

Die Baronie Hochfelsen

Eine inoffizielle Spielhilfe für die Yvonya-Reihe in Aventurien von Oliver Eickenberg © 2000/02/03
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Die Wirtin hieß Jasinde und betreute die Herberge an der Straße, die an dieser Stelle eine Abzweigung hatte in eine abseits gelegene Baronie namens Hochfelsen, wie ich später erfuhr. „Was es da denn zu finden gäbe“, fragte ich, da gerade die weniger bekannten Gegenden unseres Reiches zu ergründen, ja die Aufgabe meiner Reise war. Jasinde nahm sich Zeit, setzte sich zu mir und erzählte mir ein wenig von den Dörfern und der Burg, auch dass es eine alte Ruine gäbe. Doch als ich nachfragte, was denn zwischen den Bergen läge, da wurde sie still und wandte sich bald wieder ihrer Arbeit zu. Später fand ich einen alten Mann, der kaum noch Zähne im Mund hatte, der aber nach einem spendierten Bier bereit war mehr Wissen um die Baronie in meine Hände zu legen. „Links des Weges in die Baronie, folgen Sie der Rime immer weiter bis hinter Rimlick, dann gelangen Sie in ein dunkel bewaldetes Tal, welches zwischen den hohen Bergen des Gebirges und einer kleineren Kette liegt. Dies ist das Hexental. Niemand wagt sich hinein. Die es versucht haben sind selten, und wenn, dann nicht mehr klaren Verstandes daraus hervorgegangen. Geht jedoch eine schöne Maid in den Wald, dann kommt sie in späteren Jahren wieder, mit Krallen an den Füßen und Flügeln statt Armen und Händen – nur um Angst und Schrecken zu verbreiten und andere Mädchen zu rauben.“ So sehr ich die Gaben Hesindes auch achte, so wäre ich doch froh wäre mir dieses Wissen nicht zuteil geworden. Denn nach dieser Schauergeschichte war es mir nicht mehr möglich, meine Begleiter und Beschützer dazu zu bewegen, der Baronie einen Besuch abzustatten, so dass ich wohl nicht herausfinden kann, ob dies nur das Geschwätz eines alten Mannes war, oder ob es tatsächlich eine Hexe gibt, die Mädchen in Vögel verwandelt ...

Reisebericht der Valira von der Lichtenheide, Geweihte der Hesinde

Einleitung

Schon oft wurde ich gefragt, wo denn der Ort Rimlick läge, jenem Dorf, in dem die Helden zum ersten mal mit Yvonya, der Falkenhexe (im gleichnamigen Abenteuer) zusammentrafen – der Beginn einer Beziehung, die noch so manches Abenteuer und Leid folgen lassen sollte. Ich habe damals bewußt darauf verzichtet eine verbindliche Antwort auf diese Frage zu geben, da ich verhindern wollte, daß meine Vorstellungen von einer bestimmten Region möglicherweise mit Beschreibungen des offiziellen Aventurien kollidieren. Dies war manchen Spielern und Spielleitern aber einfach nicht genug. Sie wollten mehr wissen über Rimlick, Findelkom und Schloß Hochfels, wo sie lagen und was für Leute in der Gegend wohnen, die Schauplatz der Verbrechen Yvonyas ist und in denen immer wieder junge Frauen und Falken verschwinden.

Natürlich habe ich nicht vor, das Prinzip, sich aus dem offiziellen Aventurien heraus zu halten über Bord zu werfen. Der Kompromiß, der dabei heraus gekommen ist, ist eine Spielhilfe zur Baronie Hochfelsen, in der sich alle Orte der Yvonya-Reihe wiederfinden, die selbst aber eine so unbedeutende und „Allerwelts“-Landschaft beschreibt, daß diese wiederum an fast jeden beliebigen Ort in Nordaventurien platziert werden kann. Dabei bestehen nur die gleichen Bedingungen, wie sie auch schon in „Die Falkenhexe“ gefordert werden : Es sollte ein Gebirge in der Nähe sein, und der politische sowie wirtschaftlich, kulturelle Hintergrund eher „normal“ (sprich : mittelreichisch) sein. Wer nun auch diese letzte Freiheit nicht nutzen will, dem empfehle ich, die Baronie an der Westseite des Kosch (Albernia), an der Südöstlichen Flanke des Finsterkamm (Weiden) oder aber südlich des

Steineichenwaldes (Andergast) zu lokalisieren. Aus diesen Gründen, wird in dieser Spielhilfe niemals die Himmelsrichtung angegeben werden.

In der folgenden Spielhilfe, die für alle, die vorhaben, die Yvonya-Reihe zu spielen, als **Meisterinformation** zu betrachten ist, will ich ihnen die Geographie, die fünf Dörfer der Baronie und andere wichtige Orte vorstellen. Schließlich sollen Sie (als Meister) die Möglichkeit erhalten, Ihre Helden durch Yvonya-Abenteuer zu scheuchen, ohne Sorgen haben zu müssen, daß Sie Orte frei improvisieren müssen. Vielleicht helfen Ihnen die Beschreibungen auch dabei, selbst weitere Abenteuer um Yvonya zu erstellen, mit der Sie die Hauptlinie der Kampagne ergänzen können.

Ich gehe bei der Beschreibung davon aus, daß noch kein Teil der Yvonya-Reihe gespielt wurde. Dies ist wichtig zu sagen, da die Helden im Laufe der Kampagne einige Veränderungen beobachten, möglicherweise auch herbeiführen, die ich hier nicht vorwegnehmen und auch vielleicht gar nicht vorhersehen kann. In Ausnahmefällen komme ich darauf zu sprechen.

Wer kein Interesse an der Yvonya-Reihe hat, der findet zumindest im ersten Teil der Spielhilfe möglicherweise dennoch eine nützliche aventurische Landschaftsbeschreibung die er in anderen Geschichten verwenden kann. Insbesondere der zweite Teil jedoch bemüht sich die Hintergründe zur Falkenhexen-Kampagne im Detail zu beleuchten.

Die Geographie

Ziemlich unbekannt und unscheinbar liegt die Baronie Hochfels im Schatten eines Gebirgsausläufers. Der geringe Bekanntheitsgrad der Baronie rührt jedoch in erster Linie daher, weil es keinen Handelsweg gibt, der durch die Dörfer der Baronie führt. Das einzige, was die Baronie mit der Außenwelt verbindet ist die Herberge der Jasinde, die nicht nur Reisenden eine warme Nacht und Mahlzeit gewährt, sondern auch als Umschlagplatz für Nachrichten dient. Diese Herberge liegt an einer Straße, die noch von manchen Reisenden, darunter viele Händler genutzt werden. Aber nur selten biegt an dieser Straße einmal jemand ab um das 12 Meilen weiter gelegene Dorf Findelkom zu besuchen. Dabei ist das größte Dorf der Baronie kein schlechter Ort um ein paar Tage auszuspannen, denn er bietet (als einziger der Gegend) Zugang zu allem, was fürs Leben notwendig ist. Die anderen Dörfer sind bestenfalls spezialisierte Landwirtschafts-, Forst- oder Bergbaubetriebe, und haben entsprechend kaum Bedeutung. Nun reichten die Einkünfte aus der Umgebung aber zumindest dazu, daß der Vater des jetzigen Barons (wieder) eine Burg errichtet hat, und zwar am Kopf des Hochfels, jenem einsam gelegenen Hügel, in dessen Windschatten sich das Bauerndorf Findelkom erstreckte, welches dank der Aufwertung durch den Herrschaftssitz zur „Hauptstadt“ und dem (wenn auch nicht geographischen) Zentrum der Baronie geworden ist.

Die Berge

Das Landschaftsbild der Baronie wird beherrscht von den im Hintergrund stehenden Hügeln und Bergen. Das eingangs beschriebene Hexental trennt den kleinen Gebirgsausläufer von der größeren Kette im Hintergrund, deren Gipfel der Baronie nicht viel bedeuten. Nur die drei auffälligsten zackigen Gipfel werden zur Groben Orientierung auch so genannt: Die „linke, mittlere und rechte Zacke“ bezeichnen bestenfalls Navigationsmarken wie es für einen Seefahrer die Sterne tun.

Von dem inneren Gebirgsausläufer haben nur drei Berge diesen Namen verdient. Der mit Abstand größte ist die Düsterspitz, die daher auch den äußersten Punkt des zivilisierten Teils der Baronie bezeichnet und den Namen vor allem daher hat weil sie eine schroffe Felsenspitze hat, deren Schatten weit über die angrenzenden Hügel reicht. Im Schatten der Düsterspitz gelegen ist der Düsterbuckel, ein nicht mal halb so hoher Hügel, der rechts neben Spitzend liegt und aus dem der Düsterbach entspringt. Das Tal von Spitzend wird abgeschlossen durch den zweiten Berg von rechts, dem Rimenberg, was nur daran liegt, weil es der Berg, dem man vom Tal der Rime aus am ehesten sieht. Der dritte Berg der links oberhalb des Rimenberges liegt ist das Trichterhorn, da es sich dabei um einen trichterförmig gleichmäßigen Berg handelt, dessen Spitze sich jedoch stark verjüngt und als nicht bewachsener Felsen in den Himmel ragt. Die letzte Erhebung ist kein Berg mehr sondern nur noch ein Hügel, der sogenannte

Katzenbuckel aus dem die Rime entspringt. Man muss schon viel Fantasie haben um den Rücken einer verschreckten Katze in dem Hügel erkennen zu können. Vielmehr liegt der Ursprung des Namens in dem anliegenden Hexental.

Obwohl der kleinste aller Berge ist der für die Baronie namensgebende Berg der Hochfels. Er hat kaum einen nachvollziehbaren Kontakt zu dem Gebirgsausläufer und steht einsam links der Rime – ein idealer Platz für die Burg des Barons.

Die Flüsse

Was die einzelnen Orte der Baronie wirklich verbindet, sind die beiden fließenden Gewässer der Baronie. Das deutlich größere der Beiden ist der Fluß Rime, der auf der Rückseite des Gebirgsausläufers entspringt, am Rande des Hexentals vorbeifließt um dann in die Ebene der Baronie zu laufen, wo sie einer größeren Schleife die Richtung ändert um dann schließlich die Baronie zu verlassen. Auf diesem Wege fließt sie zuerst durch Rimlick, dann an der neuen Mühle vorbei (der Sie die Kraft gibt) und wo sie auch das zweite Gewässer, den Düsterbach aufnimmt (wodurch die Rime erst zu einem Fluss wird) um dann schließlich gerade und breiter werdend durch Findelkom und schließlich auch in der Nähe von Jasindes Gasthaus vorbei fließt.

