, die er bislang gesehen hat. Majestätisch, in blauem, Federgeschmückten Gewand, mit golden schimmernden Haaren hat sie etwas von der Elfe, die vielleicht vor vielen Jahrzehnten einst auf diesem Thron gesessen hat. Zu ihrem bloßen Füßen kauert eine Harpyie auf der Erde. Die Kette, die Ihren Hals in nur 2 Spann Abstand an den Thron bindet hält sie geduckt. Doch da erkennt Ihr auch diese Harpyie: Es ist Felicitas, die Harpyie, der Ihr einst den gebrochenen Flügel geheilt habt, und sie sich bedankt hat in dem sie sich bei eurer Flucht aus dem Dorf der Harpyien – nun ja, beinahe – geopfert hat. Yvonya spricht: „Lasset uns unser Wiedersehen feiern. Da sind auch schon die Tanzpartner für den Ball ...“ Hinter euch landen zahlreiche Harpyien durch das Loch und kommen ebenfalls in den Raum. Vermutlich warten Sie nur auf ein Zeichen Ihrer Meisterin um über euch herzufallen.

Spezielle Informationen :

Die Frage nach dem Artefakt kann für die Helden noch nicht eindeutig beantwortet werden. Yvonya trägt einem zum Kleid passenden blauen Ring (den Ihr der Baron einst geschenkt hat) und ein schönes aber schlichtes Amulett (ohne weitere Bedeutung). Auf einer hölzernen Statue, die

scheinbar erst später in diesen Raum gebracht wurde (weil Sie einen übergroßen Falken darstellt), liegt eine silberne Krone.

Meisterinformationen :

Wie anfangs schon erwähnt ist die (dort beschriebene) Krone das wichtige Stück. Yvonya's Schmuck hat keine Bedeutung, abgesehen davon, die Helden auf eine falsche Fährte zu locken. Jedenfalls wissen die Helden was zu tun ist und Yvonya will diese vernichtet wissen, weshalb Sie Ihnen einen breit gestreuten FULMINICTUS entgegen schleudert, der sie zu boden wirft (erlauben Sie eine Probe auf Selbstbeherrschung+7, erleichtert um die Maieresistenz um zwar nicht dem Schaden zu entgehen, jedoch nicht umzufallen). In dieser Position stürzen sich die Harpyien auf die Helden. Die Helden müssen also sehen, dass sie (zumindest der Held mit dem Elixier oder der den Zauber anwenden will) sich des (richtigen) Artefaktes bemächtigt und es zerstört. Mit Yvonya gibt es jedoch noch eine weitere Verteidigungslinie um das Artefakt. Yvonya ist eine geschickte, aber nicht starke Kämpferin. Der oder die Held(en) können daher den Kampf gewinnen, Yvonya wird eine Wunde davon tragen. Wenn es Ihnen dann tatsächlich gelingt, das Artefakt zu zerstören kommt es zu folgender Szene:

Die Vernichtung des Artefaktes

Allgemeine Informationen :

Als ob ein dumpfes Gefühl in euren Köpfen, welches Ihr vorher nicht gespürt habt verschwindet, so empfindet Ihr dass das Artefakt seine Kraft verliert. Den Harpyien ergeht es ebenso, nur ungleich Schmerzvoller. Das Gekreische der Vogelwesen nimmt ungeheuerer Ausmaße an und erstirbt, als die meisten von Ihnen kraftlos und ohnmächtig zusammenbrechen. Yvonya, deren schöne Augen sich vor Entsetzen geweitet haben schreit vor Wut und Enttäuschung. „Wie könnt Ihr mir das antun!?! Dreimal seid Ihr verflucht und alle eure Nachkommen, dass Ihr mir meine Kinder genommen habt! Aber Ihr Narren werdet es noch bereuen, ihr habt mir vielleicht meine Kinder entfremdet, doch mich habt ihr noch nicht besiegt.“ Mit sie spricht ein für euch unverständliches Wort und der gesamte Baum erlebt eine große Erschütterung. Der Ast, in dem Ihr euch befindet, bricht in einem hinteren Teil ab, so dass Yvonya, die sich in eine Harpyie verwandelt auf und davon fliegen kann. Ihr schaut Ihr nach. Wieder einmal, so groß euer Sieg über die Falkenhexe und Ihre Harpyien diesmal auch ist, wieder einmal habt Ihr Sie nicht gefangen nehmen oder gar töten können. „Bitte, helft mir.“ sagt eine zaghafte, krächzende Stimme zu euren Füßen. Es ist Felicitas, die im Gegensatz zu den anderen Harpyien nicht durch die Brechung des Bannes das Bewusstsein verloren hat.

