

# Die Schwester der Harpyie

(Die Falkenhexe Teil 3)

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien  
von Oliver Eickenberg © 1997

## Einleitung (Meisterinformationen)

Dieses Abenteuer setzt die Yvonya-Reihe fort. Dies sind mehrere Geschichten, die immer die selbe böse Meisterperson hervorbringen. Yvonya, die Falkenhexe hat im gleichnamigen Abenteuer den Ort Rimlick in Angst und Schrecken versetzt. Im zweiten Teil trat sie als frisch verheiratete Baroness auf und tat wieder ihr schändliches Handwerk : Die Erschaffung von Harpyien (halb Frau, halb Vogel). Zufällig treffen die Helden in (irgend-) einer Taverne auf Yvetteya, die Schwester Yvonya's. Überrascht werden sie feststellen, daß diese junge und unerfahrene Hexe (gar nicht böse) auf der Suche nach Ihrer Schwester ist. Da hat sie Yvonya jedoch gewaltig unterschätzt, plant diese Ihrerseits doch schon ein

neues Verbrechen : An ihrem eigenen Fleisch und Blut. Es ist Aufgabe der Helden, der armen Yvetteya zu Hilfe zu kommen und dabei nicht in Ihr eigenes Verderben zu stürzen. Es ist praktisch egal, wo dieses Abenteuer spielt, nur sollte der Ort vielleicht in der Nähe Rimlicks liegen oder direkt dort spielen um den Aktionsradius Yvonya's einzuschränken. Damit die Helden in diesem Abenteuer schnell verstehen, mit wem sie es zu tun haben, sollte das Abenteuer „Die Falkenhexe“ unter den meisten Hexen bekannt sein. Es empfiehlt sich außerdem, die Fortsetzung „Rache der Harpyien“ gespielt zu haben, damit einem Yvonya so richtig ans Herz gewachsen ist.

## Tochter Satuarias

### Allgemeine Informationen :

Die Knochen sind Müde, Schmerz macht sich in den ganzen Beinen breit. Aber die Zimmer sind bereits bestellt und bezahlt, die Frau des Wirts Ragnussohn Trennel hat sich mit ein paar frischen Laken die hölzerne Treppe heraufbegeben. Morgen werdet Ihr ein vernünftiges Frühstück erhalten und überlegt, wieviel Bier wohl noch in eure Mägen hereinpäßt.

### Spezielle Informationen :

Geben wir den Helden Gelegenheit für ein paar ordentlich Zechen-Proben und ein wenig Smalltalk mit dem Wirt. Vielleicht möchten die Herrschaften ja auch etwas essen. Außer den Helden sitzen nur noch zwei andere jüngere Männer an einem Tisch und würfeln, so daß sogar Gelegenheit für ein Glücks- oder Falschspiel ist.

### Allgemeine Informationen :

Während Ihr noch da sitzt und genüßlich eure Getränke in euch rein zwiebelt geht die Tür auf. Die beiden Spieler kümmern sich nicht darum wer eintritt. Der Wirt brummelt nur ein „nbd d dme“ (N'Abend die Dame) zur der jungen Frau, die sich allerdings erschrocken umdreht um einen langen Gegenstand unter Ihrem Rock zu verstecken um dann wieder herein zu kommen und um sich dem Wirt zuzuwenden. Nach ein paar unverständlichen Sätzen kommt sie zu euch an den Tisch und fragt schüchtern und verlegen, ob sie denn Platz nehmen dürfe.

### Spezielle Informationen :

Yvetteya heißt die schüchterne. Ihr Anliegen ist es zu erfahren wo sich eine Verwandte von Ihr aufhalten soll. Die Beschreibung die sie abgibt, passt natürlich auf Yvonya. Der entscheidende Hinweis, daß es sich bei der von Ihr gesuchten Person wirklich um die Falkenhexe handelt ist, daß sie davon redet, Ihre Schwester würde mit Vögeln, genauer mit Falken zu tun haben.

