



Die Schlange und der Vogel

SPLITTERMOND
Fanprojekt



SPLITTERMOND

Fanprojekt

Die Schlange und der Vogel

Nur wenige machen sich auf die Suche nach dem Simurgh.

Die meisten verlässt die Kraft, doch nie die Hoffnung. Und jede die ihn finden, deren Leben verändert der König der Vögel für immer.

Führe 4 - 6 Helden des 2ten Grades auf ein Abenteuer im badashanischen Dschungel.

Impressum

Splittermond wird herausgegeben vom *Uhrwerk*-Verlag.
Bei diesem Werk handelt es sich um inoffizielles Fanmaterial.

Autor

Oliver Haardt

Layout

Erstellt von Benjamin Thomitzni mit \LaTeX und kompiliert mit *pdflatex*.

Titelbild

Public domain von Popular Science Monthly Vol 4 lizenziert für Wikimedia Commons.



Fanprojekt

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Die Personen	1
Das Buch	4
Kofas Meuterei	4
1 Die Reise	6
Im Dschungel	7
Um den See	8
Über den Rücken	8
Durch die Nebelsümpfe	9
An der Hornwand	9
Auf dem Gipfel	10
2 Begegnungen	11
Tom und Ira	11
Die Fee im Fels	11
Der König der Vögel	11
Wie im Märchen	13

Die Schlange und der Vogel

Einleitung

Der Satrap von Qaturib ist krank. Ausgerechnet Schlangennadern. Ein Heilmittel gibt es nicht.

Doch ein Buch schenkt dem Herrscher Hoffnung. Im nicht zu fernen Badashan, in der Provinz Pudjaribur nistet ein Simurgh. Wahrhaft unglaubliche Wesen mit legendären Kräften, die selbst Todkranken Heilung versprechen.

Der Adlige reist in einer Sänfte auf seinem Elefanten Bo. Ihn begleiten seine Heilerin Nufat, sein Sohn Kofa und 10 Wachen. Weil er nur langsam voran kommt, hat er die Helden unterwegs angeheuert. Der Auftrag: Den Herrscher rechtzeitig zum Fabelwesen führen.

Kofa passt das gar nicht. Die Schlangennadern sind seine Waffe im Kampf um die Satrapie. Nun versucht er die Gruppe zu bremsen, damit Vater, an natürlichen Ursachen stirbt.

Und die Zeit arbeitet für ihn ...

Die Personen

Die Helden haben auf der Reise Zeit den NSCs mit **Diplomatie, Redegewandtheit oder Straßenkunde (15)** Gerüchte entlocken.

Sartap Raftan Jufir, Mensch 51

ist der Herrscher der Handelsstadt Qaturib.

Aussehen: Untersetzt, etwas grau im Haar. Zwei Pfauenfedern auf dem Turban.

Auftreten: Schwach, gehetzt und verzweifelt.

Motivation: Sich vom Simurgh heilen lassen.

Gerüchte:

- ist in Pudjaribur aufgewachsen.
- Vor ein paar Tagen kam sein zweiter Sohn Medan zur Welt.
- Hat kurz nach dem Tod von Kofas Mutter, im letzten Jahr, neu geheiratet.
- **3 EG** Hat Kofa wegen Korruption als Kommandeur der Stadtwache abgesetzt.

Hauptmann Kofa Jufir, Mensch 29

kommandiert die Leibwache. Er ist der Erbe des Satrap.

Aussehen: Normal gebaut in Schlangenlederrüstung und mit breiter Klinge.

Auftreten: Befehlsgewohnt, herrisch und empathielos.

Motivation: Den Vater zu beerben.