Spezielle Informationen :

Mit ein paar gezielten Waffenhieben lässt sich die Kette zumindest aus dem Holz des Thrones heraus lösen, so dass Felicitas, geschwächt wie sie ist, gerade noch so die Flucht auf dem Luftweg antreten kann. Denn die Helden machen eine weitere Entdeckung.

Feuer

Allgemeine Informationen :

An der langsam aufsteigenden Hitze und dem Rauch merkt Ihr, dass Yvonyas Zauber nicht nur ihr zur Flucht verholphen hat, sondern auch die Vernichtung des Baumes zur Folge haben sollte. Dieser steht in seinem unteren Teil in Flammen. Der hohle Stamm wirkt dabei wie ein Kamin und schnell steigen die Flammen höher und höher und haben bald die Baumkrone erreicht. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann der Stamm zerbricht und Ihr in die Tiefe stürzt, das wäre zumindest besser als langsam zu verbrennen. Doch da wird eure Aufmerksamkeit abgelenkt, denn die Harpyien scheinen wieder zu sich zu kommen.

Spezielle Informationen :

Schon bald stehen die Harpyien wieder auf und sind für den ersten Moment etwas verwirrt. Sie machen jedoch keine Anstalten, sich gegenüber euch feindlich zu verhalten. Auch ihre Aufmerksamkeit wird schon bald durch das Feuer gefesselt und sie bemühen sich davon zu fliegen.

Meisterinformationen :

Ich will hier zwar den Helden nicht die Möglichkeit geben durch eigenes Verhandlungsgeschick von den Harpyien auf dem Luftweg gerettet zu werden, doch vorgesehen habe ich ein anderes Schicksal:

Die Rettung

Allgemeine Informationen :

Eure Lage scheint aussichtslos. Der Rauch nebelt euch langsam ein. Es ist nicht möglich durch Rauch und Feuer zu gelangen, erst recht habt Ihr nicht genügend Mittel um einen Band dieser Größe zu löschen. Die ersten Flammen züngeln schon an der Baumkrone. Bald, denkt Ihr, bald doch da hört Ihr erneut Flügelschlagen. Harpyien kehren zurück und landen inmitten des zerstörten Thronraums. Die erste beginnt zu sprechen: „Die unter uns, die wir bislang nur als Verräter kannten, doch nun recht zu haben scheint, dass wir gefangene Waren, sagt, euch hätten wir unsere Freiheit zu verdanken. So kommt den mit.“ Kaum ist die krächzende Stimme verklungen, packen euch kräftige Krallen unter den Armen und heben euch hoch in die Luft um in großem Bogen und in sicherer Entfernung von dem großen Baum zu boden zu gehen. Kurz vor der Landung könnt Ihr aus den Augenwinkeln das Schauspiel beobachten, wie der riesige Baum in sich zusammenbricht, weil der Stamm, nur noch aus poröser Holzkohle bestehend, die Last der Baumkrone nicht mehr tragen konnte. Splitter und Asche wirbeln auf, bevor die Flammen zu einem riesigen Feuerball verschmelzen, als Sie die Krone des Baumes erfassen. Auch einige der umstehenden Bäume werden in das Inferno integriert, doch das Dorf ist glücklicherweise so weitwändig, dass kein Waldbrand daraus entstehen wird.

Spezielle Informationen :

Die Helden haben das Dorf der Harpyien befreit. Tatsächlich erweisen sich alle Harpyien als mehr oder weniger so friedlich und im Grundsatz gut wie Felicitas. Alle Feindschaft mit den Helden ist vergessen, diese war nur durch Yvonyas Bann aufgezwungen. Den Helden wird keine Schuld an den vielen toten Harpyien gegeben, sie einst

erschlagen haben, da sie alle soviel Erinnerung an die Zeit unter dem Bann haben, dass sie wissen, welche Monster sie gewesen sind.

