

Rache der Harpyien

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1997
Das Schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen von Schmidt-Spiele GmbH

Einleitung (Meisterinformationen)

Dieses Abenteuer ist die direkte Fortsetzung von „Die Falkenhexe“. Die dort zunächst besiegte, aber nicht getötete Hexe Yvonya wird in diesem Abenteuer erneut auftauchen und den Ort Findelkom, besonders aber den Sitz des örtlichen Lehnsherren Freiherr Ingolf vom Hochfels, Schloß Hochfels. Dort spielt dann auch das wesentliche Abenteuer. Der Reiz des Abenteuers liegt meiner Meinung nach in der in den meisten Abenteuern nicht gegebenen Entscheidungsfreiheit der Helden. Auf Schloß Hochfels werden die Helden völlig frei sein, was sie tun um sich ganz Ihrer Detektivarbeit hinzugeben. Das verlangt mal wieder mehr Arbeit vom Meister, aber die Spieler werden es hoffentlich zu schätzen wissen, nicht einem unabänderbaren Handlungsfaden folgen zu müssen. (Oder sagen wir besser : Hier merken sie

es nicht.) Zu prügeln wird es hier allerdings wenig geben. Auch wie im Vorgänger-Abenteuer ist es ziemlich egal wo es spielt. Die nicht im offiziellen Aventurien gelegene Stadt Findelkom kann also überall sein. Es kommt aber eher auf die später vorkommende Burg Hochfels (vom Namen alles Dinge, die es überall und mehrmals geben kann) an, die nicht zu weit von Findelkom entfernt auf einem mittleren Hügel liegen soll. Es wäre vielleicht sinnvoll, wenn Findelkom nicht allzu weit (also nicht am anderen Ende des Kontints) von Rimlick, Schauplatz von „Die Falkenhexe“ liegt, um Yvonya's Aktionsradius etwas einzuschränken. (Ich halte es für unrealistisch, wenn sie im lieblichen Feld genauso wie auf Maraskan wütet, und gleichzeitig Olport und Al'Anfa in Angst und Schrecken versetzt.)

Der Streuner

Allgemeine Informationen :

Ihr seid nun schon lange Zeit gewandert und freut euch, am nächsten Tag Findelkom, die nächste Stadt, zu erreichen. Ihr seid es leid im freien zu übernachten, da Ihr nicht so sehr Glück hattet, was das Wetter betrifft. Feucht und kalt klebt euch die Kleidung an der aufgeweichten Haut und Ihr seht euch nach einem trockenen Plätzchen, mit Lagerfeuer, einer trockenen und warmen Decke. Doch halt ! Habt Ihr da nicht eben ein wenig metallisches Klirren gehört ? So als ob Metall auf Metall schleift ? Da scheint doch wohl kein Kampf vor euch statt zu finden ! Tatsächlich findet Ihr eine Kurve später, hinter einem Felsblock einen kleinen grauen Esel, der ein wenig Gras kauend dabei zuschaut, wie seinem Herrn, einem Streuner mittleren Alters, von einer Horde ausgewachsener Goblins das Leben schwer gemacht wird.

Meisterinformationen :

Die Helden werden, so sie denn nicht von allen guten Geistern verlassen sind eingreifen und dem armen Mann zu Hilfe kommen. Die feigen Goblins werden sich schnell verdrücken sobald die Helden die Oberhand gewonnen haben, was bei einer Kampffähigen Heldengruppe nicht zu lange auf sich warten lassen sollte.

Spezielle Informationen :

Nach dem Kampf hat die Dämmerung eingesetzt und ein weiterreisen erweist sich als Unklug. Daher wird es eine Rast geben an der auch der gerettete Streuner Goldim Perosam teilnimmt. Er bedankt sich, hat aber keinen Besitz den er zum Dank weitergeben könnte. Er lädt die Helden aber zum Abendessen ein, da er einen kleinen Kessel und alle Zutaten da hat, die eine kräftige Suppe mit fleischigem Inhalt und viel Gemüse braucht.

