



DIE INSEL DER HELREKKER

EIN BEITRAG ZUM ABENTEUERWETTBEWERB
AUF AVES SPUREN IV



Hinweis

Dieses Abenteuer entstand im Rahmen des Abenteuerwettbewerbs **Auf Aves Spuren IV**, einer Kooperation von Helden.de, dem DSA-Hexenkessel, den Selemer Tagebüchern und dem Ulisses Forum.

Dieses Abenteuer und alle weiteren Einsendungen des Abenteuerwettbewerbs stehen auf den folgenden Webseiten zum Download bereit:

<http://www.helden.de>

<http://www.dsa-hexenkessel.de>

<http://www.selemer-tagebuecher.de>

Spielhinweis:

Das Abenteuer kann Meisterinformationen zu anderen (offiziellen) Abenteuern enthalten und kann dank seiner inoffiziellen Natur auch in manchen Details offiziellen Setzungen widersprechen.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.



**Wettbewerbsbeitrag zum Wettbewerb „Auf Aves Spuren IV“
2011**

Die Insel der Helrekker

Ein Gruppenabenteuer für 4-5 tapfere Helden. Die Helden sollten schon einiges aushalten können, seefest sein und Spaß an komplexen Verhandlungssituationen haben. Thorwaler passen vom Setting her besonders gut, Horasier ausgesprochen schlecht (gegnerische Kriegspartei). Absolut untauglich weil „questbrechend“ sind Dämonenbeschwörer und Elementaristen, die den Dschinnenruf beherrschen. Empfohlene Erfahrungsstufe 1000-3000 AP

Zeit: so kurz nach dem Thorwalisch-Horasischem Krieg (1025 BF) dass noch nicht jeder mitbekommen hat, das er bereits zu Ende ist.

Ort: An der Westküste Thorwals, ungefähr auf halbem Weg zwischen Helsingfors und Kord.

Die Harpyienzeichnung stammt von Lefikah(c), alle anderen Zeichnungen und Karten vom Autor.

von Jadoran

Inhaltsverzeichnis

Kurzzusammenfassung:	3
Einführung für den Meister.....	4
Ziel des Abenteuers.....	5
Zur Vorbereitung des Abenteuers.....	6
Das Abenteuer.....	7
Vorbereitung zum Aufbruch.....	9
Die Anreise.....	9
Die Insel der Helrekker.....	11
Fliegeralarm!.....	11
In Sicherheit? Von wegen!.....	13
Die erste Atempause.....	14
Wohin nur?.....	14
Die Inseln im Einzelnen.....	16
Wie es weitergehen kann.....	21
Das Friedensmahl.....	24
Das macht keinen Sinn: Wir kommen nicht weiter.....	24
Ein Frieden in unserer Zeit?.....	27
Lohn der Mühen.....	27
Anhang.....	28
Einsatztaktik.....	28
Tagesablauf auf der Insel.....	28
Die Friedensinsel.....	29
Dramatis Personae.....	30
Über die Harpyien als Rasse.....	30
Über die Harpyien als Individuen.....	32
Menschen.....	33

Kurzzusammenfassung:

Um der Gischtspringer Otta zu helfen, den auf ihr lastenden Fluch zu lösen, brechen die Helden zu ein paar unwirtlichen Inseln auf, wo sich ein Heldengrab befinden soll, das laut einem Orakel den Schlüssel dazu enthält. Aber die Inseln sind nicht mehr unbewohnt – und es stellt sich heraus, dass man den Fluch nicht brechen kann, ohne sich mit den Bewohnern zu einigen. Doch mit gutem Willen allein ist es nicht getan – und eine Einigung birgt fast notwendigerweise den Samen für neuen Zwist.

Harpyien...

Was Menschen über Harpyien denken: *Nichts ist widernatürlicher als eine Harpyie. Halb Frau, halb Greif und wirren Verstandes sind diese Ausgeburten der Schwarzen Magie...*

Was Zwerge über Harpyien denken: *Fliegende Frauen? Ich glaub mir wird sooo schlecht...*

Was Orks über Harpyien denken: *Tier, das keine Orks macht.*

Was Elfen über Harpyien denken: *Taubra!*

Was Harpyien über Harpyien denken.... *hat bisher niemanden interessiert....*

Einführung für den Meister

Was bisher geschah...

Es ist eine Zeit des Krieges. Der Thowalisch-horasische Konflikt hat Kulturen aufeinanderprallen lassen, die kaum gegensätzlicher hätten sein können. Unterschiedliche Ehrbegriffe, unterschiedliche Vorstellungen von Kriegsführung führten zu Hass und blutiger Gewalt.

Als die Ottajasko der Gischtspringer auf Heerfahrt im dichten Nebel auf die vom vorangegangenen Sturm schwer beschädigte horasische Schivonelle „Albatros“ stieß, da erhofften sich die Rekker leichte Beute. Aber die horsische Mannschaft ergab sich nicht kampflos.

Es war ein harter, blutiger Kampf. Besonders die Hornisse auf dem hoch liegenden Heck forderte eine Menge Opfer, unter anderem erhielt die einzige Tochter der Hetfrau, Jalla, gleich zu Kampfbeginn einen Bauchschuss, der ihre Mutter Ragna „Die Axt“ Firunsdottir glauben ließ, sie habe ihr einziges Kind auf dessen erster Heerfahrt verloren.

Die Thorwaler gerieten in Blutrausch und es kam zu Szenen auf dem Schiff, die jeder Beschreibung spotten. Als sie nach und nach aus der Walwut erwachten, waren die Thorwaler fast dankbar, dass ein aufziehender Sturm ihnen nur noch eine oberflächliche Plünderung erlaubte und sie zu einem schnellen Rückzug von dem anscheinend menschenleeren Schiff zwang. Überlebende konnte es nach dem, was sie dort getan hatten, nicht geben... Die Männer und Frauen konnten sich kaum gegenseitig ansehen, geschweige denn darüber reden. Das waren nicht sie gewesen. Das war nie passiert...

Das ist jetzt fast ein halbes Jahr her.

Der Winter war der dritte harte in Folge, der härteste bisher, aber auch das Glück scheint von der Ottajasko gewichen. Schweigen, unterbrochen von Wutausbrüchen und Streit hat sich breit gemacht. Ein regelmäßig vorbeikommender Kaufmann mit seiner Knorre blieb aus, es gab Fehlgeburten und zu allem Unglück lief das Drachenboot der Otta im Sund auf einen Felsen und wurde so schwer beschädigt, dass an die jährliche Heerfahrt nicht zu denken ist. Die Hetfrau Ragna Firunsdottir stellte sich bei der Jagd todesmutig einem Zweikampf mit einem hungrigen Bären und fand dabei den Tod. Ihre zur Nachfolgerin gewählte Tochter Jalla ahnt zunehmend, dass beim „Großen Sieg“, bei der Enterung des horasischen Schiffes, von der sie aufgrund ihrer schweren Verwundung am Beginn des Kampfes nichts mit bekommen hat, „irgendwas“ passiert ist, aber über dem Geschehen liegt ein bleierner Mantel des Schweigens. Sie muss etwas tun – und wenn auf der Otta ein Fluch liegt, dann muss sie herausfinden, warum, und was man dagegen tun kann.

Auf einer entlegenen Inselgruppe, nicht allzu weit entfernt...

Auf den Felsendornen, die die Thorwaler nach einigen vor langer Zeit dort begrabenen Helden die Insel der Helrekker nennen, leben derzeit genau zwölf Harpyien. Nach drei harten Wintern und schlechten Sommern sind nur die jüngsten und kräftigsten des Schwarms übrig geblieben, und es gab schon mehrere Jahre keinen Nachwuchs, denn die Lage der nächsten menschlichen Siedlung ist ihnen seit längerem unbekannt. Als eine der ihren beim Fischen den schiffbrüchigen Mallus Fortadella, Bootsmann auf der unglückseligen Schivonella „Albatros“, von einer Planke fischte, hatten sie in gleich mehrfacher Hinsicht das Aussterben vor Augen.

Aber Mallus Fortadella war immer schon ein Glückskind. Der Sturm, der ihn von Bord der Albatross spülte, ersparte ihm den Kampf am Tag danach, und dank des „Elfenticks“ seiner Mutter beherrschte er genug Isdira, um sich mit den Harpyien radebrechend verständigen zu können.

Gesegnet mit Tatkraft, Führungstalent und einer Menge Ausstrahlung auf das schöne Geschlecht (ein Erbteil seines almadanischen Vaters Pietro, einem Zimmermann) schwang er sich in kürzester Zeit zum „König“ der niedergeschlagenen und leicht beeindruckbaren Schar auf. Ein paar Tage später wurde das Wrack der Albatros auf ein Riff vor den Inseln geworfen. Zwar hatte die See einiges fort gewaschen, aber trotzdem war recht schnell erkenntlich, dass nicht der Sturm seiner alten Mannschaft zum Verhängnis geworden war. Als dann noch in einem Apfelfass die völlig traumatisierte Seekadettin Auora ya Durene entdeckt wurde, überwog die Freude über ihre Rettung nur geringfügig den Zorn auf die Barbaren, die ihre Kameraden offenbar verstümmelt und abgeschlachtet hatten..

Aber Mallus erwies sich der ihm von Tsa verliehenen Gaben als würdig und richtete den Blick nach vorne.

Das Wrack bot einen wahren Schatz an Baumaterial und Verpflegung, und Mallus gelang es, die „Schwestern“ mit seinem unerschütterlichen Optimismus und der überbordenden Tatkraft anzustecken und einen windgeschützten neuen Horst auf der höchsten Felsspitze zu errichten, wo die kleine Kolonie erfolgreich allen Unbilden des Wetters trotzen konnte. Nach und nach fand auch Auora zu sich, die als „ungefiederte Schwester“ aufgenommen wurde, und brachte ihre organisatorischen Fähigkeiten ein. So brachten die beiden die horasische Zivilisation zu den Harpyien, einfach weil sie sonst nichts zu tun hatten. Und Auora entdeckte für sich die Luftkriegsführung...

Was Mallus nicht weiß ist, dass ein wenige Monate vor seiner Rettung ein paar Harpyien das auf der Insel befindliche Heldengrab plünderten und so die Geister der dort Ruhenden erzürnten. Denn deren Zorn richtete sich – zumal die direkten Diebinnen bereits tot sind - zuvörderst gegen die Thorwalersippe der Gischtspringer, die eigentlich mit der Bewachung des Grabes betraut sind. Was diese gar nicht mehr wirklich wissen...

Ziel des Abenteuers

Das Ziel des Abenteuers besteht darin, zwei Seiten, die sich zu Beginn nur als Monstren, mörderische Barbaren und bestenfalls Kriegsgegner kennen, wenn nicht zu versöhnen, so doch zum Ausgleich und zur Zusammenarbeit zu bringen. Die Harpyien gelten den Thorwalern, wie den meisten Aventuriern überhaupt, als gefährliche Monstren, die es zu erschlagen gilt, so man ihrer habhaft wird. Die erste Begegnung im Abenteuer passt auch genau in dieses Schema.

Die Horasier sind der sich feige hinter moderner Technik versteckende Kriegsgegner, der die Stadt Thorwal in Brand geschossen hat.

Die Thorwaler sind blutrünstige Barbaren, die vor nichts halt machen und die Schiffskameraden von der Albatros in einem abartigen Gemetzel umgebracht haben.

Außerdem gehören sie zu den haarigen Flügellosen mit den kehligen Stimmen, von denen im Allgemeinen sowieso nichts Gutes zu erwarten ist.

Am besten, man bringt sie alle um.

Und doch braucht man sich, selbst wenn man es zu Beginn des Abenteuers nicht weiß oder nicht wissen will.

Für die Horasier ist eine Heimreise – die zumindest Auora anstrebt – ohne Hilfe der Helden unmöglich.

Die Harpyien brauchen den zusätzlichen menschlichen (männlichen) Beitrag zur Paarung, insbesondere wenn sie langjährige Inzucht vermeiden wollen. Auch wenn die Harpyien das nicht wissen – ihrem „König“ ist dieser Punkt bewusst und wichtig. Männerraub ist dabei keine vielversprechende Strategie.

Wollen die Harpyien ihren neu gewonnenen Lebensstandard dauerhaft halten, brauchen sie auch

irgendwann menschliche Handelspartner. Das ist zwar derzeit nur ihrem König bewusst, ihnen aber leicht vermittelbar.

Die Thorwaler können ohne eine Vereinbarung nicht den Schutz des Heldengrabs sicherstellen, und sind damit stets der Gefahr des Fluches ausgesetzt.

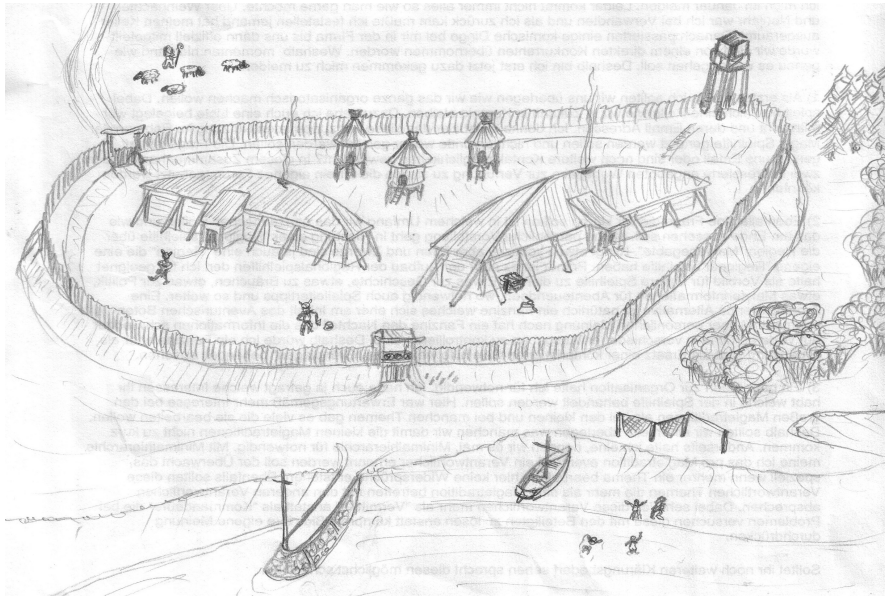
Keine Seite kann die andere militärisch besiegen – weder können die Harpyien die Otta ausradieren (wovon Sie obendrein nichts hätten) , noch können die Thorwaler den Harpyienhorst einnehmen, solange auch nur jemand oben sitzt, der mit Steinen werfen kann – zumal die Insel aufgrund der Riffe und Strömungen nur mit kleinen Booten ansteuerbar ist. Eine Belagerung ist völlig aussichtslos, da die Belagerer lange vor den Belagerten verhungern und verdursten würden.

Das Ziel der friedlichen Verständigung sollten die Helden bzw. die Spieler allerdings selbst für sich erarbeiten. Ihre offizielle Aufgabe ist zunächst die Suche nach dem Grund des Fluches und die Brechung desselben. Erst, wenn sie sich die Köpfe einrennen und sie partout nicht darauf kommen, dass Frieden zwischen Rassen nicht durch Sieg im Kampf sondern durch die Bereitschaft sich gegenseitig am Leben zu lassen entsteht, sollte der Meister direkte Hilfestellung geben (Abschnitt: Das macht alles keinen Sinn - Wir kommen nicht weiter).

Zur Vorbereitung des Abenteuers.

Motivationstraining: Warum sollten die Helden sich das überhaupt antun?

