

Manrans Erbe

Teil VIII der Falkenhexe-Kampagne von Oliver Eickenberg © 2002

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

Einleitung (Meisterinformationen)

Im letzten Abenteuer haben die Helden Ihre Freundin aus dem Bann Yvonya's befreit. Trotz aller Verluste kann dies dennoch als Sieg gewertet werden, denn das Ziel Manrans, nämlich den Untergang der Falkenhexe einzuleiten ist erreicht worden. Die Helden haben durch das in dem Baum eingeritzte Testament Manrans ausreichend Hinweise, was sie unternehmen können, um Yvonya's Macht vollständig zu brechen.

Dieses Abenteuer besteht eigentlich aus zwei Teilen, die sich jeweils mit der Durchführung eines der beiden Hinweise aus dem Testament beschäftigen, so dass hier zunächst die Geschichte um die Rückverhandlung der befreiten Heldin erzählt wird. Der zweite Teil, der unter eigenem Titel als neues Dokument erscheinen wird, beschäftigt sich dann schließlich mit der Entscheidungsschlacht gegen Yvonya, an deren Höhepunkt die Zerstörung des Artefaktes steht.

Da dieses Abenteuer geeignet ist, ohne Unterbrechung an „Im Bann der Harpyien“ angeschlossen zu werden, werde ich auch mit der Rückkehr der Helden zu Manrans Hütte beginnen, wo derzeit noch die schlafende Harpyie gefangen liegt.

SPIELER
2-5 Spieler und ein Spielleiter
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
gering

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
ein wenig Kampf, Magie

STUFEN
mittel (6-10)

ORT UND ZEIT
Baronie Hochfelsen

Ein Wiedersehen mit einer Harpyie

Zurück an Manrans Hütte

Allgemeine Informationen :

Ein bisschen Schwermütig geht Ihr zurück zu Manrans Hütte – das heißt, eurer Hütte. Mit der Schrift am Baum und dem Vulkanglasdolch als Beweis seid Ihr nun die rechtmäßigen Erben Manrans – und ihr seid entschlossen das beste aus Manrans Erbe zu machen. Als Ihr wieder an der Hütte seid betretet Ihr das kleine Häuschen vorsichtig und schaut nach der schlafenden Harpyie. Doch diese schläft gar nicht mehr sondern schreckt auf als Sie euch sieht. „Den Göttern sei dank, Ihr seid es! So sagt doch, was ist passiert? Was ist mit MIR passiert?“

Spezielle Informationen :

Tatsächlich kann die Heldin an kaum etwas erinnern, was in Ihrer Zeit, die sie unter dem Bann stand erinnern. Nur mir Mühe weiß sie wieder Details, wenn die Helden Ihr erzählen, was seit dem Tag, als sie sich verliebt hat geschehen ist. Sie wird ziemlich entsetzt sein, wenn Sie erfährt, was Ihre Liebschaft Ihr nun eingebrockt hat. Sie wird jedoch ein wenig beruhigt sein, wenn die Helden Ihr berichten, dass es einen Weg gibt, sie zurück zu verwandeln und Yvonya (sie begreift erst jetzt, dass Yvonya ihre Liebschaft war), zu besiegen.

Meisterinformationen :

Falls Sie vorhaben, die Harpyie schon zu Beginn dieses Abenteuers der Spielerin schon wieder in die Hand zu

geben, so nehmen Sie sie vor Spielbeginn zur Seite und erzählen Ihr vor allem, was sie jetzt alles nicht weiß, dass Sie zurückverwandelt werden will, und mit welchen Werten Sie jetzt spielen darf: Interpretieren Sie die Eigenschaften der Heldin innerhalb der physischen Fähigkeiten einer Harpyie, geben Sie Ihr für die Erfahrung die Sie als eine solche gesammelt hat einmal 300 AP extra (ich hatte das bereits am Ende von „Im Bann der Harpyien“ schon erwähnt, das heißt nicht, dass sie diesen Bonus zwei mal bekommt) und das Talent Fliegen auf +6, sie kann jedoch keine Kleidung und Rüstung tragen und keine Waffen benutzen. Ihre Kampfwerte entsprechen daher denen einer „normalen“ Harpyie, sie kann kaum etwas transportieren und wird kaum in der Nähe von Zivilisation geduldet werden. Aber (und das soll Ihr für dieses eine mal gegönnt sein): Sie kann fliegen!

Der Plan

Allgemeine Informationen :

Ihr erinnert euch an Manrans Testament und denkt an das vor euch liegende Ritual. Das schwierigste dürfte sein, an die drei Hauptzutaten heran zu kommen, nämlich den Sumustaub, das geweihte Wasser und vor allem die „reine Lichtquelle“ wo ihr nicht mal so recht wisst, was Ihr da suchen müsst, geschweige denn woher Ihr die nehmen könnt. Daneben wurde noch eine Feder und ein Haarbüschel verlangt.

Meisterinformationen :

So ungern ich es tue, aber man kann, insbesondere dann, wenn die Bekämpfung von Magie das Hauptthema eines Abenteurers ist, nicht immer vollständig darauf verzichten, dass sich jemand mit Magie auskennt. Während in den vorangegangenen Teilen Manran Uran noch fähig war, die Helden mit dem notwendigsten Auszustatten geht dies hier nur, indem die Helden entweder selber ausreichend magische Profession mit sich bringen, oder aber Hilfe eines dritten bekommen. Der kann in diesem Spiel in Form des Druiden „Nerobold“ auftreten (siehe unten), dem die Helden ohnehin begegnen. Sollten die Helden von ihm also mehr als die in diesem Abenteuer benötigte Hilfe brauchen, so überlegen Sie sich einen Preis, den der Druiden verlangt (ein seltenes Kraut aus einer gefährlichen Wald- oder Gebirgsregion der näheren Umgebung ?). Abgesehen von den Zutaten ist Kern des Rituals die Sprechung des Zaubers REVERSALIS ILIBATUM. Dies verlangt die Thesis nicht nur des REVERSALIS sondern auch des MUTABILI. Letztere konnten die Helden erbeuten, als Sie Yvetteya aus Yvonias Fängen befreiten (siehe „Schwester der Harpyie“), den REVERSALIS hat Manran ebenfalls in seiner Hütte vorrätig, wenn auch in einer etwas druidischen Sichtweise verfasst, weswegen er für andere Zauberkundige (außer Hexen) schwerer zu verstehen ist. Wie auch immer, wenn Ihr Zauberer die Sachen noch nicht beherrscht geht's jetzt ans lernen ...