Meisterinformationen :

Es wäre ja auch zu schön gewesen : Aber der Streuner meint es gar nicht so gut mit den Helden, wie sie im Moment vielleicht meinen. Denn die Suppe hat eine ungeahnte Nebenwirkung : Man wird schläfrig, und schläfrig, und schläfrig ... Außer Goldim, versteht sich. Er hat sich nämlich unbemerkt von den Helden ein Kraut gegessen, was ihn immun machte gegen die Schlafgifte, die er den Helden dann in seiner Suppe verabreicht. Schließlich wachen die Helden am nächsten Morgen auf. Und das soll kein fröhliches Erwachen sein.

Allgemeine Informationen :

Es ist wieder so ein kaltes Wetter. „Da hab ich mir doch tatsächlich die Decke weg gestrampelt !“

denkt Ihr euch, denn der kalte Wind trifft euch direkt auf die Haut. Doch irgend etwas hindert euch daran, nach den Decken zu greifen. „Bin ich nur zu müde, oder träume ich nur?“ fragt Ihr euch wieder, doch irgend etwas stimmt da nicht. Jetzt wißt Ihr es ! Es sind die Stricke, die euch die Handgelenke zusammenhalten. Und auch die Füße ... und daß Ihr nichts sehen könnt liegt nicht am Wetter : Man hat euch die Augen verbunden und zu allem Überfluß ist dort ein dicker Klumpen Stoff in eurem Mund, den Ihr nicht herausstoßen könnt, weil da noch ein anders Tuch vor ist. Da hat wohl jemand ganze Arbeit geleistet, denn Ihr könnt euch kaum rühren und kaum einen Ton von euch geben. Auch merkt Ihr gar nicht, wo oder in welcher Lage sich die anderen befinden. Sind sie in der gleichen Situation, oder haben die anderen nur mit Ihnen einen miesen Scherz gespielt ?

Meisterinformationen :

In der Tat waren es keine miesen Scherze der anderen Helden, denn allen ist das gleiche Schicksal widerfahren. Nur Goldim hat es nicht erwischt, denn er hat die Helden erwischt. Er ist

auf und davon und hat die Helden bis auf die Haut ausgeraubt. Sein Esel konnte zum Glück genug tragen, so daß er kaum etwas zurück gelassen hat. Nur noch Magierstab und andere magische Dinge, die er sich nicht getraut hat zu berühren oder es nicht konnte, sind noch da.

Die Befreiung müssen die Helden schon selber in die Hand nehmen. Es werden Fesseln-Proben+5 nötig sein. (Je nach Spielsystem also Gewandheitsprobe oder Selbstbeherrschung.) Es ist nicht relevant wie lange das dauert, aber sie werden es schon irgendwann schaffen.

Spezielle Informationen :

Natürlich ist der Streuner schon über alle Berge. Da es dort einen vernünftigen Steinigen Weg gibt werden auch entsprechende Fährtensuchen-Proben nichts bewirken. Die halb- oder vielleicht auch ganz nackten Helden werden sich also auf den Weg in den nächsten Ort machen müssen, da sie sonst ja nichts tun können.

Findelkom

Allgemeine Informationen :

Ihr erreicht Findelkom in der Mittagsstunde des Tages. Glücklicherweise scheint euch zunächst niemand zu bemerken, doch schon bald schauen die ersten Leute mißtrauisch zu euch herüber. Das scheint dann auch andere auf euch aufmerksam zu machen. Wenig später hört Ihr die ersten Schreie einer ziemlich hysterischen Frau. Daraufhin dauert es nicht lange, daß euch eine deutliche Überzahl an Kriegern, die wohl offenbar die Stadtgarde darstellt, umzingelt und Ihr nackt und ohne Waffen natürlich verdammt schlecht dasteht.

Spezielle Informationen :

Die Helden werden sich wenig später in einer Gefängniszelle wieder finden, in der sie, je nachdem ob sie sich nun bei Ihrer Verhaftung stark zur Wehr gesetzt haben oder nicht, angekettet oder nicht wiederfinden. Die Gruppe hat ein paar dürftige Lumpen erhalten, so daß Ihre Blöße wenigstens bedeckt ist.

