

Blut und schwarze Federn

von: Tjolle

Spielsystem: DSA 5

Spielwelt: Aventurien – nördliche Windhagberge, irgendwo zwischen Kyndoch und Kaltstetten

Du brauchst: DSA 5 Grundregelwerk, oder wenigstens die „Schnellstarterregeln“ (letztere unter: www.ulisses.de)

Hilfreich, aber nicht notwendig: Regionalband „Die Siebenwindküste – Albernia & der Windhag“

Dieses Abenteuer ist geeignet für alle Helden, die der möglichen Täterschaft einer Harpyie auf den Grund gehen wollen. Abergläubische Dörfler und die unwirsche Natur des Windhag machen diese Aufgabe durchaus nicht einfach.

Das Abenteuer wurde als Beitrag zum 7. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge („Abenteuer im Einhornwald“) eingereicht und darf unter o. g. Pseudonym des Autors auf der Seite der Drachenzwinge veröffentlicht werden.

Auf nach Jannisheim

In Jannisheim am Rande der nord-westlichen Windhagberge ist das Leben der Dorfbewohner sicherlich kein Zuckerschlecken. Sie müssen nicht nur täglich dem kargen Boden und den dichten Wäldern ihr tägliches Brot abringen, zudem wird die Gegend immer wieder von sogenannten Vogelfrauen heimgesucht, die in anderen Teilen Aventuriens auch Harpyen genannt werden. Das sind gefährliche Biester – halb Raubvogel, halb Menschenfrau – und schlichtweg wahnsinnig. Sie entführen Männer, um mit ihnen Nachkommen zu zeugen und danach zu fressen. Andernorts gelten sie gar nur als Hirngespinnst oder **Fabelwesen**.

Was treibt also einen von Hesinde halbwegs gesegneten Menschen in eine solche unwirtliche Gegend? Nun, Helden (Archetypen im DSA 5 Grundregelwerk bzw. im Schnellstarter unter [www.ulisses](http://www.ulisses.de)) sind bekanntlich gerne bereit, ihr Leben aufs Spiel zu setzen, wenn sie nur genug Gold und Ehre erwarten. Sie könnten also von einer mit allen Wassern gewaschenen Prospektorin angeheuert worden sein, die in den Windhagbergen nach Bodenschätzen im Auftrag reicher Investoren sucht. Ein tapsiger Harpyienforscher aus Havena oder Grangor wäre ebenfalls ein geeigneter Auftraggeber. Schatzkarten von sagenhaften Reichtümern in längst verlassenem Zwergenbingen und Schmugglerhöhlen (wahr oder unwahr) sind für die phexgesegneten Abenteurer sicherlich einer Untersuchung wert. Und der gute alte Handelszug über die Windhagberge sucht immer wackere Beschützer. Du siehst also, werter Spielleiterin, es fehlt nicht an Motivationsgründen.

Die Reise nach Jannisheim selbst kannst du mit Überfällen von Räubern und nächtens umherstreifenden Wölfen spicken (Werte siehe DAS 5 Grundregelwerk, ansonsten: Wildschweine und Orks im Miniszenario der Schnellstarterregeln). Je näher die Helden den Windhagbergen kommen, werden Erzählungen von spitzen, langgezogenen Raubvogelrufen und Silhouetten flügel-schlagender Wesen sicherlich für die nötige Anspannung sorgen. Das ist überhaupt das wichtigste in diesem Abenteuer: die Schilderung der Gegend und ihrer Bewohner. Hier bekommt man von beiden nichts geschenkt. Mit Mensch und Natur zurecht zu kommen erfordert in dieser Ecke Aventuriens nun mal Zeit und Erfahrung.

Tod der Bestie!