Spezielle Informationen :

Die Helden wohl als nächstes versuchen, die Ritual-Zutaten zu besorgen. Die restlichen Zutaten, von denen ja auch Manran schon behauptete, sie seien in seiner Hütte vorhanden, können leicht durch Öffnen von ein paar Kisten gefunden werden. Wenn die Helden schauen wollen, was es ansonsten noch lohnenswertes in der Hütte gibt (was ja auch rechtmäßig Ihnen gehört) dann stoßen Sie insgesamt auf ein paar kleine alchimistische Ausrüstungsgegenstände (kleines Alchmieset), insgesamt 8 Silber, 29 Heller und 15 Kupferstücke. Darüber hinaus gibt es noch ein paar abgetragene Kleidungsstücke (2 Hemden und eine Hose die mehr Lumpen sind) sowie ein paar Kräuter (eine Alraune, 2 Wirselskraut-Blätter, und einige Einbeeren, wovon letztere allesamt verschimmelt sind. Haare sind natürlich am leichtesten zu besorgen, da sich so ziemlich jedes arme Mädchen in Rimlick und Umgebung für so eine Kleinigkeit leicht bestechen lässt (es geht ja schließlich nicht um den ganzen Skalp). Die Federn sind da schon

eher ein Problem. Aber wenn es keinen Kampf mit einer Harpyie gibt (wo bestimmt eine Feder abfällt), dann gibt es auf Schloss Hochfels mittlerweile wieder ein paar Falken und eine Falknerin, die ebenfalls nichts gegen einen Nebenverdienst hat. (vgl. „Rache der Harpyien“) Die Harpyie (die befreite Heldin) ist fähig (nachdem Sie entfesselt wurde ;-)) aufzustehen und die Helden zu begleiten. Dies mag eine Hilfe sein, insbesondere was die Flugfähigkeit der Harpyie angeht, allerdings können die Helden auf Probleme stoßen, wenn Sie mit der (lebendigen!) Harpyie gesehen werden.

Meisterinformationen :

Wenn auch die Heldin entsprechende Bedenken ausstößt werden die Helden hoffentlich vorsichtig genug sein, es nicht darauf ankommen zu lassen, mit dem Falkenmädchen gesehen zu werden. Sollte dies dennoch geschehen, können ein paar Dorfbewohner aufgeschreckt werden. Bei Wiederholung sollten die sich erheben und (zumindest) gegen Manrans Hütte handgreiflich werden (sie niederbrennen) und auch die Helden angreifen, sollte dies notwendig werden. Letzteres werden Sie auf Grund der offensichtlichen Überlegenheit der Helden jedoch nicht schnell tun, aber als „Monsterfreunde“ beschimpfen lassen müssen sich die Helden schon. Es ist zwecklos den Dorfbewohnern eine Erklärung abgeben zu wollen. Die Angst vor den Harpyien ist größer als alle Vernunft.

Apropos ... was machen eigentlich die Harpyien ?

Meisterinformationen :

Ich werde in dieses Abenteuer weder Yvonya selbst noch eine Ihrer Harpyien auftauchen lassen. Das heißt aber nicht, dass das so sein muss. Ich überlasse es Ihnen, ob sie die Lage so interpretieren, dass die Falkenhexe und Ihr Gefolge Ihre Wunden lecken, oder ob sie andauernd einen Überfall von Seiten der Harpyien einbauen (wo es auf der Suche nach den Zutaten bestimmt zuhauf Gelegenheit gibt). Nach der Beschaffung der letzten Zutat bietet sich dann auch noch einmal ein Kampf mit Yvonya selbst an. Naja, sie wissen ja schon wie der ausgeht ... (Helden gewinnen, Yvonya jedoch, ist dank Flugfähigkeit wieder nicht zu fassen ...)

Die Beschaffung der Zutaten

Das reine, geweihte Wasser

Spezielle Informationen :

Es ist keine schwierige Aufgabe, an geweihtes Wasser heran zu kommen, da jeder Geweihte in dieser Hinsicht hilfsbereit ist. Vermutlich wird er verlangen, dass ihm ein Teil des reinen Wassers überlassen wird, also die Helden mehr besorgen als sie hinterher wieder mitbekommen, da die selbst aber nur kleine Mengen brauchen ist dies ja in keiner Weise also problematisch zu bezeichnen. Es gibt

einen Peraintempel mit Geweihten in Waldstein, einem kleinen Dorf ein paar Meilen südlich der neuen Mühle (jedoch auf einem (Fuß-)Weg nur über Findelkom zu erreichen. In Findelkom selbst wird zumindest ein Praios-Tempel mit Geweihtem (auf Befehl des Barons) unterhalten. Ansonsten gibt es nur einzelne Schreine wie z.B. in Hinterwald (Ifirn) und Spitzend (Peraine) sowie Rimlick (die Mine ist gleichzeitig Phexgeweihter Ort, jedoch auch hier kein Geweihter) Sollte (irgendein) Geweihter unter den Helden sein, so sei es ihm möglich

die Wasserweihe auch an einem passenden Schrein selbst auszuführen. Bleibt also die Frage nach dem reinen Wasser. Als „rein“ gilt Wasser dann, wenn es direkt an einer Quelle in göttergefälligen Gefäßen gesammelt wird. Auch gibt es Quellen, die nicht als rein gelten, weil sie in nicht ganz geheuerem Gebiet liegen. So zum Beispiel die Quelle der Rime, die zu nah am Hexenwald liegt. Der Dusterbach allerdings ist geeignet. Vermutlich werden die Helden auf diese Nebenbedingungen nicht kommen, grundsätzlich weiß so was aber ein Druide sowie alle Geweihten. Auch ein begabter Wird kann eine Hilfe sein – zumindest was den Verweis an die Geweihten angeht. (Was wäre Aventurien ohne seine Wirte ...)