Meisterinformationen :

Wenn Bran und seine Leute mit von der Partie waren, so finden sich auch diese jetzt wieder ein. Sie sehen zwar alle sehr mitgenommen aus und haben Schrammen und Wunden

davon getragen, doch sind alle am leben. Die Schlacht am Großen Baum, wie sie in die Annalen der Baronie eingehen wird, war ein großer Sieg für die gute Seite, doch sie behält einen Beigeschmack, da auch dieses mal wieder Yvonya nicht gefasst werden konnte.

Das Ende des Abenteuers

Spezielle Informationen :

Felicitas wird schon bald zur Anführerin der Harpyien gewählt weil sie einerseits als die Harpyie gilt, die „schon länger das Treiben der Falkenhexe durchschaut hatte“ und obendrein tatsächlich als erste aus dem Bann befreit wurde, was Ihr einen besseren Überblick über die Situation nach der Schlacht verschaffte. Sie ist es also auch, die euch offiziell den Dank der Harpyien ausspricht, und ewige Freundschaft zwischen Harpyien und ihren Befreiern schwört. Natürlich sind sie enttäuscht, dass es wohl keine Chance gibt, die Rückverwandlung durchzuführen, da die Simiaterne Ihr letztes Licht abgegeben hat und eine weitere reine und kraftvolle Lichtquelle nicht in Aussicht ist. Umso mehr bewundern Sie die Heldin, die eine solche Erfahrung vorzuweisen hat. Nachdem ein paar der Harpyien auf Jagd gegangen sind und die Helden Feuer gemacht haben, feiert das gesamte Dorf die Befreiung mit Wunden Pflegen, Essen und Singen (und wer schon einmal fröhlichen Gesang einer Harpyie gehört hat, der wird Sie nie wieder ein Monster nennen).

Meisterinformationen :

Die Helden haben sich für diese Schlacht 300 AP verdient, wobei hier jedoch keine einzelnen Kämpfe mehr eingerechnet werden. Belohnen Sie die Helden eher zusätzlich (neben den entscheidenden Ideen und gutem

Rollenspiel) für die Harpyien, die sie bei der Schlacht vermieden haben zu töten. Sollte es insgesamt wenig Opfer gegeben haben ist dies ohne weiteres noch einmal 100 AP wert. Egal ob Bran bei der Schlacht dabei war oder nur so von den Vorgängen weiß, er wird in Zukunft sehr viel von den Helden halten und Ihnen sein Vertrauen schenken (falls Sie mal einen entsprechenden Auftraggeber suchen). Als Belohnung für die „Ausmerzungen eines großen Übels in der Baronie Hochfelsen“ gibt er den Helden jeweils 20 Dukaten und den Titel eines „ritterlichen Streiters vom Hohen Stein“, womit er die Helden quasi zu einer Art von „Knappen ehrenhalber“ gemacht hat (außerhalb der Baronie wird das wohl kaum jemanden interessieren), doch der goldene Ring mit dem Wappen der Baronie (ein Falke auf einem Hügel ;-)) den jeder Held zusätzlich bekommt, macht bestimmt zuweilen Eindruck. Auch wenn die große Bedrohung, die von Yvonya ausgeht, nun ausgemerzt ist, sie selbst ist noch auf freiem Fuß und sinnt auf Rache, insbesondere an den Helden, die Ihr alles genommen haben. Doch diese Geschichte geschieht an einem anderen Ort zur einer anderen Zeit und trägt den Namen „Einer jeden Frau Recht“.

Gegner in diesem Abenteuer

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

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 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 !

Manrans Erbe II: Der große Baum

© 2002 von Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, ARMALION UND MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen von [Fantasy Productions](http://www.fantasyproductions.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 übertragenes 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 Elixier, 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 Elixier gebt. Ich empfehle deswegen, größere Mengen des Elixiers 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	Intuition : 15
Typus Hexe	Betören : 10
Geboren 4. Namenlose 5 nach Hal	Pflanzenkunde : 12
zugewendete Gottheit keine	Magiekunde : 10
Haarfarbe Goldblond	Radau : 12
Augenfarbe Hellblau	Hexenblick : 14
Größe 1,70 Schritt	harmlose Gestalt : 12
Gewicht 60 Steine	Mutabili Hybridil : 10

© 1999 von Oliver Eickenberg