Gerüchte:

- hat den Tod seiner Mutter schlecht verkraftet.
- hat sich öffentlich gegen die schnelle erneute Heirat seines Vaters geäußert.
- **3 EG** macht sich Sorgen, aus der Erbfolge gestrichen zu werden.
- **3 EG** hat als Kommandeur der Stadtwache Geld veruntreut.
- **5 EG** wurde bei geheimen Treffen mit einem Wesen gesehen dessen Beschreibung auf einen **Blutrichter S. 16 Bestien u. Ungeheuer** passt.
+2 Meuterei

Hauptmann Kofa Jufir

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	5	3	4	3	4	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	9	17	24	1	23	20
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Entermesser	16	1W6+5	7 Ticks	7-1W6	Kritisch 2		
Kurzbogen	16	1W10+3	6 Ticks	7-1W6	Durchdringend 1, Treffsicher		

Typus: Humanoid

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Anführen 15, Athletik 12, Entschlossenheit 15, Fingerfertigkeit 14, Heimlichkeit 15, Jagdkunst 15, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 13, Feuermagie 11, Illusionsmagie 10, Schattenmagie 12

Meisterschaften: Klingen: Gezielte Treffer, Rückzugsgefecht, Verteidigungswirbel - Schusswaffen: Scharfschütze, Sehnenschneider - Anführen: Koordinator, Schlachtplan Verteidigung - Entschlossenheit: Unbeirrbar - Fingerfertigkeit: Kreative Ablenkung, Zaubergesten verbergen - Heimlichkeit: Leisetreter, Hinterhalt - Redegewandtheit: SP Lügen, Nicht ins Gesicht - Zähigkeit: Wachsamkeit - Schattenmagie: Sparsamer Zauberer

Zauber: Feuer: Entzünden, Wärme - Illusion: Geräuschhexerei, Objektillusion - Schatten: Katzenaugen, Schattenschleier, Schattenmantel, Verhüllung

Merkmale: Feigling, Taktiker

**Palastheilerin Nufat Kirim,
Mensch 28**

steht seit dem Tod der alten Satrapin im Dienst des Satrapen.

Aussehen: Augenränder, zweckmäßige Kleidung.

Auftreten: Oberflächlich auf Arbeit fokussiert, innerlich vor Angst um den Satrap zerrissen.

Motivation: Den Satrap lebend ans Ziel bringen.

Heilkunde 22

Gerüchte:

- War ein Straßenkind und wurde zum einzigen Mündel des Satrapen.
- Hat Medan in die Welt geholt. Wurde dafür mehr als reich vom Satrap beschenkt.
- **3 EG** Ist die außereheliche Tochter des Satrapen.

**Schlangenadern
Heilkunde (20)**

Eine seltene, tödliche Fiebererkrankung. Rote Adern winden sich vom Brustkorb über den Körper bis sie Hände, Füße und den Kopf erreichen. Laut Volksmund erkranken nur Lüstlinge und Paktierer mit Blutwesen daran.

3 EG Ein Heilmittel existiert nicht. Einzige Hoffnung sind die Gunst der Götter, ein Feenpakt oder die Magie eines ähnlich mächtigen Wesens.

5 EG oder Nufat fragen Übertragung erfolgt durch Austausch von Blut. Der Verlauf richtet sich nach der Konstitution des Kranken. Stress kann ihn beschleunigen. Zum Ende verfärben sich die Adern blau, der Kranke verliert sich im Fieberwahn und stirbt einige Tage später.

Die Wachen des Satrapen sind farukanische Männer zwischen 25 und 40 Jahren. Sie gehören 3 Gruppen an:

Ali, Baddach und Cibur stehen loyal zum Satrap und misstrauen Kofa.

Dogan, Eli, Farruk und Hahne sind nicht begeistert von der Suche nach einem Fabelwesen. Ihre Loyalität ist unklar.

Idis, Javo und Keftan maulen, würfeln und trinken gerne. Sie stecken bereits in Kofas Tasche.

Wachen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	4	3	4	3	5	2	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	8	26	1	22	20
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Speer	16	1W10+5	12 Ticks	7-1W6	Scharf 3, Vielseitig		
Kurzbogen	16	1W10+1	6 Ticks	7-1W6	Durchdringend 1		

Typus: Humanoid

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 10, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Zähigkeit: Wachsamkeit

Merkmale: Taktiker

Das Buch

Seine Hoffnung auf Heilung schöpft der Satrap aus dem Buch „Der König der Vögel“ von Bardin Iraklia und Vogelkundler Tomas von Rübenstedt. Es enthält Poesie und Fakten über die legendären Simurghe, siehe auch **S. 105 Bestien u. Ungeheuer**.