Meisterinformationen :

Es wäre auch in Ordnung mit einer KL-Probe (oder Götter/Kulte) die Helden selbst drauf kommen zu lassen. Sollten die Helden die Bedingungen für das Wasser dermaßen falsch verstehen, dass sie heiliges Wasser suchen, so können Sie bei Nachfragen auf den Irrtum hingewiesen werden. Heiliges Wasser jedoch müsste aus einer Quelle kommen oder durch ein bestimmtes Ereignis „heilig“ geworden sein, was man aber nicht durch ein Ritual herbeiführen kann. Noch ein Wort zu dem „göttergefälligen Gefäß“: Es geht dabei auch nur darum, dass das Gefäß das Wasser nicht verunreinigt. Ein einfacher Wasserschlauch würde es also tun (wenn er nicht vorher vor andere Flüssigkeiten in Gebrauch gewesen wäre) oder wenigstens gut ausgespült wird. Ansonsten tut es ein Gefäß aus edlem oder natürlichen Material: (Tonbecher, Holzbecher, Silber- oder Goldpokal, nicht jedoch Bronze oder Eisen).

Sumustaub

Spezielle Informationen :

Sumustaub gehört zu den interessanteren Zutaten und ist eine besondere (auch ein wenig Geheime) Zutat der Druiden, die sie gerne bei Riten verwenden, auch wenn sie wenig eigene Zauberkräftige Wirkung hat. Sie verstärkt aber, so die Druiden, das (natürlich auf jeden Fall notwendige) wirken Sumus. Sollte ein Druide in der Heldentruppe sein, so kennt dieser das Rezept zur Herstellung (rote, schwarze und braune Erde mischen, mit dem Saft von 3 Wurzeln (beliebig, jedoch davon eine Alraune) mischen, zunächst über Feuer dann an der Luft trocken lassen (weswegen das ganze einen Tag dauert - ohne Regen, versteht sich) schließlich dann im Mörser zu feinem Staub zerteilen). Ansonsten kann man es bei dem Druiden „Nerobold“ für 2 Heller erwerben. Da der Besuch bei Nerobold ohnehin wichtig ist beschreibe ich diesen nun in einem eigenen Abschnitt.

Nerobold

Spezielle Informationen :

Egal ob es um Sumustaub oder um die Lichtquelle geht, mit Ausnahme von Manran Uran, der ja nicht mehr verfügbar ist, scheint es nur noch einen „Experten“ für magische Fragen und mysterien der näheren Umgebung zu geben: Der Druide Nerobold. Auf Ihn weisen früher oder

später alle Informationen. Während man in Findelkom, Rimlick und Spitzend nur von einem „Druiden im Süden“ weiß, so bekommt dieser in Waldstein und Hinterwald einen Namen. Im letztgenannten Dorf kann man auch die Richtung weisen: „2 Meilen in den Wald hinein, immer gen Mittag halten“. Mit dieser Beschreibung sollte die Höhle (!) des Druiden zu finden sein.

Allgemeine Informationen :

Der Trampelpfad, dem Ihr gefolgt seid, endet hier, jedoch ist weit und Breit von keiner Höhle etwas zu sehen. Einzig der Felsen vor euch versperrt euch die Sicht.

Spezielle Informationen :

Klettern die Helden auf den Felsen, so werden Sie nur bestätigt sehen, was sie schon befürchtet haben: Nichts, keine Hütte in der näheren Umgebung. Umgehen Sie den Felsen, werden Sie jedoch einen Spalt finden, der tatsächlich in eine Höhle führt.

Allgemeine Informationen :

Es ist ein Spalt in der Felswand durch den man sich zwar nicht zwingen muss, was aber noch lange nicht für jeden reichen adligen oder Händler gelten wird. Ist man einmal drin verfolgt einen der Lichtstreifen des Einganges noch etwa 10 Schritt in den Fels hinein, dann ist es Stockfinster.

Spezielle Informationen :

Man muss weitere 10 Schritt bei der beschriebenen Dunkelheit in den Fels hinein und bemerkt dann, dass der Stollen schräg abfällt. Wer eine Körperbeherrschungsprobe (Gewandtheitsprobe) verbockt, fällt hin und rutscht 5 Schritt weiter in die Tiefe. Dort allerdings empfängt einen wieder ein schwacher Lichtstrahl. Bei einer gelungenen Orientierungsprobe weiß man, dass man sich jetzt nicht mehr unter dem Felsen, sondern schon eher unter dem Waldboden befindet.

Meisterinformationen :

Es gibt eigentlich nichts zu sehen – auch mit Licht nicht. Wenn die Helden (schlauerweise) selbst für Licht sorgen, dann sind sie vielleicht früh gewarnt und können die Körperbeherrschungsprobe in eine Klettern-Probe umwandeln, aber das ändert nicht viel.

Allgemeine Informationen :

Ihr folgt dem nun schwachen Lichtschein und entdeckt schon bald, dass der Gang sich um ein paar Kurven schlängelt, dann aber in einem Kreisrunden Raum, na ja, eher einer Erdhöhle mit steinernem Dach endet. In diesem Dach ist ein Kreisrundes Loch, welches scheinbar einem Kamin ähnlich zur Oberfläche führt. Aus der feuchten Erde tritt genügend wasser aus um sich in der Mitte sammeln und eine dicke Pfütze zu ergeben. Mitten in dieser Pfütze steht ein weiterer, spitzer Stein, auf dieser Spitze sitzt ein Mann, der nur mit einem Lumpen um seine Hüfte bekleidet ist. Ansonsten wirkt dieser Mann so alt, dass Ihr annehmt, dass er vielleicht in seiner Jugend einmal alt war, jetzt aber mehr Ähnlichkeit mit einem Skelett hat, welches mit soviel Haut umlagert ist, dass es gerade noch Bart und Augen zu

halten vermag.