- 1) Bei der typischen reisenden Heldengruppe ist es am schwierigsten. Es handelt sich zunächst einmal um ein „Privatproblem“ der Gischtspringer, mit dem sie nicht hausieren gehen. („Wir sind verflucht...“). Da die junge Hetfrau allerdings überfordert ist, wird sie gerne jede Hilfe annehmen, die sich ihr bietet. Natürlich kann Gold als Belohnung angeboten werden, aber *nur* Gold wird die Helden kaum dazu bringen, sich in den ab der Mitte des Abenteuers auftauchenden schwierigen Verhandlungen wirklich einzubringen – da läge es schnell nahe, diese an Hetfrau Jalla zurück zu delegieren. Der beste Ansatz ist eine starke persönliche Verpflichtung gegenüber der Otta, weil Verpflichtungen meist auch Vertrauenswürdigkeit voraussetzen. Es kann eine alte Blutschuld oder eine Sippenverpflichtung sein, die zumindest die Hälfte der Heldengruppe bindet.
Möglich wäre auch, dass die Helden etwas brauchen, was es nicht so einfach gibt: Einen Seeschlangenkarfunkelstein, wie er im Heldengrab auf der Insel der Helrekker zu finden ist und von dem ein anderer Auftraggeber der Helden erfahren hat. In dem Falle ist der Karfunkelstein nicht für die Wiederherstellung des Grabfriedens notwendig, statt seiner könnte es dann z.B. ein goldener Ring Hrunis sein, den er für irgendwelche Heldentaten bekam. (Das Wiederauffinden des Karfunkelsteins sollte allerdings beibehalten werden, um eine „Wir-haben-ja-jetzt-was-wir-brauchen Mentalität“ gar nicht erst aufkommen zu lassen.)
- 2) Es handelt sich um eine „Themengruppe“, die großteils aus Thorwalern besteht und die als Mitglieder der Otta starten. Sie können als Altersgenossen Jallas von ihr „erfahreneren“, Jalla aber misstrauisch gegenüberstehenden Sippenmitgliedern bevorzugt werden. Vielleicht hat einer der Helden auch etwas verbockt, für das er sich jetzt bewähren muss. Die Motivation trägt deutlich besser, da es um Heim und Herd und das eigene Glück geht.
- 3) (eigentlich mehr 2a) Auch eine Themengruppe, aber eine/r von ihnen ersetzt Jalla als Hetfrau. Er oder sie wurde soeben knapp und aus ihr/ihm selbst nicht recht verständlichen Gründen ins Amt gewählt – vielleicht wegen der Zugkraft des Familiennamens und des Heldentodes der Mutter. Und gleich die erste „Chefsache“ lautet: Brecht den auf uns liegenden Fluch... *oder sonst*. Besser motiviert kann man gar nicht sein. Und die Diplomatie wird auch anspruchsvoller, da die Verantwortung für jede Vereinbarung nun auf den eigenen Schultern liegt – zum Guten oder Bösen.



Die Gischtspringer Otta

Das Abenteuer

Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Helden sich bereit erklärt haben, der Gischtspringer-Otta zu helfen und hoch motiviert Ursachenforschung betreiben, was es denn mit dem Fluch auf sich haben könnte. Die Gespräche darüber drehen sich allerdings im Kreise – die Geschehnisse an Bord des feindlichen Schiffes könnten damit zu tun haben, aber soweit die Rekker wissen, ist das Schiff im Sturm irgendwo gesunken.

Daher hat sich Jalla nach längerem Grübeln und einigen Diskussionen entschlossen, den Rat **Lina Tiffarsdottirs** einzuholen, der Tochter des Heilers, die als Orakel gilt – ein aus ihrer Sicht riskantes Unterfangen, weil die Thorwaler sich nie sicher sind, wer oder was aus Linas Mund spricht. Manche glauben, ihre Gabe, die Zukunft zu sehen, habe ihr den Verstand geraubt. Andere fürchten, Geister oder Dämonen sprächen aus ihr. Und schließlich ist es so, dass sie meist recht hat, zumindest wenn man es im *Nachhinein* betrachtet.

Es ist für eine Anführerin nicht gerade förderlich, sich hinterher vorhalten lassen zu müssen, man habe nicht auf das Orakel gehört, nachdem vorher genau dieselben Leute dagegen waren, sie überhaupt zu befragen. Allein schon, sie überhaupt zu fragen untergräbt Jallas Meinung nach ihre Autorität, und was immer sie sagt, wird ihre Entscheidungsfreiheit zusätzlich einschränken. Jalla hat nur einfach keine Ahnung mehr, wie sie dem Unglück, dass seit Monaten wie eine dunkle Wolke über der Otta schwebt, beizukommen wäre. Lina lebt mit ihrem Vater in einer Hütte im Wald außerhalb der Otta, etwa zwanzig Minuten Wegstrecke von der Otajasko entfernt..

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Das erste Orakel der Seherin:

Der Raum ist nur schummrig erhellt durch einige Talglichter. Durch Ritzen dringt das Heulen des Windes und es riecht nach feuchtem Leder und altem Schweiß.

Die Seherin, ihr pechschwarzes, glattes Haar straff zurück gebunden, trägt ein simples Gewand aus weißem Leinen ohne jeden Schmuck. Sie kniet in der Mitte des recht kleinen Raumes auf einem

Firunsbärenfell, das in der Dunkelheit weiss wie Schnee wirkt. Sie schaut an euch vorbei ins Leere und spricht: „Ich öffne meine Augen und sehe“ Langsam führt sie eine flache Holzschale an die Lippen, die eine milchige Flüssigkeit enthält und trinkt sie bis auf den letzten Tropfen aus. Sie setzt die Schale noch ruhig neben sich ab und lässt sich auf das Fell zurück sinken. Dann durchläuft ihren Körper ein konvulsisches Zucken. Sie reisst die Augen auf und spricht.

Das Rauschen des Blutes verfinsterte den Sieg.

Was nie geschehen sollte ward doch gesehen.

Rache und Achtlosigkeit sind eins. Leer.

Die sterbende Anführerin sühlte, doch brach sie den Fluch nicht.

Vergessene Pflicht mahnt zu Eile.

Der König brachte den Schwestern die Schönheit und flieht nicht mehr.

Ende der Zeile.

Das ist alles – und nachdem das Orakel aus seiner Trance erwacht, kann sie sich wie üblich noch nicht einmal an das Gesagte erinnern, und ihr Vater fordert die Besucher recht nachdrücklich auf, zu gehen.

Keiner der Spieler wird eine direkte Gebrauchsanleitung erwartet haben, und so werden sie auf dem Weg zurück zur Otta über die einzelnen Sätze nachgrübeln.

Sofern die Helden sich mit dem Orakel auseinandersetzen, können ihnen die in den Klammern genannten Proben folgende Hinweise geben:

1. Zeile: Mit Sieg kann nur das Entern der Albatros gemeint sein. Bluttausch der Sieger? (Sagen/Legenden)
2. Zeile: Beim Entern kam es offenbar zu Gräueltaten. (Menschenkenntnis+5) Es gibt unter der Mannschaft des Schiffes mindestens einen Überlebenden (KL)
3. Zeile: Sehr kryptisch. Ist der Fluch eine Rache? Für die Taten der Otta? Fehlt irgendwo etwas? (Sobald das Heldengrab erwähnt wird: Götter/Kulte+5: Wurde das Grab geplündert?)
4. Zeile: Hört sich sehr danach an, als ob Hetfrau Ragna sich schuldig fühlte. (Menschenkenntnis)
5. Sofern die Helden vom Grab gehört haben: Das Heldengrab wurde offenbar entweiht. (Götter/Kulte +3)
6. Keine Ahnung. Das weiß wohl nur das Orakel... Wenn die Helden später auf der Insel an den Harpyien „Kultur“ entdecken ist das ein klarer Hinweis auf einen „König“. (Dann Tierkunde+7 oder Menschenkenntnis+7 oder Kriegskunst+7)
7. Damit endet fast immer der Orakelspruch. Das bedeutet nur, das nichts mehr nachkommt.

In der Otta wird das Orakel nun ausgiebig diskutiert, und der Hinweis auf die „vergessene Pflicht“ erinnert den alten Skalden Thul an das Lied von Hruni dem Barden und seinen Rekkern, die einst einen Seedrachen erschlugen und dabei fast alle den Tod fanden. Ihre Ottajasko – die Gischtspringer Otta – begrub feierlich sie in einer Höhle „hoch über den Wogen zur ewigen Wacht“ mitsamt ihrer Waffen auf einer unwirtlichen Felseninsel, wo der Kampf auch stattgefunden hatte. In der letzten Strophe wird das feierliche Versprechen der Überlebenden geschildert, das Grab zu hüten, wie die Gefallenen ihrerseits die Ihren gegen die Seeschlange verteidigten.

Vorbereitung zum Aufbruch

Wo die Insel der Helrekker, wie sie genannt wird, liegt, ist auf einer Karte des Steuermanns Björn Lafferson vermerkt. Genauer ist nicht bekannt, aber sie gehört zum Gebiet, das die Gischtspringer-Otta seit Generationen beansprucht. Die Insel – bessere Felsen - liegt etwa zwei Tage vor einer Landzunge inmitten von Riffen und Untiefen, wo zwei Strömungen aufeinander stoßen und sich oft Nebel bildet. Normalerweise werden sie gemieden, denn dort gibt es nichts, zudem gelten sie als verflucht und von Monstern bewohnt, wobei niemand genau weiß, was für Monster.

Mit einem kleinen Boot mag man dorthin gelangen, aber schon eine Knorre würde dort ziemlich sicher Havarie erleiden. Bis zur Landzunge sind es mit dem Boot ungefähr fünf Tagesreisen.

Das Thema Verpflegung und Wasser sollte thematisiert werden, auch, dass es auf den Inseln aufgrund der Größe wohl kaum eine Quelle geben wird.

Da ein kleines Boot nur die Helden und Vorräte fasst, ist es recht klar, dass sonst niemand mitkommt, zumal das Drachenboot repariert werden muss.

Die Anreise

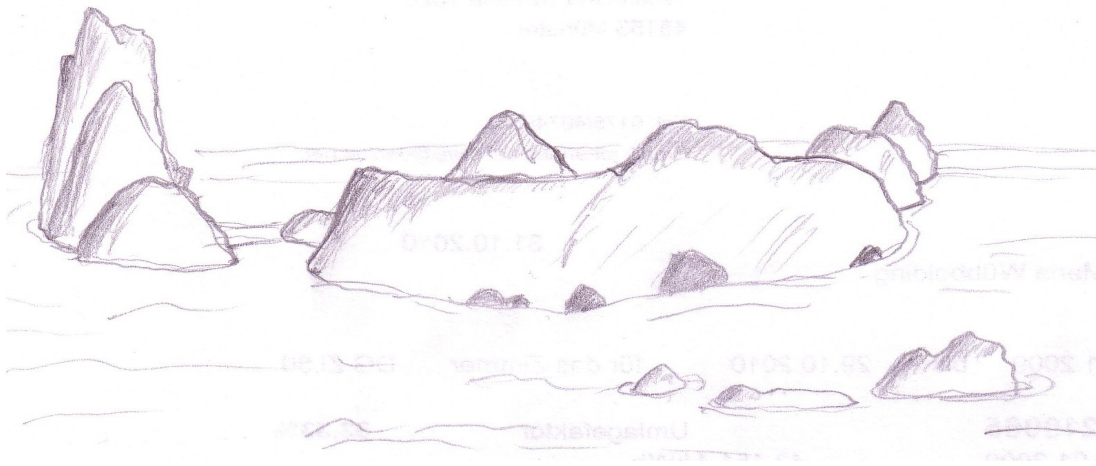


Die Seekarte

Die Anfahrt bis zur Inselgruppe kann schnell durchgespielt werden, es sollte jedoch genug Zeit bleiben, dass die Helden sich an der Landzunge noch einmal durch Jagd frisch verproviantieren und ihre Wasservorräte auffrischen können. Vielleicht errichten sie auch ein Basislager – das kann Sinn machen, und der Meister sollte sie hier gewähren lassen. Die Reise lässt sich auch gut nutzen, schon einmal die allgemeine Gefährlichkeit der See hier zu verdeutlichen – eine leichte Beschädigung des Bootes beim Entlangschrammen an einem nicht rechtzeitig gesehenen Unterwasserriff (deutlich gescheiterte Bootefahrenprobe), Orientierungsverlust im Nebel und Anlanden an einer Sandbank an einer Steilküste, die bei Flut unter Wasser steht (Orientierung gescheitert), das Sichten von Haien, oder eine beängstigende Kreiselfahrt mit Kontrollverlust in einem Strudel, der sich so schnell bildet wie wieder auflöst.

Sind die Helden sehr abenteuerlustig und wollen gerne abgelenkt werden, dann können sie auch ein auf ein Felsriff geworfenes Wrack finden, von dem nicht mehr viel übrig ist – die Reste einer Knorre, die hier von Wind und Wetter zerrissen wird. Leichen oder echte Schätze sind nicht zu finden, aber etwas noch unverdorbenes einfaches Handelsgut, Tauwerk oder Segeltuch. (Das wäre dann der ausgebliebene Handelsfahrer)

Wenn genug Heldenaufmerksamkeit auf das Wasser und weniger auf den Himmel gerichtete ist, kann es endlich zur Insel der Helrekker gehen...



Die Inseln der Helrekker von Süden her

Die Insel der Helrekker

Es ist ein sonniger Tag, aber dank der frischen Brise und dem üblichen Westwind ist es nicht wirklich warm. Die Helden nähern sich der Insel strömungs- und windbedingt von Süden her. Im Westen ist ein knapp hundert Schritt hoher und ausgesprochen steiler Felsen zu erkennen, bei weitem die höchste Erhebung. Er scheint nicht mit dem großen Felsen in der Mitte verbunden zu sein, deren höchste Erhebungen weniger als die Hälfte auszumachen scheinen. Nach Osten hin scheint es mehrere Felsen zu geben, und ein gutes Stück weiter nach Osten ist in der kochenden Brandung eines offenbar langgestreckten Felsenriffs der traurige Rest eines schon älteren Wracks zu erkennen. Hoch am Himmel – und nur bei einer von den Helden erfragten Sinnenschärfenprobe als solche zu erkennen – ziehen zwei Harpyienschwestern in guter Formation ihre Runden und haben die Helden längst gesehen. Befindet sich offenkundig ein Zaubermächtiger unter ihnen – etwa ein Magiern mit Robe und Zauberstab, eine neben dem Boot her fliegende Hexe etc. so ist ihnen auch das bekannt.

Probe von Sinnenschärfe, wenn nicht explizit der Himmel abgesucht wird.

< 7 Tap* : Insel und sichtbare Höhlen beschreiben, auf das Wrack hinweisen.

7 Tap*: zusätzlich vor der Beschreibung des Wracks auf zwei große Vögel hoch am Himmel hinweisen.

>7 Tap*: Harpyien in etwa 200 Schritt Höhe

>10 Tap*: Die Harpyien fliegen in Formation, tragen offenbar etwas in ihren Greifklauen. Sie scheinen Kleidung zu tragen. Sie umrunden das Boot der Helden in Richtung des Sonnenstandes.

Fliegeralarm!

Sobald die Harpyien die Sonne genau im Rücken haben kippen sie über die Flügel ab und gehen kreischend¹ in den Sturzflug. Von der Sonne geblendet können die Helden ihre Gegnerinnen nicht erkennen (Sinnenschärfe und Fernkampfanstrengungen sind beim direkten Blick in die Sonne um 8 erschwert). In Höhe von 50 Metern ziehen die Harpyien hoch und lassen ihre mitgeführten Steine niedersausen. (Jede hat zwei Steine)

Wollen die Helden auf die Harpyien zielen so gilt gemäß der Regeln:

Mittleres Ziel: +2

Bewegung des Ziels: +2

Entfernung minimal 50 Meter

Steilschuss nach Oben: Entfernungsklasse steigt um 1

Seitenwind: Entfernungsklasse steigt um 1

Blendung durch das Sonnenlicht = unsichtbares Ziel: +8

Fazit: um 12 erschwert, um 2 Entfernungsklassen erweitert (bei einem Lang-oder Elfenbogen wäre das dann extrem weit und somit mindestens um weitere +12, insgesamt also um 24...

Selbst für einen Meisterschützen mit einem Elfenbogen ist das ein... ausgesprochen schwieriger...

Schuss. Das ist auch *genau* der Grund, warum die Harpyien entgegen ihren normalen Jagdgewohnheiten dazu verdonnert wurden. Ihre eigene Zielgenauigkeit ist zwar nicht viel besser, aber sie haben Steine genug, das Fliegen strengt sie kaum an und sie können ihre Gegner praktisch ungestraft bombardieren. (Sie befinden sich außerhalb der Reichweite der meisten Zauber, und selbst „Dunkelheit“ gäbe ihnen immer noch ein leidliches Ziel.