Meisterinformationen :

Helden die meinen, daß der Meister sie nicht sterben läßt, sollten belehrt werden, daß Sie ganz schön einen drauf kriegen können, wenn sie sich der Autorität in der Stadt widersetzen. Auch im Gefängnis müssen sie lernen, sich den dortigen Herren zu unterwerfen. Sie sind nicht im geringsten im der Position irgendwelche

Forderungen oder Ansprüche zu stellen. Selbst hochstufige Helden können keine Respekt der Bevölkerung erwarten, wenn sie die Stadt nackt betreten. In Aventurien wird man ja auch meistens an der Kleidung erkannt - und nicht am Personalausweis.

Allgemeine Informationen :

Nach einer unangenehmen Nacht in der feuchten Zelle seid Ihr alle mehr erschöpft und fühlt euch wie ein Schwamm am Boden eines stinkenden Ölfasses. (Die Ketten an den Händen scheinen euch die Arme ausreißen zu wollen.) Immer noch von den Strapazen der letzten Tage geschwächt werdet Ihr erst richtig wach, als schwere metallene Geräusche die Türe zu öffnen beginnen. Ein euch schon bekannter Krieger betritt mit einem anderen, prachtvoll gekleidetem und mit schwerer Rüstung versehenen Krieger, wahrscheinlich ein Ritter, den Bau. Während sich der Posten stumm zwischen euch und der Tür postiert bekommt der Ritter von hinten einen Schemel gereicht, auf den er sich in würdiger Haltung setzt. Jetzt könnt Ihr das gepflegte Äußere des Ritters sehen. Seine glänzende Rüstung wird halb von einem roten Samtumhang verdeckt. Er trägt keinen Helm sondern einen prächtigen Hut aus rot gefärbtem Leder mit einer weißen buschigen Feder. Auf dem Umhang scheint sich ein Wappen zu befinden.

Spezielle Informationen :

Es handelt sich bei dem Ritter um Bran vom Hohen Stein, ein Entfernter Verwandter des lokalen Lehnsherren, Freiherr Ingolf vom Hochfels, wobei die Ähnlichkeit in den Nachnamen tatsächlich nicht zufällig ist. Er ist gekommen um im Auftrag seines Herrn, dem Baron, Recht über die Inhaftierten zu sprechen. Damit sind natürlich die Helden gemeint. Sonst ist niemand in dem Kerker eingesperrt. Man kann wohl davon ausgehen, daß die Helden Ihre Lage erklären werden. Der an Gerechtigkeit interessierte Ritter ist auch gewillt, gegen den Streuner Goldim zu ermitteln. Nichtsdestotrotz haben sich die Helden einer Erregung öffentlichen Ärgernisses schuldig gemacht, wenn nicht gar die Stadtwache angegriffen wurde. Daher werden die Helden zu geringen Strafen verurteilt. Aufgrund von recht häufigen Todesfällen am Hof des Baron werden die Helden dazu gezwungen, auf Schloß Hochfels

dienst zu tun, wobei für jeden der Helden dort die richtige Aufgabe zu finden sein wird. Nach einem Jahr treuen Dienst, so verspricht der Ritter, werden die Helden mit einer ordentlichen Abfindung in der Tasche, frei sein.

Meisterinformationen :

Nein, die Helden haben keine andere Wahl, die alternative ist nur der Kerker, den sie dann für sechs Monate Ihr zu Hause nennen dürfen. Man sollte sich das Angebot auch in sofern mal überlegen : Es ist doch wirklich großzügig, denn sooo schlecht ist ein Job bei Hofe nun auch wieder nicht. Sollten die Helden dennoch ablehnen, so werden sie beim nächsten gescheiterten Ausbruchversuch das Angebot noch mal erhalten. Sollten die Helden jedoch mit Sicherheit niemals das Angebot annehmen, dann muß das Abenteuer hier enden. Entweder im Kerker oder in Boron's Hallen.