Der Düsterbach entspringt auf der Rückseite des Hügels namens Düsterbuckel, der im Schatten der Düsterspitz liegt. Er fließt in der Nähe von Spitzend vorbei und ist ansonsten kein langer Bach, da es nicht lange dauert, bis er bei der neuen Mühle in die Rime mündet. Die meiste Zeit fließt der Düsterbach durch einen recht aufgeräumten Wald. In der Mitte wird der Bach einmal sehr seicht und ist dort mühelos zu überqueren. Dort, wo noch immer die Ruine der alten Mühle steht, ist auch die sogenannte Mühlenfurt, von der die Pfade nach Spitzend und Hinterwald abgehen, während am Bach entlang der Weg zur Mühlenbrücke führt, jener Steinbrücke, die, direkt an der neuen Mühle gebaut, über die Rime führt und den Waldweg mit der „Hauptstraße“ verbindet, des Weges an der Rime, der in erster Linie das Gasthaus über Findelkom und die neue Mühle mit Rimlick verbindet.

Andere Wege

Über Rimlick hinaus führt ein selten genutzter Weg zunächst weiter der Rime folgend ins Hexental, wo sich der Weg im Wald verläuft. Ein ähnlicher Pfad geht auch über Spitzend hinaus, der direkt, den Berg umkreisend auf die Düsterspitz führt. Hinterwald jedoch ist eine Sackgasse. Findelkom selbst wird, was die Wege angeht, natürlich dominiert von der Straße und der größeren Steinernen Brücke (Findelkom ist genau wie Rimlick

beiderseits des Gewässers errichtet, auch wenn man sich dort auf Grund der jungen Rime mit einem kleinen Holzbrückchen begnügt). Diese sorgt für einen direkten Weg von und zu Schloss Hochfels und dem abseits gelegenen Waldstein auf der anderen Seite, welches über einen langen Feldweg erreicht werden kann.

Wirtschaft

Ein Grund warum die Baronie nur selten von außerhalb aufgesucht wird, ist auch, dass sie kein Handelsgut erübrigen kann, was man nicht auch woanders (auf besser erreichbaren Wegen) bekommen könnte. Auf Grund des geringen Warenumsatzes kann man von einem florierenden Handel nicht sprechen und so ist die Wirtschaft der Baronie hauptsächlich bäuerlich-selbstversorgend organisiert.

Besonders deutlich wird das in Findelkom, dem Hauptort, der als kleines Städtchen durchgehen könnte, wenn ihm nicht die Stadtmauer fehlen würde, wo nur die inneren Häuser an Stadthäuser erinnern, die meisten umliegenden Gebäude jedoch auch den Bäuerlichen Charakter des Doppelhauses mit Wohn- und Stall/Scheunenhälfte haben. Ein ähnliches Bild bietet sich fast überall in der Baronie, auch wenn dem aufmerksamen Wanderer auffällt, dass die einzelnen Orte oftmals einen wirtschaftlichen Schwerpunkt haben, der zusätzlich zu der überall üblichen Selbstversorgung an Nahrungsmitteln durchgeführt wird. Eine genauere Beschreibung der wirtschaftlichen Bedeutung ist bei den einzelnen Orten zu finden. Die einzigen nicht Nahrungsmittelorientierten wirtschaftlichen Aktivitäten sind die Holzfällerei und der Bergbau, beides sowohl als Brenn- und Baumaterial in Anspruch genommen.

Politik

Die Politik der Baronie wird bestimmt von Baron Ingolf vom Hochfels, der dieses Amt und Lehen von seinem Vater geerbt hat. In der Familie ist die Baronie erst seit 4 Generationen. Noch heute beschwört der Baron daher den Mythos auf glorreiche Taten des Urgroßvaters herauf, der dafür mit der Baronie belohnt wurde. Der Grund warum er die exakten Gegebenheiten nicht nennen kann ist simpel und einfach Unkenntnis. Schon seinem Großvater wurde die Wahrheit verschwiegen, dass in Wirklichkeit durch nicht erfüllte Steuerforderungen der Graf die Edlen von ihrem bis damals größeren Landsitz vertrieb und die vergessene Baronie besiedeln durften. Nur eine Alte Burgruine befand sich auf dem Land, die jedoch bereits dabei war im Sumpf zu versinken, was sie eine Generation später dann auch endgültig tat.

Der Baron hat kaum eine nennenswerte Familie. Er ist das einzige Kind seines Vaters, seine erste Frau starb bei der

Der Wald der sich zwischen den Orten Spitzend, Waldstein und Hinterwald entlang des Düsterbaches ausbreitet und bis an die Rime bei der neuen Mühle reicht ist, da es der einzige zentrale und genutzte Wald der Baronie ist nicht weiter benannt. Nur der Hexenwald wird von den Menschen als etwas besonderes angesehen und die umliegende Wildnis ist ohnehin kaum begehbar und wird eher als das Ende der Welt angesehen.

Wo keine Waren ausgeführt werden kommt kein Geld herein, wo kein Geld herein kommt kann man sich auch den Import von Waren nicht leisten. So fehlen nicht nur Luxusgüter jeglicher Art in der Baronie, auch ist der Sinn selten auf das Verdienen von Geld ausgelegt. Verkauf und Dienstleistungen werden zwar auch gegen Münze abgehandelt, ein gutes Tauschobjekt wird aber oftmals lieber genommen.

Falknerei

Was als Hobby eines ehemaligen Barons begann ist das einzig in höherem Maße professionell betriebene Handwerk: Die Falknerei. Falken sind in der Baronie fester Bestandteil der Jagd und beschaffen damit in erster Linie das, was auf Schloß Hochfels in der Küche landet. Die größte Falkenzucht liegt zwangsläufig auf der Burg und der Baron beschäftigt auch eine eigene Falknerin. In den Orten ist diese Kunst natürlich weit weniger repräsentiert, doch da es auch den einfachen Bauern erlaubt ist, auf die Jagd nach Kleinwild zu gehen, sind Falken hier eine nicht selten anzutreffende Ausnahme im ansonsten bescheidenen Leben, gerade auch der ansonsten besser gestellten Bauern.

Geburt seines ersten Kindes, das wiederum diesen tragischen Vorfall nur um wenige Tage überlebte. Der jung verwitwete Baron ist seitdem von Einsamkeit geprägt und findet Trost in der Gesellschaft seines Nenn-Neffen, den er als Erben adoptiert hat, sollte er keine leiblichen Erben mehr bekommen. Die Rede ist von Ritter Bran vom Hohen Stein, einem Edlen, dessen Vorfahren die Vögte der Baronie waren, bevor das jetzige Geschlecht das Lehen zugesprochen bekamen. Der Urgroßvater des jetzigen Barons nahm die älteste Tochter und Erbin des letzten Vogtes zur Frau um eventuelle Streitigkeiten um die Macht in der Baronie so im Keime zu ersticken – was gelang. Seitdem trägt die Familie auch den heutigen Namen.

Wie sein Nenn-Onkel ist Ritter Bran Praiosgläubig und damit ein Anhänger von Wahrheit und Gerechtigkeit, kombiniert mit einer gewissen Abneigung vor allem was

magisch berührt zu sein scheint. Die Rondrianischen Tugenden sind bei ihm jedoch ebenfalls ausgeprägt – jedenfalls deutlich mehr als beim Baron. Dieser ist auch weniger aktiv in der Wahrung von Recht und Ordnung, vermutlich weil er schon sehr viel mehr vom Leben enttäuscht wurde.

Recht und Ordnung

So verwundert es nicht, dass es Ritter Bran ist, der in erster Linie von der Bevölkerung als die rechte Hand des Barons und Hüter der Ordnung und des Rechts angesehen ist. Da er dieses Amt gewissenhaft ausübt hat das Volk einen wohlwollenden Respekt vor ihm. Regelmäßig ist er in Findelkom zu finden, wo er sich um rechtliche Geschäfte kümmert. Ab und zu zieht er jedoch über die Dörfer um dort nach dem Rechten zu sehen – auch wenn diese Besuche mehr die Form von „Präsenz zeigen“ hat. Wer in der Baronie nach Recht und Ordnung sucht, der muss sich schon nach Findelkom bewegen.

Was die Gesetze angeht so unterliegt die Baronie keinen wesentlichen Ausnahmen, wie sie auch für den Rest des umgebenden Reiches gelten. Es gibt jedoch keine strengen Auflagen, was die Nutzung von Grund und Boden angeht. Die meisten Ländereien und der Wald werden als

Einwohner

Die Einwohner der Baronie sind fast ausschließlich Menschen. Die einzigen Ausnahmen sind vereinzelt Zwerge, gerade in Rimlick hat der Bergbau einen festen Bürger aus dem kleinen Volk gefunden. Andere Ausnahmen stellen keine Bürger im normalen Sinne dar so dass sie in keiner Statistik Berücksichtigung finden. Der oben erwähnte seltene Fall des Eindringens von Feinden, der die abgeschiedene Lage der Baronie auch als Vorteil erscheinen lässt führt dazu, dass sich kaum ein goblinscher oder orkischer Räuberverband in die Gegend verirrt, und von manch anderen Rassen weiß man nur aus Erzählungen, die schnell den Ruf von Legenden und Märchen erhalten.

Darüber hinaus sind die Menschen auch alle samt von güldenländischer Abstammung. Norbarden verkehren nicht häufiger als andere Händler in dieser Gegend und andere Menschen mit tulamidischem oder gar mohischem Blut sind noch nicht vorbeigekommen. Elfen gelten als Sagengestalten.

Religion

Wie zu erwarten ist vor diesem kulturellen Hintergrund der Glaube an die Zwölfgötter der einzig öffentlich praktizierte Glaube. Dabei entspricht der Zuspruch der Bevölkerung exakt dem, was man von der Verteilung der Gewerbe erwarten würde. Während in Findelkom der Einfluss des

Gemeingut angesehen, nur die wirklich bestellten Felder sind an einzelne Bauern verpachtet.

Verteidigung

Wie auch bei der Rechtsprechung ist auch die Verteidigung in der Baronie dünn gesät. Die wenigen Soldaten des Barons (gerade mal acht an der Zahl) werden in der Regel immer nur zu Wachzwecken auf Schloss Hochfels und in Findelkom eingesetzt. Darüber hinaus sind einzeln Söldner beschäftigt um die magere Anzahl zu verstärken. Sollte jedoch eine wirkliche Bedrohung auf die Baronie zukommen wie zuletzt bei dem Angriff eines versprengten Trupps aus den Orkkriegen müssen Bauern und andere Leute zu Ihren Mistgabeln und Sensen greifen um die Baronie zu verteidigen. Naturgemäß sind die Verluste bei solchen Kämpfen recht hoch was ein weiterer Grund für die geringe wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der Baronie ist.

Nur Findelkom selbst unterhält so etwas wie eine Stadtwache die zuweilen aber auch durch Söldner oder frondienstleistende Untertanen verstärkt wird. So ist diese „Garnison“ weder eine schlagkräftige Truppe noch in gleichbleibender Stärke vorhanden.

Barons noch den Praiosglauben im Vordergrund hält ist in den Dörfern meist nur Peraine überhaupt noch über einen Geweihten vertreten. (Weg-)Schreine gibt es neben Peraine jedoch auch zu Tsa, Rahja, Travia und Boron.

Erwähnt werden soll an dieser Stelle noch der Kult der Hexen und Druiden, die wenn auch in kaum nennenswerter Zahl doch von einzelnen betrieben werden: Satuarua und Sumu.