Raftan gibt es ungern aus den Händen, da bereits eine Seite fehlt. Die Stelle über die magische Kraft der Schwanzfedern hat Kofa heimlich herausgerissen, bevor der Satrap krank wurde.

Vom Federkleid

...hat ein Exemplar über 2800 Federn mit einem Gesamtgewicht von 1,1 Zentner. Besondere Kräfte werden seinem magischen Schwanzgefieder nachgesagt

An der Stelle wurde eine Seite aus dem Buch gerissen.

Unterm Drachenbaume

*Lag ich unterm Drachenbaume
das Lied des Simurgh über mir
versank ich leicht und süß im Traume
von meiner Leidenschaft mit Dir*

Die Schlange und der Vogel

*Die Schlange bat den Simurgh, sie über den Fluss zu tragen. Doch auf halber Strecke versenkte sie ihre Giftzähne tief in der Brust des Vogels. Und die Schlange fragte:
„Warum hilfst du mir? Du wusstest, das dies in meiner Natur liegt.“*

Und der Simurgh antwortete.

„Es liegt in meiner Natur Leid von Körper und Seele zu nehmen. Lass all dein Gift heraus, ich kann es vertragen.“

Das Buch endet mit vollmundigen Ankündigungen die Einhornspitze zu erklettern um den Simurgh zu treffen. Ein zweiter Teil ist jedoch nie erschienen.

Der Simurgh Geschichte u. Mythen (20)

Ein sprechender Vogel, dessen Gesang Mut und Hoffnung spendet. Groß wie ein Haus, schön wie der Morgen und weise wie die Eiche. Seine Heilkräfte sind legendär ebenso wie seine Güte für selbst die verdorbensten Wesen.

3 EG Wer seine Schwanzfeder in höchster Not verbrennt, dem kommt der Simurgh zur Hilfe.

5 EG +2 Federsuche

Kofas Meuterei

Kofa ist ein undankbarer Gegner. Er hat Autorität über die Wache und das Ohr seines Vaters. Er geht subtil vor und versucht mit Zaubern nächtliche Verfolger in die Irre führen.

Tagsüber sucht Kofa heimlich nach einer Schwanzfeder, als Trumpf im Notfall. Erfährt die Gruppe von der Feder, kann sie bei der Suche mit einsteigen.

Jagdkunst o. Naturkunde (20, 10 FP, 1 pro Reisetag), +2 ausgerissene Seite um die riesige Schwanzfeder zu finden.

Nachts sind Kofa und seine Helfer beschäftigt:

- Die Sänfte zu sabotieren. Eine gebirgstaugliche Trage benötigt **Handwerk (15, 2 FP, -5/-2 km Tagesleistung)**

- Vorräte zu verderben **+1 Versorgungsprobe S. 122 GRW pro Reisetag.**
- Eine neutrale Wache zu bestechen
- Eine loyale Wache 'verunfallen' zu lassen
- **-5 EG** Alle
- **-3 EG** der Großteil
- **+1 EG** die Hälfte
- **3 EG** nur Wenige
- **5 EG** Keine

Ertappt ihn die Gruppe, streitet er alles ab. Sein Vater lässt sich nur mit handfesten Beweisen von der Schuld des Sohnes überzeugen. Glücklicherweise führt Kofa die bei sich.

Fingerfertigkeit oder Wahrnehmung (25) um beim Abtasten von Kofas Rüstung eine geheime Tasche zu entdecken. Hier versteckt er die ausgerissene Seite und falls er sie findet, eine zerknickte Simurgh-Schwanzfeder.

Kofa meutert falls, er mit Gewalt durchsucht werden soll, die Gruppe die Feder findet oder die letzte loyale Wache stirbt.

'Mein Vater braucht Ruhe und den Beistand eines Priesters. Keinen magischen Vogel, der uns schon vor Tagen hätte helfen können. Ich werde dies nicht länger mit ansehen. Wir kehren um. MIT meinem Vater.'