Spezielle Informationen :

Das ist Nerobold. Ein Druide, der das Leben eines Einsiedlers führt. Seine Habe scheint sich auf das zu beschränken, was er am Leib trägt und sich in kleinen Säckchen in den Ecken seines Dreckloches versteckt. Viel kann dies nicht sein, doch es scheint ihm zum Leben zu reichen – wenn man im sterben sitzen nicht eher sagen wollte.

Meisterinformationen :

Tatsächlich ernährt sich dieser Mann nur von dem Regenwasser, was sich um ihn herum sammelt und er kaut von Zeit zu Zeit an ein paar Wurzeln, die ihm „Sumu schenkt“ zu deutsch, die in seine Höhle hinein wachsen. Man kann sich eigentlich nicht vorstellen, wie das zum Leben reichen soll, wenn Sumu nicht gerade reinstes Theriak in diesen Wurzeln bereit hält.

Allgemeine Informationen :

Der Mann lächelt, ohne seine geschlossenen Augen vom Jenseits abzuwenden, doch hat er euch scheinbar erkannt, denn er beginnt zu sprechen: „Soso, jetzt ist der kleine Manran auch schon tot. Dabei weiß ich noch genau wie ihn meine Ur-Ur-Großnichte geboren hat. Schön dass sich dennoch jemand an mich erinnert. Was fehlt euch noch zur Erledigung eurer Aufgabe?“

Spezielle Informationen :

Die scheinbare Allwissenheit Nerobolds täuscht, er weiß nicht mehr über die Helden als dass sie auf einer Queste sind, weil ihn sonst niemand besucht, der nicht auf eben einer solchen Queste ist. Er kann daher Rat geben, was das Wasser angeht und hat auch Sumustaub („Laßt ihn nur noch ein bisschen trocknen“, da er in dem Erdloch eher zu

feucht ist.), den er den Helden für 2 Heller überlässt. Auf die Frage nach einer reinen Lichtquelle antwortet er:

Allgemeine Informationen :

„Rein soll es sein,
ist tönern und fein?
Lebendig und wahr,
feurig und klar,
meint Ihr das Licht von Simia?
Bewacht von Alterslosem war früher gar
groß einst, doch nunmehr klein.“

Meisterinformationen :

Reicht den Helden nicht? Nun, dann werden Sie es schwer haben, mehr aus dem Eremiten heraus zu bekommen, denn er entschwindet in Trance und ist durch nichts zu überreden noch mehr zu sagen. Er reagiert auf nichts. Nein, nichts. Ach so, falls den Helden 2 Heller billig vorkommen, Nerobolds Preisvorstellungen beziehen sich scheinbar noch auf die Zeit der Klugen Kaiser. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, die Pfütze zu Nerobolds Füßen als „rein“ zu betrachten, kann er von Nerobold mit einem süffisanten Lächeln zurück in die Realität gebracht werden: „Diese Dreckslorke ... hihhi“ Ich hoffe, dass den Helden klar wird, dass Nerobold selbst ein Rätsel darstellt, was sie nicht gelöst bekommen werden.

Allgemeine Informationen :

Es hat keinen Zweck Ihr gebt es auf. Etwas enttäuscht auf Grund des kargen Hinweises (der wohl den Lebensumständen des Eremiten entspricht), wißt ihr nicht so recht, was Ihr nun tun sollt. Ihr versucht euch wieder aus der Höhle zu befreien, geht den geschlängelten Gang entlang, kriecht die Schränge herauf und seid bald wieder am Tageslicht des Einganges. Da hört Ihr eine Stimme hinter euch, mehr das Echo der Stimme des Druiden die da ruft: „Sucht im Süden noch hinter der neuen Windmühle!“

Die Simiaterne

Im Süden, hinter der neuen Windmühle

Meisterinformationen :

Gehen wir also davon aus, dass sich spätestens jetzt, dank Nerobolds „Hilfe“ die Probleme Wasser und Sumustaub lösen lassen. Mir ist klar, dass es, wie oben erwähnt, Heldengruppen gibt, die noch mehr magischen Beistand benötigen, als nur diese Tipps. Für diesen Fall können die Helden, nachdem (!) sie alle benötigten Zutaten beisammen haben einen weiteren erfolgreichen (!) Besuch bei Nerobold machen, dieser wird dann versprechen, rechtzeitig da zu sein und danach wieder in Trance versinken. Im exakt richtigen Moment jedoch an der richtigen Stelle auftauchen

Spezielle Informationen :

Den Tipp mit der „neuen Windmühle“ ist besser als man zunächst glaubt. Denn tatsächlich gibt es in der ganzen Baronie nur 2 Mühlen, und nur eine davon ist mit Wind

betrieben. Diese ist zwar alles andere als neu und schon längst durch die Wassermühle abgelöst, doch die Angaben von neu und alt muss man wohl aus der perspektive Nerobolds sehen und das die eine ganz besondere ist, sollte auch den Helden nicht verborgen geblieben sein. Nun, von der – alten - Windmühle aus (welche die Helden bereits aus „Schwester der Harpyie“ kennen) ist es ein Marsch von vielleicht 5 Meilen, wieder mal nach Süden, bis die Helden auf eine Burgruine stoßen. Das auffälligste Merkmal ist, dass zwar noch Zinnen zu sehen sind, diese jedoch scheinbar in der sumpfigen Landschaft drum herum mit der Zeit versunken ist, so dass die Burg unheimlich niedrig, ja klein wirkt (das war es, was Nerobold mit seinem Reim meinte).

Meisterinformationen :

Diese Burg war der erste Stammsitz, derer von Hochfelsen (die Baronie hieß schon vorher so auf Grund des einsamen Hügels und großen Findlings, nahe Findelkom, jedoch ist

der Stammsitz erst in neuerer Zeit dort errichtet worden). Mit der Zeit wurde das Gebiet dort jedoch unterspült bis Ort und Burg langsam in einem Sumpf versunken. Zwar ist dieses Sumpfgebiet weder groß noch sonderlich gefährlich, dennoch hat es ein ganzes Dorf und fast eine ganze Burg verschlungen. Von dieser Burg sind nur noch zwei Türme übrig, der eine davon, mehr ein Schutthaufen im Modder, der andere noch halbwegs in Takt und kann als Eingang dienen zur Burg, die im inneren noch ein wenig erhalten ist. Dort drin ist das Versteck des „Lichtes Simias“.