Kleidung

Der Begriff Mode kann in der Baronie Hochfelsen insofern die Situation erklären, da er nach bestem Wissen und Gewissen ignoriert wird. Auch hier spiegelt sich wieder, dass die Baronie vom Rest der Welt abgeschnitten ist. Die Kleidung richtet sich aber natürlich in erster Linie an praktischen und finanziellen Überlegungen: Sprich, die Bauern haben außer ihren derben Hosen, Röcken, Schürzen und entsprechenden Oberbekleidungen nicht oft etwas anderes anzuziehen. Mit dem Schuhwerk sieht es genau so, wenn nicht trauriger aus. Die wenige Menschen, die mehr oder bessere Dinge anzuziehen haben begnügen sich mangels entsprechender Einflüsse dennoch mit einfachen Schnitten und Stoffen.

Insbesondere die Kopfbedeckungen, Filzhüte, Leinenhauben und Mützen werden jedoch oft geschmückt mit Federn oder kleinen Fellbüscheln, die durch die

erlaubte Kleintierjagd in jedermanns Haus zu finden sind, bzw. durch die verbreitete Falkenzucht zu haben sind.

Essen und Trinken

Gegessen und getrunken wird in der Baronie was die eigene Produktion hergibt. In aller erster Linie sind dies einfache aber nahrhafte Gemüsesorten, wie sie auch auf schlechtem Boden wachsen und auch in den kleinen Dörfern sowie in Findelkom in jedem Hinterhof angepflanzt werden. Rüben jeglicher Art sowie Kohl gehören dazu. Auch Getreide, hauptsächlich Gerste und Roggen wird auf dem Land angepflanzt, doch ist der Ertrag gering, so dass Brot in der Baronie zu den besseren Lebensmitteln gezählt wird. Dazu gibt es Äpfel und Birnen, ein paar dieser Bäume können die meisten Einwohner Ihr eigen nennen.

Diese Vegetarische Kost wird ergänzt durch ein wenig Fleisch, meist Hammelfleisch und Huhn, doch da man beide Tierarten hauptsächlich wegen Ihrer Produkte (Eier, Wolle und Milch) hält, ist der Fleischkonsum eher begrenzt. Die für die Ernährung notwendige Ration Fett

Die Orte der Baronie

Die einzelnen Orte der Baronie werden zum Teil ausführlicher in den einzelnen Abenteuern der Yvonya-Reihe beschrieben. Wenn dies der Fall ist weise ich darauf hin. Im letzten Abschnitt gehe ich auf einige Orte ein, von denen einige in der Kampagne eine Rolle spielen. Es gibt jedoch auch solche, die nicht in der Kampagne benutzt werden. Wenn Sie diese Spielhilfe dazu benutzen möchten eigenen Szenarien für eine Ergänzung der Yvonya-Reihe zu verwenden, dann beachten Sie auch die Möglichkeit, neue Orte dort hinzufügen, wo ich mich ausschweige, was ausreichend viele Plätze sein sollten. Übertrieben werden sollte dies jedoch nicht, damit das Bild der zurückgebliebenen, ärmlichen Landschaft nicht durch skurrile Sehenswürdigkeiten verdorben wird.

Schloss Hochfels

Schloss Hochfels ist ein vergleichsweise junges Gemäuer, dennoch wurde der Bau ganz nach dem Vorbild alter Burganlagen gebaut, was wieder einmal mehr Indiz dafür ist, dass die modernen Zeiten an der Baronie vorbeigegangen sind. Auch zieht die Burg Ihre Wehrhaftigkeit vor allem in der gut zu verteidigenden Hügellagen und der Schwierigkeit starkes Belagerungsgerät in gute Stellung zu bringen. Die Mauern

liefern einige Schweine, deren Speck ein wenig Geschmack in die Kohlsuppe bringt.

Getrunken wird, von der Schafsmilch abgesehen hauptsächlich Wasser, Wein und Bier sind meist nur als Importware erhältlich. Jedoch hilft den meisten Leuten selbstgebrannter Schnaps aus Gemüse, Äpfel und Birnen die Sorgen des Alltags zu vergessen.

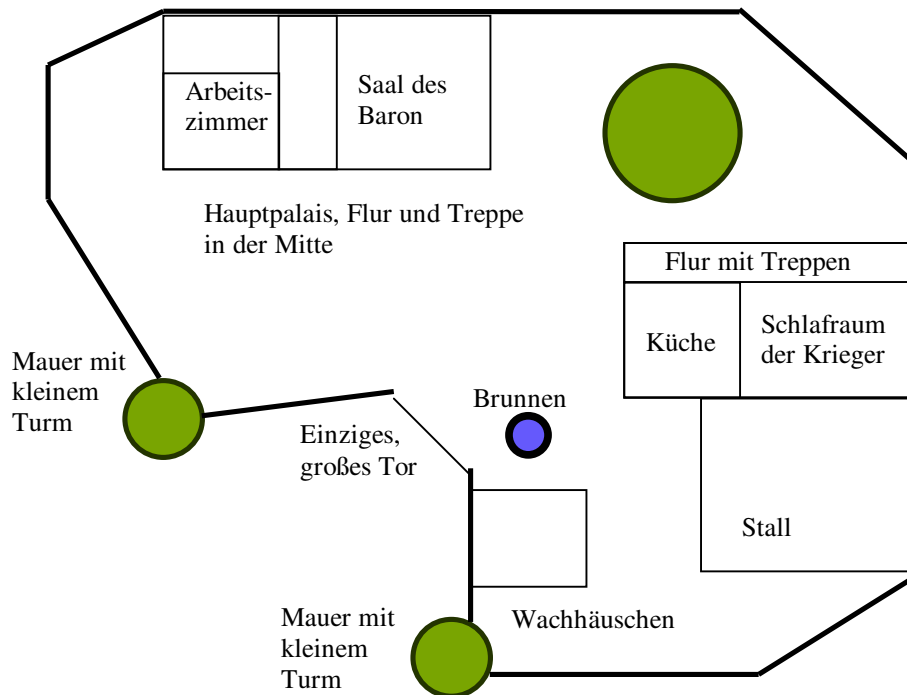
Kunst und Wissenschaft

Wer nach der bisherigen Beschreibung glaubt, einen Hort der hesindianischen Gaben in der Baronie vorfinden zu können sollte noch einmal von vorne lesen – aufmerksamer als beim ersten mal. Abgesehen von der erwähnten Falknerei liegen alle Handwerkskünste auf solidem aber durchschnittlichem Niveau. Reine Geisteskünste oder solche, die einer gewissen Muße bedürfen werden nicht ausgeübt, da es an (zahlungskräftigen) Publikum fehlt. Nur vereinzelt verirren sich Barden in die Baronie um dann zwar viel Ehre, warme Mahlzeiten und Schlafplätze sowie Aufmerksamkeit zu verdienen, jedoch mit kaum mehr Hellern die Baronie verlassen als sie sie betreten haben.

selbst sind nur einen Schritt dick, aber aus massivem Feldgestein erbaut. Am höchsten Punkt erhebt sich die Mauer fünf Schritt über dem Felsplateau, welches fast vollständig durch die Mauer umzäunt wird. Die Ausnahme ist ein eingerücktes Stück Mauer, welches das schwere, mit Eisen verstärkte (einzige) Tor aus Steineichenholz beinhaltet. Diese Einkerbung in der Mauer wird von zwei kleinen Türmen flankiert, die nur dazu dienen, der Wache auf der Mauer, die zwar begehbar ist aber nur auf der äußeren Seite durch Zinnen begrenzt wird Unterstand und Ausgang zu bieten .

Direkt hinter dem Tor findet sich ein Brunnen, der auf Grund der Höhe des Felsens ein teuer gegrabenes Loch ist was erst sehr tief auf Grundwasser stößt. Daneben, an der Mauer findet sich ein kleines Wachhäuschen, welches kaum mehr ist als ein Unterstand mit kleiner Sitzgelegenheit für die Wachen, die am Tor Dienst tun.

Hat man aber einmal an den Verteidigungsanlagen vorbei die Burg betreten so findet man dort vier Gebäude, wovon eines nur der Stall als Anbau an das Gesindehaus ist. Zwischen diesem Haus und dem schönen Hauptpalais des Barons liegt der Bergfried, ein enttäuschen dünner Turm, der jedoch einen wunderbaren Ausblick praktisch über die ganze Baronie erlaubt.



Der große Turm führt in die Kellergewölbe (geheim), dient sonst nur als Kerker (oben) und als Aussichtsturm

Über der Küche und den Kriegergemächern ist ein geräumiger Dachboden mit vielen kleinen und großen Zimmerchen für alle Bedienstete. Niedere bedienstete schlafen über dem Stall.

Die Karte der Burg stammt aus dem Abenteuer „Rache der Harpyien“, wo über eine einfache Beschreibung der Burg hinaus auch die Personen der Burg beschrieben werden. Diese ändert sich zwar während des Abenteuers, die entsprechenden Posten werden aber auch nach den dortigen Ereignissen in sehr vergleichbarer Form weitergeführt werden.

Findelkom

Einwohner: 1000
 Garnison: ca. 10 leichtbewaffnete (schwankend)
 Wichtige Gebäude: Gerichtsgebäude mit Kerker
 Tempel: Praios, Boron, Travia, viele einzelne Schreine mit Schwerpunkt Peraine

Findelkom ist die Hauptstadt der Baronie und trägt diesen Titel nicht zu unrecht, da sie als einziger Ort der in Reichweite der Handelsstraße liegt noch Zugang zu Gütern vieler Art bietet und insgesamt etwas weniger rückständig ist wie der Rest der Baronie. Gleichzeitig ist Findelkom auch Sitz des Gerichtes und des örtlichen Kerkers, so dass es auch nach außen hin die Aura eines Regierungssitzes neben dem Schloss aufrecht erhalten werden kann. Insgesamt ist aber auch dieser Ort, dem es zur Stadt eigentlich nur an der Befestigung fehlt, bäuerlich geprägt, wie die äußeren Häuser beweisen. So ist es auch Findelkom selbst wo Ackerbau in größerem Maße betrieben wird und das meiste Korn zur Sicherung der Ernährung der Bevölkerung angebaut wird. Gerade im inneren der Stadt finden sich aber auch zahlreiche Handwerker, die jedoch auf die einzelnen Fachgebiete verteilt nicht mehr so zahlreich sind, dass sich eine Organisation in Zünfte entwickelt hätte. Die Qualität der Handwerker ist daher qualitativ so stark unterschiedlich wie der Preis, je nach dem ob es und wenn ja welche Konkurrenz es am Ort gibt.