Sie attackieren mit:

Großes Ziel: +0 (Teil des Bootes, wo das Wasserfass steht)

Bewegung des Ziels: +2

Entfernung 50 Meter

Seitenwind: Entfernungsklasse steigt um 1

Da es keine offiziellen Regeln für die Bombardierung gibt, muss bezüglich der Entfernungsklassen improvisiert werden, und so gilt:

AT Ziel

1+2 Wasserfass Jeder Treffer beschädigt das Fass soweit, dass es beginnt auszulaufen. Ein zweiter Treffer lässt es bersten.

3 Bootsrumpf Treffer schlagen kleinere Lecks (keine Löcher, sondern aufbrechende Fugen etc.)

4-7 Held 1-4 (Sind 5 Helden im Boot, so bleibt der vom Wasserfass am weitesten entfernte Held ungeschoren) Schaden 1W+4 TP

8-20 Fehlschüsse. (Im Gegensatz zum Sturzflugangriff oder dem Nahkampf besteht hier nicht die Möglichkeit zu patzen)

Die Steine lassen sich mit einem kräftigen Schild parieren – der allerdings darunter massiv leidet.

¹ Nicht im Sinne der übernatürlichen Begabung Horriphobus – diese setzen sie entfernungsbedingt nur im Nahkampf ein.

(jeder Treffer zerstört ein Viertel des Schildes, sofern es sich nicht um einen Stahlschild handelt, nach dem zweiten ist der Schild bis zu einer Reparatur nutzlos). Ebenso können die Helden versuchen, dem Beschuss auszuweichen, was allerdings bewirkt, dass das Boot in dieser Zeit vom Kurs abkommt (meisterliches Ausweichen gelungen) oder sie gar ins Wasser stürzen. (normales Ausweichen gelungen)

Die Helden mögen fluchen oder die Gegend im Blick behalten: Sie können schon sehen, dass vom hohen Felsen bereits einige weitere Fliegerpaare gestartet sind und sich in die Höhe schrauben, das nächste umkreist bereits das Boot um wieder aus der Sonne heraus anzugreifen. Die erste Welle kehrt in etwa 100 Schritt Höhe zum großen Felsen zurück – höchstwahrscheinlich um aufzumunitionieren.

Zwischen den mit der Präzision eines Uhrwerks ablaufenden Angriffen vergeht jeweils nur etwa eine Spielrunde, und ganz abgesehen vom Steinhagel ist die Navigation durch das Riff alles andere als einfach. (Boote fahren +5). Den einzigen Schutz gegen das Bombardement versprechen die Brandungshöhlen, deren nächste „befahrbare“ sich durch kräftiges Pullen in etwa 3 Spielrunden erreichen lassen.

Warum lässt Mallus die Helden angreifen, wenn er sich doch hinterher eigentlich mit Ihnen einigen will?

1. Zunächst einmal reagiert er impulsiv: *Wir sind im Krieg. Da kommt der Feind – wir bekämpfen ihn, wie wir es die ganze Zeit geplant und geübt haben!*
2. Dann kommt die taktische Erwägung hinzu, die Helden in einem Kampf gegen den Krakenmolch zu drängen.
3. Erst nachdem er etwas Zeit zum Nachdenken hatte, entscheidet er sich, dass das kleine Boot bedeutet, dass hier irgendwo in der Nähe eine Siedlung sein muss, und dass das möglicherweise interessant sein könnte. Nun will er erst einmal herausfinden, wo die Fremden herkommen und was sie hier wollen.

In Sicherheit? Von wegen!

Es schiebt sich das Dunkel der Felswand wie eine rettende Decke über die Helden und über das Donnern der Wellen hinweg ist das enttäuschte Kreischen der Harpyien zu hören (welches für Helden mit hoher Menschenkenntnis allerdings etwas einstudiert wirken mag). Sind die Helden wenigstens vorübergehend in Sicherheit?

Leider nein...

Aus dem Wasser und über die Reling des Bootes schieben sich Tentakel. Hier wohnt ein Krakenmolch und er ist hungrig, und *das* heißt, er greift an.

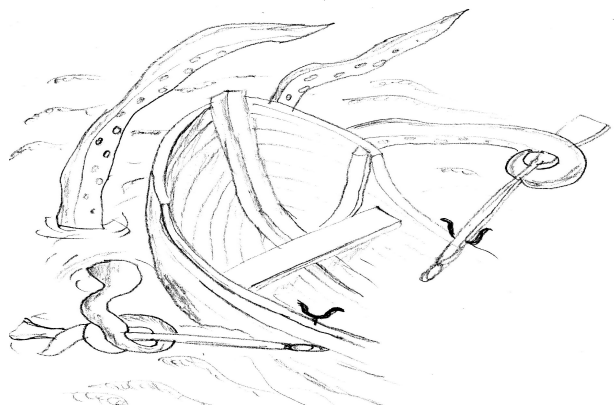
Der gemeine Krakenmolch (ZooBot S. 123)

Grösse 4 Schritt + 6 Schritt Fangarme, Gewicht bis 5 Quader

INI 8+1W6 (an Land halbiert) PA 2 LeP 120 (10 LeP je Arm, 40 LeP am Rumpf), RS1, KO 17

Würgen: DK HNSP (Ein gelungener Würgeangriff zieht das Opfer auf Distanzklasse H heran) AT 8

Biss: Sobald er einen Helden eingewickelt und vor dem Schnabel hat, kann er jede Runde einfach so ein Stück abbeissen: 1W6+6 TP



Besondere Kampfregeln: Gelände(Wasser), Hinterhalt(19) Würgen(14), Umreißen(4)

Der Krakenmolch greift mit 8 seiner 10 Fangarme an: mit 3 konzentriert er sich auf den nächstbesten Helden um ihn einzuwickeln und zum Maul zu führen, mit dem Rest beschäftigt er die anderen Helden und verteidigt seinen Körper. Jener verbleibt im Wasser und ist außer für den Helden in Schnabelnähe in Distanzklasse S. Es sei denn, ein Held will „Kampf im Wasser“ spielen.

Aber immerhin ist das Biest in Reichweite und kann ebenso schlecht fliehen wie die Helden, die zusammen keine großen Schwierigkeiten mit dem Monster haben sollten. Der Kampf dient ohnehin eher dazu, etwas Frust abzubauen, falls den Helden das Bombardement nicht zugesagt hat.

An Beute – die Tentakel sind zumindest essbar, wenn man sie zubereitet – befinden sich im Magen ein paar Münzen, ein schwerer Thorwalerdolch, eine goldene Gürtelschnalle, ein silberner Ohrring eiserne Stiefelnägel und die Greifklauen einer Harpyie– was halt so übrig bleibt, wenn man einen Seemann und eine Harpyie verdaut.

Die erste Atempause

Ein vorsichtiger Blick aus der Höhle – die leider eine Sackgasse ist – stellt klar, dass hoch am Himmel wieder zwei Harpyien ihre Bahnen ziehen, die Helden also nicht vergessen wurden. Die Flut läuft ab, von daher ist auf jeden Fall etwas Zeit, auch wenn der Tidenhub stark ist und das Boot gesichert werden muss, um nicht aus der Höhle gezogen zu werden.

Auf jeden Fall ist Zeit genug, seine Wunden zu lecken, Schäden provisorisch zu flicken (Holzbearbeitung) und festzustellen, das man ein Wasserproblem hat, weil das Wasserfass ausläuft und somit selbst bei gefüllten Trinkschläuchen maximal ein bis zwei bis Tage bleiben, bevor man zur Landzunge zurück muss um dort aufzuladen. Es sei denn, man findet hier auf den Inseln Wasser. Auf jeden Fall dürften den Helden aufgefallen sein, dass die Harpyien *ausgesprochen* geschickt vorgegangen sind. Und sie fragen sich vielleicht sogar, ob sie in die Fänge des Krakenmolches gelockt wurden (was nämlich der Fall ist – den Krakenmolch wollten die Schwestern schon sehr lange los werden.)

Anhand der Flutlinien kann man leicht erkennen, das bei voll aufgelaufener Flut die Höhle bis auf einen halben Meter Deckenfreiheit unter Wasser steht. Da die Brandung in die Höhle geht, ist es damit ziemlich sicher, das das Boot dabei zerstört werden würde. Es muss also ein anderer Unterschlupf her.

Wohin nur?

Es ist schon spät, und bei Einbruch der Dunkelheit haben die Harpyien – selbst wenn sie wahrscheinlich recht gut sehen können, nicht mehr den Schutz der Sonne im Rücken. Der Felsen, dessen Höhle sie gerade beherbergt, ist recht groß, soviel konnten sie bei der Anreise sehen. Sobald die Sonne tief genug steht, macht es also Sinn, sich heraus zu wagen und einen Landeplatz zu suchen. Und danach einen Platz, wo man vor herabfallenden Steinen zumindest für die Nacht sicher ist.

Mit dem Boot kann man nach Osten oder nach Westen. Im Westen liegt offenbar der Harpyienhorst, wie es im Osten aussieht ist noch nicht so klar. Ein wirklich guter Kletterer könnte auch auf die Idee kommen, an der Steilwand empor zu kraxeln (Klettern+9), wobei er sich fragen sollte, was er tut, wenn er es dort oben allein und einsam mit ein paar Harpyien zu tun bekommt. (Sofern nicht alle Helden KL < 8 haben sollte der Meister sie notfalls daran erinnern) Wenn sie die Hauptinsel umrunden, können sie die Wracks und den Sandstrand der Hauptinsel sehen.

Wie die Helden im weiteren vorgehen ist nicht wirklich vorher zu sagen, aber sofern sie nicht versuchen, den Harpyienhorst oder den Zisternenfelsen zu erklimmen, zum Wrack der Albatros fahren oder sonst etwas tun, was als direkte Bedrohung ersichtlich ist, werden die Harpyien sie zunächst nicht angreifen: Mallus und Auora wollen ihre Gegner erst einmal beobachten und einschätzen, nachdem sie ihre Kampfkraft gegen den verhassten Krakenmolch bewiesen haben. (Auora würde sie eigentlich als vermutliche Thorwaler liebend gerne umbringen, aber sie fügt sich) Das tun sie, indem sie sich berichten lassen oder notfalls per Fernrohr beobachten – sie zeigen sich dabei vorerst nicht.

Die Helden können die Hauptinsel etwas erkunden und dort auch einen geeigneten Felsüberhang finden, der etwas windgeschützt ist und von dem sie ihr auf den Strand gezogenes Boot im Auge behalten können. Dieses wird übrigens nicht weiter bombardiert, denn dies macht aus Mallus Sicht aus verschiedenen Gründen keinen Sinn: 1) Es kämpft sich leichter gegen Gegner, die glauben, notfalls fliehen zu können. 2) Sie könnten noch nützlich sein – dann müssen sie noch abreisen können und schließlich 3) geben sie zusammen auf dem Boot sowieso das einfachste Ziel ab.

Die Helden müssten noch genug Wasser und Vorräte für 1-2 Tage haben, so dass sie selbst er einmal etwas Bestandsaufnahme machen sollten.

Die Anwesenheit des horasischen Schiffswracks lässt vermuten, wer die Harpyien unterstützt. Mit guten Augen kann man allerdings den Schiffsnamen erkennen. Es handelt sich um das Wrack der *Albatros*. Wer immer dort oben sitzt, mag wahrscheinlich aus sehr verständlichen Gründen keine Thorwaler.

Die in den Felsen des Harpyienhorstes gehauenen Treppenstufen deuten darauf hin, dass das Heldengrab sich oben im Fels befindet. Die Treppe führt allerdings nicht bis auf den Sandstrand sondern endet in ca. 15 Schritt Höhe auf einem Felsabsatz. Bei Flut mögen es 13 Schritt sein...

Auf der Insel weiterhin aufzufinden ist die Salzpflanze und die Gräber der Gefallenen.

Spuren, Ausscheidungen und Ganglöcher deuten darauf hin, dass es hier Orklandkarnickel gibt.

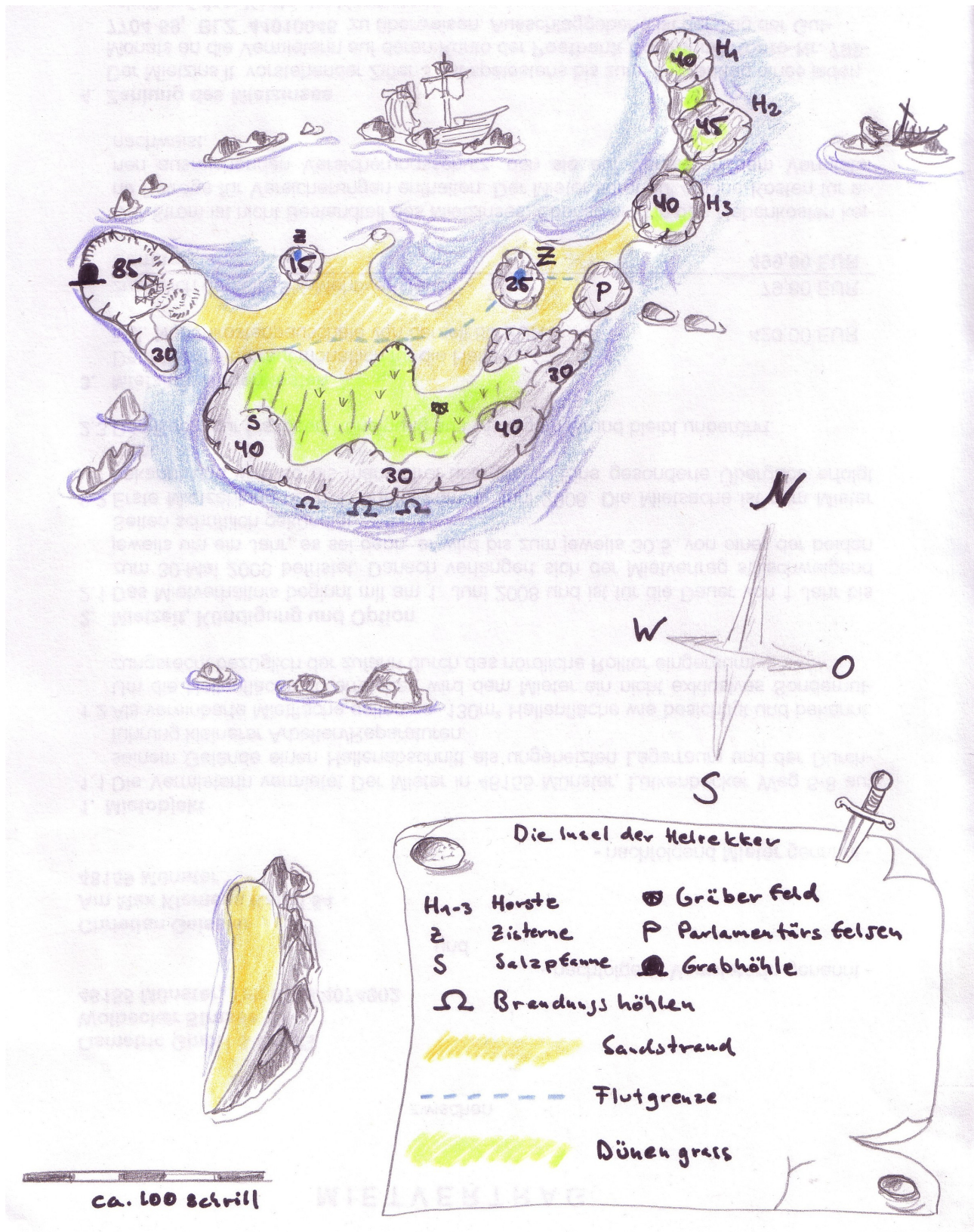
Sobald es dämmt wird oben am Harpyienhorst, wo man den Rand einer hölzernen Plattform erkennen kann – von jemand eine weiße Schiffslaterne aufgehängt. Daneben werden darauf in einem Schritt Entfernung eine rote und grüne Schiffslaterne angezündet. (dies ist der sogenannte „Ball“, der bei Dunkelheit als Anflughilfe und Orientierung dient.) Die Harpyien werden augenscheinlich ungefähr jede Stunde abgelöst, aber sobald es wirklich dunkel ist, sind sie gegen den Nachthimmel nicht mehr zu erkennen.