Die Burg im Sumpf

Allgemeine Informationen :

Ihr seid dem Weg gefolgt von dem Ihr glaubt, dass es der ist den euch Nerobold gewiesen hat. „Neu“ war seine Windmühle zwar ganz und gar nicht, aber die einzige weit und breit. Nun seid Ihr nach Süden gegangen, ein paar Meilen, vielleicht auch schon eine mehr, als Ihr bemerkt, dass der Boden insgesamt feuchter wird, ja, direkt sumpfig. Ihr könnt kein Anzeichen dafür erkennen, dass ihr euch einem richtigen Moor nähert, aber „fester Baugrund ist was anderes“ denkt Ihr euch. Plötzlich ragt vor euch ein wenig Gemäuer aus dem hohen Gras. Tatsächlich sieht es aus wie die Turmspitze einer Burg, doch ist es dafür nicht ein wenig zu niedrig gebaut ?

Spezielle Informationen :

Die Helden haben also die Burg gefunden und kommen auch hoffentlich hinter die Bedeutung des Reimes. Nun geht es darum einen Eingang zu finden. Da die Helden sonst nichts finden werden ist es eine Frage einer kleinen Kletterpartie (2 Schritt die Zinnen des Turmes rauf) um auf dessen Plattform zu kommen. Abgesehen vom perfekten Nachlager findet sich hier eine vermoderte Falltür die eine Wendeltreppe in die Tiefe frei gibt.

Das innere der Burg

Meisterinformationen :

Damit wäre hier draus wieder mal ein halbes Höhlenabenteuer geworden. Da ich nicht vorhabe aus einer Geschichte über Harpyien nun eine über Untote zu machen, halte ich den folgenden Dungeon in Grenzen.

Allgemeine Informationen :

Ihr steigt die Wendeltreppe hinab. Sie ist sehr rutschig, weil die Feuchtigkeit Moos und Grünspan aller Art hat wachsen lassen. Schlamm ist die Schießschachte hereingedrungen und hat die Treppe zum Teil kaum begehbar bedeckt. In euch regen sich Zweifel ob ihr denn überhaupt irgendwo ankommt.

Spezielle Informationen :

Die Helden kommen auf Ihrem Weg nach unten an (nur) 2 Türen vorbei. Beide sind mit Moos bewachsene, schwere Holztüren mit rostigen Klinken und Schlössern. Dann, nach weiteren 30 glitschigen Treppenstufen hat man eine Modderschicht erreicht, die sich auch für Schwimmer nicht mehr durchdringen lässt. Die obere der beiden Türen lässt sich nur schwer öffnen (einfaches Schloßer Knacken oder mit einem Beil einschlagen, eintreten geht nicht, weil zuviel Widerstand) da dahinter alles voll Erde und Schlamm ist. Wenn Die Helden das entdecken werden Sie eher Mühe haben mit den Resten der Türe den Schlamm wieder zurück zu halten – durch geht's da nimmer. Die zweite Türe jedoch gibt nach ähnlicher Mühe einen Durchgang frei.

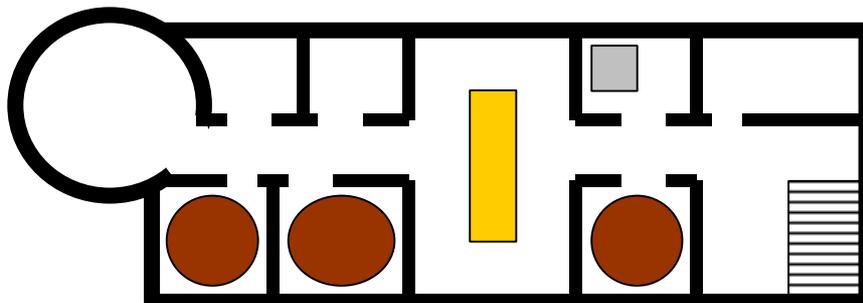
Das Erdgeschoss

Allgemeine Informationen :

Es scheint Ihr seid in einem größeren Gang angekommen, der weit in das innere der Burg hineinreicht. Im Schein eurer Lampen könnt Ihr ein Ende des Ganges nicht erkennen, jedoch scheinen ab und zu Türen von Ihm abzuweichen.

Meisterinformationen :

Der Bergfried, den die Helden hinabgestiegen sind hatte eine direkte Verbindung zum Hauptpalais (da die Burg relativ klein war, gab es ohnehin nur das eine befestigte Gebäude mit angrenzendem Bergfried). Das in seiner Balkenkonstruktion primär hölzerne Dach ist mit der Zeit unter dem Gewicht des Schlamms zusammengebrochen weswegen die erste Etage weitgehend im Schlamm verborgen ist; das war auch der Grund, weswegen die obere Tür nicht vernünftig zu öffnen war. Das „Erdgeschoss“ jedoch ist weitgehend erhalten.



Das Erdgeschoss der Burg

Spezielle Informationen :

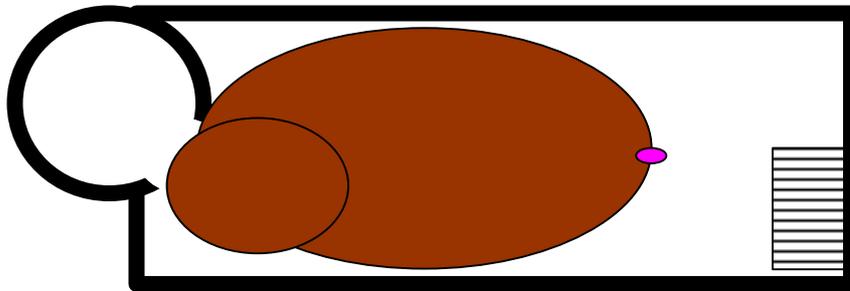
Der Gang endet in einer größeren Halle, wo als einziges Mobiliar (der Rest der Burg ist ja vernünftig leerräumt worden, da man die Burg aufgegeben hat, als man sie noch halbwegs normal verlassen konnte) ein noch übergroßer (und daher nicht transportabler) Tisch steht (gelb). Das Holz ist jedoch auch schön am modern und schimmelig bis dort hinaus. Darüber hinaus geht der Gang noch etwas weiter. An beiden Seiten hat jedes Gangstück 2 Zimmer, also sind insgesamt 8 Räume vorhanden. Einer davon, ist nicht durch eine Tür abgetrennt, sondern beherbergt nur eine Treppe, die sowohl nach oben (aus Holz) als auch nach unten (gemauert) führt. Während die Räume zur rechten Seite allesamt mit Schlamm vollgelaufen sind (braune Flecken), sind die auf der Linken Seite allesamt leer. Nur im vorletzten Raum auf der