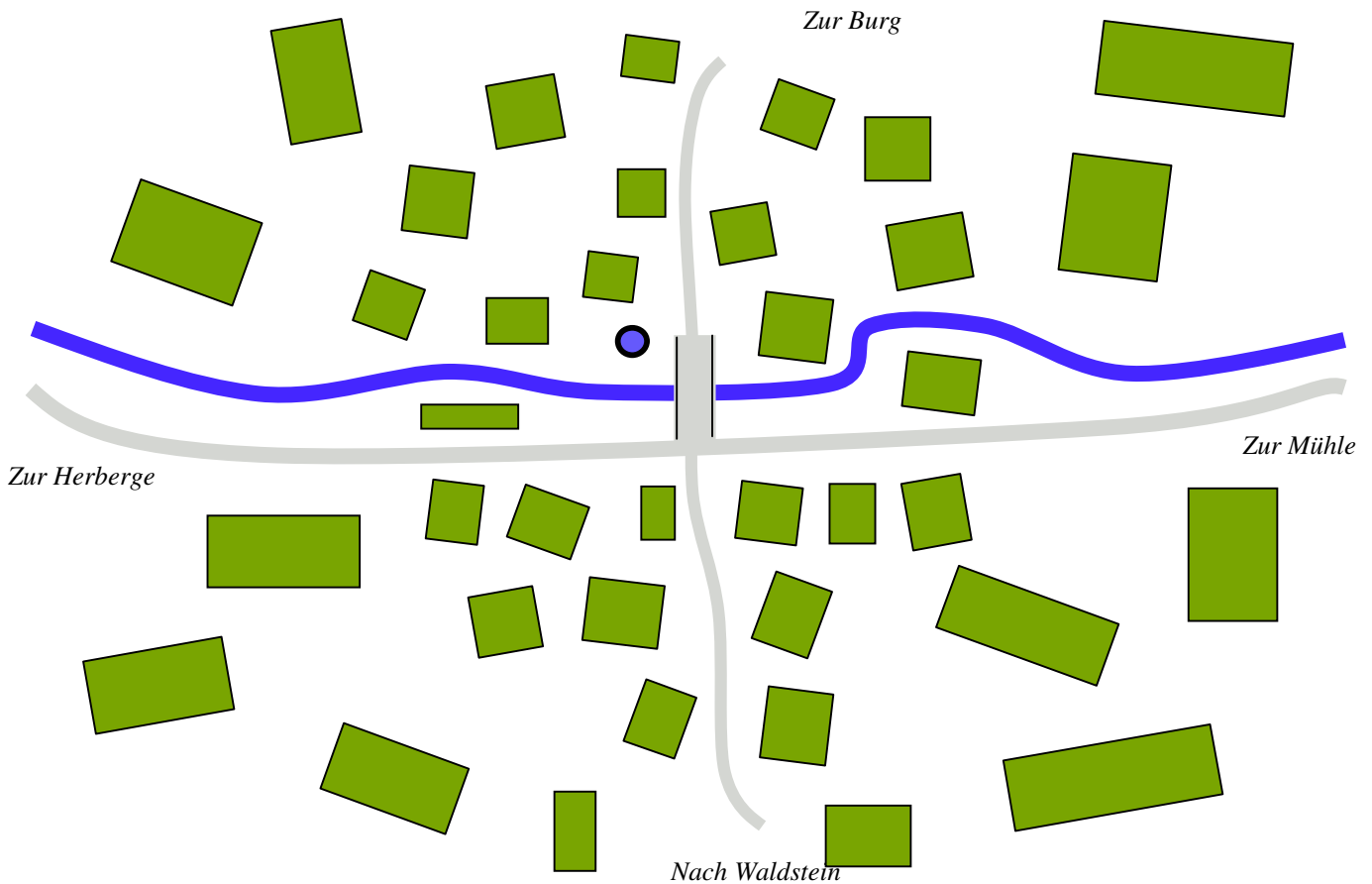
Einen Markt gibt es auch in Findelkom nicht, dafür ist die Versorgung mit Nahrungsmitteln zu sehr auf die Eigenproduktion ausgelegt. Der darüber hinaus gehenden Handel verläuft demnach über die einzelnen Ortsansässigen Händler, die meist nur ältere Handwerker sind, die mit dem Verkauf nicht nur der eigenen Erzeugnisse den Lebensunterhalt sichern.

Das Stadtbild von Findelkom ist geprägt von der Rime die hier schon ein ernstzunehmender Fluss ist, der längst nicht mehr mit einem Sprung überquert werden kann. Die große steinerne Brücke bildet damit auch Quasi das Stadtzentrum um welches sich auch die wichtigen und öffentlichen Gebäude gruppieren. Trotz des nahen Flusses nimmt ein großer Brunnen den meisten Raum auf einem kleinen gepflasterten Platz in Mitten dieser Häuser ein. Der Weg von der Burg hindurch über die Brücke und hinaus nach Waldstein kreuzt an der Brücke die Straße zur Mühle. An diesen Wegen und an Pfaden dazwischen liegen die erwähnten Bauernhäuser, so dass Findelkom aus mehreren Ringen um das Zentrum herum besteht, während die ersten beiden Ringe öffentliche Gebäude und Handwerksbetriebe darstellen sind die bäuerlichen Betriebe ab dem dritten Ring zu finden.

Es gibt in Findelkom keinen besonders prächtigen Tempel, doch ist der vom amtierenden Baron gestiftete Praiostempel (aufgebaut auf den Grundmauern eines

abgebrannten Hauses im Zentrum der Stadt) ein schöner Bau, dem es nur an mehr Goldglanz fehlt um zu einem wahrhaft dem Götterfürsten angemessenen Bau zu werden. Der Traviatempel ist schlicht, wird aber von einer sehr gewissenhaften Geweihten betreut. Während es noch einen kleinen Borontempel mit angrenzendem Friedhof im

äußeren Bereich der Stadt gibt sind die anderen Götter bestensfalls durch Schreine vertreten, die sich an und in anderen Häusern befinden. Peraine ist in mehreren Bauernhäusern vertreten, aber auch an Ingerimm und Tsa wird gedacht. Trotz der wenigen Händler findet aber auch Phex keine Beachtung.



Findelkom aus der Vogelperspektive, die inneren, kleineren Häuser bilden den städtisch geprägten Kern des Ortes, wo die Brücke, Wegkreuzung und der Brunnen ist. Nach außen hin werden die Häuser größer und bäuerlicher, die Karte zeigt nur einen begrenzten Ausschnitt.

Waldstein

<p>Einwohner: 300 Garnison: keine Organisierte, in Krisenzeiten wird eine Wache aus Dorfbewohnern unterhalten Wichtige Gebäude: keins Tempel: Peraine, Rahja</p>

Waldstein ist der älteste und einst auch bedeutendste Ort der Baronie gewesen. Seit dem Neubau der Burg hat jedoch Findelkom das alte Waldstein längst überflügelt und einen am Rand der Baronie liegenden Ort zurückgelassen wo hauptsächlich Viehwirtschaft betrieben wird. Abgesehen von der üblichen Landwirtschaft in der Gegend werden hier überdurchschnittlich viele Schweine

und Hühner gehalten, sogar einzelne Rinder gibt es. Schwerpunkt der Viehzucht ist jedoch die Schafszucht, so dass neben Wolle auch fertiges Tuch zu kaufen ist, die von mehreren Webstuben im Ort hergestellt werden, während es kein Haus gibt, in dem nicht jeden mindestens ein Spinnrad mehrere Stunden seine Kreise zieht.

Nur der Peraintempel ist ein eigenes Gebäude, jedoch beherbergt das ehemalige Magistratshaus (wo vor fünf Generationen der Vogt zu leben pflegte) neben einer der Webstuben den Rahjatemplel, der auf Grund der Viehzucht als der wichtigere im Ort erachtet wird.

Waldstein hat in der Hauptlinie der Yvonya-Reihe keine Rolle und eignet sich daher hervorragend als Schauplatz

für zusätzliche Begegnungen mit Yvonya, die Sie nach eigenen Vorstellungen ausgestalten möchten, die

Rimlick

Einwohner: 200 Garnison: keine Wichtige Gebäude: Die Minen Tempel: Swafnir-Schrein in der Taverne, Ingerimm-Schrein vor der Schmiede, die Silbermine gilt als Phextempel

Rimlick ist ein wichtiger Ort in der Baronie, da es der einzige ist, der die ansonsten ja von vielen Händlern ignorierte Gegend mit Metallwaren versorgen kann. Der Ort hat sich, abgesehen von der obligatorischen bäuerlichen Selbstversorgung mit Gemüse und wenigem Vieh und Korn auf den Bergbau spezialisiert. Früher gab es einmal eine kleine Silbermine die längst erschöpft ist und nur wenigen Leuten ein wenig Reichtum gebracht hat, die nun längst in besseren Gegenden leben. Dennoch wurde bis vor kurzem versucht, neue Flöze zu entdecken, was trotz der Hilfe eines Zwerges, der sich in die Gegend gewagt hat, nicht gelungen ist. Schließlich wurde jedoch ein Trostpreis entdeckt: Seitlich, ungefähr eine halbe Meile abseits der Silbermine gibt es eine Eisenmine, die seitdem unter Anleitung des Zwerges erschlossen wird.

Das Eisenerz das sich findet ist von brauchbarer Qualität auch stabiles Eisen zu ergeben, was auch vor Ort verhüttet wird. Das Roheisen wird vom Ortsansässigen Schmied in Waffen und Werkzeug aller Art verwandelt wofür dieser ein Talent zu haben scheint. Auf Grund der örtlichen Mentalität werden aber nur die einfachsten Gebrauchsgegenstände auf Vorrat produziert, insbesondere Waffen gibt es nur auf Einzelbestellung, dafür aber auch gute Stücke.

Da es keinen festen Laden in dem Ort gibt, wird jede Woche einmal ein kleiner Markt abgehalten, der wirklich nur ein Ersatz für das Fehlen von festen Verkaufsstellen ist. Es treffen keine Händler von außerhalb ein. Der Zwerg übernimmt den Verkauf von Metallwaren, die aber meist allesamt vom Schmied produziert worden sind.

Seit den Zeiten der Silbermine ist jedoch das Preisniveau in Rimlick ziemlich in die Höhe geschossen und ist seitdem auf einem teuren Niveau geblieben. Da jeder, der in der Baronie ein vernünftiges Messer haben will nach Rimlick reisen muss gibt es immer noch eine teure Herberge und eine Taverne, die von einem Thorwaler betrieben wird, den einst der Silberrausch in den Ort gelockt hat, der jedoch bald erkannte, dass er mit Dienstleistungen für die Silbergräber mehr verdienen konnte. In seiner Taverne kann zu erstaunlich guten Preisen getrunken werden, das Essen sollte man sein lassen.

möglicherweise mit Beschreibungen von anderen Orten kollidieren.

Vor Ort ist auch ein Heiler anzutreffen. Durch seinen geringen Kundenkreis ist er kein reicher Mann obwohl er die Preise eines nimmt, der kein Geldverdienen nötig hat. Er kann aber insbesondere Krankheiten gut heilen. Aus dem Hexenwald bezieht nicht nur dieser sein Heilkraut, sondern auch die Heilkräuterhändlerin, die ebenfalls auf dem Markt anzutreffen ist. Als Geheimtipp sei hier der ortsansässige alte Druide erwähnt, der zu deutlich besseren Preisen auch weiterverarbeitete Kräuter anbietet, kann wer er denn konkret und freundlich darauf angesprochen wird.