Schlagabtausch S. 146 GRW. Anführen gegen Kofa der für Einstellung, Stand und Strapazen jeweils +2 bekommt. Von den neutralen Wachen meutern:

Kofa hält sich im Kampf hinten und schmiedet einen **Schlachtplan**. Falls Kofa die Feder gefunden hat, verbrennt er sie in höchster Not. Der Simurgh rettet ihn aus dem Kampf und trägt ihn davon. Wird Kofa vorher überwältigt, geben auch seine Männer auf.

Ihr Narren, glaubt ihr mein Vater wird euch dafür belohnen? Er ist nie zufrieden egal was ihr leistet.

Spieler könnten erkennen, das mit dem komplizierten Plan auch die neue Satrapin und ihr Kind beseitigt werden können. Es gibt keine Untersuchung, wenn der Satrap sie mit einer Krankheit angesteckt hat.

Hierzu verhört, gesteht Kofas nach der Meuterei, das beide die Krankheit bereits in sich tragen. Damit ändert sich die Motivation von Raftan Jufir. Statt ihn zu retten, sollen die Helden Frau und Kind eine Feder bringen.

Kapitel 1

Die Reise

Euer neuer Herr ist ausgezeichnet für seine Expedition in den Dschungel ausgerüstet. Den Tag verbringt der Satrap in einer Sänfte, auf dem Elefanten. Abends bittet er euch in sein Zelt, um Abenteuer aus entlegenen Ländern zu hören.

Mit Freude erzählt er von seinem neugeborenen Sohn Medan, oder Geschichten aus seiner Jugend in Pudjaribur. Dort hat er als Kind dem Gesang des Simurgh gelauscht. Wie ein Chor aus 1000 Stimmen ziehen der König und sein Hofstaat tirilierend über das Blätterdach. Sie singen ein Lied, alt wie die Berge, das Mut und Hoffnung spendet.

Tagsüber wunderschön, Nachts unheimlich ist die Grundstimmung der Reise.

Die Helden werden von jedem Vogel im Dschungel beobachtet. **Naturkunde o. Empathie (25)** um zwei besondere Vögel zu bemerken.

Ein gelber Flötenpfeifer und ein fatter Brompthahn verfolgen die Gruppe. Ihr Verhalten ist untypisch für Tiere, fast menschlich.

Beide sind mit einer **Jagdkunst (25)** gefangen. Weiter mir **Tom u. Ira**.

Die Reise wird Tag für Tag anstrengender. Der **Zustand Erschöpft S. 151 GRW** bleibt erhalten. Erst die andauernden Strapazen machen die Meuterei glaubhaft.

Jeden Tag:

- herrscht **Hitzestufe 1 S. 174 GRW**.
- macht das Lied des Simurgh immun gegen den **Zustand Angsterfüllt**.
- müssen Helden die helfen den Satrap zu tragen, eine **Zähigkeit (20)** gegen den **Zustand Erschöpft +1** schaffen.

Pudjaribur Länderkunde (20)

Eine Provinz im Dschungel von Badashan. Exporteur für Edelhölzer, Gewürze und Singvögel

3 EG oder Recherche im Buch.

Der Artenreichtum sei auf einen Simurgh zurückzuführen, der im Gebirge nistet.

5 EG +2 Überleben im Dschungel

Jede Nacht:

- herrscht **Finsternis S. 169 GRW** unter dem Blätterdach. Darüber spenden die Sterne eine Lichtstufe.
- verschlechtert Nebel die Sicht um 1-2 Stufen.

- breiten sich die Schlangennadern aus. Nach 4 Tagen erreichen sie den Kopf. Dann verliert sich der Satrap immer öfter im Fieberwahn und hat noch 3 Tage zu leben.
- braucht die Gruppe ein **Lager S. 153 GRW.**

Nebelhöhen Länderkunde (15)

Das Gebirge trennt Badashan von den Shahiraten im Norden. Einige der ältesten Drachenbäume wachsen am Rand.

3 EG oder Recherche im Buch

Angeblich nistet ein Simurgh auf der Einhornspitze.

5 EG + 2 Überleben im Gebirge

Im Dschungel

Eine grüne Wand versperrt euren Weg. Ohne Bo den Elefanten wäre kein durchkommen. Das Konzert der Vögel und ihre Blicke begleiten euch durch die üppige Vegetation. Nichts davon wirkt vertraut, selbst die Farben sind unwirklich.