### Meisterinformationen :

Die Beschreibung Yvetteya's und Yvonya's können bitte dem Anhang entnommen werden. Auch Yvetteya ist eine Hexe die versucht ihre (nicht so ganz ausgebildete) Kunst zu verheimlichen. Daher bemüht sie sich auch recht stümperhaft ihren Besen unter ihrem Rock zu verstecken, was ihr also auch nicht gelingt und leicht von den Helden bemerkt werden kann. Wenn die Helden also geschickt nachfragen (und der Meister kann da etwas nachhelfen) dann sollen sie etwas mehr über Yvetteya erfahren, Ihre Existenz als noch junge Tochter Saruarias, Ihre ehrlichen und guten Absichten Ihre Schwester betreffend, genauso wie die Helden (auf Ihr nachfragen hin) auch eine ehrliche Antwort geben sollten, was sie von Yvonya wissen und von ihr halten.

### Spezielle Informationen :

Yvetteya ist ein wenig entsetzt über das, was Ihr von Yvonya zu berichten habt. Aber sie bedankt sich trotzdem für eure Hilfe, verspricht vorsichtig

zu sein und begibt sich danach hinauf auf ihr Zimmer, nicht weit von den euren entfernt. Die Helden können nun machen was sie wollen, aber mehr als ins Bett zu gehen bleibt ihnen wohl auch nicht zu tun.

*Allgemeine Informationen :*

Mada hat Ihren höchsten Punkt bereits überschritten, da werdet Ihr allesamt von einem grellen, markerschütternden Schrei geweckt. Eine hohe Stimme, die sich bei einer Art Krähenruf zu überschlagen scheint. Darauf ein Poltern und .... Stille. Nachdem Ihr euch umgeschaut habt und euch sicher seid, daß dieser Schrei von außerhalb eurer Zimmer gekommen sein muß schnappt Ihr euch alle die nächstbeste Waffe und stürzt hinaus auf den Flur.

*Spezielle Informationen :*

Auf dem Flur ist nichts zu sehen, die Helden müssen also schon in Yvetteyas Zimmer gehen um zu sehen, was vorgefallen ist. Die junge Hexe ist nicht mehr da. Alles was von Ihr zu sehen ist, ist ein zerwühltes Schlafgemach, vor dem Ihre Schuhe stehen. Auch Ihr Besen steht in der Ecke. Mittlerweile ist auch der Wirt gekommen und schaut sich die Sache an. Allein schon aus Interesse des eigenen Rufes (wer will schon gerne, daß man sagt, in seiner Herberge wäre eine Frau verschwunden) bittet er euch, die Sache zu untersuchen. Er will (und muß) Ihre Sachen unter Verschuß halten, bis sie wieder da ist.

*Meisterinformationen :*

Eine genauere Untersuchung des Fensters und der Bettdecke läßt erkennen, daß hier offensichtlich mit Krallenartigen Greifen Fenster geöffnet, Bettdecke weggezogen und Yvetteya mitgenommen wurde. Um es aber kurz zu sagen : Mehr werden die Helden nicht herausbekommen (auch Schuhe und Besen geben keine weiteren Aufschlüsse). Der richtige Schluß aus der Sache ist, das die so allzeits bekannten Harpien (natürlich von Yvonya) gekommen sind um Yvetteya zu holen. Da hat die junge Tochter Satuarias Ihre böse Schwester wohl um einiges Unterschätzt. Dem Meister wird an dieser Stelle empfohlen die Helden ruhig etwas blind in der Sache herumstochern zu lassen, denn wie es weiter geht entscheidet Yvonya selbst ...

*Allgemeine Informationen :*

Sichtlich aufgeregt kommt Yvetteya daher gelaufen. Direkt vor euch kommt sie zum stehen und heult euch etwas vor : „Oh Ihr hattet ja so recht. Sie ist so böse ! Sie hat mich einem Ihrer gräßlichen Monster geholt und wollte mich dann selbst in eins verwandeln. Aber ich konnte in

einem unbemerkten Moment davon laufen. Ihr müsst mir helfen !“

*Meisterinformationen :*

Ich hoffe, die Geschichte ist glaubwürdig genug um keinen Zweifel aufkommen zu lassen, denn in der Tat unterliegen die Helden in diesem Moment wieder einem Yvonya's Verwandlungsauber : Es ist nicht Yvetteya selbst mit der die Helden da sprechen, sondern die Falkenhexe selber, die Ihre Schwester bei sich in einem kleinen Turm gefangenhält und unsere Abenteuer zu sich ins verderben locken will, da sie ja noch eine Rechnung mit ihnen zu begleichen hat. Die vermeintliche Yvetteya ist natürlich bereit und fähig den Helden den weg zu dem Turm zu weisen.