Rimlick ist zunächst im Startabenteuer „Die Falkenhexe“ von Bedeutung, durch den Kontakt mit Manran Uran kommen die Helden jedoch auch in späteren Teilen immer wieder nach Rimlick zurück.

Spitzend

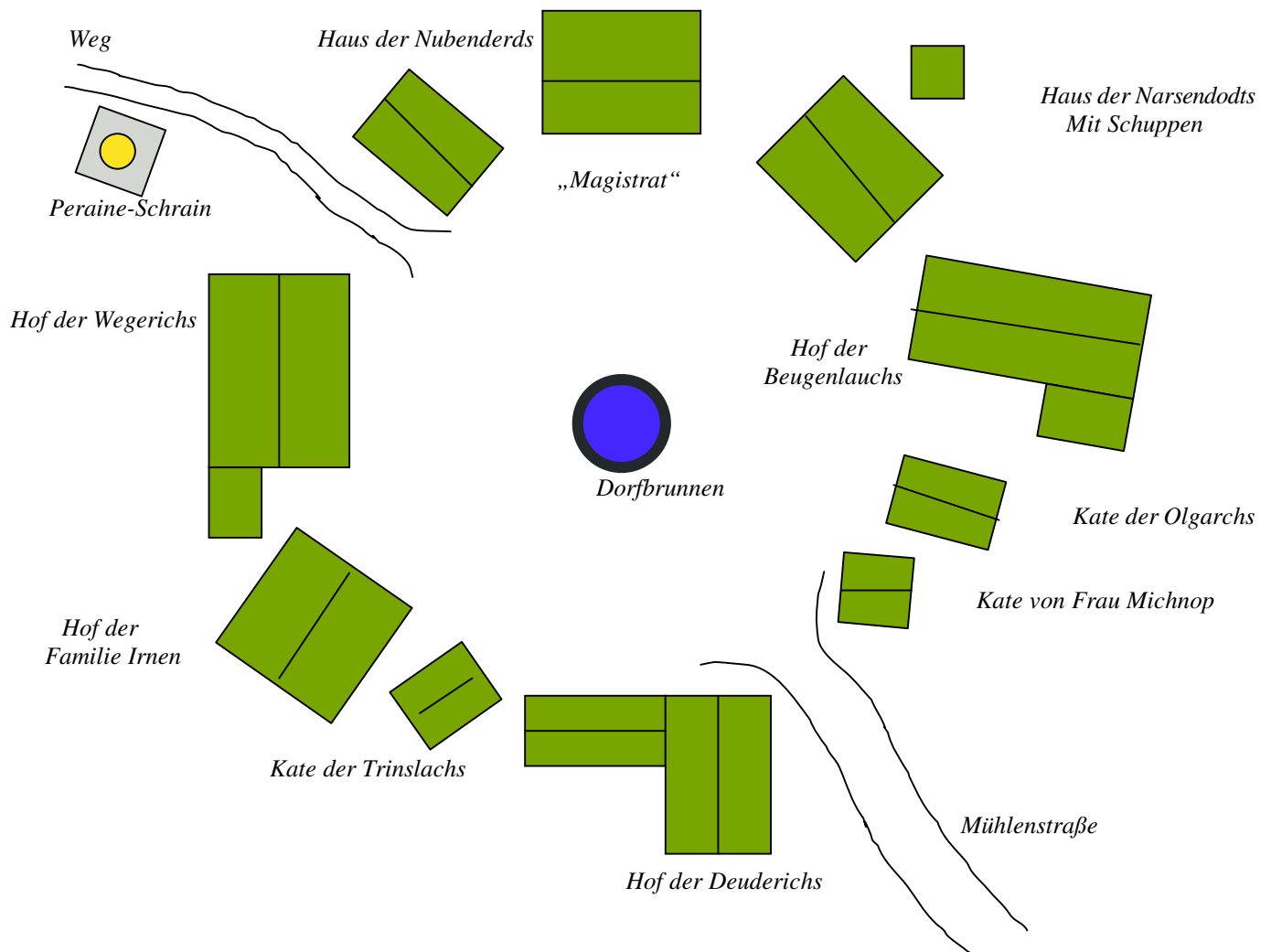
Einwohner: 50 Garnison: keine Wichtige Gebäude: „Magistrat“ Tempel: Peraine (nicht betreut)
--

Spitzend trägt das „End“ in seinem Namen zurecht, denn der Ort liegt am Ende der Baronie. Man erreicht ihn über einen Weg der von der Mühlenfurt aus in die Berge, raus dem Wald führt. Der Weg wird nur noch als Trampelpfad aus dem Ort herausgeführt, der dann schnurgerade auf die Düsterspitze zuführt, die auf diese Weise begehbar ist. An diesem Weg liegt auch das einzige den Göttern geweihte Gebäude: Der Peraine-Schrein, kein abgeschlossenes Gebäude aber doch recht groß und Prätig für ein nicht von einem geweihten betreutes Götterhaus.

Nur wenige Bauersfamilien leben in dem Dorf, welches sich, typisch für die Region fast nur selbst versorgt. Hier findet sich daher eine Mischung aus Grün- und Viehwirtschaft, keiner der Bauern hat sich sonderlich spezialisiert. Trotz der Hanglage wird jedoch noch vergleichsweise viel Korn angebaut.

Der Ort ist kreisrund aufgebaut und alle Häuser bilden somit einen Dorfplatz, in dessen Mitte in großer Brunnen steht. Nicht das größte, aber das höchste von Ihnen ist das sogenannte „Magistrat“, ein Gebäude welches den Namen nicht zu unrecht trägt, aber hauptsächlich als Gemeinschaftssaal und Taverne, ansonsten auch als Herberge dienen kann.

Da sich der Vater des jetzigen Barons keine Verwaltungsarbeit mit diesem Ort machen wollte, hat er verfügt, dass sich die Bewohner von Spitzend selbst verwalten dürfe, inklusive der Gerichtsbarkeit, solange die Steuern stimmen. Und das tun sie, denn die Spitzender wollen dieses Privileg nicht verlieren.



Die Karte von Spitzend, wie die Helden sie auch in „Der Drache von der Düsterspitz“ kennen lernen werden.

Hinterwald

Einwohner: 250 Garnison: keine Wichtige Gebäude: „Zunft“ Tempel: Peraine

Trotz der abgelegenen Lage von Spitzend ist es Hinterwald, das von Findelkom am weitesten entfernt ist. Der Name ist passend gewählt, da man tatsächlich den kleinen Wald der Baronie vollständig durchqueren muss, um in diesen Ort zu kommen. Der Weg durch den Wald ist nicht gefährlich, da er oft benutzt wird und der Wald insgesamt aufgeräumt wirkt, da er unter Kontrolle der Forstwirtschaft von Hinterwald steht, die dort der Hauptwirtschaftszweig sind. Zusätzlich zu den üblichen Bauern sind dort Holzfäller, Schreiner und Tischler ansässig. Letztere verkaufen Ihre Waren auch in Ihren Werkstätten, so dass man weiß wohin man gehen kann, wenn man Holzarbeit braucht.

Die Holzfäller und Schreiner bilden zusammen eine Gemeinschaft, die auch als tatkräftiger Trupp auftritt,

wenn es darum geht Zimmermannsarbeit zu verrichten. Die „Zunft“ wie sich diese Gemeinschaft selbst nennt, hat Festpreise für die Errichtung von Holzscheunen und Schuppen, sowie Dächer. Die „Zunft“ unterhält ein gleichnamiges Gemeinschaftsgebäude, welches örtlich als Taverne dient. Gäste von Außerhalb sind willkommen und können günstig essen und trinken, solange die gute Geschichten zu erzählen haben. Die nicht willkommenen ortsansässigen Bauern sind aus diesem Grunde nicht freundlich zur „Zunft“ eingestellt, von der sie glauben, dass sie sich für eine Elite hält, was nicht ganz unberechtigt ist.

Genau wie Waldstein so ist auch Hinterwald nicht Schauplatz einer Geschichte um Yvonya, der somit noch zu Ihrer freien Verfügung steht. Als Abenteuervorschlag oder einfach nur als Hintergrundgeschichte würde ich empfehlen, die „Zunft“ als Missbrauchsobjekt von Yvonya zu nutzen, in die sie sich in üblicher Verkleidung eingeschlichen hat um „Unfälle“ zu inszenieren, die interessanterweise den häufigen Holzfällerehepaaren zugestoßen sind. Deren Kinder hat dann eine „Tante“ aus

anderen Gegenden aufgenommen und weggebracht. Die Jungen sind heute alle tot, die Mädchen haben Flügel ...

Bosper's Kate

Bosper ist ein alter Mann, der keine Kinder hat und seinen Hof verkaufte als er körperlich nicht mehr dazu imstande war ihn zu führen. Mit dem Geld lebt er nun von dem, was er sich bei Jasinde kauft und lebt ansonsten in einer kleinen Kate im Wald, nicht weit von der Straße und dem Gasthof. Er ist zentrale Figur im Abenteuer „Romanze im Federkleid“.

Verfallene Hütte

Im gleichen Abenteuer kommt auch die verfallene Hütte, genauso weit jedoch auf der anderen Seite der Strasse zum Einsatz. Über den Ursprung der Hütte ist nichts bekannt, jedoch verwendet Yvonya sie, um die Freundin der Helden in eine Harpyie zu verwandeln nach Sie sie verführt hat.

Burgruine und Sumpf

Folgt man dem Weg von Findelkom nach Waldstein macht der Weg eine scheinbar sinnlose Biegung über die Felder. Dieser Umweg hat historische Gründe: Einst verlief ein gerader Weg sowohl von Findelkom aus auch Waldstein zu einem flachen, leicht erhöhten Gebiet wo vor vielen Jahren die erste Burg der Baronie erbaut worden ist. Der Bau wurde jedoch in einem heißen und trockenen Sommer erbaut, so dass nicht bemerkt wurde, dass sie eigentlich in einem Moorgebiet gebaut hatten. Nachdem Herbst und Winter gegangen waren und Schneeschmelze sowie Regen die Landschaft in einen Morast verwandelt hatten begann das Fundament der Burg abzusinken. Es dauerte mehrere Jahrzehnte bis der Standort der Burg bedenklich wurde und weitere Jahre, bis endlich ein Burgneubau finanziell abgesichert war. Darauf hin versank die Burg aber immer schneller und heute kann man nur noch die Spitze des Turmes leicht über den schlammigen Boden erhoben bewundern, wenn man sich in die nicht ungefährliche Sumpflandschaft vorwagt. Gerüchte besagen, dass der alte Baron als er auszog, mehrere Gefangene nicht mitgenommen hat, deren verhungerte Leichen immer noch angekettet in der Burg liegen und deren Seelen im Sumpf umgehen.