50 km Dschungel / Wildnis, Tagesleistung
20 km **Wildnisführung (25)**

- **Feinde** Ihr bemerkt wie die Vögel um euch herum verstummen. Ein Schatten springt in eure Gruppe und zerfleischt (Wache 1d10)
Ein **Tiger S. 149 Bestien u. Ungeheuer** greift an.

- **Hindernis** *Fauliger Gestank von verwesenden Pflanzenresten liegt in der Luft. Ihr seid in die Ausläufer der Nebelsümpfe geraten.*

-5 km Tagesleistung.

- **Reiseglück** *Vor euch öffnet sich der Dschungel und gibt den Blick auf einen Baumstamm frei den 10 Mann nicht umfassen könnten. Ein Drachenbaum ragt in den Himmel empor.*

Zustand Erschöpfung verschwindet.
Lagersuche entfällt

- **Freunde** Weiter mit **Tom u. Ira.**

Drachenbäume Geschichte u. Mythen(15)

Diese seltenen Riesen ragen aus dem Dschungel von Badashan in den Himmel hinauf. Das Volk verehrt sie als Treppen der Götter.

3 EG Wer unter ihren Ästen rastet, den verlassen Müdigkeit und Trübsal.

Am Ende der ersten Etappe müssen die Helden eine Entscheidung treffen.

Der Satrap will den direkten, gefährlichen Weg durch **die Nebelsümpfe und die Hornwand** hoch nehmen.

Kofa und Nufat sprechen sich für den längeren, leichteren Weg **um den See und über den Rücken** aus.

Bo kommt ab hier nicht mehr weiter und wird angepflockt.

Um den See

Vor euch liegt ein breiter See, der von 100.000 rosa Kranichen bedeckt ist. Flusspferde tummeln sich in Ufernähe und machen es unmöglich den See auf einem Floss zu überqueren. Euer Weg ist von scharfkantigem Schilf überwuchert. Brompfühner rascheln durch die Böschung auf der Jagd nach Insekten.

50 km Dschungel / Wildnis, Tagesleistung 20 km, **Wildnisführung (25)**

- **Feinde** Aus dem Uferschilf bricht ein riesiger Körper hervor und trampelt (Wache 1d10) nieder.
Ein **Flusspferd S. 151 Bestien u. Ungeheuer** verteidigt sein Revier.
- **Hindernis** Das Uferschilf ist der Nistplatz einer riesigen Brompfuhnkolonie. Der Weg wird zu einem Spießbrutenlauf durch scharfe Schnäbel. **Zähigkeit (15)** um den **Zustand Erschöpft +1** zu vermeiden
- **Reiseglück** Der Duft von Bananen liegt euch süß in der Nase. Die Stauden wachsen hier dicht an dicht. Eine Bande Makaken beschwert sich lautstark als ihre Speisekammer geplündert wird. **Versorgungsprobe entfällt.**
- **Freunde** Weiter mit **Tom u. Ira**

Über den Rücken

Langsam windet sich euer Tross den Rücken hoch. Das Dach des Dschungels liegt unter euch und leider auch sein Schatten. Doch all dies müht euch nicht, denn hier oben hört ihr deutlich den Gesang des Hofstaats. Ein Pfeifen aus 1000 himmlischen Flöten beschwingt eure Herzen und Füße.

30 km Gebirge / Wildnis, Tagesleistung 20 km **Wildnisführung (25)**

- **Feinde** Ihr erklimmt einen Schotterhang der ohne Warnung unter euren Füßen absackt. (Wache 1d10) gerät in den Trichter und verschwindet im Boden. Eine Gewimmel an Beinen und Augen quillt aus dem Loch hervor. Acht **Riesenspinnen S. 277 GRW** verteidigen ihr Nest.
- **Hindernis** Euer Herr hat einen Fieberanfall und strampelt wild um sich. Nufat versucht ihn zu beruhigen. Sie braucht frische Hornkappen **Alchemie, Heil-, o. Naturkunde (20, 1 FP, -5km Tagesleistung)**
- **Reiseglück:** Gegen Abend findet ihr eine verlassene Höhle neben einem kleinen Bach. **Lagersuche entfällt.**
- **Freunde:** Weiter mit **Die Fee im Fels.**

Durch die Nebelsümpfe

Unter den Blätterdach staut sich die süß-
faulige Luft wie Nebel. Die Mückenschwärme
fallen gnadenlos über euch her. Neben euch
schwimmt eine 10 Meter lange Schlangenhaut
im Wasser. Deutlicher hört ihr nun das Lied
des Simurgh, das euch Mut in dieser tödlichen
Umgebung spendet.