Der Wind trägt etwas später helle Gesangsfetzen herüber – die Harpyien haben gute Singstimmen und eingängige Refrains. Und offenbar heute Abend gute Laune.

Es ist schwer vorher zu sagen, wie die Helden sich verhalten. Versuchen sie, am nächsten Morgen Kontakt aufzunehmen? Versuchen sie nachts die Insel weiter zu erkunden? Versuchen sie Fallen, für die Harpyien auszulegen, um eine Gefangene zu machen oder schlicht eine von ihnen zu töten?

Damit der Meister angemessen reagieren kann, soll im Folgenden die Insel näher beschrieben werden. Hilfreich dazu ist auch die Personenliste im Anhang sowie die dort beschriebene „Einsatztaktik“ sowie der „Tagesablauf auf der Insel“

Die Inseln im Einzelnen



Die Karte der Insel

Die Horstinsel

Der neue Horst ist ein sehr gemütliches Rundhaus, solide aus den Planken der Albatros gezimmert. Das Zentrum bildet der Herd aus der Kombüse und der Esstisch aus der Offiziersmesse. Für Mallus

und Auora stehen Lehnstühle bereit, die Harpyien bevorzugen die langen Bänke, auf denen sie manchmal sitzen (beim Essen), manchmal hocken. Geschlafen wird um den Herd herum auf dem mit Teppichen belegten Holzdielenboden. Für die schlimmste Zeit des Winters steht ein weiterer Ofen bereit. Es gibt einen großen, durch einen Vorhang abgetrennten Schlafalkoven für den König, wo sich auch das Kapitänsbett befindet. Auora schläft zusammen mit ihren „Schwestern“, da sie allein oft Alpträume plagen. Es gibt ein kleines Gäste- oder besser Krankenzimmer, ebenfalls nur durch einen Vorhang abgetrennt. Eine kleine Seitentür führt zu einer Latrine. Die sturmfeste und mit einem schweren Balkenriegel verschließbare Doppeltür führt auf eine breite, geländerlose Plattform, die den Harpyien als Start und Landeplatz dient, und zu der auch die Treppe führt. Wenn sie dort zu tun haben seilen sich Mallus und Auroa stets an. („Stets eine Hand für Dich und eine fürs Schiff“). Wer sich dort oben bewegt sollte nicht unter Höhenangst leiden und möglichst die Sonderfertigkeit „Standfest“ erworben haben.

Direkt unterhalb der Plattform befindet sich der *Ball* – die Laternenanordnung, die bei schlechten Sichtverhältnissen als Anflugorientierung dient.

Ein Ladebaum, verbunden mit der unter einem Abdach untergebrachten alten Ankerhauptwinde der Schivonella dient als Kran für alles, was selbst ein Dutzend Harpyien zusammen nicht heben kann. Zwei verschließbare Lagerräume nehmen die wichtigen oder witterungsempfindlichen Vorräte auf, und ein Galeriegang schließlich führt am Haus vorbei und schließt sich wieder an die Treppe an, die weiter nach oben, um den Fels herum führt.

Den Horst werden Helden (oder Fremde allgemein) erst betreten, wenn sie das Vertrauen der Bewohner erworben haben. Sollten die Helden Mallus überzeugen, dass sie das Heldengrab betreten müssen, lässt sich das bequem über Lufttransport regeln.

Die **Treppe zum Heldengrab** beginnt auf einem Absatz in gut 15 Schritt Höhe über dem Strand. Ob sie früher einmal bis zum Wasser reichte ist nicht bekannt. Der Fels hier ist steil, bietet kaum Handgriffe und ist dazu fast immer nass. Die einzige Möglichkeit, den Absatz von

unten zu erreichen besteht darin, eine entsprechend lange Leiter anzulehnen, von der Mastspitze des Bootes zu versuchen, einen Wurfanker mit Seil zu werfen oder Steigeisen einzuschlagen. Der versuch, ohne Hilfsmittel zu klettern würde einer um 15 erschwerten Probe entsprechen – ohne Mali für Witterung oder gar Gegenmaßnahmen der Horstbewohner.

Vom Absatz her schlängelt sich die teilweise schon recht abgetretene Treppe auf der Ostseite des Horstfelsens hoch bis zum neuen Horst, wo früher einmal ein steinernes Gebäude stand, auf dessen Grundmauern der neue Horst errichtet wurde. Von da führt die Treppe über die Nordflanke auf die Westseite hinauf zur Höhle der Recken. Allerdings hat es vor einiger Zeit schon einen Felssturz gegeben, so dass auf drei Schritt Breite der Pfad weg gebrochen ist. Ein Sprungversuch an dieser Stelle – gut 70 Schritt über dem Wasser – ist mehr als mutig. Mit einer starken Laufplanke oder



eingeschlagenen Seilhaken sieht es schon anders aus. Wer die Treppe benutzen will, sollte frei von Höhenangst sein...

Die **Höhle der Recken** hat schon bessere Zeiten gesehen. Die Begräbnisstätte für die im Kampf gegen eine leibhaftige Seeschlange ruhmreich gefallenen Helden wurde aus einer schon älteren Höhle herausgeschlagen. Nun sollten dort eigentlich die zwölf Recken, die die Seeschlange mit in den Tod nahm – und deren Kopf in der Höhle ausgestellt ist - hier ihre ewige Ruhe finden.

Vom salzigen Seewind ausgetrocknet und quasi mumifiziert hielt die Ruhe lange vor – bis die Harpyien auf den Inseln zu nisten begannen. Zunächst diente ihnen die Höhle nur als Unterschlupf, was man den Kots Spuren noch deutlich sehen kann, aber da sie zum Westen hin offen ist, und daher der Wind direkt hinein reicht, war das nur eine Zwischenlösung. Einige von ihnen – die meisten mieden das Grab – entdeckten jedoch „Glitzerdinger“ bei den Toten. Das störte die Totenruhe schon erheblich – aber als im letzten Jahr eine den Karfunkel der Seeschlange in deren Schädel entdeckte und an sich nahm, da erwachten die Geister der Recken zum Leben und verfluchten die Diebin und ihre „nutzlosen Nachkommen“, die sie dem Räuberpack überlassen hatten. In der Höhle sind die Geister dreier Recken anzutreffen: **Hruni dem Barden**, **Thorun Tharun's Sohn** und **Thajaza** der Roten. Alle drei sehen erst einmal jeden als Grabräuber an, der nach Einbruch der Dämmerung die Höhle betritt und gehen wutentbrannt nach bester Thorwalermanier gegen ihn vor: Laut schimpfend und mit erhobenen Waffen. Leider bzw. glücklicherweise sind sie körperlos, was sie daran hindert, auf altbewährte Weise zu kämpfen, ihre Laune aber sehr negativ beeinflusst. Von den dreien ist genau wie zu Lebzeiten Hruni der Barde noch der umgänglichsste. Je nach Auftreten der Helden (also wie viele Tap* insgesamt bei je einer Probe auf Überreden und Etikette übrig bleiben) erteilt er mehr oder weniger widerwillig, ausschweifend und vorwurfsvoll Auskunft, oft unterbrochen durch die beiden anderen Geister. Für 3 Tap* bestätigt er immerhin, dass tatsächlich ein Fluch auf der Gischtspringer-Otta lastet, und zwar wegen der Plünderung des Grabes. Pro weiteren 5 Tap* bezeichnet er einen fehlenden Gegenstand in der Reihenfolge der im Abschnitt *Die Alten Horste* aufgeführten Tabelle. (Das bedeutet also fast sicher mehrere Gesprächsversuche, in denen man sich anhören darf, dass es heute keine Helden mehr gibt wie früher, die Sitten verfallen und was er alles mit seiner Axt erschlagen hat, die ausführliche Geschichte des betreffenden Gegenstandes etc. etc..) Die Anwesenheit von Harpyien in der Höhle erschwert die Proben übrigens jeweils um 5. Die Geister wollen ihre Habseligkeiten nicht nur wieder beschafft bekommen, sondern auch in einem ordentlichen Zustand (gereinigt und gepflegt, sowie soweit möglich geschärft. Sie „spüren“, dass die Teile noch in der Nähe sind, können sie aber nicht genau orten. Am schwierigsten (und als letztes) ist der Seeschlangenkarfunkelstein wieder zu beschaffen – der befindet sich nämlich im Bauch einer Muräne. Mallus und Auora haben die Höhle nur einmal vom Eingang her gesehen und entschieden, dass es ein unheimliches Grab ist, dem man besser fernbleiben sollte.

Der Fluch (Hütet euch vor dem Fluch!)

Regeltechnisch bewirkt der Fluch „Unglück für die Otta“ - solange er wirkt, haftet an jedem der Thorwaler der Gischtspringer-Otta der Nachteil Pechvogel. (Stammen die Helden aus der Sippe im Rahmen einer Themengruppe, so sollte dieses Pech sich allerdings mehr gefühlt als wirklich spielrelevant auswirken.) Ansonsten sollte es täglich in der Otta zu irgendwelchen kleinen Unglücken kommen, die die Otta daran erinnern, dass noch nicht „alles in Ordnung“ ist.

Die Hauptinsel

Die Gräber der Gefallenen – Hier liegen 15 Horasier (allesamt von der Besatzung der Albatros, darunter Kapitän Juliana ya Berninghaus-Strozza, der Koch Bartolomeo und die Seekadettin und Hornissenschützin Alea va Brasidas), 7 Harpyien (als Skelette begraben, waren schon länger tot) und offenbar 3 Thorwaler (Einer lag auf der Albatros, die anderen beiden sind angetriebene Leichen

einer unbekannten Havarie). Die Inseln bestehen in erster Linie aus Felsen und Sand – hier vernünftige Gräber anzulegen zeugt schon von einer gehörigen Geduld und Pietät.

Statt Grabsteinen oder gar Boronsrädern sind Schiffsplanken als Kopfbretter verwendet worden, in die – soweit bekannt – Name und Daten sehr sauber eingeschnitzt sind. Manchmal ist ein kurzer Spruch dabei, diese Gräber sind meist auch zusätzlich geschmückt mit Federn, blinkendem Tand oder etwas aus der persönlichen Habe des oder der Toten. Statt des Boronszeichens ist meist eine Eidechse eingeritzt, nur bei den Thorwalergräbern steht unter einem springenden Schwertwal ein „Unbekannter Seemann, 1025 BF, R.I.P.“. Sofern die Spieler mit der Eidechse nichts anfangen können, so sagt ihnen eine Götter & Kulte Probe, dass es sich um das heilige Tier Tsas handelt. Weiter hinten an einer Felswand befindet sich an einer sonnigen aber windgeschützten Stelle ein kleiner Tsa-Schrein, der von recht großer Sorgfalt zeugt. Um ihn herum wachsen mehr Blumen als sonst im Dünengras, und auf dem Stein hat sich blühendes Moos ausgebreitet..



Salzpfanne – ein recht simple aber mühsame Methode der Salzgewinnung, welches man zur Haltbarmachung von Vorräten benötigt. Diese Salzpfanne besteht in erster Linie aus einer wasserdichten Plane, die zu einer sehr flachen Wanne auf einem Felsen ausgelegt ist. Die Ausbeute ist mager und die Arbeit unbeliebt, aber der König will es so.

Karnickelbaue, auch künstlich angelegt, allerdings von den Karnickeln. Ein glücklicher Zufall hat es irgendwann einmal gefügt, dass es Orklandkaninchen auf die Hauptinsel verschlug, die sich hier vermehrten. Sie bieten eine willkommene Abwechslung vom Speiseplan, sind aber aus Erfahrung scheu und stets fluchtbereit. Um eine Überjagung zu vermeiden hat Mallus sie zum Sonntagsbraten erklärt, der nur 1x die Woche gejagt werden darf. Die Karnickeljagd ist damit fast so etwas wie ein Sportereignis. (Jagd+7, Flucht, 1-2 Rationen Fleisch, Fell).

Windschutzmauer. Wenn es eine Arbeit gibt, für die die gefiederten Schwestern sich als vollkommen ungeeignet empfinden, dann ist das der Mauerbau. Mallus ist jedoch überzeugt, dass die Mauern nötig sind, soll auf der Insel irgendwann etwas anderes als Dünengras und Flechtenmoos wachsen und der Wind nicht jeden Erdkrumen gleich davontragen. Außerdem meint er, dass Steine schleppen die Armmuskeln stärkt und den Charakter bildet.

Parlamentärsfelsen: Der Südöstlichste Ausläufer der Hauptinsel weist einen Felsendorn auf, der etwa drei Schritt weit von der Hauptinsel aufragt, aber mit dieser nur über einen so schmalen Grat verbunden ist, dass man dorthin nicht so einfach gelangen kann. Sollte es zu ersten Gesprächen kommen, dann bietet sich für die Harpyien diese Stelle an (da sie dort vor Nahkampfangriffen relativ sicher sind), aber auch für die Helden ist die Stelle nicht schlecht, weil der Weg dorthin zwischen zwei leicht überhängenden Felsen hindurch führt, die einen Sturzflugangriff oder ein Bombardement ausgesprochen schwierig machen. (Die Stelle lässt sich mittels Kriegskunst+3 finden, sofern die Helden die Insel als solche erkundet haben.)

Die **Alten Horste** auf den östlichen Felsentürmen sind ein trauriges Andenken dafür, was passiert, wenn eine Rasse ihre Zivilisation verliert. Ein Völkerkundler mag Parallelen zu den Behausungen von Affenmenschen und „Wilden“ ziehen, für den normalen Betrachter sind die verschiedenen Nestbauten aus Treibholz, Dünengras und anderem Treibgut nur verschmutzte übergroße Vogelnester mit improvisierten Dächern. Bei Ebbe kann man die drei Felsnadeln mehr oder weniger

trockenen Fußes erreichen. Hinauf geht es nur für risikofreudige und erfahrene Kletterer – die ersten Meter sind noch leicht, dann geht es aber steil nach oben. (Klettern H1 +6, H2 +7, H3 +8, bei Starkwind und Regen wird es natürlich noch schwerer, Kletterhilfen geben die entsprechenden Boni).

Heute werden die Nester nur noch zur Lufttrocknung von Treibholz genutzt. In ihren Tiefen liegen jedoch neben anderem Tand sechs der sieben aus dem Heldengrab fehlenden Waffen- und Rüstungsteile – teils schwarz angelaufen, mit Rost, Dreck und Kot überzogen und kaum vom Rest des übrigen Nestbaumaterials zu unterscheiden. Wie die Dinge zu finden sind, ist in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Fundort	Gegenstand	nötige Tap*	minimale Gesamtsuchzeit
H1	Hrunis Axt	8	3 Stunden
H2	Thajazzas Schwert	10	4 Stunden
H3	Thajazzas Helm	3	15 Min
H1	Hrunis Schild	5	30 Min
H2	Tharuns Aranienholzbogen	12	5 Stunden
H3	Tharuns Flügelhelm	16	8 Stunden
Im Fisch*	Seeschlangenkarfunkelstein	-	

* Der Seeschlangenkarfunkelstein muss als fehlendes Teil ohnehin erst von Hruni dem Barden benannt werden – bei den den anderen Rüstungsteilen können die Helden sie auch schon finden ohne sie konkret gesucht haben. Der Seeschlangenkarfunkelstein findet sich „von selbst“ (→ Das Friedensmahl)

Des weiteren befinden sich in den Horsten gerade „tiefer drin“ die vergessenen Habseligkeiten vorangegangener Generationen – Muscheln, Münzen und ähnliche Kleinigkeiten

Die beiden „**Zisternenfelsen**“ sind für Mensch wie auch Harpyie von elementarer Bedeutung, gibt es doch auf den Inseln keine Süßwasserquelle. Zwar hat Mallus oben auf dem Horstberg eine weitere Zisterne gebaut, aber diese dient nur als Notvorrat. Den täglichen Bedarf holt man sich aus den beiden natürlichen Sammelbecken auf den beiden Felsplateaus, die peinlich sauber gehalten werden.



Der große Zisternenfelsen

Das **Wrack der Albatros** ist seit Monaten ein wahrer Schatz, und wenn die gefiederten Schwestern auch das Begraben der vorgefundenen Leichen in Anspannung versetzte und der Transport von Spieren, Stangen und Planken recht anstrengend ist, so bietet das Wrack eine Vielzahl faszinierender und fremdartiger Entdeckungen für sie.