Die Burg birgt neben den bereits erwähnten Leichen ein altes Geheimnis, welches die Helden benötigen um Ihre Freundin wieder in einen Menschen zurück zu verwandeln. Dies geschieht im Abenteuer „Manrans Erbe“.

Neue Mühle und Mühlenbrücke

In der Biegung der Rime, in welcher der Fluß den Düsterbach aufnimmt steht die neue Mühle, die mit einem

Wasserrad in einem künstlichen Nebenarm der Rime betrieben wird. Angeschlossen an die Mühle ist gleichzeitig die Mühlenbrücke, die, will man nicht einen Umweg über Rimlick gehen, der einzige Punkt vor Findelkom ist wo man die Seite des Flusses wechseln kann.

Die Mühle wird betrieben von dem dort lebendem Müller und seiner Familie, der auch angewiesen ist Brückenzoll zu erheben, wenn jemand mit mehr als einem einachsigen Fuhrwerk die Brücke nutzen will. Ein solches Fuhrwerk wurde jedoch seit Jahrzehnten nicht mehr in der Baronie gesichtet.

Die neue Mühle ist bislang nicht Schauplatz einer Geschichte um Yvonya. Es spricht aber nichts dagegen, wenn auch die Tochter des Müllers einmal entführt wird und nicht wieder auftaucht.

Alte Mühle und Mühlenfurt

Im Gegensatz zur neuen Mühle ist die alte eine Windmühle, die nur noch als Ruine inmitten des sich seit dem ausgebreiteten Waldes in der Nähe des Düsterbaches steht. Um die Mühle herum ist jedoch eine größere Lichtung an deren Rand wiederum eine seichte Stelle einen leichten Übergang über den Düsterbach erlaubt. Die sogenannte Mühlenfurt hat aber nur Bedeutung für die wenigen Reisenden von und nach Spitzend.

In „Schwester der Harpyie“ wird die Alte Mühle Schauplatz des Versuchs Yvonya, die Helden in Gestalt Ihrer Schwerster in eine Fall zu locken. Dieses Abenteuer ist ein typisches Beispiel dafür, wie wenig ich bis zu diesem Zeitpunkt in die Hintergrundwelt Yvonyas investiert hatte. Dort ist nur von einem Turm die Rede und Ausgangspunkt ist eine Herberge, die von einem Wirt betrieben wird. Ich empfehle daher, diese Herberge in Findelkom zu platzieren und den Turm als alte Mühle zu betrachten, was zumindest die große Dachluke und andere Mechanik in dem Gebäude erklären würde. Sollte es bei Ihnen dazu zu spät sein, kann der Turm auch als verlassener Magierturm gelten. Überlegen Sie dann aber, ob sie die Mühlenfurt dann nicht auch in Magierfurt umbenennen ...

Düsterspitze

Die Düsterspitze hat auf halber Höhe eine Höhle, die von Yvonya im Abenteuer „Der Drache von der Düsterspitze“ als Unterschlupf genutzt wird. Diese Höhle ist ansonsten weitgehend unbekannt in der Baronie.

Hexenwald

Der Hexenwald ist ein Gebiet „in welches man nicht geht“. Trotzdem haben die meisten Leute Zweifel daran, dass an

den Geschichten um eine alte Hexe etwas wahres dran ist. Tatsächlich jedoch geht die Wirklichkeit diesmal über das Hinaus was die Menschen nicht zu glauben wagen. Nicht nur die Geschichten von alten Hexen ist wahr, auch ein Druidenzirkel (besondere Freunde der Bäume) hat sich über Jahre in dem Gebiet aufgehalten, starb dann mangels Nachfolger aber langsam aus. Manran Uran ist das letzte Relikt aus diesen Zeiten. Die Hexen, die es für mehrere Generationen in dem Gebiet gegeben hat sind verschwunden, nachdem sich diese einem größeren Hexenzirkel angeschlossen hatten, der Ort blieb aber in ihren Gedächtnissen und wurde später von einer abtrünnigen Schwester genutzt: Yvonya.

Insgesamt ist der Hexenwald dicht bewachsen und schwer durchdringlich, so dass man sich leicht in ihm verirren kann. Dies macht sich die Falkenhexe zunutze indem Sie nicht nur Ihr späteres Versteck dort aufschlägt sondern auch das Dorf der Harpyien dort ansiedelt. Sie bedient sich zur Errichtung insbesondere des großen Baumes baumformender Fähigkeiten, die sie von Manran Uran gelernt hat, sowie ihres eigenen Hexenkönnens.

Jasindes Gasthaus

Jasindes Gasthaus ist die Verbindung zur Außenwelt. Keine Nachricht kommt in oder aus der Baronie ohne nicht durch die Türen des Gasthauses zu kommen. Jasinde selbst, die Wirtin, ist eine traviagefällige Zierde Ihres Berufes und bemüht sich, aus wenig viel zu machen. So wird man nicht nur satt und bekommt etwas gegen den Durst, sondern auch saubere Betten und Zimmer, auch wenn es zwecklos ist nach Luxus Ausschau zu halten. Wäre Jasindes Herberge nicht ein angenehmer Halt für viele Reisende wäre die Baronie wohl noch mehr von der Außenwelt abgeschnitten als sie ohnehin schon ist.

Jasindes Herberge ist Stützpunkt im Abenteuer „Romanze im Federkleid“ und kann auch zu Beginn der Kampagne Erwähnung finden oder Ausgangspunkt sein für „Der gebrochene Flügel“.

Die Yvonya- Reihe

Im ersten Teil dieser Spielhilfe haben Sie die Baronie Hochfelsen mit Land und Leuten kennen gelernt. Hauptgrund weshalb Sie dies getan haben war vermutlich, mehr über den Hintergrund vor dem die Yvonya- Reihe spielt, zu erfahren. Die Motivation, diese Spielhilfe zu erstellen war, Ihnen als Meister zu ermöglichen, mit diesen Hintergrundinformationen über die Hauptlinie der Yvonya- Reihe hinaus zu gehen und weitere Abenteuer mit der Falkenhexe zu spielen. Aus diesem Grund möchte ich dieses Dokument auch nutzen, weitere Informationen zu Yvonya zu geben und die mittlerweile fertige Abenteuerreihe als Kampagne zu betrachten. Aus diesem Grund sei hier nochmals darauf hingewiesen, dass es sich hierbei um **Meisterinformationen** handelt, mehr noch als im ersten Teil der Spielhilfe würden die hier stehenden Informationen zu viele Hintergründe um die Falkenhexe und aus Spielersicht zukünftigen Handlungen verraten.

Yvonya – Die Geschichte einer Hexe

Bislang ist dem Meister nur das über Yvonya bekannt was in der Charakterbeschreibung der Hexe zu lesen war. Aber selbst ergänzt durch einige Informationen, die man durch die Abenteuer bekommt ist dies immer noch sehr wenig. Yvonya hat selbst im Angesicht des Todes keine Neigung verspürt, Ihre Lebensgeschichte zu erzählen, auch wenn die Helden dann eine gewisse Motivation für die Taten Yvonyas erkennen können. Hier also nun die wesentliche Geschichte Yvonyas.

Yvonya wurde von gewöhnlichen Eltern zur Welt gebracht, doch leider an einem Tag, an dem ansonsten in den zwölfgöttergefälligen Landen geboren sein möchte. Noch während der namenlosen Tage wurde das Kind ausgesetzt und glücklicherweise (?) von einer Hexe im Wald gefunden, die das Kind zunächst adoptierte, es dann jedoch bald selbst einer Amme in Hände gab. Als Yvonya 6 Jahre alt war suchte die Hexe das Kind wieder auf und

prüfte, ob es selbst zauberkräftig war und beschloss daraufhin, es der Amme wieder abzunehmen als die Kraft sich zeigte.

Yvonya lebte daraufhin in einem Hexenzirkel und, da sie eine mächtige Zauberin war, stieg sie bald zu Ansehen und auch ein wenig Macht auf. Schon zehn Jahre später – sie war zu einer Schönheit erblüht – galt sie als das Oberhaupt einer Untergruppierung in diesem Hexenzirkel. Dazu ist folgendes zu erklären: 30 Jahre zuvor war ein kleinerer Hexenzirkel, der in der Baronie Hochfelsen auf den Bergspitzen, aber auch im Hexenwald tätig war und dort gute Beziehungen zu Druiden pflegte, wegen Nachfolgeschwierigkeiten dazu gezwungen, sich einem anderen Zirkel anzuschließen. Mit den Jahren stellten sich doch immer wieder Differenzen zwischen den Gruppierungen heraus die immer öfter zu immer heftigeren Streitereien ausarteten. Yvonya stand nun irgendwann an

der Spitze der kleineren Gruppe und wollte keine Autorität über sich dulden müssen, so dass sie darauf drängte, dass sich die Hexenzirkel wieder trennen sollten. Daraufhin kam es zu noch größerem Streit der sogar in Handgreiflichkeiten endete. So bekam Yvonya zwar ihren eigenen Hexenzirkel, aber zum Preis des Krieges mit einem anderen. Da sie, vom Machthunger ergriffen, nur mit der Unterwerfung der anderen Gruppe zufrieden war, schürte sie die Auseinandersetzungen, bis gegenseitiges Morden an der Tagesordnung war. Yvonyas's Gruppe als der kleineren wurde dies aber bald zum Verhängnis, so dass sich nach mehreren Jahren der blutig-magischen Auseinandersetzung nur noch wenige Hexen übrig waren, die Yvonya nun den Rücken kehrten und Frieden mit den ehemaligen Schwestern suchten. Diese wollten, um Yvonya zu brechen, ihr die Fruchtbarkeit nehmen, was durch ein größeres Ritual, durch welches der Fluch die Macht vieler Hexen in sich aufnahm, auch permanent gelang.

Yvonya war durch diese Niederlage tatsächlich zunächst gebrochen und versteckte sich lange im Hexenwald, wo eine alte Kate des kleinen Hexenzirkels ihre letzte Rückzugsmöglichkeit war, auch von ihren Schwestern wurde sie mit der Zeit vergessen. Im Alter von 26 Jahren, 4 Jahre nach dem der Fluch über sie verhängt worden war, hatte sie sich jedoch deutlich weiter entwickelt und sich vor allem mit Hilfe des Wissens des letzten Druiden im Hexenwald, Manran Uran, als Verwandlungskünstlerin (sowohl bezogen auf sich selbst als auch andere Opfer) hervorgetan. Nun traf es sich in der Umgebung der Baronie nicht ganz zufällig, dass sie sich als Vertrauten einen Falken erwählte. Ihre Fähigkeit sich selbst in diese Vogelgestalt zu verwandeln war sehr ausgeprägt, doch das reichte ihr nicht. Mit Hilfe einer alten Formel, mit dem es den Druiden gelungen war, eine der Veredlung ähnlichen Prozess auf zwei alte, schwache, Bäume anzuwenden, entwickelte Yvonya eine Vereinigungsformel, mit der man zwei Lebewesen miteinander verschmelzen konnte. Sie verleihte sich Fähigkeiten und auch Gestalt ihres Vertrauten ein und wurde durch diese Metamorphose zu einem Mischwesen aus Hexe und Falke, was ihr nicht nur den Namen „Falkenhexe“ einbrachte, sondern auch die Möglichkeit beliebig zwischen menschlicher und Chimärengestalt zu wechseln.