20 km Sumpf / Gefahrenzone,
Tagesleistung 10 km **Wildnisführung (25),**
-4 Mücken und Faulgase.

- **Feinde:** *Unter euch bricht die Wasseroberfläche auf und überzieht alles mit verrottenden Pflanzenresten .*
Eine **monströse Würgeschlange S. 33 / 169 Bestien u. Ungeheuer** schnappt (Wache 1d10) und schleudert ihn gegen den nächsten Baumriesen.
- **Hindernis:** *Das Gelände wird tückisch. Unter dem Grünspan kann man die Sumpflöcher kaum sehen.*
Wahrnehmung (20) um kein unfreiwilliges Schlammbad zu nehmen. Wer im Sumpf landet, wird von Blutegeln angefallen und erhält den **Zustand Erschöpft+1**.
- **Reiseglück:** *Ein Greif S. 53 Bestien u. Ungeheuer hockt über euch in einer Baumkrone, in seinem Schnabel eine riesige Schlange. Seine Ruhe ist untypisch für ein Tier, das bei der Jagd gestört wird..*
Wer sich zuerst traut, darf mit einer **Tierführung (30, 15 FP, 1 Woche)** anfangen, dieses Wesen zu zähmen.

An der Hornwand

Das Blätterdach liegt unter euch. Kein Schatten weit und breit. Nur noch Affen suchen hier ihren Pfad. Mit eurem Herrn in der Trage geht es nur langsam voran. Doch eure Strapazen werden gelindert von diesem unfassbaren Konzert. 1000 einzelne Stimmen in perfekter Harmonie. Kein Barde würde euch das glauben.

10 km Gebirge / Gefahrenzone,
Tagesleistung 10 km. **Wildnisführung (25),**
-4 aufgeheizter Fels.

Zwischendurch **Athletik (20)** um eine 10 und zwei 20 Meter hohe Wände zu erklimmen. Der Sartap und Nufat werden von den Wachen vorsichtig hochgezogen.

- **Feinde:** *Ein Schwarm Steinfresser S. 115 Bestien u. Ungeheuer bricht aus einer Felsspalte vor, als ihr in der Wand hängt. (Wache 1d10) stürzt schreiend in die Tiefe.*
Wer Edelsteine **Vermögen 3+** besitzt, wird von einem der Wesen angegriffen.
- **Hindernis:** *'STEINSCHLAG' ruft Kofa, als ihr über einen Sims voran balanciert.*
Akrobatik (20) +4/+2 GK Boni Gnome und Zwerge, um nicht von Steinen für **2d6+2** getroffen zu werden. Eventuell **Entschlossenheit und Akrobatik (15)** um nicht abzurutschen.
- **Reiseglück:** *Ihr entdeckt einen schattigen Kamin, der einen einfacheren Weg bietet als der Rest der Wand.*
SG Athletik sinkt um 5.

Auf dem Gipfel

Die klare Luft macht das Panorama unvergesslich. Der Weg den ihr bewältigt habt sieht von hier oben lächerlich kurz aus. Ihr könnt das Feenwasser vage am Horizont erkennen. Am Gipfelhorst sitzen sich zwei riesige Vögel gegenüber. Fast wäre euch der Mensch zwischen beiden nicht aufgefallen, der euch ungläubig zuwinkt.

Der Shahir von Ashurmazaan, Daryanushs der Zweite, hat sich Rat vom Simurgh geholt und sieht zum erstem Mal Leute, die den Landweg nehmen. Er ist beeindruckt, aber sobald er die Schlangennadern sieht, fliegt er auf seinem **Roc 'Stolzschwinge' S. 91 Bestien u. Ungeheuer** davon. Weiter mit der **König der Vögel**.