Das **Wrack der Knorre** auf dem Riffgürtel ist nur noch ein trauriges Holzgerippe, welches täglich unter Wind und Wasser leidet. Im Gegensatz zur Albatros steht es schon zu Beginn des Abenteuers nicht unter „Quarantäne“. Hier können die Helden notfalls noch Ersatzplanken für ein beschädigtes Boot, eine Maststange oder ein neues Ruder finden. Ansonsten ist das Wrack sehr sorgfältig geplündert.

Wie es weitergehen kann

Vorsichtige Annäherung

Wenn die Helden aufmerksam sind, so geht ihnen schnell auf, dass die Harpyien nicht darauf aus sind, sie zu töten, sondern – abgesehen vom Angriff am ersten Tag - im Prinzip defensiv agieren. So werden sie vielleicht recht schnell auf die Idee kommen, dass es für beide Seiten besser wäre, wenn man miteinander reden würde. Allerdings sollten sie sich auch Gedanken darüber machen, *warum* die Gegenseite nicht wirklich versucht, sie umzubringen. Dass die Helden um ins Grab zu gelangen, am Harpyienhorst vorbei müssen ist schon nach oberflächlicher Erkundung sehr naheliegend. Ebenso, dass man es - vielleicht entgegen ursprünglich gehegten Halbwissens – mit einem zivilisierten Gegner zu tun hat. (Gräber, Bekleidung der Harpyien, Salzpflanze etc.) Es sieht nicht so aus, als käme man mit Gewalt voran, also sollte man versuchen, mit den Bestien ins Gespräch zu kommen.

Ein Beginn ist der Verzicht auf Drohgebärden und aktive Angriffe bzw. Handlungen, die wahrscheinlich als solche verstanden werden (wie z.B. Kletterversuche am Horstfelsen). Geben die Helden sich friedlich, wird das durchaus zur Kenntnis genommen und am nächsten Tag von Seiten der gefiederten Schwestern eine Geste gemacht.

Als erstes „unmissverständliches“ Zeichen von zumindest vorübergehender Duldbereitschaft ist zu erkennen, wenn eine Harpyie (Belimone) den Helden den kleineren der beiden Zisternenfelsen zeigt, indem sie dort laut klappernd zwei Wassereimer füllt und dann zum Horst zurückfliegt.

Eine weitere Stufe der Friedfertigkeit besteht darin, wenn die Harpyien es dulden, dass die Helden die aufgegebenen Horste im Osten der Insel erkunden und durchsuchen, was sie am ersten Tag noch mit Steinwürfen verhindern würden..

Bevor direkter Kontakt aufgenommen werden kann, vergehen auf jeden Fall einige Tage, in denen Mallus, Auora und die Harpyien die Helden so behandeln wie Menschen große Raubtiere in einem Nationalpark: Es besteht Interesse und Neugier, aber man hält einen deutlichen Sicherheitsabstand und fühlt sich schon durch Annäherung bedroht. Hier ist es zusätzlich noch so, dass keinerlei Sympathie vorhanden ist – selbst Mallus strebt eine Verständigung nur aus allgemeiner Friedfertigkeit und Vernunft an, nicht weil er für Thorwaler etwas übrig hätte. Auora musste mitansehen, wie eine Schiffskameradin von Thorwalern und Thorwalerinnen gefoltert, vergewaltigt und brutal ermordet wurde, und hat bis auf Mallus alle Kameraden verloren... Die Harpyien selbst sind zwar neugierig, haben aber beim Begraben der Schiffsbesatzung mitgeholfen, die Trauer ihres „Königs“ und ihrer „ungefiederten Schwester“ gespürt. Und die laute, kehlige Sprache der Thorwaler mögen sie sowieso nicht.

Kommunikation wird nur von einer sicheren Distanz aufgenommen – und nur, wenn keine Fernwaffen sichtbar sind. Dazu bietet sich besonders eine Stelle an (→ Parlamentärsfelsen)

Verbale Verständigung direkt mit den Harpyien ist ohnehin höchstwahrscheinlich sehr schwierig – diese singen nämlich nur ein sehr abgeschliffenes Asdharia, was sich für menschliche Ohren zwar meist recht gut anhört (wenn sie nicht gerade erobert oder aufgeregter kreischen oder keifen), aber für

jeden, der kein Isdira kann, vollkommen unverständlich ist. Abgesehen davon können einige Harpyien bereits ein paar deftige horasische Seemannsflüche und -Kommandos, deren wortgetreue Bedeutung sie allerdings selbst nicht kennen. (z.B. „Schwing sofort deinen fetten faulen Hintern hierher!“) Es ist schwer zu sagen, wie genau ein erster Gesprächsversuch abläuft, aber vor Ablauf einiger Tage unerklärten Waffenstillstandes wagt sich keine Harpyie auf Rededistanz.

Sobald genug Vertrauen aufgebaut ist, dass nach einigen Gesprächsversuchen (wahrscheinlich mit der neugierigen Liasanya, deren Horathi – das oben gesagte zugrunde legend – noch am besten ist. Also irgendwo zwischen 2 und 3 schwankt) es zu direkter verbaler Kommunikation mit Mallus kommt, kann man zumindest mit ihm normal reden.

Friedensschluss

Wird tatsächlich Frieden geschlossen, dann muss dieser von der Hetfrau der Gischtspringer-Otta und König Mallus beschworen werden, besiegelt in einem gemeinsamen Essen und einem Vertragsunterpfand. Die Helden müssen also zurück zur Otta und Jalla erklären, dass sie und ggf. Schwurzeugen mitkommen müssen, soll der Fluch gebrochen werden. Vielleicht geht das Jalla und den anderen Thorwalern auch „zu schnell“ - besonders wenn sie die Forderungen hören.

Was die Harpyien wollen / Mallus Forderungen sind:

- Eine „**Regelung zur regelmäßigen männlichen Mitwirkung bei der Fortpflanzung**“: Eine Regelung könnte sein, dass mindestens einmal im Jahr – im Frühling z.B. – ein paar der stärksten/klügsten/schönsten Jungmänner sich an einem vereinbarten Ort – einer kleinen Insel dem Werben der gefiederten Schwestern stellen. Dieses Ansinnen werden die Thorwaler sicher als sehr extrem empfinden, es hat für Mallus aber sehr hohe Priorität und ist damit das, was man einen „dealbreaker“ nennt – ohne eine Einigung hierin wird kein Friede zustande kommen.
- Lieferung oder zumindest Aufnahme von **Handelsbeziehungen** – insbesondere mit Kulturgütern und nicht auf Fisch/Seetang basierenden Nahrungsmitteln. (Vor allem Haferflocken für Porridge und kandierte Früchte etc.)
- Ein **Rückfahrticket** für Auora ya Durene.

Was Mallus bzw. die Harpyien bieten:

- **Sicherung bzw. des Grabfriedens** bzw. das Gewähren des Zugangs zur Grabhöhle. Dies kostet sie fast nichts, ist für die Thorwaler aber sehr wichtig. Andererseits ist es ihr einziges echtes Druckmittel. (Dessen „aktiver“ Einsatz aber von den Thorwalern als feige und gotteslästerlich empfunden würde).
- eventuell **Luftunterstützung** durch Aufklärung/Botenflüge. Eine Kooperation hierbei bedeutet bei der Entfernung fast zwangsläufig, dass eine oder mehrere der gefiederten Schwestern bei den Thorwalern leben müsste, was eine erhebliche emotionale Belastung bedeuten würde und kaum „reibungsfrei“ abgehen kann. (z.b. wenn sie unbedarft mittels ihres magischen Gesanges um einen ihnen gefallenden Mann „werben“). Außerdem setzt es ein erhebliches Vertrauen in die Vertragstreue der Thorwaler voraus, die nur denkbar wäre, wenn im Gegenzug ein oder mehrere Thorwaler bei den Harpyien wohnen würden.
- **Handelsware**: Treib- und Beutegut aus Wracks.

Was die Thorwaler wollen:

- **Sicherung des Grabfriedens** um nicht vom Fluch bedroht zu sein. Und so sehr es ihnen gegen den Strich gehen mag und so ungern sie es vielleicht einsehen wollen: Sie sind hierbei auf das Wohlwollen und die Vertragstreue der Harpyien angewiesen. Dieser Punkt ist das Sine qua non für die Otta. Ist Jalla hier nicht erfolgreich, kann sie zudem ihre Stellung als Hetfrau so gut wie vergessen. Von aktiver Mithilfe bei der Suche fehlender Gegenstände und

Bewachung des Grabes in Zukunft bis hin zu dem bloßen versprechen, das Grab in Ruhe zu lassen sind viele Abstufungen möglich.

- Eventuell **Luftunterstützung** – sei es zur Aufklärung oder zur Botschaftsübermittlung. Dass dies von Nutzen sein kann, wird allerdings nicht jeder der abergläubischen Thorwaler einsehen – besonders wenn es bedeutet, so ein unheimliches Federvieh im Langhaus zu haben...
- Wenn auf der Insel der Helrekker ein Leuchttfeuer unterhalten würde, würde das die Zahl der Havarien an dieser gefährlichen Landzunge sicher deutlich senken. Aber das ist etwas, was eher die Seefahrt an der Küste insgesamt als die Gischtspringerotta allein bewegt. Zudem wäre der Aufwand für die Harpyien ziemlich groß und würde Aufmerksamkeit auf ihre Insel ziehen. (Je nach Blickwinkel ist das gut oder schlecht: Mehr potentielle Handels- oder gar Fortpflanzungspartner, aber auch mehr potentielle Feinde)

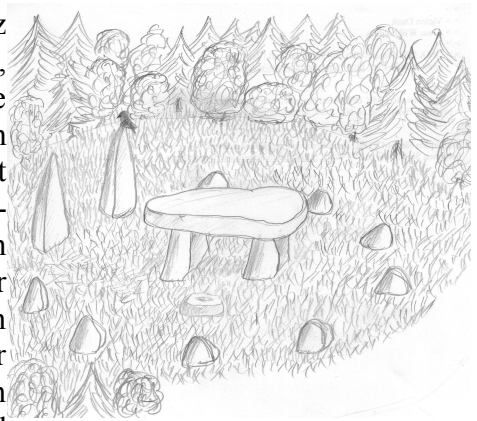
Die relativ großen Entfernungen machen die Verhandlungen schwierig – die Lage der Otta ist den Harpyien nicht bekannt und entspricht immerhin auch für sie je nach Windverhältnissen zwei bis drei Tagesreisen, für auf den Wasserweg angewiesene ist die Fahrt durch die Riffe gefährlich und anstrengend (je nach Wind und Strömung ungefähr fünf bis sieben Tage - die meiste Zeit an der Küste entlang und recht ungefährlich, dann aber durch Untiefen und häufigen Nebel aufs offene Meer hinaus).

Die Anführer beider Seiten sind nicht so einfach gewillt, sich in den direkten Machtbereich des anderen zu begeben: Auf der Insel der Helrekker sind die Harpyien militärisch weit überlegen, auf dem Festland könnten sie ihren König hingegen nur sehr schwer beschützen. Beide Seiten trauen der anderen (noch) nicht, selbst wenn die Helden einen guten Eindruck hinterlassen haben.

Es muss also, bevor die Verhandlung richtig losgehen, zunächst einmal über die Helden ein für beide Seiten akzeptabler Verhandlungsort gefunden werden. Die Helden werden sicher einige Ideen haben:

Mögliche Verhandlungsorte:

- **Geheiliger Grund:** Ein Steinkreis / der Thingplatz zwischen den Gischtspringern und der benachbarten, im Süden liegenden Triska-Otta, wo normalerweise Verhandlungen durchgeführt werden. Es bietet den Vorteil des fluchbewehrten Gottesfriedens – zumindest aus Sicht (Aber?) Gläubiger. Sich dort mit „Hrangarsgezucht“ zu treffen könnte allerdings Spannungen innerhalb der Otta, anderen Ottajaskos und/oder Swafnirgeweihten der Umgebung führen. Des weiteren würde für Mallus damit die Lage eines Nachbarn der Gischtspringer Otta ersichtlich, was ihm einen weiteren möglichen Handels/Verhandlungspartner und damit mehr Verhandlungsmacht gäbe. (Er wäre dann noch weniger auf die Gischtspringer angewiesen.) Helden mit Staatskunst bedenken beide Probleme.
- **Eine kleine Insel/Halbinsel auf „halbem Weg“.** Diese müsste erst einmal gefunden, von beiden Seiten inspiziert und für gut befunden werden. Jalla und ihr Steuermann Björn würden hier eine kleine Insel im südlich gelegenen Lingardsund vorschlagen (Anhang → *Friedensinsel*) Das hätte für die Gischtspringer den Vorteil, die Verhandlungen relativ geheim halten zu können.
- **Indirekte Verhandlungen:** Die Helden müssen immer hin und her pendeln. Das wäre sehr langwierig und versetzt die Helden in die unangenehme Lage „zwischen den Stühlen“, da sie immer die Forderungen der jeweiligen Gegenseite vortragen und vertreten müssen.



(Helden mit guter Staatskunst oder auch nur hoher KL lassen sich darauf nicht ein, weil sie dann immer den schwarzen Peter haben und sich eventuell sogar anhören müssen, sie erfänden Forderungen der Gegenseite oder ständen auf derselben.)

Und außer bei hervorragendem diplomatischem Erfolg der Helden ist der Grabfriede bei Verhandlungsbeginn noch nicht wieder her gestellt – lastet also der Fluch Hrunis schwer auf der Otta und erzeugt so „Einigungsdruck“. (Es passieren fast täglich irgendwelche Unglücksfälle, die spätestens nach Bekanntwerden des Fluchs auch sehr bewusst wahr genommen werden).

Auch wenn bei wiederholten Reisen diese aus dem Spiel großteils ausgeblendet werden können, mag das Hin- und her die Spieler langweilen, was ein zusätzlicher Grund ist, von indirekten Verhandlungen Abstand zu nehmen.

Je nachdem, wie aktiv die Helden an den Verhandlungen teilnehmen wollen, macht es gegebenenfalls Sinn, Mallus auf der Insel zu lassen und statt dessen eine „Schwester“ zu schicken. Mallus entsendet dann Belimone – als Willensstärkste und Loyalste – und Liasanya – als Aufgeschlossenste und harmlos Wirkende. Dies bietet sich besonders dann an, wenn einer der Helden Isdira spricht und somit leidlich übersetzen kann.

(Eine Harpyie kann auch schneller abends zurück zum Horst fliegen und sich neue Instruktionen holen)

Aber selbst wenn Mallus, der Jalla an Verhandlungsgeschick weit überlegen ist, die Verhandlung selbst führt, so bedeutet das noch lange nicht, dass Jalla über den Tisch gezogen wird – schließlich muss sie das Verhandlungsergebnis zuhause auch „verkaufen“ können, und das wird ohnehin schwer sein. Denn wer will schon dafür verantwortlich zeichnen, dass die jungen Männer der Sippe sich fortan mit Harpyien paaren müssen... Allein das mag ein Grund sein, warum Jalla die Helden reden lässt und sich im Hintergrund hält. So kann sie versuchen, zuhause in der Schieds- und Vermittlerrolle zu glänzen anstatt die zu sein, die die Alternativlosigkeit der Angelegenheit aufzeigt. (Es kommt nicht nur von einem der Rekker der geniale Vorschlag, warum man nicht „eben mal“ mit der ganzen Mannschaft dahin segelt und die Harpyien ausräuchert. Die undankbare Aufgabe zu erklären, wie völlig aussichtslos das ist, haben dann zumindest beim ersten Mal die Helden).