Schloß Hochfels

Allgemeine Informationen :

Einen langen Pfad den Berg hinauf stapft Ihr, eure nackten Füße schmerzen beim Marschieren, doch noch bevor die Steine unter den Fußsohlen unerträglich werden, erreicht Ihr das Portal einer kleinen Ringmauer. Als Ihr sie durchschreitet läßt euch der Ritter ziemlich doof im Regen stehen und verschwindet, vermutlich Richtung Ställe. Schon kurz nachdem er außer Sichtweite ist kommt euch jedoch der Mann entgegen, der vermutlich so etwas wie den Koch auf Schloß Hochfels angeht. Er teilt nach einer kurzen förmlichen Begrüßung (mit erstaunlich wenig Mißachtung) euch euren künftigen Aufgaben zu und kleidet die Helden dann zwar einfach aber angemessen ein.

Meisterinformationen :

Der Koch, dessen Beschreibung später folgen wird, teilt die Helden je nach Befähigung ein. Es gibt auf der Burg viel zu tun. So existiert eine Bibliothek die für Magier der ideale Aufenthaltsort ist, Krieger und Söldner werden zur Wache eingeteilt, andere, besonders weibliche Helden werden in der Küche Dienst tun oder die Hallen fegen dürfen. Sonst gibt es natürlich auch noch Jobs für Lauf- und Stallburschen, etc. etc.

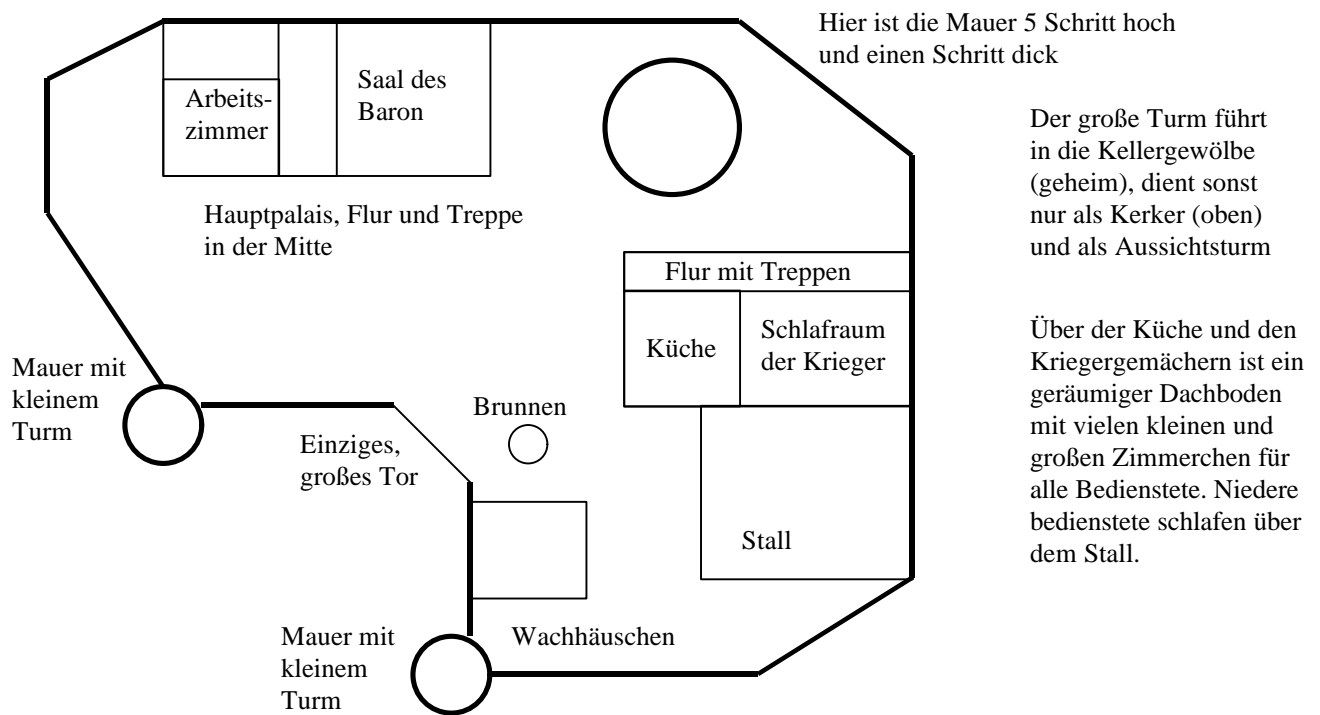
An diesem Punkt verläßt das Abenteuer jedoch jeglichen linearen Handlungsablauf. Das liegt nicht nur daran, daß die Helden jetzt teilweise getrennte Wege gehen, sondern es liegt auch daran, daß sie sich frei in dem Schloß bewegen und so zu unterschiedlichsten Zeiten auf die unterschiedlichsten Leute treffen, die dann Teile des Puzzles offenbaren, daß die Helden im folgenden zu lösen haben. Ich werde also nur grob den Handlungsablauf beschreiben um dann die einzelnen Orte und Personen, eingeteilt in Allgemeine und Meisterinformationen, darstellen.