Kapitel 2

Begegnungen

Tom und Ira

Vogelkundler Tomas von Rübenstedt und Bardin Iraklia sind einer Felsenfee krumm gekommen und fristen seit Jahren ihr Leben als Vögel. Die flinke, fröhliche, knallgelbe Flötenpfeiferin Ira (Dur), und der fette flugunfähige, scharfschnäblige Brompfhahn Tom (Moll).

Sie können nicht sprechen, aber verständigen sich sehr einfallsreich mit Pfeifen, Mimik und Gestik.

Beide suchen Hilfe um den Fluch der **Fee im Fels** zu brechen und würden im Gegenzug den Simurgh rufen. Außerdem kennen beide das Buch, das sie verfasst haben, auswendig.

Sie beobachten die Gruppe seit sie den Dschungel betreten hat. Abgeschreckt von Kofas nächtlicher Sabotage sind sie vorsichtig, wem sie sich zu erkennen geben.

Nimmt die Fee den Fluch von Tom und Ira, fallen sie euch vor Freude in die Arme.

'Was? Oh ja der Simurgh. Ira, sei so gut?'

'Aber gerne Tom.'

Iraklia spielt ein paar Töne auf ihrer Flöte.

Tomas grinst *'Paarungsruf. Sie mag mehr als ein Tier sein, aber sie hat die Weisheit sich dem Ruf der Natur nicht zu widersetzen.'*

Die Fee im Fels

Die Gruppe kann das von Tom und Ira beschriebene Feenwesen mit einer **Arkane Kunde (20, 2 FP, 1 pro Reisetag)** im Gebirge finden.

Der Fels zittert, als sich ein steinernes Gesicht aus der Wand schält. Langsam mahlt Granit an Granit um Laute auszuspucken, die nur entfernt an Worte erinnern.

Die Fee spürt den Einfluss des **Blutrichters S. 16 Bestien u. Ungeheuer** und ist daher nur zu **einem** Pakt bereit. Gegen den, Schwur nie wieder einem Felswesen zu schaden, kann sie Tom und Ira befreien, den Simurgh rufen, oder seine verlorene Feder beschaffen. Die Krankheit kann die Fee nicht heilen.

'Das ist das Werk eines Blutrichters, Heilung liegt jenseits meiner Macht.'

Der König der Vögel

Will die Gruppe nicht bis zum Gipfel, gibt es 3 Wege den Simurgh zu sich zu rufen. Ira, die Fee oder die Feder.

Ein Schatten legt sich auf euch. Immer schneller breitet er sich aus, bis ein Windstoß euren Tross umwirft. Der Simurgh ist gelandet.

*Groß wie ein Haus ragt er vor euch auf.
Sein Hofstaat von 1000 Vögeln umkreist ihn.
Ein Kolibri bleibt in der Luft stehen und
macht euch mit einem Blick klar, das er sich
nicht vor einem Kampf fürchtet. Papageien
durchstöbern eure Ausrüstung.
Der Koloss senkt seinen Kopf zu euch und
mustert jeden Einzelnen. Es fühlt sich an als
würde der Simurgh in eure Seele blicken.*

Wer genau hinschaut sieht, das eine Schwanzfeder fehlt. Kofa wagt es nicht den Simurgh anzugreifen. Falls ein Held dem Vogel Gewalt antun möchte, weicht er enttäuscht zurück. Unter selbstmörderischer Deckung seines Hofstaats, fliegt er der Sonne entgegen.

Der Hofstaat

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
3	3	2	1	0	1	1	1
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	16	3	2	18	-	13	22
Waffe	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Schnabel	7	1W6	7 Ticks	7-1W6	-		

Typus: Tier, Vogel

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 4

Merkmale: Fliegend, Hitzeresistenz, Schwächlich, Schwarm (10/5) Unbeherrschbar

Der Simurgh ist ein 400 Jahre altes Weibchen. Sie hat Weisheit unter einem heiligen Baum erlangt. Sie hilft Schurken und Heiligen gleichermaßen. Bei ihren Eingriffen in das Schicksal der Menschen, hat sie immer die Konsequenzen im Auge.