## **Der Turm**

*Allgemeine Informationen :*

Nachdem euch Yvetteya durch den Wald geführt hat kommt Ihr auf eine große Lichtung. Der Turm, der dort steht ist gewiß schon sehr alt, besticht aber durch eine gewisse Genialität. Er ist relativ breit, scheint extrem dicke Wände zu haben und ist sehr hoch, hat aber nur in der obersten Etage einige Fenster die wiederum so groß sind, daß sie gute Türen abgeben könnten, wären sie etwas Erdverbundener.

*Spezielle Informationen :*

„Yvetteya“ empfiehlt den Helden, den Turm einfach zu betreten, da Yvonya sich wohl scheinbar immer im obersten Stockwerk aufzuhalten pflegt. Wenn die Helden die Steile und Fensterlose wand betrachten, so scheint es dann auch keine andere Möglichkeiten zu geben. Also werden die Helden inclusive Yvonya das gebäude betreten, natürlich durch die Tür, die eigentlich gar keine ist, denn es ist eigentlich nur ein durchgang in der Mauer.

*Meisterinformationen :*

Gönnen sie den Helden ruhig die Vorsicht, erwarten sie doch eine Art Dungeon und einen Kampf gegen Yvonya und ein paar Harpyien. Sie sollten also so geduldig sein, bis endlich jeder seine Waffe in den händen hält, eine Fackel angezündet ist und jeder seine Praiostags-Ausgeh-Rüstung trägt.

*Allgemeine Informationen :*

Fast kommt es euch so vor, als überschreitet Ihr mit der Tür zum Turm die Pforte in die Niederhöllen. Die Aura des Bösen scheint euch vollständig zu umgeben. Im wenigen Licht könnt Ihr erkennen, daß sich in dem großen Kreisrunden Raum eine hölzerne Wendeltreppe befindet. Plötzlich ist es als wärt Ihr nicht mehr auf festen

Aventurischem Boden. Ihr hört nicht, doch es ist, als würde sich der Boden bewegen. Und tatsächlich. Mit dem einen aufs andere mal bewegt sich der ganze Raum in einer drehenden Bewegung nach unten, ja er schraubt sich direkt in die Erde hinein. Diese Bewegung, die euch beinahe von den Füßen zu holen scheint, hat nun erreicht, daß der Eingang nun auch von Mauerwerk verdeckt und somit fest verschlossen ist. Die Wendeltreppe, die sich ebenfalls etwas gedreht hat „schwebt“ jetzt mindestens fünf bis sieben Schritt über dem Boden. Gerade als ihr euch aufrappelt, bemerkt Ihr, daß die fehlende Wendeltreppe jetzt den Blick auf etwas neues frei gegeben hat : Dort liegt die mit Krallen verkratzte Yvetteya, gefesselt, geknebelt und natürlich ohne Schuhe. Als ihr euch verwundert umseht, da ihr Yvetteya ja in eurer Mitte vermutet, steht da nun die Falkenhexe höchstpersönlich, die sich laut und hämisch lachend in eine Harpyie verwandelt und immer noch krächzend lachend nach oben zu dem Lichtpunkt fliegt, an dem die Wendeltreppe endlich das nächste Stockwerk erreicht.

#### *Spezielle Informationen :*

Wahrscheinlich werden die Helden nun erstmal versuchen, Yvetteya zu befreien. Das soll aber scheitern, da sie mit schweren Ketten gebunden ist und sich somit auch nicht wehren kann, wenn sie von Yvonya an einer langen Kette nach oben gezogen wird. Höchstens den Knebel können die Helden der armen Hexe rausnehmen. Sollte dies geschehen, so wird Yvetteya den Helden alles zurufen, was ihr in dem Moment einfällt, um sich zu entschuldigen. So z.B. „Es tut mir so leid, daß ich euch in Schwierigkeiten gebracht habe ! Bitte verzeiht mir, ich wollte doch nichts böses !“