Spezielle Informationen :

Das erste was die Helden auf Schloß Hochfels immer wieder erfahren, ist, daß es einen Personalmangel gibt, weswegen es recht viel zu tun gibt. Dieser Personalmangel rührt daher, daß es schon drei Fälle von spurlosem Verschwinden gegeben hat. Logisch ist natürlich daß dies der Umstand war, der den Helden diesen Job überhaupt nur ermöglicht hat, doch warum und wo und überhaupt die Personen verschwanden - das können die Helden wohl nur von einzelnen Personen erfahren.

Es folgt eine Grundrißzeichnung vom Schloß.

Das größte Gebäude ist der Hauptpalais mit seinen drei Stockwerken. Im oberen Stockwerken finden sich ein großer Raum, die Bibliothek mit ausreichender Schreibmöglichkeit. Daneben liegen die kleinen aber schönen Gemächer von Bran, dem Ritter. Im Stockwerk darüber gibt es wieder zwei größere Räume, eine Kemenate für die Baronin, und das große Schlafgemach der Herren.



Der Handlungsablauf

Meisterinformationen :

Nachdem die Helden auf Schloß Hochfels angekommen sind und sie wie bereits erwähnt, den linearen Handlungsablauf verlassen haben, soll das Kapitel „Handlungsablauf“ darstellen, was bisher geschah und während der Anwesenheit der Helden weiter geschieht. Es steht dem Meister frei diesen Handlungsablauf seinen Bedürfnissen anzupassen. Die Angabe der Tage ist also nicht Gesetz, das unbedingt befolgt werden muß.

Im folgenden wird dann beschrieben, wie ein Tag auf Schloß Hochfels aussieht. Dann werden die Personen vorgestellt. Eine Beschreibung weiterer wichtiger Orte sind im Anschluß zu finden. Schließlich kann man dann die Lösung - eine Zusammenfassung aller wichtigen Dinge lesen. Sie stellt schließlich zusammen, welches Wissen die Helden benötigen, um die Baronin als die Falkenhexe zu entlarven und um sie ein zweites mal zu besiegen.

Spezielle Informationen :

- Zwei Monate, bevor das Abenteuer beginnt, heiratet der Baron seine zweite Frau. Sie ist im Vergleich zu ihm noch sehr jung und lebt eher zurückgezogen. *Darüber weiß jeder zu berichten, nur wird der Baron, die Baronin und der Ritter sich an einem solchen Klatsch nicht beteiligen.*
- Zwei Wochen zuvor verschwindet die Küchenmagd Ulla Peresen, die die ältere Schwester der jetzigen Magd Cella ist. Ihr

Verschwinden wird nicht geklärt. *Darüber wissen die meisten Bescheid. Zuverlässig Auskunft darüber gibt Ihre Schwester Cella so weit sie kann, die Hausdienerin hat etwas bemerkt.*