Linken Seite ist noch ein Ofen zu erkennen (grau) also die Reste der Küche.

Das Obergeschoss

Allgemeine Informationen :

Ihr seid die Treppe herauf geklettert, das glitschige, modrige Holz hat nur widerwillig euren Tritt gehalten, das Holz fühlt sich so weich und morsch an, dass Ihr nur sehr vorsichtig herauf geht. Oben angekommen seht Ihr zu eurer Enttäuschung, dass es hier kaum etwas gibt, was der Rede wert wäre, denn sehr viel Holkonstruktion ist unter den Schlammmassen bereits zusammengebrochen, die leichten Trennwände aus Holz existieren nur noch in Form von feuchten Trümmern, ohnehin ist mehr als die Hälfte der gesamten Etage im Schlamm erstickt. Doch da seht Ihr etwas, was unter der Erde hervorragt.



Das Obergeschoss der Burg

Spezielle Informationen :

Es ist die Hand, bzw. der Arm eines Menschen (rosa). Hier scheint jemand erschlagen worden zu sein von den Schlammmassen, der vermutlich auf Schatzsuche war als just in dem Moment, das Dach zusammenbrach. Na wenn das kein Phexverachtendes Pech ist, doch da hilft kein Zetern mit Göttern (mehr). Wenn die Helden jedoch versuchen, sich diese Leiche näher anzuschauen, dann entsteht (Un-)Leben in Ihr und ein Zombie entsteigt dem Schlamm. Während Sie mit den schlammigen und knochigen Händen auf euch einschlägt, ruft diese fortwährend um Hilfe „Ich erstickte ! Holt mich hier raus ! Zu Hilfe !“.

Meisterinformationen :

Die Vermutung stimmt, tatsächlich war dies ein Streuner, der einst zufällig die Ruine entdeckte und sich nicht vorstellen konnte, dass es in einer (sorgfältig und geplant) verlassenen Burg keine Schätze geben soll. Natürlich war das Dach zu diesem Zeitpunkt längst hochgradig Einsturzgefährdet, jedoch war sein lautes Fluchen über die nicht vorhandenen Schätze letztendlich Schuld daran, dass das Dach genau über ihm einbrach. Seine Leiche ist wohl mehr gruselig denn gefährlich, denn der eine Zombie ist bestimmt schnell in Stücke geschlagen. Sollten die Helden die faulenden Stücke des zerschlagenen Zombies nach Wert

untersuchen wollen, dann finden Sie einen erstaunlich gut erhaltenen Dolch (kein Wunder, er ist aus Silber), 1 Dukaten, 9 Silberstücke und 5 Heller, 7 Kreuzer und eine Krankheit Ihrer Wahl ...

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden diese Etage wieder verlassen (nein, es gibt sonst wirklich nichts), dann würfeln Sie für jeden Helden auf der Treppe. Beim ersten Helden bei einer 1-3 auf W20, beim zweiten bei 1-6 auf W20 und so weiter, bricht eine Stufe und der Held stürzt eine halbe Etage nach unten (W6 Schaden). Sollte mehr als 3 Stürze passiert sein, können die folgenden Helden nur noch klettern oder direkt springen. Sollte das Betreten der Treppe aus Flucht vor dem Zombie geschehen, dann sind es schon 1-5 auf W20, 1-10 auf W20 usw.

Der Keller

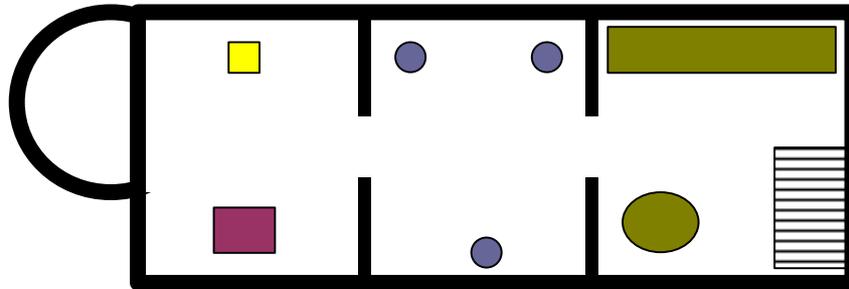
Allgemeine Informationen :

Mutig geht Ihr noch eine Etage tiefer in die dunkle verlassene Burg hinein, wohl wissend, dass Ihr fast vollständig von Erdrich umschlossen sein und dass euch ein grauenhafter Tod erwartet, sollte der Sumpf sich entschließen noch mehr von der ehemaligen Residenz hoher Herren in Besitz zu nehmen.

Spezielle Informationen :

Die untere Etage gibt zunächst das gleiche Bild wie die obere Burg auch, verlassen, leergeräumt und vermodert. Hier unten schien ein Vorratsraum gewesen zu sein. Verrottete Regale und ein ebenso vernichtetes großes Fass (beige-braun) sind noch zu sehen. Der ansonsten

unbeschädigte Raum ist quadratisch, in der gegenüberliegenden Wand (also unter dem Gang in der Etage darüber) ist eine schwere, hölzerne, jedoch eisenbeschlagene Tür eingelassen. Diese Türe ist nur unter Schwierigkeiten zu öffnen. (Mehrere Anläufe mit Gewalt, Schlösser-Knacken+2 oder FORAMEN).