So werden die Bewohner Jannisheims, denen die Helden eines Tages auf ihrer Reise begegnen, nur unwillig erzählen, warum sie diese junge verstörte Frau abseits des Dorfes auf einem Scheiterhaufen rösten wollen. Gelingt es der Gruppe, mit Geschenken (Wert mindestens 5 Dukaten), Schmeicheleien oder offener Drohung (entsprechende Talentproben) Zugang zu den Bewohnern zu gewinnen, erklärt die herbe mitvierzigjährige Dorfschulzin Magra Thein, dass dieses Mädchen Schuld an dem Tod des jungen Mannes Rupert Volling sei. Die Mutter dieses Mannes hat gesehen, wie Rupert gestern Nacht aus dem Haus in Richtung Wald schlich, ehe kurz darauf sein Todesschrei das ganze Dorf weckte. Als die Menschen schließlich genug Mut gesammelt hatten, um nachzusehen, fanden sie im Schein ihrer Fackel die junge Erla Kinbach. Ihre Kleidung war blutverschmiert und einige schwarze Federn klebten an ihr. Schließlich fanden die ängstlichen Dorfbewohner eine große blutgetränkte Stelle am Waldrand mit noch mehr schwarzen Federn. Damit war klar: Entgegen ihrer Unschuldsbeteuerungen und ihrer gezeigten Ahnungslosigkeit musste Erla eine Vogelfrau sein, die sich nachts verwandelt hat, den armen Rupert zu schlachten und mit Haut und Haar zu verschlingen. Um sich zu schützen und Erla von ihrer Schuld zu reinigen, muss die junge Frau verbrannt werden.

Was wirklich geschah (Spoileralarm!):

Rupert und Erla hatten ein heimliches uneheliches Verhältnis. Sie trafen sich schon seit geraumer Zeit nachts an geheimen Orten, um sich Rahjas Freuden hinzugeben. Jetzt ist es aber so, das Marek, der Sohn des Schmiedes und ebenfalls Bewohner Jannisheims, sich ebenfalls in die hübsche Erla verguckt hat. Da sie in jedes Mal abblitzen ließ und er schließlich von ihrer Liebelei mit Rupert erfuhr, verfinsterte sich sein Herz und er schmiedete einen dämonischen Plan, der beide bestrafen sollte. Er tötete Rupert in besagter Nacht und verstreute an der Unglücksstelle überall Federn eines zuvor von ihm geschlachteten Hahns der Witwe Gerlinda. Dann wartete er, bis das arme Mädchen zum Treffpunkt kam. Als diese in der Dunkelheit ihren Geliebten am Baum lehnend vorfand, dieser aber nicht auf ihre Zurufe reagierte, fasste sie seine Schulter. Sie spürte sein noch warmes, klebriges But und wusste sofort, dass etwas Schreckliches passiert war. Als sie sich in ihrer Panik umwenden und davonlaufen wollte, stieß sie jemand derb von hinten, so dass sie auf den toten Rupert viel, und nun erst recht mit dem Blut und den Federn in Kontakt kam. Sie zappelte, schlug und trat nach allen Richtungen (nur um noch blutbesudelter zu werden), kam schließlich auf ihre Beine, und lief zum Dorf. Auf halben Weg traf sie auf das Suchkommando der Dörfler. Stammelnd vor Schock erzählte sie, wo Rupert lag. Die Dörfler, die zu dem besagten Ort hineilten, fanden allerdings nicht Ruperts Leiche, sondern nur die blutige und mit schwarzen Federn übersäte Stelle, wo der Tote lag. Jetzt begannen die einfältigen Dorfbewohner Erlas Geschichte anzuzweifeln. Die Zweifel wandelten sich schnell in Wut und Angst, und ehe sich Erla versah, wurde sie gefesselt und als Vogelfrau des Mordes an Rupert beschuldigt. Schon bald war der Scheiterhaufen errichtet und die Helden treffen gerade dann ein, als die Dorfschulzin Magra die Fackel in das aufgestapelte Reisig werfen wollte.

Handlungsmöglichkeiten

Im Wesentlichen geht es darum, ob die Helden Erla glauben wollen oder nicht. Ein Praiosgläubiger wäre einer Fortsetzung der Verbrennung sicherlich nicht abgeneigt, während Hexen sich aufgrund ihrer eigenen Lebenserfahrung schnell auf die Seite der missverstandenen jungen Frau schlagen werden.