- Sechs Tage vor Ankunft der Helden brechen die Meisten (sechs) der acht Krieger von Schloß Hochfels auf, um einem befreundeten Freiherrn des Baron zu helfen, einem finsternen Kult des Namenlosen den Garaus zu machen. Die Reise alleine dauert schon ein paar Tage, so daß noch niemand erwartet, etwas von den Ergebnissen des Unternehmens zu hören, geschweige denn, daß die Gruppe bald zurück erwartet würde. *Grundsätzlich wissen dies wieder alle, aber geeignete Informationsquellen hierfür sind natürlich die Krieger und Ritter Bran.*
- Vier Tage zuvor passiert es erneut daß ein Bediensteter vom Hof verschwindet. Diesmal ist es der Stalldiener, Robold. Nach seinem Verschwinden übernimmt der Stallbursche Vito die Verantwortung für den Stall. *Hier kann Vito am besten weiterhelfen. Aber auch die Falknerin Gernoda ist hierüber gut informiert.*
- Drei Tage zuvor vermißt die Falknerin zwei junge Vögel. *Natürlich ist hier wieder die Falknerin der zuverlässigste Ratgeber. Mit solch wirklich schlimmen Dingen beschäftigt sich allerdings auch Bran höchstpersönlich - im Auftrag des Baron.*
- Zwei Tage vor der Ankunft der Helden, hat Bran vom Hohen Stein eine Verletzung am Bein auskuriert. Die Helden werden von dieser

Verletzung also weiter nichts merken, erklärt aber, warum der erste Ritter des Baron nicht selbst die Streitmacht gegen den Namenlosen anführt, was er sicher gern getan hätte. *Solch Privaten Dinge gehören zum Klatsch der Söldner und anderer Bediensteten, sind jedoch nicht Sache von Bran selber. Höchstens die Krieger und der Knappe sprechen mit aufrichtigem Mitleid von diesen Dingen.*

- Am gleichen Abend, an dem auch die Helden in Findelkom verhaftet werden wird Maraija Klobenhof, ein ältere Schreiberin, welche die Bibliothek verwaltet hat, nicht mehr aufgefunden. *Dieses Ereignis, zu dem es keine wirkliche Informationsquelle zu geben scheint (außer der Bibliothek an sich) ist eine tolle*

Geschichte von der jeder am Hofe „alles weiß“!

- Die Helden werden zwei Tage lang nicht selber Zeuge eines Vorfalles werden, jedoch fehlt am Morgen des dritten Tages jede Spur von Cella Peresen, womit sie wohl dem gleichen Schicksal wie Ihre Schwester folgen mußte. *Da helfen nur eigene Untersuchungen.*
- Nach einem weiteren Tag finden die Helden keinen einzigen Lebenden Falken mehr in den Stallungen. Nur ein halb geschlachtetes Exemplar befindet sich noch in seinem Käfig, alle anderen sind verschwunden. *Hier ist natürlich die Falknerin wieder Ansprechpartner Nummer eins.*

Der Tag auf Schloß Hochfels

Spezielle Informationen :

Wahrscheinlich werden es die Helden bei Ihrer Einweisung vom Koch oder von Saria Nattel erfahren, was sie zu tun haben, aber auch alle anderen auf dem Schloß haben Aufgaben zu erledigen, wovon schließlich auch der Aufenthaltsort abhängt. Es braucht in den ansonsten friedlichen Zeiten nur eine Wache. Diese ist zwar die meiste Zeit am Tor, macht bei geschlossenem Tor (Nachts) aber auch Rundgänge und hält Ausschau auf den Türmen der Mauer, seltener auf dem Bergfried. Der Tag ist in drei Schichten zu je 8 Stunden eingeteilt. Die Frühschicht (4 Uhr bis Mittag), die Spätschicht (Mittag bis 8 Uhr) und die Nachtschicht (8 Uhr bis Mittag). Diese Aufgabe teilen sich die Krieger auf dem Schloß, genauso wie der Knappe. Seitdem jedoch nur noch 2 Krieger und der Knappe da sind (der ja auch noch eine Ausbildung im Kampf erhält, womit Ritter Bran beschäftigt ist) sind zwei Söldner engagiert, sich die 3 Schichten zu teilen. Der übrige Mann (oder Frau) ist dann oftmals auf