Das Friedensmahl

Wenn schließlich ein Frieden geschlossen wurde, so wird dieser von den Anführern gemeinsam feierlich beschworen und mit einem gemeinsamen Mahl gefeiert. Das sollte auf dem Horst stattfinden, wobei nur die Helden und Jalla mitkommen. (Die Helden werden so wahrscheinlich zum ersten Mal den Horst von innen zu sehen bekommen) Natürlich wäre es auch möglich, das Festmahl in der Ottajasko auszurichten – aber Jalla ist erstens mittlerweile neugierig auf die Harpyien und möchte diese zweitens nicht in der Ottajakso haben, da der Friedensvertrag dort nur knapp eine Mehrheit gefunden hat und sie fürchtet, dass es bei einem großen gemeinsamen Mahl zu Streit und erneutem Blutvergießen kommen könnte. Dies um so mehr, weil der Fluch immer noch nicht gelöst ist – es fehlt trotz eifrigster Suche immer noch der Seeschlangenkarfunkelstein. Dieser findet sich jedoch im Einklang mit der narrativen Kausalität im Inneren der Muräne, die extra für das Festmahl gefangen wurde. Somit können nun endlich auch die Geister beruhigt werden.

Das macht keinen Sinn: Wir kommen nicht weiter.

Es kann vorkommen, dass die Spieler sich einfach verrennen. Sie sehen die andere Seite als Monster, als den zu besiegenden Feind, und ihr Unvermögen, ihn entscheidend zu schwächen, frustriert und verärgert sie bis zu dem Grade, dass sie einen Rückzug erwägen um sich neu zu formieren. Eventuell wollen sie auch einfach Verstärkung holen und versuchen, trotz der recht

offensichtlichen Aussichtslosigkeit des Unterfangens, Jalla dazu überreden, die ganze Otta in den Kampf zu werfen.

Das ist kein Scheitern des Abenteuers, und der Meister sollte den Helden auch nicht den Eindruck vermitteln, dass sie damit notwendigerweise etwas Dummes tun oder gar „Abenteuerverweigerung“ begehen.

Zuhause bei der Otta sind sie zumindest zu einem Lagebericht fähig: Auf der Insel hausen Harpyien, die verdammt geschickt vorgehen. Ihr Horst blockiert den Zugang zum Heldengrab.

Je nachdem, wie geschickt die Helden gekundschaftet und gesucht haben, wissen sie mehr oder weniger über die schon vor längerem geplünderten Grabbeigaben in den aufgegebenen Harpyienhorsten und über die horasische „Entwicklungshilfe“. Eigentlich müssten sie auch schon sehr deutliche Hinweise auf die Geschehnisse auf der Albatros haben.

Das Drachenboot der Otta ist immer noch beschädigt und mit einem beschädigten Boot wird die Hetfrau nicht leichtfertig in diese gefährlichen Gewässer fahren – worin sie vom Steuermann unterstützt wird. Jalla Ragnarsdottir wird deswegen mit den Helden erneut zur Seherin gehen, die ein zweites Orakel verkündet:

Das Zweite Orakel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Winter war hart, doch keine Schwester flog mit dem Raben

Perfekter Sang, Perfekter Klang

Finde die richtige Farbe um mir etwas zu sagen!

Finde die richtige Farbe um mir etwas zu sagen!

Der Unglücksvogel starb und gebar den König

Es fehlen sieben Waffen zum Frieden, gefunden und wieder verloren

Gut Ding will Weile

Die Söhne Sühnen für ihre Väter, die Töchter klagen.

Ende der Zeile

Mögliche Deutungen (Probe in Klammern sofern notwendig)

1. Zeile: Offenbar schafften es die Harpyien auf ihrem unwirtlichen Felsen ohne Verluste durch den sehr harten Winter, der selbst bei den Thorwalern Opfer forderte. Ein Ausdruck von Tsas Segen? (Götter/Kulte)
2. Die Verständigung mit den Harpyien ist sehr viel einfacher, wenn man den richtigen Ton findet. Singen hilft wahrscheinlich. (Ettikette+5 oder Tierkunde+9 oder Menschenkenntnis+7)
3. und
4. Hinweis auf die Benutzung der Parlamentärsflagge, um Verhandlungen aufzunehmen. (Heraldik)
5. Hinweis darauf, das Mallus von der Albatros stammt. (Der Vogel gilt vielen als Unglücksbringer) (Sagen/Legenden +2)
6. es fehlen tatsächlich sieben Waffen oder Gegenstände aus dem Grab der Recken. Erst wenn sie zurückgebracht werden, werden die Geister der Verstorbenen Frieden geben. Anscheinend haben die Harpyien sie zwar geraubt, jedoch nicht mehr im Besitz.

7. Die Gräben zwischen den Parteien sind sehr tief – Vertrauen kann nur langsam wachsen. (Menschenkenntnis+5 oder Staatskunst+0)
8. Falls eine Einigung zustande kommt, die die Fortpflanzungsfrage zur Zufriedenheit der Harpyien regelt, wird dies auch den Thorwalerfrauen nicht gefallen. (Menschenkenntnis)
9. Wie schon letztes Mal das Schlusswort.

Was es sicher nicht ist, ist eine Aufforderung zu einem Generalangriff, den nach Schilderung der Inselgeographie bei aller Lust am Dreinschlagen auch die erfahrenen Kämpen der Sippe nicht mittragen.

Fahren die Verhandlungen sich fest und propagieren die ratlosen oder mit der Verhandlungsführung der Thorwaler unzufriedenen Helden eine weitere Orakelbefragung, so kann die Seherin ein drittes Mal eingesetzt werden - dies ist dann aber schon beinahe eine Rückdelegation der Verantwortung an den Meister und sollte nur gemacht werden, wenn die Situation so verfahren ist, dass schon beinahe wieder die Waffen sprechen.

Das dritte Orakel der Seherin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wir schwimmen im Fluss der Notwendigkeiten zwischen den Riffen der Vernunft

Im Feuersturm brennt das Wasser, Auswegloser Zorn

Wer soll leben?

Keine Korrektur notwendig.

Säumnis und Hass sind die Boten des Untergangs, ungefunden noch sind Teile.

Das Unglück stürmt dahin, die Mutter schreitet gemächlich

Die Last des Einsamen wiegt schwer

Ende der Zeile

Mögliche Deutungen (Probe in Klammern sofern notwendig)

- 1) Es gibt keine ideale Lösung (Überzeugen)
- 2) Ein Angriff auf die Insel mit dem Drachenboot würde angesichts der „Brandbomben“ ein Fiasko (Kriegskunst)
- 3) Auch die Harpyien sind trotz ihrer Schöpfungsgeschichte eine humanoide Rasse, ihre Kinder tragen genauso den Tsafunken wie die Menschen. (Götter und Kulte)
- 4) Sehr rätselhaft. Bedeutet vielleicht, dass die wichtigsten Tatsachen bekannt sind und man durch Suchen nicht weiter kommt. (Staatskunst/Menschenkenntnis+5)
- 5) Und 6)
- 6) Der Fluch wirkt noch. Die Gischtspringer brauchen wegen des wirkenden Fluches einen Frieden dringender als die Gefiederten Schwestern, die notfalls noch warten können. (Staatskunst, Kriegskunst+5)
- 7) Im Endeffekt wird Jalla als Hetfrau eine Entscheidung treffen müssen. Ein Konsens wird sich angesichts der Alternativen nicht herstellen lassen. (Menschenkenntnis, Staatskunst)
- 8) Die Prophezeiung ist zuende.

Ein Frieden in unserer Zeit?

Es wäre ja schön, wenn mit dem Friedensschluss die Probleme weniger würden. Das Abkommen ist schon innerhalb der Otta gelinde gesagt nicht unumstritten, das Vertrauen zwischen den Parteien noch ein ausgesprochen zartes Pflänzchen und eher von Sachzwängen als Sympathie getragen. Kaum einer der jungen Männer freut sich auf den nächsten Frühling. Einige von ihnen sollen sich mit diesen... diesen Vogeldingern einlassen? Und selbst wenn einige im Geheimen nach Ansichtigwerden der Schwestern eventuell ihre Meinung ändern – zugeben kann es keiner, will er nicht auf eine Stufe mit Nutzviehbelästigern gestellt werden. Viele Frauen reagieren mit einer Mischung aus Ekel und Eifersucht. Alte und Swafnirgeweihte warnen vor dem „Paktieren mit dem Hrangarsgezücht“. Das alles macht Jallas Stellung als Hetfrau nicht einfacher, zumal sie ohnehin schon überfordert ist.

Und wenn das Abkommen nach draußen dringt, wird es noch viel schlimmer und treibt die Otta entweder als Ziel von Spott und Verachtung in die gesellschaftliche Isolation bis hin zum bewaffneten Konflikt - oder es beschert ihnen die Aufmerksamkeit von Gelehrten und Magiern, die ihnen bestenfalls ungelegen kommt.

Wenn das Abkommen funktioniert, wächst und gedeiht die Harpyienpopulation mit der Zeit, und allein dass kann das fragile Abkommen schon belasten. Wenn jeden Frühling zwei bis drei Harpyien „versorgt“ werden müssen ist das ein anderes „Problem“, als wenn es auf einmal ein Dutzend sind.

Andererseits eröffnen sich durch eine weitergehende Kooperation mit den Schwestern Aktionsmöglichkeiten, die vorher jenseits ihrer Möglichkeiten lagen. Die Harpyien können eine ganze Heldengruppe transportieren, Aufklärung betreiben und im Kampf gegen magische Wesen durch ihren Gardianum-Gesang eine beträchtliche Hilfe sein. Und solange die Brandmunition der Albatros reicht, haben sie gegen feindliche Schiffe und Gebäude eine unerwartet hohe Schlagkraft.

Lohn der Mühen

Haben die Helden den Fluch gebrochen (und um das zu schaffen einen Waffenstillstand mit den Harpyien geschlossen), so gebührt einem jeden von ihnen 100 AP. Haben sie darüber hinaus ein tragfähiges Friedensabkommen zwischen der Gischtspringer-Otta und den Gefiederten Schwestern zustande gebracht, so haben sie sich weitere 100 AP redlich verdient.

Zusätzlich sollte jeder 3 spezielle Erfahrungen in passend eingesetzten Talenten bekommen.

Anhang

Einsatztaktik

Mallus und Auora haben ihre Harpyien sehr ins Herz geschlossen und setzen sie keinen unnötigen Risiken aus. Auora ist als Absolventin der horaskaiserlichen Seekriegsschule eine recht begabte Strategin und nutzt die ihr zur Verfügung stehenden Vorteile. Mallus hat den gefiederten Schwestern mit Zuckerbot und Peitsche (oder genauer in Honig getauchtem Schiffszwieback und einem gelegentlichen Klaps) sowie einer Elefantengeduld die notwendige Disziplin beigebracht.

Wenn irgend möglich werden Angriffe nur nach Aufklärung und aus der Sonne heraus – und selbst dann möglichst als Bombenangriffe aus sicherer Höhe geflogen.

Primärziele sind die Wasserversorgung des Feindes sowie etwaige Magiekundige bzw. deren Utensilien. (Magiekundige werden mittels Magiegespür und „klaren Hinweisen“ erkannt)

Es wird stets paarweise geflogen, damit bei Schwierigkeiten eine Schwester helfen kann. Wenn eine Schwester verwundet wird, so gilt die Priorität, sie in Sicherheit auf den Horst zu bringen.

Wenn Sturzflugangriffe, dann als Hit-and-Run, und niemals ohne Deckung

Einweisung und Nachrichtenübermittlung vom Horstfelsen aus durch Flaggenalphabet, die Harpyien antworten im Flug mit einem sehr begrenzten Signalsatz durch Flügelrütteln/kippen

Keine Kämpfe am Boden.

Bei bedrohlichem Magieeinsatz kontern die Harpyien durch ihren Gardianumgesang und/oder Störangriffe, die die Konzentration behindern.

Da Mallus langfristig im Frieden mit den Thorwalern leben will – so wenig er sie derzeit leiden kann – ist die Einsatztaktik defensiv und nicht darauf ausgerichtet, Helden zu töten. Wie schlagkräftig eine Harpyie im Sturzflugangriff sein kann, können die Helden notfalls erkennen, wenn eine – gedeckt durch eine Schwester – beim „Sturzkampffischen“ eine zwei Schritt lange Muräne schlägt und zum Horst bringt. Oder bei den morgendlichen Flugmanövern, bei denen die Helden ihnen während der „Duldungsphase“ zusehen können.

Eine unvorsichtige Hexe wird – sobald als solche erkannt - möglichst hoch in der Luft angegriffen – wo sie kaum zaubern kann und eine Hand für den Besen zum Fliegen braucht. Dort wird sie dann im Pulk vom Besen heruntergemobbt und zum Absturz gebracht, wobei, sobald sie fällt, ihr Sturz von einer Harpyie soweit gebremst wird, damit sie nicht zu Tode kommt. Der Besen wird nicht verloren sondern wird als „Verdächtiges Magisches Dingsda“ in eine Seekiste gesperrt.

Für absolute Notfälle kann Mallus als Bombardenmunition statt Steine die Brandmunition der Schiffsrotzen austeilen, die Hyaliler Feuer enthalten. Zu dieser Option greift er aber nicht leichtfertig. (Wenn die Helden ahnen, dass er so etwas hat, können sie daraus natürlich eine „reale Bedrohung“ für die Otta konstruieren – denn ein Höhenbombardement der Ottajasko würde vermutlich die Gebäude vernichten – auch wenn die Durchführung eines solchen Angriffs extrem mühsam der Entfernung wegen und vor allem unter den gegebenen Voraussetzungen strategisch vollkommen sinnlos wäre).

Wenn es keinen ganz speziellen Grund gibt, versuchen die Harpyien *nicht*, einzelne Helden gefangen zu nehmen. Auf dem Horst gibt es keine Zelle und Mallus ist der Meinung, dass das zunächst nur dazu führen würde, dass die Lage unnötig eskaliert.

Tagesablauf auf der Insel

Die Truppe muss beschäftigt werden – das ist das Credo jeder Marine und dem ohnehin vor Tatendrang berstenden Mallus oberstes Gebot. Und es gibt so viel zu tun!

An einem normalen Morgen (zu denen auch Tage zählen, wenn die Helden keine aktiven Angriffsbemühungen unternehmen) wird...

Recht früh wird geweckt, spätestens kurz vor Sonnenaufgang muss die erste Patrouille raus. So abgesichert wird die restliche Schwesternschaft zum Baden geschickt, was mit viel Gekreische und Gepruste abgeht und auch meist ein paar gefangenen Fischen.

Währenddessen bereiten Mallus und Auora das Frühstück bestehend aus (vorzugsweise frisch gegrilltem) Fisch und ... Seefrüchten, an Feiertagen auch Porridge aus den Haferflocken der Horaskaiserlichen Marine. Dazu gibt es gesunden Sansaro-Tee, der – wenn man ihn jeden Tag trinkt - irgendwann tatsächlich schmeckt.

Danach wird Frischwasser aufgefüllt, Fische gefangen, essbarer Tang gesammelt und beides soweit nötig für den sicher kommenden Winter haltbar gemacht. (gedörrt, getrocknet, eingesalzen).

Dann werden Manöver geflogen und Strategie eingetrichtert, die Salzpflanze kontrolliert, „Wrackverwertung“ betrieben und das allgegenwärtige Treibholz gesammelt – entweder auf die alten Horstfelsen zum vortrocknen oder direkt auf die Horstinsel zum Verbauen oder Verbrennen.

Derweil begibt sich – soweit seine Anwesenheit nicht disziplinarisch vonnöten ist – Mallus ans Kochen des Mittagssessens: Meist gibt es Fisch, sonntags Kaninchen, mit der üblichen Sättigungsbeilage.

Nachmittags gibt es dieselbe Arbeit wie vormittags, aber nach dem „Fünfuhrtee“ (Sansaro) gibt es Freizeit, was meistens allgemeine Schönheitspflege und Uniformdesign bedeutet. (Die Harpyien tragen dank Auoras und Mallus Schneiderkünsten und dem Geschmack der Schwestern kurzärmlige Hosen, Mieder und Jacken, die auf prächtige Weise „Marineausgehuniformartig“ aussehen.), und an dem nur die Wache nicht teilnehmen kann, denn wenn nicht gerade finsterste Nacht, Sturm oder Gewitter herrscht, ist stets eine Doppelpatrouille „draußen“.

Bei Anbruch der Dämmerung wird der „Ball“ (die Anflughilfe) entzündet und kleinere Arbeiten im Horst durchgeführt.

Nach dem Abendessen wird „Fortbildung“ betrieben, was meistens bedeutet, das Mallus oder Auora Geschichten erzählen oder Vorlesen (oder genauer vorsingen – wie überhaupt extrem viel gesungen wird) oder die Harpyienschwestern das wenige erzählen, was an eigener Überlieferung bei ihnen hängen geblieben ist.