#### *Meisterinformationen :*

Ab diesem Moment werden die Helden in ihrem Verließ alleine sein. Um das Abenteuer zu bestehen muß man also raus kommen. Der einzige Weg nach draußen führt über die Mechanik, die die Falle ausgelöst hat, so daß er von Helden jeden Typs geebnet werden kann. Wenn die Helden Ihre Umgebung absuchen, so werden sie feststellen, daß ein Teil des Bodens nicht mit Stein sondern mit Brettern ausgelegt ist. Unter diesen Brettern findet sich ein kleiner Raum mit viel Mechanik, die die Türe in Bewegung setzt. Über eine Flaschenzugähnliche Technik ist der bewegliche Teil des Turms an auf der anderen Seite über eine Kette an einem richtig dicken Felsblock angebracht. Es ist also praktisch nur notwendig, einen Hebel umzulegen um den Felsblock loszulassen, sodaß das Stockwerk wieder auf seine ursprüngliche Höhe zurückschnellt. Dies wird zur Freude der Helden geräuschlos entstehen, da die gesamte

Mechanik (wie ja auch beim ersten Auslösen der Falle nichts zu hören war) mit einem SILENTIUM belegt ist. Soviel für die erkundungsfreudigen Magier. Um das Abenteuer an dieser Stelle interessanter zu machen : Legen sie den Hebel unterwasser. Unter dem beweglichen Stockwerk könnte ja ein kleiner unterirdischer See sein, wo sich erst der Hebel befindet. In diesem See können von mir aus dann die tollsten Kreaturen hausen, von Pirhanas über Haie und Krakenmolche bis hin zu wirklich gefährlichen, magischen Monstern. Vielleicht ist es ja auch gar nicht möglich, den Hebel zu betätigen, während man selber auf dem beweglichen Stockwerk ist. In diesem Fall müsste einer der Helden untenbleiben und hinterher am Seil oder mit Hilfe anderer Freunde hochklettern. Schließlich und endlich (nach ein paar Schwimm-, Kletter- und Mechanikproben ) wird das Stockwerk wieder an seiner ursprünglichen Stelle sein. Die Helden könnten also gehen und glücklich 50 AP mitnehmen, aber wollen Sie denn wirklich die arme Yvetteya im Stich lassen.

#### *Allgemeine Informationen :*

Nachdem ihr euch gesammelt habt und ein wenig von der frischen Luft eingeatmet habt beschließt ihr, der armen Hexe zu Hilfe zu kommen, denn egal was Yvonya mit ihrer Schwester vor hat, es kann nichts gutes sein. Also bemüht ihr euch, so leise wie möglich die Wendeltreppe hochzukommen um die Falkenhexe bei ihrem gräßlichen Handwerk zu stören.

#### *Meisterinformationen :*

An dieser Stelle sind natürlich diverse Schleichproben fällig. Sollten diese Mißlingen, dann kommt es zu einem Kampf mehr : Nämlich einem Vorgezogenen Angriff der Harpyien, was für die Helden auf der einen Seite gefährlich ist, da der Kampf auf der Wendeltreppe (die übrigens kein Geländer hat) einen leicht zum fallen bringen kann (AUA !).Andererseits haben die Helden aber auch die Möglichkeit sich trotz der angreifenden Harpyien bis zu dem Turmgeschoß durchzukämpfen um dort das zu erleben, was sie direkt, bei Gelingen der Schleichprobe gesehen hätten :

#### *Allgemeine Informationen :*

Auf den ersten Blick ist der Turmraum größer als erwartet. Jedenfalls bietet er mehr als genug Platz um zwei größere Heptagramme aufzunehmen, in dem einmal die Falkenhexe sitzt, in dem anderen die immer noch gefesselte Yvetteya liegt. an ihr dran gebunden ist nun eins der Tiere, die Yvonya ihren Namen gegeben haben : Ein Falke. Yvonya,

die ihr sichtlich in Ihrer Konzentration gestört habt schreit auf als Ihr die Falle, die sich euch gestellt habt, offensichtlich doch noch überwunden habt. Auf Ihren hellen, krächzenden Schrei hin, flattern jedoch etliche Harpyien nach und nach durch die großen Fenster in den Turmraum und greifen euch ohne Vowarnung an.