Immer noch nach Rache lechzend fand sie in ihrer neuen Gestalt eine wirksame Waffe, die sie nur in ausreichender

The Hawk Witch Project

Yvonya als Gegenerin zu haben ist, wie zu lesen war, eine Sache, die niemand gerne freiwillig auf sich nimmt. Immerhin kann Yvonya für sich in Anspruch nehmen, zwei Hexenzirkel ausgerottet zu haben und zahlreiche junge Mädchen in Monster verwandelt zu haben, die sie ihrem Willen unterworfen und zu eigenen Zwecken, ohne Rücksicht auf Verluste, missbraucht hat.

Zahl benötigte um die anderen Hexen, ihre ehemaligen Schwestern auszulöschen. Sie begann damit, Mädchen und junge Frauen zu entführen und mit ebenso geraubten Falken zu verbinden. Daraus entstand eine besondere Form der Harpyien. Mit Hilfe von Beherrschungszaubern unterwarf die Falkenhexe ihre Chimären ihrem Willen und jagte mit ihnen die Hexen zu Tode. Als niemand mehr von diesen lebte stellte sie jedoch fest, dass der Fluch immer noch an ihr haftete, so mächtig war er einst gesprochen worden. Der Verzweiflung nahe hörte Yvonya daher nicht auf, Mädchen und Falken zu rauben und schuf ein Artefakt um die Beherrschung permanent aufrecht erhalten zu können. Die Harpyien – ihre Harpyien – wurden für sie zu einer Art Ersatz für Kinder und gleichzeitig Basis ihrer Macht – ohne dass sich diese gegen einen konkreten Gegner gerichtet hätte.

Yvonyas Amme lebte nicht weit von den wahren Eltern entfernt und so hatten diese eine Möglichkeit, die Entwicklung ihrer Tochter zu beobachten. Die zweite Tochter, Yvetteya wurde selbst zu einer Hexe und kannte daher die Geschichte ihrer Schwester und wollte sie auf den rechten Weg zurückführen. Es sollte allerdings mehrere Jahre dauern, bis sie die Falkenhexe aufspüren konnte – nur um dann naiv in die Falle ihrer Schwester zu gehen.

Die steigenden Entführungen von Mädchen und Falken, die letztendlich Manran Uran in Verdacht bringen, bringt die Helden ins Geschehen, die schon bald die Natur Yvonyas erkennen und damit zu den fehlenden Gegnern werden. Yvonya beginnt, heimlich und in Verkleidung immer mehr Mädchen und Falken zu entführen, was sie immer wieder mit den Helden in Konflikt bringt. Schließlich gelingt es ihr sogar eine der Heldinnen in eine Harpyie zu verwandeln während die Helden mehr über die Hintergründe und das Netz der Macht Yvonyas lernen.

Als sie genug wissen, schaffen sie es unter Zuhilfenahme von Manran Uran, die eigene Freundin zu befreien, Beherrschung und Verwandlung zu beenden. Mit diesem Wissen gelingt es ihnen schließlich, Yvonya selbst nieder zu werfen und alle Harpyien aus ihrem Bann, wenn auch nicht aus ihrer Gestalt, zu erlösen.

Die geschlagene Yvonya sinnt fortan auf Rache, doch ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis sie ohne ihre Untertanen den Helden endgültig unterliegen muss.

Yvonya ist sich aber auch so etwas wie psychologischer Kriegsführung bewusst. Ihre Verteidigungsstrategie, die insbesondere gegen Eindringlinge in den Hexenwald angewandt wird, ist daher, Furcht zu verbreiten und den Leuten klar zu machen, dass der Hexenwald ihr Territorium ist, wo man nicht bestehen kann, wenn sie es nicht zulässt. Während sie selbst gerne und oft in verschiedenster Gestalt und ohne sich zu erkennen zu

geben auftritt und nur als zweite Waffe ihre Harpyien einsetzt, wird sie gerne Beeinflussungen des Geistes gebrauchen um auch den Wald – ihren Wald – selbst als Gegner darzustellen.

Die Helden sollen also zumindest bei jedem indirekten Kontakt mit der Falkenhexe, insbesondere bei Wanderungen in der Baronie und hier im besonderen im Hexenwald und auf der Düsterspitz die Atmosphäre eines „Hawk Witch Project“ erfahren. Dies heißt nun nicht, daß Yvonya Steinhaufen auslegt oder entfernt

Yvonya's Harpyien

Wer im Bestiarium nachgelesen hat was es mit Harpyien im allgemeinen auf sich hat, der wird wissen, dass die aventurische Harpyie eine Chimäre aus Frau und Vogel ist, die im Geist verwirrt ist, deren Schrei die Wirkung eines HORRIPHOBUS haben kann und die sogar Fortpflanzungsfähig sind, in dem sie Eier ablegt. Zurück gehen diese Chimären auf die Elfe Pardona, die ansonsten wohl nur mit Borbarad verglichen werden kann.

Yvonya's Harpyien unterscheiden sich von den „normalen“ Harpyien dadurch, dass sie einerseits keinen Verwirrten Geist haben sondern klaren Verstandes sind und sogar sprechen können, solange sie nicht Yvonya's

Die Hauptlinie der Yvonya- Reihe

Nachdem ich zunächst nicht vorhatte, aus dem Kampf gegen die Falkenhexe eine feste Kampagne zu machen sondern nur eine lockere Abenteuerreihe wurde mir auf Grund der Reaktionen der Spieler und Meister schnell klar, dass diese lieber genaue Vorgaben bekamen, wie und wann Yvonya zu besiegen war. Ich unterlag schließlich der Versuchung davon gebrauch zu machen Geschehnisse einzufügen, die in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden müssen. Schließlich wurde daraus eine Kette von Handlungen, die nun die Hauptlinie der Kampagne darstellt. Wie diese zu ergänzen ist (das ist schließlich Ziel dieser Spielhilfe) will ich weiter unten erklären. Hier aber nun eine Übersicht über die Teile der Hauptlinie mit extra Erklärung zu der Bedeutung der einzelnen Abenteuer.

Teil I - Die Falkenhexe

Die Helden kommen auf einer Wanderschaft in das Dorf Rimlick und erleben dort eine Haß-Attacke auf einen alten Druiden. Diese ist Manran Uran, der sich, weil er einst von seiner bösen Schülerin Yvonya besiegt wurde, in den Schutz des Dorfes zurück gezogen hat, um dort seinen Lebensabend zu fristen. Er wird beschuldigt, Kinder zu entführen und Schuld am Tod eines Mannes zu haben. Die Helden können die Unschuld beweisen, so daß Sie Gelegenheit haben, die wahre Ursache zu bekämpfen, die Manran Uran nur zu gut kennt: Yvonya, auch bekannt als die Falkenhexe, eine Chimärologin entführt Kinder und

menschenähnliche Figuren in die Bäume hängt, aber es bedeutet, dass die Helden durch Geräusche bis hin zu Träumen, gerade in der Nacht von Yvonya heimgesucht werden um die oben beschriebenen Effekte zu erzeugen und die Helden zumindest in die Irre zu leiten. Dass die Helden nicht schon bald einen Ihrer Kameraden vermissen der entweder in Teilen an die Helden zurückgeliefert wird oder die bald Flügel hat, liegt daran, dass es hier eben um Helden geht und nicht um drei Jugendliche, die nur einen Dokumentarfilm drehen wollen.

Bann unterstehen. Es scheint, dass Yvonya einen größeren Teil der menschlichen Erbmasse in die Chimäre übernommen hat, keine dieser Harpyien hat elfische Züge, wie es sonst recht häufig vorkommt. Der nicht-menschliche Teil ist in Ihrem Fall grundsätzlich ein Falke, wobei auch hier ausnahmslos weibliche genutzt werden. Ein wichtiger Unterschied liegt auch darin, dass die Yvonya-Harpyien Säugetiere sind (tragen ihre Brust also nicht nur zur Schau) und fruchtbar sind, allerdings dazu auch einen „normalen“ geschlechtlichen Kontakt zu einer männlichen Yvonya- Harpyie brauchen, die es aber nicht gibt. Dazu mehr im Abenteuer „Yvonya's Kinder“

edle Raubvögel um sie zu einer eigenen Art von Harpyien zu kreuzen, die ihre unheimliche Streitmacht darstellen, mit denen Sie Herrschaft über ein großes Gebiet anstrebt. Obwohl Yvonya die Helden bei dem Versuch Sie ausfindig zu machen, sabotieren kann, besiegen die Helden Yvonya und können Sie vertreiben.

Teil II - Rache der Harpyien

Yvonya, die neben den chimärologischen Fähigkeiten auch eine Verwandlungskünstlerin ist (wie die Helden schon feststellen mussten) verschafft sich die Gunst eine verwitweten Barons und lebt als dessen Frau auf seiner Burg. Im Schutze der Mauern eines unterirdischen Labors züchtet Sie weiter Harpyien. Ihr Fehler war vielleicht, daß Sie Falken und Personal von der Burg entführte, was die durch einen unglücksfall zufällig erscheinenden Helden auf den Plan bringt und so die wahre Gestalt Yvonyas enthüllen können und sie wiederum zur Flucht zwingen.

Teil III – Schwester der Harpyie

Yvetteya, ebenfalls eine Hexe ist die Schwester der Falkenhexe und hat beschlossen, sich Yvonyas anzunehmen um sie auf den Pfad der Tugend zurückzuführen. Die naive Jung-Hexe hat sich da allerdings stark verrechnet und läuft nur in eine Falle Yvonya's die nichtmal davor zurück schreckt, ihre eigene

Schwester in eine Harpyie zu verwandeln. Die Helden eilen Yvetteya zu Hilfe und retten Sie, geraten dabei aber selbst in eine Falle aus der Sie sich nur schwer befreien können. Schließlich schlagen sie Yvonya erneut in die Flucht und erbeuten dabei ein Buch, in dem sie selbst wissenschaftliche Texte zu ihrer Zauberkunst, insbesondere dem MUTABILI verfasst hat.

Teil IV - Der gebrochene Flügel

Die Helden entdecken eine verletzte Harpyie und können sich der armen Kreatur annehmen. Dabei entdecken Sie, dass Yvonya's Harpyien im Gegensatz zu denen Pardona's recht klaren verstanden sind, keine Fortpflanzungsfähigkeit haben aber von einem anderen Willen gelenkt werden. Dieser fremde Wille nimmt schließlich wieder oberhand, so daß die Harpyie, mit der die Helden schon Freundschaft geschlossen hatten, wieder zu Yvonya zurückkehrt.

Teil V - Romanze im Federkleid - oder - Die Altersvorsorge

Als die Helden dafür sorgen, daß einem alten Mann sein Schatz (Pensionsrücklage) wiedergegeben wird, gelingt es Yvonya, eine der Heldinnen zu betören und sie dazu zu bringen, ihre Freunde zu verlassen, nur um in eine Harpyie verwandelt zu werden. Die Helden merken dies einfach zu spät.