Wird die Verbrennung fortgesetzt, können die Helden im Anschluss immer noch die Harpyienbrut in den Bergen jagen. Ein Nest befindet sich nach Auskunft der Dörfler ca. einen halben Tag Fußweg vom Dorf entfernt in einer Höhle im Gebirge. Die Reise in das Gebirge ist allerdings zu jeder Jahreszeit gefährlich (Steinschlag, Orks, Kletterpartien wegen eingestürztem Bergpfad, im Winter eisige Pisten und Lawinen, etc.). Schließlich stoßen die Helden auf das Nest der Harpyien, die von Rakak angeführt werden. Rakak könnte sich zunächst einen Spaß machen, mit wirren Rätseln (z. B. auf <https://helden.de/artikel/rollenspiel-raetsel/item/296-20-r%C3%A4tseln>) die Gruppe zu beschäftigen, ehe sie und ihre Brut angreifen (5 der Chimären sollten genügen; Werte: http://www.ulisses-regelwiki.de/index.php/Best_Harpyie.html) Nach dem Kampf können die Helden ein paar Ausrüstungsgegenstände unglückseliger Opfer ausmachen (ein paar Münzen, ein Heiltrank, ein gut erhaltenes Schwert, Silberbesteck, noch eine Schatzkarte, ...). Solltest du weiter unten die Option gewählt haben, dass der Mörder Marek von den Harpyien entführt wurde, wird er nackt und blutverschmiert ganz hinten in der Höhle kauern. Sein kurzer Aufenthalt bei den Vogelfrauen hat genügt, ihn zu einem Fall für die Noioniten zu machen. Die Dörfler in Jannisheim werden den Helden auch eine Belohnung geben wollen. Bedenke aber, dass Geld in dieser Gegend eher ungewöhnlich ist. Stattdessen bekommen sie ein Schwein oder ein paar Hühner.

Nun aber für den Fall, dass sie Erla glauben: Dann können sie erkennen, dass es an der Unglücksstelle eine Blut- und Schleifspur gibt, die schließlich zur Stelle führt, an der Rupert notdürftig verscharrt wurde. Aasfresser und allerlei Ungeziefer könnten sich bereits über seine Leiche hermachen. Außerdem werden sie zurück im Dorf irgendwann auf die Witwe Gerlinda treffen. Sie berichtet den Helden, dass ihr schwarzer Hahn abhandengekommen ist. Sie erinnert sich, dass ca. eine Stunde vor dem ganzen Trubel um Ruperts Verschwinden eine große Unruhe im Hühnerstall zu hören war. Sie sah nach, stellte aber fest, dass der Hühnerstall (von Marek wieder) fest verschlossen war. Ein flüchtiger Blick in den Stall ließ sie glauben, dass alles in Ordnung war. Das Fehlen des Schwarzen Hahns bemerkte sie in der Dunkelheit nicht. Es wundert sie nur, dass ihr Hofhund Bärgrim nicht angeschlagen hat. Das täte er immer, wenn sich Tiere oder gar Fremde den Hof näherten. Nun sollten die Helden definitiv wissen, dass der Mörder aus dem Dorf stammt, und so dem Hund bekannt war, weshalb er nicht angeschlagen hat. Sollten die Helden Gerlinda in ihrem Haus besuchen wollen, wird der große schwarze Hund tatsächlich ständig bellen und knurren.

Eventuell lässt diese Entwicklung die Charaktere nun doch glauben, dass Erla Schuld ist. Dann kann die Verbrennung nachgeholt und, wie weiter oben erwähnt, mit der Harpyienjagd fortgefahren werden.

Eine Suche nach Spuren wird bei entsprechenden Talentwürfen zu Tage bringen, dass kaum sichtbare, aber deutlich größere Fußspuren als die der Witwe, am Hühnerstall sind. Die einzige verfolgbare Fährte führt in Richtung der Unglücksstelle. Dort entdecken die Helden bei genauerem Nachsehen das hinter einem Busch befindliche Versteck des Mörders (niedergedrücktes Gras, abgeknickte Zweige). Dort hatte er seinem Opfer und Erla aufgelauert. Das Versteck könnten die Charaktere auch schon bei der ersten Untersuchung des Tatorts gefunden haben und der Spur zurück direkt zum Hühnerstall gefolgt sein – deine Entscheidung als Spielleiterin.