Ist Arbeit draußen nicht möglich, werden Chorproben veranstaltet, wobei Auoras adlige Erziehung sie mit für die Harpyien neuartigen und lustigen Konzepten wie „Kanongesang“ und „Instrumentalbegleitung“ bekannt gemacht hat. (Mallus kann Maultrommel, und es wurden mittlerweile Tamburine und Handtrommeln angefertigt)

Nach „Lichtaus“ hat nur noch die Wache die Augen offen – jeweils eine Doppelwache für drei Stunden, wobei Mallus aus Gewohnheit meist die „Hundswache“ um vier Uhr morgens nimmt.

Die Friedensinsel

Ungefähr drei Tagesreisen weit weg von der Ottajasko (2 Tage die Küste entlang, einen in einen Fjord hinein liegt eine kleine Insel, die bisher so unbedeutend war, dass sie noch nicht einmal einen Namen hat. Von der Insel der Helrekker ist sie im Vogelflug in knapp 2 Tagen erreichbar. Am Ufer des Festlandes gibt es auf beiden Seiten Frischwasserquellen und die langgestreckte Insel selbst ist jeweils nur an den beiden Schmalseiten gefahrlos zu betreten, so dass sie einen guten Treffpunkt für Parteien darstellt, die sich gegenseitig nicht recht über den Weg trauen.



Die Friedensinsel im Lingardsund

Dramatis Personae

Über die Harpyien als Rasse

Im Laufe der aventurischen Geschichte sind verschiedene Chimärologen auf die ihrer Meinung nach großartige Idee gekommen, menschliche oder elfische Frauen mit Vögeln zu verschmelzen, darunter so illustre Gestalten wie die Magiermogule und Pardona. Um Sprösslinge aus den Anstrengungen Pardonas – ohne Zweifel die kompetenteste unter den Genannten – handelt es sich im folgenden.

Pardona erschuf die ersten Harpyien aus Hochelfen und Vögeln unter anderem dazu, um die fliegende Stadt der Hochelfen zu finden und zu erobern, daher unterscheiden sich die Nachkommen ihrer Harpyien deutlich von jenen, die die Magiermogule in die Welt setzten.

Harpyien weisen den Kopf, Ober- und Unterkörper einer menschlichen Frau mit deutlich elfischen Zügen auf – spitzen Ohren, großen, leicht schräg stehenden Augen und einem recht filigranen, im allgemeinen als anmutig empfundenen Körperbau. Sie haben einen schlanken, lang wirkenden Hals und neigen beim Gehen zum vogeltypischen „Nicken“, wie überhaupt zu für Menschen ungewohnt (aber nicht unmöglich) schnellen Kopfbewegungen. Beine und Arme sind großteils dicht befiedert, statt Füßen verfügen sie über kräftige Greifvogelklauen, die sie sowohl zur Jagd wie auch zum Kampf einsetzen. (Im Kampf setzen sie oft auch ihr gefürchtetes Kreischen ein, welches eine dem Horriphobus ähnliche Wirkung entfaltet) Ihre Arme laufen in weite, zusammenfaltbare Schwingen aus, die aus ihnen ausdauernde und geschickte Fliegerinnen machen. In eingefaltetem Zustand der Schwingen können sie mit den Händen greifen, wobei sie jedoch deutlich ungeschickter als der typische Mensch sind. Da sie krallenartige Fingernägel haben, können sie auf Wunsch im Handgemenge damit echte TP anstatt TP(A) anrichten.

Die typische Harpyie misst ca. 1,7 Schritt und wiegt dank sehr leichter Knochen (was sich regeltechnisch im Nachteil Glasknochen niederschlägt) nur etwas mehr als die Hälfte einer gleich großen Menschenfrau (ca. 45 Stein), ist aber ausdauernder und kräftiger, so dass sie über kurze Strecken beinahe ihr Eigengewicht in die Luft bringen kann – zwei Harpyien können gemeinsam recht mühelos einen erwachsenen Thorwaler auch über weitere Distanzen tragen – wenn sie Acht geben, auch ohne ihn dabei zu verletzen. (Einfacher ist allerdings, wenn ein Tau als Tragevorrichtung dient.)

Harpyien haben einen menschlichen Verstand, aber nicht unbedingt menschliche Moralvorstellungen (z.B. bezüglich Ehe und Familie), so dass sie meist als verrückt wahrgenommen werden. Da sie nur über eine orale Tradition verfügen neigen isolierte

Populationen meist zur Verrohung und Verwahrlosung – es gibt durchaus ähnlich drastische Unterschiede wie bei Menschen – wie zum Beispiel zwischen einer Rahjageweihten aus Belhanka und einem Moha vom Stamme der menschenfressenden Panaqu Si.

Dank ihrem hochelfischen Erbe sind Harpyien zaubermächtig, wobei sie die ihnen zur Verfügung stehenden Zauberwirkungen durch eine Art zweistimmigen Gesang zustande bringen, wie Harpyien überhaupt begabte Sängerinnen sind (diese Fähigkeiten werden regeltechnisch wie übernatürliche Begabungen geführt). Dieser Gesang ist für ein hinlänglich geschultes Ohr (→ Magiekunde: Zauberpraxis) deutlich von „normalem“ Singen zu unterscheiden und erinnert Elfen unangenehm stark an ihren eigenen zweistimmigen Gesang.

Harpyien sind genau wie Menschen oder Elfen Allesfresser, wobei sie süße, kalorienreiche Nahrung bevorzugen und Aas oder humanoide Wesen nur bei extremen Nahrungsmangel oder starker Verwahrlosung annehmen. Sie vertragen Alkohol ausnehmend schlecht und werden schon bei geringen Mengen betrunken.

Harpyien sind leicht erregbar, neugierig und unabhängig von ihrem tatsächlichen Mut recht schreckhaft. Die Stimmung einer einzelnen überträgt sich schnell auf ihre anwesenden Schwestern, so das eine einzelne erschreckte Harpyie schnell zu einem „Alarmstart“ des ganzen Schwarms führen kann.

Zur Verständigung nutzen die Nordlandharpyien ein sehr abgeschliffenes, vereinfachtes Asdharia, welches Menschen, die Isdira gelernt haben, einigermaßen verstehen können, während Elfen dabei die Ohren bluten dürften. Harpyien sind durchaus in der Lage, andere Sprachen zu lernen – und die Harpyien auf den Inseln der Helrekker lernen gerade einige Begriffe des Horathi und jede Menge Seemannsflüche.

Harpyien teilen mit Minotauern das Handicap, dass sie zur Fortpflanzung auf die Mithilfe einer anderen Rasse angewiesen sind, und diese Mitwirkung selten freiwillig ist. Harpyien brauchen zur Fortpflanzung einen humanoiden Mann – und da Elfen ihre Fruchtbarkeit kontrollieren können, Zwerge nicht „kompatibel“ sind (und einen viel zu schweren Knochenbau in die Gleichung brächten), bleiben meist nur Menschen und Orks. Da Harpyien einen ähnlichen Sinn für Ästhetik haben wie Elfen, bevorzugen sie – so sie eine Wahl haben - meist menschliche Partner.

Um die Paarungsbereitschaft zu unterstützen oder genauer gesagt erst herzustellen wenden Harpyien einen Singzauber an, der wie ein Levthansfeuer wirkt, dem jedoch die Regenerationskomponente fehlt: Er bringt lediglich sowohl „Opfer“ wie auch Sängerin in starke Wallung. Die Erinnerung ist auf beiden Seiten meist undeutlich aber angenehm. Die Wirkung des jeweiligen Zaubers misst sich aus den übrig behaltenen TaP*, wobei mehrere singende Harpyien ihre TaP* einfach zusammen addieren und so im Schwarm trotz bescheidener Einzelfähigkeiten auf stolze Gesamtergebnisse kommen können.

Harpyien legen nach längerer Tragzeit ein, selten mehrere Eier, aus dem stets weibliche Harpyien schlüpfen – männlicher Nachwuchs entsteht nicht. Die Art der Aufzucht ist abhängig von der „Kultur“ des jeweiligen Schwarms. Wer im Schwarm das Sagen hat ist ebenso unterschiedlich und selten vorhersagbar, ähnlich wie bei menschlichen Kulturen.

Die Harpyien dieses Abenteuers in Werten:

KK	12+W6	CH	10+W6	RS 1 (bei Zonensystem Beine 3 und Arme 2, sonst 0)
FF	5+W6	MU	10+W6	GS 15/4 (in der Luft/Am Boden)
GE	14+W6	IN	12+W6	INI 9+W6
KO	14+W6	KL	8+W6	LE 35/40, AE 18/24

Klauen: DK N, AT 14 PA 11 TP 1W6+5 („Tritt“)

Faust: DK H, AT 10, PA 11, TP 1W6+2 (TPA oder TP) („Raufen“ bzw. „Kratzen“)

Ausgewählte Talente und Gaben: Zauberfähigkeiten 4+W6, Sinnenschärfe 12+W6 (Sicht, Gehör), Schwimmen (3+W6), Fliegen (17+W6), Singen (14+W6). Körperliche und Naturtalente tendenziell erfahren bis meisterhaft (außer so offensichtliche Ausnahmen wie z.B. Reiten) Handwerks- Wissens- und Gesellschaftstalente tendenziell unerfahren (im letzteren Fall in erster Linie durch den Rassenunterschied und gegenseitige Vorurteile erschwert).

Regeltechnische Vor/Nachteile: Halbzauberer, Gutaussehend, Glasknochen, Neugier 4+W6, Dämmerungssicht, Unfähigkeit(Zehen), Begabung Singen, Gabe(Magiegespür), Übernatürliche Begabung (Horriphobus), Übernatürliche Begabung (Levthansfeuer*), Übernatürliche Begabung(Gardianum), Zweistimmiger Gesang.

Zuweilen anzutreffen sind : Jähzorn (3+W6 - besonders bei thorwalschen Einschlag), Unstet oder Empathie(3+W6, letzteres besonders bei hohen IN und CH Werten).

Besondere Kampfregeln: gezielter Angriff**, Sturzflug, Flugangriff.

* keine Regenerationsmodifikation

** bei einem gezielten Angriff versucht die Harpyie entweder ein Ziel nach einem Sturzflug mit in die Luft zu nehmen, sofern es ihrer Meinung nach nicht deutlich mehr als 50 Stein wiegt, oder sie greift wie bei einem gezielten Stich bestimmte Körperzonen an – beliebt sind Kopf oder Arme. Sofern der Gegner keine Klingenwaffe führt, kann der Angriff auch als Meisterlicher Angriff zum Entwaffnen geführt werden. Kluge oder klug geführte Harpyien sind durchaus in der Lage, Armbrüste, Bögen oder Zauberstäbe anzugreifen und sie dem Gegner zu entwenden.

Über die Harpyien als Individuen

Es gibt zwölf Schwestern, deren Namen sich an ihrer Stimme und ihrem Federkleid orientieren.

Belimone kommt dem am nächsten, was eine Anführerin wäre. Sie ist deutlich die stärkste, dabei mutig, selbstbewusst und (für eine Harpyie) besonnen. Und gerade sie ist Mallus loyalste Stütze, was in nicht geringem Masse zur gegenwärtigen Harmonie beiträgt.

Thara ist die beste Jägerin des Schwarms – sie hat einmal einen kleineren Hai tödlich verwundet.

Asamandra ist verglichen mit ihren Schwestern still und hat einen aggressiven, rachsüchtigen Zug.

Liasanya heisst die neugierigste und aufgeweckteste. Sie schnappt blitzschnell die ersten Wörter einer fremden Sprache auf und verwendet sie nach der Methode „Versuch und Irrtum“. Sie hat Mallus auf der Planke gefunden.

Irinel ist die bei weitem Hübscheste, und dazu eitel wie ein Pfau. (Ihr Gefieder ähnelt einem solchen von der Farbgebung sogar)

Biundrala ist das Nesthäkchen, hat die bei weitem besten Augen

Aimada schließlich ist die Klügste der Schwestern, und dank ihres guten Gedächtnisses die beste Zauberin.

Liriella ist die älteste (ca. 29 Sommer) und stillste. Sie denkt fast ausschließlich an Nachwuchs, den sie bald haben wird..

Variama und **Aimanda** sind Zwillinge und teilen neben einer markanten Schneeeulenbefiederung einen ausgeprägten Sammeltrieb.

Yarmandra ist die beste Bombenschützin (ihre Angriffswerte liegen um 3 höher, sie trifft also in über der Hälfte der Angriffe) und klügste Taktikerin. Sie ist zudem die „beste Freundin“ von Auora und ist daher den Helden gegenüber besonders abweisend und „beschützt“ die Seekadettin.

Alsälaza ist das, was man unter Menschen eine Bastlerin nennen würde.

Menschen

Lina Tiffarsdottir (19, schlank, langes schwarzes Haar),

Treibende Motivation: Orakel ihrer Otta, Außenseiterin

Schon als sie geboren wurde, war ihren Eltern klar, dass Lina etwas besonderes war. Die Tochter **Thorcul Frunusson**, des einzigen Heiler der Gischtspringer-Otta, und **Rinka Gundasdottir**, einer der wildesten Jägerinnen war zart gebaut, hatte große dunkle Augen und statt der rotblonden wilden Mähnen ihrer Eltern glattes, pechschwarzes Haar. Ihre Prophetische Gabe zeigte sich früh und trennte sie von ihren Altersgenossen. Heute lebt sie außerhalb der Ottajasko mit ihrem Vater in einer geräumigen Hütte, von jenem geschützt und versorgt. Sie ist sanftmütig, wirkt aber stets etwas abwesend. Lina und ihr Vater sind Außenseiter (der Ehebund des Vaters hat nicht gehalten, Rinka hat sich vor sieben Jahren einem anderen Krieger namens **Björn Laffersson** zugewendet) – beargwöhnt, unverstanden, gefürchtet gar - aber gleichzeitig auch geachtet und bitter notwendig. Lina kann sich an ihre in Trance verkündeten Prophezeiungen nicht erinnern und kann sie auch nicht besser deuten als ihre Zuhörer, zumal sie die Prophezeiungen sehr erschöpfen.

Jalla Ragnarsdottir (23, kräftig, mutig, aber unsicher)

Treibende Motivation: Festigung ihrer Herrschaft, Wohlfahrt der Otta, Ruhm & Ehre

Die junge Frau hat ein schweres Amt. Nach dem Tod ihrer Mutter im Zweikampf gegen einen hungrigen Bären wählten die Rekker sie zur neuen Hetfrau. Jalla ist nicht dumm und weiß, dass sie eher eine Verlegenheitskandidatin ist. Sie fürchtet, dass das ganze Unglück, das seit dem „großen Sieg“ über das horasische Kriegsschiff die Otta trifft, etwas mit den Vorgängen an Bord zu tun hat, von denen sie nichts mitbekommen hat. Sie hat wenig Lebenserfahrung und traut ihren Gefährten und Gefährtinnen – die sie als aufrechte Kämpfer Thorwals sieht - eigentlich keine Gräueltaten zu, aber das Schweigen, die Dünnhäutigkeit und Wutausbrüche, wenn das Thema angeschnitten wird, geben ihr zu denken. Sie ist – wie der Rest der Otta - regelrecht erleichtert, wenn als möglicher Grund für den Fluch die Störung der Grabesruhe auf der Insel der Helrekker auftaucht.

Jalla ist eine erfahrene Kämpferin und Piratin, fühlt sich von ihrer Aufgabe jedoch überfordert und ist oft unsicher, was sie durch Draufgängertum zu kompensieren sucht. Wer den richtigen Ton findet kann sie leicht beeinflussen.