Teil VI - Der Drache von der Düsterspitze

Yvonya hat sich auf einen Berg zurückgezogen, wo sie die Legende eines alten Drachen schürt. Mit Hilfe der Harpyien schüttet Sie Hylailer Feuer auf ein Dorf und zwingt die Bewohner so ihr "Jungfrauen" zu opfern, die sie selbst in Harpyien verwandelt. Die Helden kommen Yvonya auf die Schliche und vertreiben Sie, retten somit das Dorf und zwei der "Jungfrauen".

Teil VII - Im Bann der Harpyie - oder - Das letzte Experiment

Manran Uran schickt nach den Helden, denn er weiß, daß er bald sterben muß. Er verfügt aber nun (das war es, was

er in seinen letzten Tagen gemacht hat) über Informationen darüber, wie Yvonya's Beherrschungen funktionieren. Mit Hilfe der Informationen der Helden ist es ihm möglich, Gegenmittel und Zauberkunst gegen Yvonya's Macht zu entwerfen. Die Helden werden beauftragt, aus dem Dorf der Harpyien ihre Freundin als "Versuchskaninchen" zu entführen. Dies gelingt (unter anderem auch, weil sich die einst verletzte Harpyie für einen Moment erinnert und sie Verfolger aufhält, wofür sie allerdings getötet wird) und die Heldin wird von Manran in einem aufwendigen Ritual gebrochen, verliert allerdings noch nicht ihre Vogelgestalt. Die Helden bekommen alle Unterlagen von Manran als Erbe und erfüllen ihm seinen letzten Wunsch, als Baum zu sterben.

Teil VIII - Manrans Erbe

Manrans Testament enthält zwei wesentliche Punkte: 1. wie man eine Rückverwandlung vornimmt um speziell eine Yvonya-Harpyie (über dessen Hintergründe er ebenso informiert) wieder aufzutauen. Dazu ist allerdings neben "gewöhnlichen Zutaten" eine spezielle Lichtquelle notwendig. Dazu muss eine Laterne ("Simiaterne") gefunden werden, die dann auch nur einmal benutzt werden kann. Letztendlich gelingt jedoch die Rückverwandlung und die Heldin ist wieder echt in Ordnung.

Teil IX - Der große Baum (Manrans Erbe II)

Der zweite Teil aus Manrans Testament beschäftigt sich mit der endgültigen Brechung Yvonyas Beherrschung. Wenn die Helden sich recht erinnern, werden Sie feststellen, daß Yvonya eine Krone getragen hat, welche Zentrum der Beherrschung ist. Manran hinterläßt ein Rezept für Desstructibo-Essenz, eine Flüssigkeit, in der jedes beherrschende Artefakt vernichtet wird. Dies müssen die Helden anwenden, wozu ein Eindringen tief in Yvonyas Reich notwendig ist, bis es zum Showdown kommt, in der das Artefakt vernichtet wird. Die Harpyien werden befreit - Yvonya flieht.

Weitere Abenteuer um Yvonya

Yvonya ist mit dem letzten Teil der Hauptlinie zwar endgültig besiegt worden, dennoch konnte Ihr erneut nicht die Freiheit genommen werden, so dass Sie weiter als einzelaktive Erzfeindin der Helden Anschläge auf deren Leben und Fallen stellen kann, bis sie eines Tages dennoch gestellt werden kann.

Einer jeden Frau Recht

Yvonya will Rache nehmen an den Helden. Sie lockt Sie mit der Aussicht auf einen großen Schatz in eine Höhle, nur um dort

zu verschwinden. Dabei geraten die Helden in Wirklichkeit in eine tiefe Falle, in der sich Yvonya zu erkennen gibt und alle Helden zu Tode quälen will. Nur mit entsprechendem Bemühen können die Helden schließlich Yvonya selbst besiegen. Da sie aus ihrer eigenen Falle nicht entkommen kann wird der Kampf, bei dem die Helden zwar in der Überzahl aber stark im Nachteil sind, ein wahrer Showdown. Schließlich stirbt Yvonya in den Händen der Helden, während Sie die Tragik ihres Lebens preisgibt, dass Sie selbst auf Grund eines Fluchs einer Mitschwester unfruchtbar ist und die Harpyien geschaffen hat um selbst Kinder zu haben.

Darüber hinaus stellt sich die Frage, was aus den Harpyien wird, die Yvonya geschaffen hat. Dies beantwortet das letzte Abenteuer, welches ich zu Yvonya beisteuere.

Yvonya's Kinder

Die vielen Harpyien, die die Schlacht überlebt haben und am großen Baum wohnen werden älter und drohen auszusterben, wenn es ihnen nicht gelingt sich

Eigene Abenteuer zur Yvonya- Reihe

Wie im letzten Abschnitt erwähnt ist die Hauptlinie nicht das einzige und letzte, was es zu Yvonya zu sagen gibt. Um die Ursprüngliche Idee der lockeren Abenteuerreihe um ein und denselben komplexen Erzfeind nicht in Vergessenheit geraten zu lassen, möchte ich hier einige Tipps an die geben, die nun über die Hauptlinie hinausgehen wollen.

Abenteuer vor der Hauptlinie

Noch bevor die Helden Yvonya als die Falkenhexe kennen lernen ist es denkbar, dass sie einmal mit Ihr (nicht zwangsläufig als Gegner) zu tun haben. Dort können sie mit verschiedenen Aspekten der Fähigkeiten der Hexe konfrontiert werden. Möglicherweise eignen sich mehrere kleine Geschichten um einzelne Aspekte vorzustellen, die dann durch das Startabenteuer „Die Falkenhexe“ zu der Erkenntnis gelangen, dass man es hier mit einem einzelnen, komplexen und gefährlichen Gegner zu tun hat.

Ergänzende Abenteuer während der Frühzeit der Hauptlinie

Während der ersten Abenteuer, bis einschließlich „Der Drache von der Düsterspitze“ müssen die Helden sich immerfort gegen Yvonya's Angriffe erwehren. Ob nun bevor oder nachdem Sie eine Freundin an die Falkenhexe verloren haben, es gibt noch viele weitere (und teilweise auch in der Spielhilfe erwähnte) Möglichkeiten auf ähnliche Art und Weise Yvonya als trickreiche Räuberin von Mädchen und Falken in Szene zu setzen.

Ergänzende Abenteuer während der späteren Hauptlinie

Irgendwann ist in der Hauptlinie (mit Teil VII) der Punkt erreicht, an dem die Helden mit Manran Urans Hilfe in die Offensive gehen. Da es Yvonya bis dahin gelungen ist, das Dorf der Harpyien im Hexenwald zu bevölkern ist sie selbst weniger an riskanten Unternehmungen interessiert, stellt aber dennoch immer eine Bedrohung dar. Sollten sie vorhaben, auch diese Phase der Hauptlinie mit

fortzupflanzen. Dabei sind sie gar nicht unfruchtbar, können aber nicht, wie Pardon's Harpyien einfach Eier legen. Sie sind Säugetiere und bräuchten eine männliche Harpyie, nach der die Helden sich auf den Weg machen. Sie werden zwar keine finden, aber einen gelähmten Mann, der Vögel liebt und sich wünscht zu fliegen. Dieser ist bereit, sich mittels MUTABILI in eine Harpyie verwandeln zu lassen.

zusätzlichen Begegnungen mit der Falkenhexe zu würzen, dann werden dies eher größer angelegte, öffentliche Überfälle sein, mit Entführungen am helllichten Tag durch eine Übermacht an Harpyien. Wollen die Helden diese Bekämpfen, dann werden dies wohl eher offene schlachtähnliche Kämpfe sein.

Abenteuer nach Yvonya's Niederlage

Nachdem Yvonya die Schlacht am großen Baum verloren hat und sie nicht länger das Dorf der Harpyien kontrolliert sinnt sie nur noch nach Rache an den Helden. Bis es zu dem von mir geschriebenen Abenteuer „Einer jeden Frau Recht“ kommt können zahlreiche Begegnungen mit Yvonya eingefügt werden, die nicht anderes als einen möglichst grausamen Tod einzelner oder aller Helden zur Folge haben sollen. Hier geht es in erster Linie darum, den Helden den Eindruck zu geben, dass ihnen jemand nach dem Leben trachtet ohne dass so offensichtlich ist, wer dies eigentlich nun ist. Falsche Fährten ist eine List, die Yvonya, nicht nur auf Grund Ihrer ausgiebigen Verwandlungsfähigkeiten häufig einsetzt.

Yvetteya

Yvonya's Schwester die jung und naiv versucht, Ihre fehlgeleitete Schwester wieder zu einer „guten Hexe“ zu machen ist nur kurzzeitig Opfer der Falkenhexe und entschwindet dann – geschlagen und ernüchtert. Dies muss jedoch nicht so sein. Yvetteya hat das Potential verschiedenste Rollen einzunehmen. Als Hilfe an der Seite der Helden, als „Ersatz“ für die in die Harpyie verwandelte Freundin, sollte sich unter den Helden nichts passendes finden. Möglicherweise ist der Familiensinn (oder der Bann Yvonya's) doch stärker, so dass sie sich hinterher auf die Seite Ihrer Schwester stellt und so ein weiterer Gegner der Helden ist, den es zu besiegen gilt. Ich werde keine weitere Verwendung von Yvetteya vornehmen, es ist Ihnen also freigestellt ob und wenn ja auf welcher Seite und mit welchen Möglichkeiten Yvetteya eingesetzt wird und ob sie hinterher ein tragisches Ende nimmt oder glücklich weiter leben kann.

Schlusswort

Ich kann nur hoffen, dass es mir mit dieser Spielhilfe gelungen ist, alles Wissenswerte über Yvonya und die Orte des Geschehens um die Falkenhexe ausführlich genug dargestellt zu haben, dass es Ihnen leicht möglich ist, die Yvonya-Reihe als erweiterungsfähige Kampagne zu spielen und die eine oder andere zusätzliche Begegnung einzubauen. Wie immer gilt jedoch, dass es nicht möglich ist jedes Detail zu füllen, welches in einer Spielwelt zwangsläufig existieren muss. Sehen Sie diese Lücken jedoch auch als Freiheit, an dieser Stelle eigene Vorstellungen umzusetzen. Auch wenn die Idee zu Yvonya und der Baronie Hochfelsen aus meinem Aventurien stammt: wenn Sie es übernehmen dann ist es Ihr Aventurien in dem Sie (und ihre Helden) bestimmen, was wirklich aus Yvonya wird und ob die wirtschaftliche Situation in der Baronie wirklich so trostlos ist oder ob sie nach der Kampagne nur noch eine rauchende Trümmerlandschaft ist. Dennoch wünsche ich Ihnen viel Spaß bei ihrem persönlichen „Hawk Witch Project“ ;-)

Die Baronie Hochfelsen

Spielhilfe zur Yvonya-Reihe © 2000/02/03 von Oliver Eickenberg

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

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

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

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