Schließlich stoßen die Charaktere bei ihren weiteren Recherchen auf Elina, ein kleines Mädchen, das am Dorfplatz mit ihrer Puppe spielt. Der ältere (und größere) Junge Burkhart, will sie ärgern und nimmt ihre Puppe weg, um ihr den Kopf abzureißen. Die zufällig dazu stoßenden Helden könnten einschreiten und dem Kind ihr Spielzeug zurückzugeben. Aus Dankbarkeit will sie den netten Fremden helfen. Sie erzählt der Gruppe, dass sie vor etwa einer Woche, als sie nicht schlafen konnte und nachts am Fenster stand, Rupert und Erla in den Wald hat schleichen sehen. Wenige Momente später sah sie auch Marek, der Sohn des Schmiedes, wie er hinter einer Hausecke hervortrat und den beiden hinterherblickte. Dann hat er mit voller Wucht gegen die Hauswand geschlagen. Schließlich ist er seinen Arm haltend weggegangen.

Wenn die Helden nun Marek aufsuchen, sehen sie ihn in einiger Entfernung mit verbundenem Arm an der Esse stehen. Er betätigt einarmig den Blasebalg, während seine Vater das glühende Eisen schmiedet. Als Marke die Gruppe auf ihn zugehen sieht, ahnt er, dass er aufgefliegen ist. Er ergreift unter erstaunten Rufen seines nichtsahnenden Vaters das Weite.

Je nach verfügbarer Zeit können sich ein Wortgefecht mit dem Vater und/oder eine Verfolgungsjagd mit Marek entwickeln. Diese endet, indem die Helden ihn stellen, woraufhin er sich nur kurz wehrt. Nach guten Erfolgen in Schmeicheln oder Drohen gibt er zu, dass er Ruperts Mörder ist.

Alternativ wird er außerhalb des Dorfes von einer plötzlich herabstürzenden Harpyie ergriffen, die ihn unter lautem, irrem Lachen in die Lüfte zerrt. Sollten den Helden die Rettung des Mannes misslingen, wird er in das weiter oben erwähnte Nest in den Windhagbergen verbracht. Starten die

Charaktere nicht gleich eine Rettungsmission für ihn, wird er als Fortpflanzungsobjekt und schließlich Fleischvorrat für Rakaks Brut enden. Die möglichen Handlungen und Ereignisse im Gebirge und im Nest kannst du oben nachlesen.

Wird Marek nicht getötet, sondern der Dorfbevölkerung übergeben, braucht es einiges an Überzeugungsarbeit der Helden (Talentproben!), damit die Dörfler und vor allem Markes Vater den Fremden glauben. Tun sie das schließlich, gibt es besagtes Schwein (oder die Hühner, Wert jeweils 1 Dukaten) von Ruperts Eltern, ein Fässchen Apfelmost (Wert: 1 Dukat) von der Dorfschulzin Magra und lecker Kuchen von der Witwe Gerlinda. Erlas Eltern sind so erleichtert über die Rettung ihrer Tochter, dass sie ihre gesamte Aussteuer für die irgendwann geplante Hochzeit den Helden überlassen (Silberbesteck im Wert von 1 Dukaten, Ehering im Wert von 1 Dukaten, fein gewobene Stoffe im Wert von einem weiteren Dukaten). Markes Vater dagegen ist von nun an ein gebrochener Mann, der seinen Kummer in Alkohol ertrinkt.

Und zuletzt: Abenteuerpunkte

Wird Erla gerettet: **1 AP**

Werden die Harpyien besiegt: **3 AP**

Wird Marek als Mörder entlarvt: **4 AP**

Wird Marek vor den Harpyien gerettet, auch wenn er unheilbar verrückt geworden ist: **1 AP**

Für besonders gutes Rollenspiel und kreative Ideen: **1 AP**