Der Keller der Burg

Allgemeine Informationen :

Ihr habt die Tür überwunden und betretet vorsichtig den scheinbar mittleren Teil des Kellergeschosses. Es ist ein ebenso großer Raum wie die Halle mit dem Tisch über euch. Doch dieser hier wahr wohl nicht für festliche Zwecke geschaffen, sondern in erster Linie um gefangene an die Wand zu Ketten und auch bei verlassen der Burg einfach zurück zu lassen! Tatsächlich sehr Ihr 3 bis auf das Skelett verrottete Menschen, deren Knochenhände immer noch in Ketten an der Wand festgemacht sind.

Spezielle Informationen :

Grundregel Nr. 2276 beim Rollenspiel: Wenn in einem finsternen Verließ nach vielen Jahren erstmals wieder Menschen auf die sterblichen Überreste von Menschen treffen handelt sich dabei um rachsüchtige Untote, die ungeachtet jedes Gerechtigkeitsempfindens auf grausamen Mord und Totschlag aus sind. Um es klar auszudrücken: Die Skelette (blau) erheben sich und reißen die Ketten mit ungeahnter Kraft aus den Wänden und schwingen diese fachmännisch um die Helden damit zu erschlagen.

Meisterinformationen :

Der Vorteil der Skelette ist, dass Ihre Ketten die doppelte Reichweite von normalen Schwertkämpfern haben (vgl. Kampf mit Piken/Hellebarden oder Peitschen). Der damalige Baron, der den Wegzug aus der versinkenden Burg befohlen hat, hatte nicht genug Mittel um seine neue (nicht befestigte) Residenz innerhalb Findelkoms zu einer Burg auszubauen (wie gesagt, die Burg Hochfels ist vergleichsweise ein Neubau) und hatte daher auch nicht ausreichend Kerker zur Verfügung. Die damals eingekerkerten wurden daher einfach aus den Büchern gestrichen und in der Burg verlassen. Sie verhungerten lange bevor die Burg endgültig versunken ist ...

Nedraion

Allgemeine Informationen :

Ihr habt die Skelette überwunden und steht nun vor einer weiteren, weniger starken Tür als der ersten. Tatsächlich ist diese Tür sogar recht leicht gebaut und lässt sich problemlos öffnen. Nach den letzten Ereignissen wisst ihr nicht so recht ob euch im letzten Moment die Courage verlässt, doch endlich tretet Ihr ein in das letzte Drittel der unteren Etage ...

Spezielle Informationen :

Die Heldenbetreten einen ebenso großen Raum wie die beiden davor. Vor Ihnen ist nichts weiter als feuchte, grüne, moosbewachsene Wand. Rechts steht auf einem Sockel ein kleines Tongefäß (gelb), links ist im dunkeln verborgen ein größeres Objekt (lila) sichtbar. Treten die Helden näher oder versuchen sie, das Tongefäß zu holen ertönt eine Stimme, die mehr einem Echo gleich scheint.

Allgemeine Informationen :

„Halt, Suchende. Ich bin Nedraion, Wächter der Simiaterne. Was ist euer Begeh?“ Ihr seht auf einem steinernen Thron einen Elfen sitzen. Bleich, sowohl im Gesicht als auch im Haar, schaut er durchdringend mit türkisen Augen auf euch. Seine Hände liegen auf einem eleganten Schwert, welches über seinen Schoß gelegt ist.

Spezielle Informationen :

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten wie die Helden reagieren. Die eine ist die dumme: Kampf, obwohl sie nicht angegriffen worden sind. Dennoch ist der eine Elf besiegtbar so dass die Helden die Simiaterne bekommen können. Die intelligente ist, seine Frage zu beantworten, denn dadurch erfahren die Helden mehr. Wenn Sie wahrheitsgemäß antworten (der Elf erkennt jede Lüge!) dann wird er zustimmen, dass sie die Simiaterne mitnehmen.

Allgemeine Informationen :

Euer Begehren, das Licht der Simiaterne leuchten zu lassen ist aufrichtig und dient dem guten Zwecke des Erneuerers. So nehmt diese denn und lasset Sie ein letztes mal leuchten, wie es vorherbestimmt ist: „Und siehe, das reine Licht wird ein letztes mal leuchten um Unrecht zu tilgen, was begangen wurde. Und es wird ein Zeichen sein, dass die Tage des Übels gezählt sind. Meine Aufgabe ist beendet.“ Er steht auf, geht auf den ersten Helden zu, reicht diesem sein Schwert und geht. In dem Moment wo er die Tür raus ist, ist er auch verschwunden.

Meisterinformationen :

Nedraion ist ein Firnelf, der seine Schwester vor mehr als 500 Jahren von dem Fluch befreit hat, eine Feylamia (Elfvampirin) zu sein. Der Preis war, dass er von nun an Wächter über die Simiaterne sein musste, die er damals zur Rettung benutzt hat. Seit dem ist sie noch zweimal benutzt worden und jedes mal hat Nedraion ein neues Versteck suchen müssen. Das letzte benutzt er nun schon seit über 100 Jahren – die Helden haben ihn erlöst. Der Thron auf dem er saß ist der des Barons, der von dort aus Hinrichtungen befohlen und beobachtet hat, was er sehr häufig getan hat. Der Sockel wo die Simiaterne drauf steht ist der ehemalige Richtblock. Wenn Sie nicht wollen, dass Ihre Helden in Besitz des Schwertes kommen (normale Kampfwerte, jedoch nicht zerbrechlich und schön verzierter

Horngriff, was das Schwert prinzipiell recht wertvoll macht) dann lassen Sie es einfach weg. Wenn Sie die Simiaterne auf friedlichem Weg erworben haben, dann gibt es dafür jetzt 100 AP, andernfalls nichts (der Bonus am Ende des Abenteuers fällt entsprechend gering aus um die blutige Lösung zu „würdigen“).