dem Bergfried zu finden um Ausschau zu halten. Natürlich gibt es im Stall und bei den Falken immer viel zu tun. So sind diese Bediensteten auch immer dort beschäftigt. Genauso geht es in der Küche zu, auch wenn für die niederen Arbeiten die Magd, für das Kochen selber der Koch zuständig ist. Gegessen wird morgens um 8 Uhr ein kräftiges Frühstück, die nächste Mahlzeit ist erst wieder um 17:30 Uhr zu bekommen. Dazwischen gibt es jedoch immer die Möglichkeit mit Brot versorgt zu werden. Den Wachen wird das Essen gebracht. Was die Herren so den ganzen Tag treiben ist nicht weiter bekannt, diese Speisen jedoch um 12 Uhr ungleich vornehmer zu Mittag. Abends wird nur zu bestimmten Anlässen diniert. Morgens und Abends speisen die Herren dann einfacher. Auch wenn Bran nur gelegentlich (wenn auch öfters) mit den Herren speist, so bekommt er doch gleich gutes Essen. Saria gefällt es bestimmt nicht, daß sie sich, was das Essen betrifft doch wieder auf eine Stufe mit den übrigen Bediensteten stellen muß.

Die Personen auf Schloß Hochfels

Meisterinformationen :

Es befinden sich, außer den Helden, insgesamt 14 Personen auf Schloß Hochfels. Normalerweise müßten dort noch 6 Personen mehr sein, aber diese sechs Krieger sind unterwegs um einem befreundeten Freiherr des Barons, im Kampf gegen einen finsternen Kult zu Diensten zu sein. Daher sind nur noch 2 Krieger, die beide zu den etwas älteren Semestern gehören, anwesend.

Spezielle Informationen :

Die anwesenden 14 Personen sind :

- Baron Ingolf vom Hochfels, Lehnsherr von Findelkom und der ländlichen Umgebung

- Baronin Valania vom Hochfels, seine deutlich jüngere und frisch gebackene Gemahlin
- Bran vom Hohen Stein, Ritter und Hofhalter von Schloß Hochfels
- Burgol Jetsam, der Koch
- Cella Peresen, die Küchenmagd
- Saria Nattel, Hausdienerin der Freiherren
- Tobian von Yldus, Krieger
- Sanidix Berglonden, Krieger
- Alfaran von Yldus, Knappe von Ritter Bran, Sohn von Tobian
- Vito, Stallbursche (Findelkind, hat keinen Zunamen)

- Perainius, Barde und Berater des Freiherrn
- Algrid Swandadotter, 1. Wache (Söldnerin aus Thorwal)
- Ugdan Derpel, 2. Wache (Söldner)
- Gernoda Werendil, Falknerin

Baron Ingolf vom Hochfelsen

Allgemeine Informationen :

Der Adelige mittleren Alters und dem ersten Grau im Haar und im dichten, aber kurzen Bart macht nicht den Eindruck, als wäre er glücklich mit seinem Leben. Ein wenig traurig schaut er immer drein, obwohl Ihr auf Anhieb nicht erkennen könntet, warum und wieso. Seine prächtige Kleidung läßt er erkennen, daß auch er sich einst Ruhm und Ehre als Ritter erworben hat. Am anderen Ende seines großen Saals, Gegenüber dem gewaltigen Kamin in dem sich das Feuer direkt verloren vorkommen muß hängt ein großes Ölgemälde, welches den Herzog, wenn auch noch deutlich jünger, zeigt, wie er einem nicht zu unterschätzenden Tatzelwurm ein große Lanze ins Herz sticht. Ob der Drache in der Realität auch so groß war darf bezweifelt werden, aber trotzdem ist eine solche Tat nicht zu unterschätzen.

Spezielle Informationen :

Sollten die Helden überhaupt Gelegenheit haben, den Baron persönlich zu sprechen, dann ist es wohl nicht selbstverständlich, daß Sie auch von Ihm die Informationen bekommen, die sie gerne hätten. Aber natürlich ist auch der Baron darüber besorgt (das ist der Grund für seine Traurigkeit), daß bei Ihm untergebene einfach verschwinden und nicht wieder auftauchen, so daß man befürchten muß sie sind tot oder gar in vollständig andere Sphären entrückt worden. Es sollte den Helden klar werden, daß der Baron sich verantwortlich für seine Leute fühlt und so ist es für ihn durchaus schwer, daß er nichts tun kann gegen diese scheinbar „höhere“ Macht! Wissenswert über den Baron ist natürlich noch seine Liebe zu den Falken, von denen er eine Zucht von mehreren schönen Exemplaren hat.