#### *Spezielle Informationen :*

Yvonya wird den Kampf in Menschengestalt mitmachen. Je nach Überlegenheit der Helden wird sie zu mehr oder weniger freundlicheren Mitteln greifen. Verwandlungszauber aller Art sind Ihr zugänglich um den Kampf interessanter zu machen. Die „Drecksarbeit“ liegt aber bei den Harpyien (Anzahl bitte an Heldengruppe anpassen). Wenn diese besiegt sind, flüchtet auch Yvonya in Gestalt der Harpyie, die (leider) auch noch ein paar Dokumente von dem großen

Holztisch mitgehen läßt. Danach haben die Helden die Gelegenheit den Falken und natürlich auch Yvetteya frei zu lassen, die zum Glück noch nicht verwandelt worden waren.

#### *Meisterinformationen :*

Natürlich ist der Dank Yvetteyas groß, aber finanziell zu holen gibt es nichts. Wer in den Schubladen des großen Tisches sucht kann (um dem Magier einen gefallen zu tun) den Almanach der Verwandlungen auftauchen lassen. Einen schönen Dolch und ein paar wenige Dukaten wird er Turm wohl auch noch hergeben. Aber das wichtigste sollten wohl die Abenteurpunkte sein, von denen jeder mindestens 100 bekommen sollte. Alle Kämpfe, besondere Ideen und Rollenspiel kommen da noch hinzu, so daß es bis zu 200 AP für dieses Abenteuer geben kann.

### **Hier die Werte einer Harpyie**

#### **Harpyie**

MU : 10    AT : 9        PA : 9  
LE : 20    MK : 8        1W6+2  
AU : 34    MR : 0        RS : 0

können Menschen mit den Krallen packen und tragen, ihr Schrei kann beängstigend, sogar wie ein HORRIPHOBUS wirken, in seltenen Fällen zu wirklich intelligenter Handlungsweise fähig

#### **Yvonya als Harpyie**

MU : 12    AT : 12        PA : 12  
LE : 80    MK : 30        1W6+4  
AU : 34    MR : 10        RS : 1

Yvonya kann auch in der Verwandlung zaubern

Siehe Yvonya's Charakterbeschreibung für andere Werte

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

### **Die Schwester der Harpyie**

© 1997 by Oliver Eickenberg

*DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie [www.dsa-schatztruhe.de](http://www.dsa-schatztruhe.de) für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)

# Yvonya, die Falkenhexe

<b>Herkunft</b>	Über Yvonya ist nicht viel bekannt. Sie wurde an einem sehr ungünstigen Tag geboren, was wohl dazu führte daß sie sich nicht an irgendeine göttliche Weisung hält.. Auch ist über Ihre Eltern nichts bekannt. Man nimmt aber an, daß sie schnell nach der Geburt ausgesetzt wurde, da die Eltern ein Kind dieses Datums nicht haben wollten, aber zuviel Mitleid hatten, um es zu töten.
<b>Beschreibung</b>	Yvonya ist eine wunderschöne Erscheinung. Aber leider kann man sich bei Ihr nie sicher sein, was man sieht. Da sie fähig ist, sich schnell zu verwandeln, und von dieser Fähigkeit auch oft gebrauch macht, könnte es sein, daß sie noch niemand in Ihrer wahren Form gesehen hat.
<b>Charakter</b>	Es scheint, daß Yvonya süchtig ist, sich an andererleute Leid zu erfreuen. Dies kann sowohl körperliche als auch seelische Grausamkeit seien. Oftmals soll, so davongekommene Opfer, auch körperliche Begierde im Spiel sein. Gerüchte besagen auch, daß Yvonya ebenfalls masochistische Züge zeigt. Diesen Anschein erweckt sie aber meist nicht, so erweist sie sich im normalen Alltag als wunderschöne und sehr verführerische Frau, die der Magie mächtig ist. Aber gerade das ist das Verhängnisvolle. Hinzuzufügen wäre noch die bei Bösewichten übliche Machtverliebtheit, die Sie zu Ihren Taten verleitet.
<b>Besonderheiten</b>	Yvonya kann sich in eine Harpyie verwandeln. Auch in dieser Verwandlung kann sie Magie anwenden, auch wenn Sie dann ohne Besen auskommen muß, der während einer Verwandlung mit Ihr verschwindet. Ihre normalen Attacke und Paradowerte entsprechen so der einer Harpyie. Sie hat nicht den gleichen verwirrten Verstand wie eine solche, für einen Abenteurer, der Yvonya nicht kennt wird diese Erkenntnis aber meist zu Spät kommen. Yvonya zur Flucht zu zwingen ist nicht zu schwer, sie aber wirklich zu besiegen ist noch niemandem gelungen.