Hier sieht sie einen Schurken, dessen Zorn auf den Vater, von einem Blutrichter genährt, krankhafte Ausmaße angenommen hat. Der aber tief im Herzen die Fähigkeit hat das Richtige zu tun.

Sie sieht einen Vater der sein Leben verliert, aber eine vernachlässigte Tochter in sein Herz lässt.

Sie möchte beide heilen, aber die Rettung des Vaters zerstört Kofas Hoffnung auf Erlösung, und die des Sohnes verdammt den Vater. Sie urteilt nicht, wer ihre Hilfe mehr verdient, also muss das Schicksal entscheiden. Wer zwingt sie zur Rettung, indem er ihre magische Feder verbrennt?

Sie ist geduldig, nie unfreundlich. Der Konflikt gibt ihr eine melancholische Grundstimmung, die auch in ihrem Gesang herüberkommen soll. Ja lieber Spielleiter; Was wäre die Königin der Vögel wenn sie nicht singen würde? Hier ist Improvisation gefragt.

Themen

1. Heil den Vater

Ich spüre viel Schmerz in Zweien
Hier der Vater dort sein Sohn

Schlangen plagen ihn nur kurz
Der Sohn quält sich seit Jahren schon

Beide stehen sich entgegen
Linderung hier mehrt dort die Pein

2. Der Sohn ist böse

Es ist im Wesen der Welt geeicht
das Vater dem Sohne weicht

Seine Seele scheint euch finster
doch ich sehe dort ein Licht

So viel Gutes liegt vergraben
doch im Schatten wächst es nicht

Wer bin ich dies abzuwägen
wessen Leiden schwerer wiegt

3. Wo ist deine Feder?

Meine Hilfe kommt zu dem
der sie verbrennt in höchster Not
Doch werd' ich kein Leben nehmen
oder holen von dem Tod

Hier im Dschungel kriecht eine Schlange
Listig, tückisch, kalt wie Stein
Wenn ich wache tut sie artig
Nachts bringt sie nur Tod und Pein

Hat gefunden meine Feder
unterm Leder sie versteckt
Eilt euch das ihr treuen Jäger
zeitig noch den Schatz entdeckt

Damit meint sie natürlich Kofa, falls dessen
Suche erfolgreich war.

Kommt es zur Meuterei, räumt der Simurgh
das Feld, bis seine Feder in höchster
Not verbrannt wird. Gewinnen die Helden,
beantwortet der Simurgh jedem eine Frage.

Wie im Märchen

Überlebt die Gruppe den Dschungel von
Pudjaribur, dann hat sie entweder:

- den Satrap gerettet, was **3 Solare und 12 EP** einbringt.

*Der Simurgh schließt den Satrap in
seine Schwingen. Bergblumen welken
dahin und mehrere Kolibri fallen tot vom
Himmel.*

*Dann geben die Flügel den Blick auf
euren Herrn frei. Er sieht glücklich aus.
Die Adern bilden sich zurück.*

Der Satrap vergibt seinem Sohn, erkennt
seine Tochter an und erhält eine Feder
um Frau und Kind zu retten. Kofa
entschließt sich in Baghatir Buße zu tun.

- oder eine Feder für Frau und Sohn dabei,
was **1 Solar sowie 10 EP** einbringt.

Kofa entschließt sich in Baghatir Buße
zu tun. Nufat begräbt ihren Vater und
kehrt mit den Helden auf dem Rücken

des Simurgh zum Palast zurück, um die
Satrapin und ihr Kind zu retten.

*'Ich danke euch für eure Treue. Mein
Vater ist in dem Wissen gestorben das
seine Familie Leben wird.'*

- oder nichts von dem, was den Sold von
20 Lunaren und 6 EP einbringt.

Falls Kofa mit dem Simurgh entkommt
wird er reumütig. Er bittet den Vogel
Stiefmutter und Bruder zu heilen und
findet Frieden im Kloster des Rashidi.
Nufat begräbt ihren Vater und kehrt
zum Palast zurück.

Außerdem erhält wer

- es zum Gipfel schafft **Kontakte +1**.
- Tom und Ira befreit sein eigenes
Heldenlied und **Ansehen +1**.

Ende