Regeltechnische Besonderheiten: KO 15, KK 14, CH 11, IN 11, GE 13, MU 15, FF 10, KL 10, Eisern, Zäher Hund, Standfest, Jähzorn 5, Kampfrausch, Aberglaube 7 (Glück/Unglück/Prophezeiungen), Vorurteile 7 (Horasier sind feiges Gesocks die sich hinter ihrer Technik verstecken)

Mallus Fortadella (33, kräftig gebaut), Der König mit dem höchsten Kreischfaktor Aventuriens

Treibende Motivation: Wohlfahrt seiner Untertanen

Der dritte Sohn eines almadanischen Zimmermanns und der unehelichen Tochter einer Hofkalligraphin, zuletzt Oberbootsmann der horaskaiserlichen Marine an Bord der unglückseligen Schivonella Albatros, nunmehr der Geliebte Führer der Harpyien. Mallus ist ein wahres Lieblingskind der Götter. Das Schicksal meint es gut mit ihm und das Glück klebt an dem was er anpackt. War es nicht ein glücklicher Zufall, dass seine von Elfen faszinierte Mutter ihm „völlig unnötigerweise“ als Kind Isdira beibrachte, und er so mit der Harpyie reden konnte, die neben ihm auf der Planke landete und ihn neugierig fragte, ob er ein „Rosenohr“ sei? War es nicht Glück, dass er überhaupt überlebte, als eine Sturmwoge ihn vom Deck der Albatros spülte und er eine Planke zu fassen bekam?

Und Mallus bemüht sich, seinen Gaben gerecht zu werden. Zupackend, stets optimistisch und auf sehr bodenständige Weise ausgesprochen charismatisch sieht er stets das Gute und die Möglichkeiten, und so kam es, dass er – anstatt seinen Schiffbruch und das Stranden auf einem

Harpyienfelsen als furchtbares Unglück anzusehen – zum Hoffnungsträger des sein (lokales) Aussterben fürchtenden kleinen Schwarms junger Harpyien wurde.

Er hat seine Retterinnen fest in sein Herz geschlossen und würde sie nie verlassen oder gar opfern. Werden „seine Mädchen“ bedroht, zieht er vorbehaltlos an ihrer Spitze in den Kampf, notfalls gegen den Rest der Welt und die Götter persönlich. Die anatomischen Differenzen sind ihm zwar durchaus klar, aber emotional sieht er die Harpyien als eine menschliche Rasse – genau wie z.B. Elfen. Gegen „die Thorwaler“ hegt er angesichts des Massakers an seiner Schiffsmannschaft einen starken Groll, er ist aber stark genug, sich seiner Vorurteile bewusst zu sein und sie im Zaum zu halten. Sofern er es nicht direkt mit am Massaker Beteiligten zu tun bekommt, ist er eher für ein friedliches Zusammenleben.

Er ist ein sehr erfahrener Seemann und guter Zimmermann, vor allem ein begabter „Kleingruppenanführer“. Er spricht als alter Seemann „alle Sprachen ein klein wenig“. Er tritt den Helden gegenüber selbstbewusst und offen auf – er macht aus seiner spürbaren Abneigung keinen Hehl, ist dabei aber nicht feindselig und behält das Ziel der Verhandlungen – ein tragfähiges Friedensabkommen – stets im Auge. Kämpferisch gilt er als Veteran (→ Zoobot S.134)

Regeltechnische Besonderheiten: KO 15, KK 14, CH 17, IN 14, GE 13, MU 15, FF 13, KL 12, Glück, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang, Zäher Hund, Krankheitsresistent, Schnelle Heilung, Begabung Handwerkliche Talente.

Ausgewählte Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Kampf im Wasser, Standfest, Bornländisches Raufen.

Ausgewählte Talente: Holzbearbeitung 14, Zimmermann 14, Seefahrt 12, Menschenkenntnis 14, Überzeugen 14, Überreden 14, Betören 15, Singen 12, Kochen 12, Heilkunde Krankheiten 9, Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Gift 9, Heilkunde Seele 7.

Auora ya Durene, (18, zierlich und drahtig) wahrscheinlich die einzige Luftwaffenkommandantin des Horasreiches

Treibende Motivation: Schutz ihrer jetzigen Gemeinschaft, Rückkehr nach Hause, Karriere in der Horasmarine. Rache an den Mördern ihrer Kameraden (in dieser Reihenfolge)

Die Seekadettin aus (nieder)adligem Haus war immer eine lebenslustige und fleißige junge Frau mit einem Faible für ausgefallene und neuartige Strategien. Sie ist Spross einer alten Offiziersfamilie des Horasreiches und war beim Auslaufen auf der Albatros in Gedanken schon Commodore einer Flottille. Alles schien sich prächtig zu entwickeln, das Glück lachte ihr.

Dann erlebte sie als ihren ersten Kampf in dichtem Nebel die Enterung der Albatros durch die in Walwut geratenen Thorwaler und überlebte vor Angst starr in einem Apfelfass versteckt. Sie musste aber mit ansehen, was die Sieger insbesondere mit ihrer Kameradin anstellten, die die Hornisse am Achterdeck bedient hatte. Sie sah, wie die Kadettin, mit der sie ein winziges Zimmer geteilt hatte, mit den Händen auf die Reling festgenagelt wurde, sah, was die Männer und Frauen ihr antaten und wie die Hetfrau der Thorwaler sie anschließend regelrecht ausweidete. Und überall auf dem Schiff spielten sich ähnliche Szenen ab – wem schnell die Kehle durchgeschnitten wurde, der hatte noch Glück.

Als Mallus und die Harpyien sie nach der Strandung des Wracks auf dem Riff entdeckten und retteten war sie verändert. Fast stumm und scheinbar emotionslos half sie beim Begraben der Toten auf der Insel.

Erst im Lauf der Monate fand sie langsam zu sich – aufgerichtet durch die Freundschaft und Zuneigung von Mallus und ihrer „gefiederten Schwestern“. Sie konzentrierte sich zunehmend auf die reichlich vorhandene Arbeit, schneiderte aus den Schiffsbeständen warme Wintersachen für die Schwestern und nahm mit zunächst zögernd, dann mit schnell wachsender Begeisterung die Aufgabe an, die Fähigkeiten der Schwestern militärisch zu nutzen. Im Gegensatz zu Mallus jedoch will sie im Endeffekt nach Hause. Während Mallus die gefiederten Schwestern mittlerweile einfach als „begehrtenwerte junge Frauen mit besonderen Fähigkeiten“ zu sehen scheint, sind die Harpyien

bei aller individuellen Zuneigung für diese in Auoras Augen doch eine komplett andere Rasse, und ihr ist unwohl, wenn Mallus, der für sie ein Mittelding aus Vater und großer Bruder ist, sich mit einer der Schwestern einlässt. Auroa hat eine klassische Ausbildung genossen, zu der zu ihrem Glück auch Isdira gehörte. Kämpferisch gilt sie als erfahren (→ Zoobot S.134). Im Gespräch mit den Helden tritt sie – sofern sie sie als Thorwaler wahrnimmt – deutlich ablehnend und wortkarg auf. Sie zieht sich bei notwendiger Kommunikation auf ihre Rolle als „Horasische Marineoffizierin“ zurück und vermeidet zumindest am Anfang komplett die „persönliche Ebene“.

Regeltechnische Besonderheiten: KO 12, KK 12, CH 12, IN 13, GE 12, MU 14, FF 13, KL 13, Glück, Begabung Kriegskunst, Vorurteile gegen Thorwaler(10, brutale Mörder und Vergewaltiger), Schlafstörung(Alpträume), Prinzipientreue(Treue zur Horasmarine)

Ausgewählte Sonderfertigkeiten: Standfest, Kampf im Wasser, Einige Fechtkampf-SF

Ausgewählte Talente: Kriegskunst(Luftkriegsführung) 17, Schneidern 10, Seefahrt 7, Steuermann 5, Überzeugen 8, Überreden 9, Betören 7,

Hruni der Barde, ein aus seiner Ruhe gestörter Geist.

Treibende Motivation: Die Wiederherstellung der Grabesruhe durch Rückerstattung der gestohlenen Gegenstände und Versiegelung des Grabes.

Hruni der Barde hatte ein aufregendes Leben und einen Heldentod, der ganz nach seinem Geschmack war. Im siegreichen Kampf gegen eine Seeschlange seinen Wunden zu erliegen erfüllte ihn mit tiefer Befriedigung. Auch als Geist singt oder erzählt er gerne eine gute Geschichte, in der notfalls die nüchternen Fakten der Dramaturgie weichen müssen.

Weitere Mitglieder der Gischtspringersippe in Kurzform.

Thorcul Frunusson (42, kräftig gebaut, volles rotblondes Haar und Bart), der einzige Heiler der Gischtspringer-Otta. Ein mittlerweile recht verbitterter Mann, der die „unsichtbare Wand“, die ihn und seine Tochter von dem Rest der Otta trennt, zunehmend durch eigene Ablehnung verstärkt. Besonders hat ihn getroffen, dass ihn seine Frau verließ, als sich bei Lina die Gabe bemerkbar machte.

Funktion: Kann magisch heilen, beschränkt den Zugang zu seiner Tochter

Typisches Gemurmel: „Das kommen sie – wenn sie uns brauchen, kommen sie, aber selbst dann machen sie das Zeichen gegen das Unheil. Ha! Sie kommen nur weil sie uns brauchen.“

Rinka Gundasdottir (44, gross und laut, drei rotblonde Zöpfe), eine der wildesten Jägerinnen und Kämpferinnen der Otta. Sie hatte sich in ihrer Jugend in Thorcul verliebt, aber sie waren zu unterschiedlich und Rinka konnte die Distanz zur Sippe, die Thorcul wegen seiner Zauberkraft umgab, auf Dauer nicht ertragen. Als ihre Tochter die „Gabe“ noch in viel stärkerem Masse erbte, zerbrach die Ehe.

Björn Laffersson (45, reich tätowierter Hüne, blondes, wallendes Haar, aufbrausend). Der Steuermann des Drachenbootes, einer der erfahrensten Kämpfer der Otta. Früher ein sehr lustiger Mensch, der gerne und viel sang. Seit den Vorgängen auf der Albatros versucht er, mit seinen Taten – an die er sich noch nicht einmal richtig erinnern kann (und auch nicht erinnern will) zurecht zu kommen und brütet oft vor sich hin. Er hat sich nach Ragnas Tod nicht zum Hetmann wählen lassen sondern Jalla unterstützt, weil er fürchtet, die auf sich geladene Schuld würde sonst die Sippe treffen. Er weiß als einer der wenigsten, wie die genaue Route zur Insel der Helrekker ist.

Funktion: Der schwierige aber loyale Gefolgsmann, bei dem man wirklich nicht weiß, ob er Teil des Problems oder Teil der Lösung ist.

Typisches Gemurmel: „Jalla hat wenigstens keinen Schritt auf dieses verfluchte Schiff gesetzt! Wenn sie auf ihre Mutter kommt, wird sie schon das Richtige tun.“

Thul der Alte: (70, altershager, schütteres weißes Haar, aufgeschlossen, optimistisch) War früher der Skalde der Sippe – und damit ihr oberster Wissensbewahrer, und so fällt ihm auch altersbedingt

manchmal die Rolle des Schiedsrichters zu.

Er kennt das Lied von Hruni dem Barden und seinem Heldentod im Kampf gegen die Seeschlange vor langer Zeit. Er kann die Strophen immer noch rezitieren und bildet gerade seine Nichte **Thura(16)** aus – sein Sohn ist ebenfalls Skalde, allerdings auf Reisen um die Welt zu sehen, und Thul fürchtet, seine Wiederkehr nicht mehr zu erleben, ist aber fest entschlossen, so lange durch zu halten wie möglich. Er ist einer der wenigen Älteren, die sich von der schlechten Stimmung nicht erdrücken lassen.

Im Lied über Hruni den Barden heißt es eindeutig, dass die Sippe gelobt, das Grab zu bewachen, aber wie alle anderen ist Thul eher der Meinung, dass die Vorfälle auf der Albatros – was auch immer da vorgefallen sein mag – der Grund für das Unheil sind. Das das Grab etwas mit dem Unglück zu tun haben mag fällt ihm erst ein, wenn das Orakel von der „vergessenen Pflicht“ spricht.

Er hält Jalla als Hetfrau für völlig ungeeignet (zu aufbrausend, wie ihre Mutter! Und noch viel zu jung, ein halbes Kind!) und hätte viel lieber Björn als Wahlsieger gesehen. Er ist aber viel weniger abergläubisch als der Rest der Otta und auch nicht darüber erhaben, notfalls ein neues „altes Lied“ zu dichten, wenn seine sturen Sippenbrüder und -schwestern darauf bestehen, alle Probleme mit der „Weisheit der Alten“ zu lösen. Auch wenn er es sich gar nicht einmal bewusst ist, hat er viel dazu beigetragen, dass Thorcul und Lina relativ stark in die Sippe eingebunden sind. (Auch wenn gerade Thorcul das nicht so sieht und sich ausgegrenzt fühlt).

Funktion: Hinweisgeber, kann notfalls innerhalb der Sippe ausgleichen.

Typisches Zitat: „Nun, dann hört gut zu, ihr Jungspunde! Schon Ronulf, den man den Klugen nannte, weil er nachdachte, bevor er losstürmte – ein guter Mann muss nämlich beides können! Schon Ronulf der Kluge hatte ein ganz ähnliches Problem, und ich will euch erzählen, was er sich damals ausgedacht hat!“ / „Wenn ich noch jung wär, und meine Stimme tragen würde! Einst konnte ich die ganze Hjalla füllen...“ / (Bei einem Streit über die Vertragsbedingungen:) „Seid doch froh, dass es Harpyien und keine Minotauren sind!“

Feld Streitsson (32, hager, beginnende Stirnglatze, unzufrieden). Feld ist sehr redegewandt, immer recht genau im Bilde, was gerade läuft, und stets sucht er seinen Vorteil daraus zu gewinnen. In einer kleinen Gemeinschaft fällt so etwas nach einer Weile auf, und daher ist er bei weitem nicht so beliebt und geachtet wie Leute, die seiner Meinung nach deutlich dümmer sind als er. Er versucht stets Einfluss zu gewinnen, andere gegeneinander auszuspielen und seinen Schnitt zu machen, wenn er glaubt, es würde nicht bemerkt werden. Stets hat er eine kleine Erpressung am laufen oder sein Ohr an einer Tür... Wer ihn um einen Gefallen bittet weiß, dass eine Gegenleistung fällig werden wird. Am liebsten spielt er das Zünglein an der Waage.

Da er zu klug ist, den Bogen zu überspannen wird er geduldet, zumal er nicht ohne Fähigkeiten ist. Wenn er nicht so ein egoistisches Wiesel wäre, würde er vielleicht sogar den Anführer geben, für den er sich hält. Er wird gegen jede Vereinbarung mit den Harpyien sein und sich seine Zustimmung auf schäbigste Art bezahlen lassen.

Funktion: Leicht durchschaubarer aber schwer einzudämmender Widersacher, der immer schon gewarnt hat und dagegen war, wenn etwas schief geht, aber jede echte Verantwortung scheut. Nutzt jede Situation zu Machtspielchen.

Typisches Zitat: „Nun, ich kann dir helfen. Ich werde Dir auch helfen, schließlich sind wir Freunde, und Freunde helfen einander. Aber da gibt es auch etwas, was Du für mich tun kannst, und wo wir gerade davon sprechen...“ / „Einen Frieden mit dem Hrangarsgezücht? Wie Du nur daran denken kannst! Deine Mutter hätte einen besseren Weg gefunden!“

Frey Larrson (17, kräftig, rothaarig, tatendurstig) Der junge Frey gehört genau zu den jungen Männern der Sippe, die von einem Abkommen mit den gefiederten Schwestern direkt betroffen wären. Er ist eigentlich ein ganz netter Kerl (sofern nicht betrunken) und freut sich auf die erste Heerfahrt, bei der er sich sicher ist, Ruhm, Ehre und fette Beute einzuheimsen. Die Vorstellung, sich mit etwas anderem einzulassen als einer anderen Thorwalerin, einer tulamidischen Königstochter

oder maximal einer Prinzessin des Horasreiches ist ihm – gelinde gesagt – *fremd*. Er ist der Meinung, das ein gerader Sinn und ein starker Arm alle Probleme lösen können, und er ist auch nicht dumm genug (notfalls hat er auch Eltern, die ihn drauf hinweisen), dass es der Partnersuche nicht zuträglich ist, bekanntermaßen eine Harpyie begattet zu haben. Mit anderen Worten: Er und seine gleichaltrigen Freunde sind zunächst einmal extrem *dagegen*!