## *Die Werte im Überblick*

Name : Yvonya	MU : 10	AG : 1	Betören : 10	Radau : 12
Typus : Hexe	KL : 14	HA : 1	Pflanzenkunde : 12	Hexenblick : 14
Geboren : 4. Namenlose 5 nach Hal	IN : 15	RA : 5	Magiekunde : 10	Harmlose Gestalt : 12
zugewendete Gottheit : keine	CH : 14	TA : 2		Mutabili Hybridil : 10
Haarfarbe : Goldblond	FF : 15	NG : 6		
Augenfarbe : hellblau	GE : 10	GG : 5		
Größe : 1,70 Schritt	KK : 10	JZ : 7		
Gewicht : 60 Steine				

# Yvetteya, Hexe

- Herkunft** Wie sich herausstellte, ist Yvonya kein Einzelkind unbekannter Eltern, sondern sie hat eine etwas jüngere Schwester. Die Begabung zur Magie ist auch bei Yvetteya vorhanden, so daß sie den üblichen Weg einer Hexenkarriere geht. Dieser ist aber gerade erst so weit abgeschlossen, weswegen sie (quasi auf Stufe 0,5) kaum einen Zauber korrekt hinbekommt.
- Beschreibung** Yvetteya ist ihrer bösen Schwester vom Aussehen her sehr ähnlich. Ihre Haare sind etwas dunkler und mehr rötlicher als die hellblonden Haare Yvonyas, aber ansonsten zierte sie das gleiche schöne Gesicht. Ein bemerkenswerter Unterschied wird jedoch der Gesichtsausdruck der beiden sein : Während die Falkenhexe ein überlegendes Lächeln zeigt, bei dem die Augen immer ein wenig zusammengekniffen sind (natürlich alles nur unter der Voraussetzung, daß man sie in Ihrer wahren Form sieht) ist Yvetteya eher der schüchterne Typ, der sich auch gerne mal hinterm Rockzipfel versteckt.
- Charakter** Wie schon erwähnt, zählt Mut überhaupt nicht zu den Stärken der Hexe. Obwohl sie schön anzusehen ist und durchaus das Zeug dazu hat, eine erfolgreiche ihrer Gattung abzugeben fehlt es eben noch sehr an Erfahrung, was das Selbstvertrauen Yvetteyas stark beeinflusst. Sie ist, im Gegensatz zu Ihrer Schwester, eine ehrliche Seele und bemüht sich, wenn auch zuweilen etwas sehr aus der Sicht der Töchter Satuarias, Ihre Kräfte für die gute Sache einzusetzen.
- Besonderheiten** Es muß wohl bereits eine Begegnung zwischen Yvetteya und Ihrer Schwester gegeben haben, denn sonst wüßte Yvetteya ja gar nichts von der Falkenhexe, die sie gerne auf den rechten Weg zurückbringen möchte. (Wie naiv !) Yvonya aber hat Ihre Schwester schon lange beobachtet und schmiedet Pläne, sie in Ihre Machenschaften einzubeziehen.

## *Die Werte im Überblick*

Name : Yvetteya	MU : 8	AG : 2	Kann weder Talente
Typus : Hexe	KL : 11	HA : 3	noch Zauber in ihrem
Geboren : 11. Boron 6 nach Hal	IN : 12	RA : 6	jetzigen
zugewendete Gottheit : Satuaria/Tsa	CH : 13	TA : 7	„Frischlingszustand“
Haarfarbe : Rotblond	FF : 10	NG : 5	richtig gut.
Augenfarbe : hellblau	GE : 10	GG : 3	
Größe : 1,66 Schritt	KK : 9	JZ : 3	
Gewicht : 60 Steine			