Allgemeine Informationen :

Eigentlich sieht sie ja sehr schlicht und einfach aus. Doch die Simiaterne ist bei näherer Betrachtung kunstvoll aus Ton gearbeitet, mit zahlreichen Verzierungen und eingearbeiteten Silberstreifen. Grundsätzlich scheint es sich dabei aber um eine „normal“ funktionierende Öllampe zu handeln.

Spezielle Informationen :

Der Aufstieg aus der Burg klappt ohne weitere Probleme. Jetzt können die Helden entweder zu Nerobold oder zu Manrans Hütte zurück, je nachdem ob sie Hilfe brauchen oder das Ritual alleine durchführen können. Da sie zeitlich keiner drängt ist wohl auch mal eine Nachtruhe zu empfehlen, denn spätestens jetzt ist es Nacht, wenn nicht schon wieder morgen ...

Das Ritual der Rückverwandlung

Meisterinformationen :

Wie bereits erwähnt plane ich in diesem Abenteuer keine größeren Schwierigkeiten mit Yvonya und den Harpyien selbst. Optional wäre dies aber die geeignete Stelle, die Falkenhexe auftreten zu lassen und mit den Worten „Komm zu mir meine Freundin, komm nach Hause“, eure Freundin aufzufordern wieder mit Ihr zu kommen. Sie wird dann mit Erstaunen feststellen, dass es euch gelungen ist, den Bann zu brechen. Und sich dann voller Wut auf euch stürzen. Wenigstens einer der Helden sollte dann einen schweren magischen Treffer abkriegen, bevor die begleitenden Harpyien besiegt werden und auch Yvonya sich darauf hin zur Flucht wendet. Lassen Sie die Falkenhexe dann noch einmal in Harpyiengestalt einen schweren Zauber auf die Harpyie auf die Seite der Helden los um sie an der Verfolgung (zu der Sie ja fähig wäre) zu hindern. Dramatisch wäre es, wenn diese Attacke bereits Teil eines Luftkampfes ist. (Nochmals Absprache mit Spielerin ?)

Das Ritual

Allgemeine Informationen :

Endlich habt Ihr alle Zutaten zusammen und seid bereit das Ritual durchzuführen. Alle seid Ihr aufgeregt, doch am meisten von euch schlägt der Harpyie das Herz bis unter den Gaumen. Zunächst räumt Ihr genügend Boden frei, malt dann bereits unter dem Summen des Mantras die Pentagramme auf den Boden, platziert die Kerzen und zündet diese an. Dann wird das Vogelmädchen in die Mitte

gesetzt, Feder und Haare in die jeweiligen Pentagramme gelegt. Ihr bespritzt die Harpyie mit dem Wasser und bestäubt sie mit Sumustaub. Dann schließlich entzündet Ihr die Simiaterne und spricht den Zauber: REVERSALIS LLIW SE HCI IEW HCID EMROF, LIDIRBYH ILIBATUM. Das Licht der Simiaterne wird gleißend Hell, ihr müsst eure Augen bedecken, bevor Ihr geblendet werdet. Doch dann ist alles vorbei. Die Simiaterne ist verschwunden. Ebenso die Harpyie. Dafür liegt nun in dem einen Pentagramm ein Falke – tot. In dem anderen Pentagramm eure Freundin – als Mensch. Ihr untersucht sofort ob sie noch lebt und tatsächlich atmet sie ruhig und regelmäßig. Ihr legt sie wie schon einmal in das einzige Bett des Hauses und gönnt Ihr den Schlaf, der auch euch nun vor lauter Erschöpfung überkommt.

Meisterinformationen :

Regeltechnisch sei gesagt, dass es ja ungemein schade wäre wenn eine solche Zauberprobe daneben geht. Ich gehe also davon aus, dass Sie mit der Begründung der vielen Paraphernalia eine sehr vereinfachte Probe zugestehen können. Insbesondere Sumustaub soll ja ein wahres Wundermittel für solche Experimente sein ;-)

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen :

Ich hoffe doch, dass die Heldin und Ihre Spielerin nun überglücklich sind, wieder menschlich zu sein. Für das

Abenteuer gibt es 100 AP (sollten die Helden eine glücklichere Lösung gefunden haben als das einfache draufhauen um an die Laterne zu kommen, haben sie ja bereits einen Bonus erhalten). Zudem die üblichen bis zu 50 Punkte für zusätzliche Kämpfe, gute Einfälle und Rollenspiel. Der zweite Teil der Bearbeitung von Manrans Erbe, wird unter dem Titel „Der große Baum“ erscheinen.

Gegner in diesem Abenteuer

Zombie

MU : 30 AT : 7 PA : 0
 LE : 20 MK : 8 1W6+2
 AU : 500 MR : 10 RS : 0

Skelett

MU : 30 AT : 7 PA : 7
 LE : 15 MK : 15 1W6+4
 AU : 500 MR : 12 RS : 4

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

Nedraion

MU : 12 AT : 12 PA : 12
 LE : 27 MK : 20 1W6+4
 AU : 34 MR : 10 RS : 2
kämpft sehr Geschickt mit Schwert und bedient sich verschiedener Zauber, insbesondere ARMATRUTZ und FULMINICTUS, sowie BLITZ DICH FIND

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

© 2002 von Oliver Eickenberg

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

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

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

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

Manrans' Testament

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

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

Wie ihr selbst erfahren habt, geschieht mit einer gefangenen jungen Frau das gleiche wie mit den Falken: Aneinandergebunden müssen sie das Ritual der Verschmelzung von Geist und Fleisch über sich ergehen lassen und sind danach ein Wesen. Yvonya wäre leicht zu besiegen, wäre dies alles, was sie mit ihren Opfern geschehen lässt. Nein, sie stellt die neu geborene Harpyie unter ihren Bann, ein sich 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 Typus Hexe Geboren 4. Namenlose 5 nach Hal zugewendete Gottheit keine Haarfarbe Goldblond Augenfarbe Hellblau Größe 1,70 Schritt Gewicht 60 Steine	Intuition : 15 Betören : 10 Pflanzenkunde : 12 Magiekunde : 10 Radau : 12 Hexenblick : 14 harmlose Gestalt : 12 Mutabili Hybridil : 10

© 1999 von Oliver Eickenberg