Meisterinformationen :

Es ist wie bereits erwähnt fraglich, ob die Helden dem Baron überhaupt begegnen werden. Wenn, so könnte es noch am ehesten den in der Bibliothek arbeitenden Magier (sofern es den gibt) treffen, so ein Gespräch alleine zu führen. Grundsätzlich überlasse ich das aber dem Meister. Die Helden, die solch ein Gespräch allerdings führen sollten sich des nötigen Respekts bewußt sein. Schließlich sprechen Sie ja mit einem gesellschaftlich unerreichbar höher gestelltem, einem Adeligen. Wer meint, er könne damit genauso sprechen, der sollte von der Begleitung

des Barons (man wird ihn nicht alleine treffen) scharf zurecht gewiesen werden. Strafen für uneinsichtige Helden sollten bis hin zur Festsetzung im Turm reichen.

Baronin Valania vom Hochfelsen

Allgemeine Informationen :

Wunderschön, jung und verführerisch, mit edelstem Stoffen ein schlichtes, das malerische Aussehen der Person unterstreichendes Kleid auf den schlanken Hüften - so erscheint euch die golden blonde Baronin. Leider ignoriert sie fast jeden, der Ihr über den Weg läuft, so auch euch.

Spezielle Informationen :

Es sollte den Helden tatsächlich nicht möglich sein, mit der mysteriös verschlossenen Herrin ein Gespräch zu führen. Trotzdem sollten die Helden aber, aller Ignoranz zum trotz, der Baronin die nötige Höflichkeit entgegenbringen. Eine kleine Verbeugung (Knicks) wird doch wohl schon drin sein. Wer auf Draht ist (Sinnesschärfe), kann aber ein paar eindringliche und musternde Blicke der Baronin bemerken.

Meisterinformationen :

Für alle, die schon sehnsüchtig darauf warten : Hier ist sie, Yvonya, die Falkenhexe. Nun, wie die böse Hexe es schafft sich einen Baron zu angeln, das wird wohl Ihr Geheimnis bleiben, obwohl sie ja bekanntlich im Betören verdammt gut ist. Jedenfalls hat sie mit der Ankündigung Ihrer Rache nicht gelogen und hat sich nun im Schutz von Schloß Hochfels Ihr neues Domizil aufgebaut, wo sie wieder Ihre gräßlichen Chimären erzeugt. Es dürfte klar sein, wohin die verschwundenen Entführt worden sind : Ins Labor von Yvonya. Es liegt im ständig (magisch) verschlossenem Keller des Turms und nicht mal der Baron selber scheint den Inhalt dieser Räumlichkeiten zu kennen. Sollten Helden in der Gruppe sein, die Yvonya kennen und deshalb meinen, sie würden sie sofort erkennen, wenn sie sie sehen, dann darf ich an dieser Stelle daran erinnern, daß Yvonya sich mit einer Form der HARMLOSE GESTALT fast beliebig in alle Arten von Frauen verwandeln kann. Ob ein HEXENBLICK funktioniert, ist dem Meister überlassen. Sollte er nicht funktionieren könnte es an einem Schmuckstück Yvonya's liegen, daß mit einem VERSTÄNDIGUNG STÖREN beladen ist.

Bran vom Hohen Stein

Allgemeine Informationen :

Ritter Bran vermittelt schon durch sei bloßes Auftreten den Eindruck von Erhabenheit gegenüber allen ihm nicht gleichgestellten. Sein

kräftiges schwarzes Haar und sein glatt rasiertes, ebenes Gesicht passen nur zu gut zu der glänzenden Rüstung und dem schweren roten Umhang, den er oft zu tragen scheint.

Spezielle Informationen :

Bran zu begegnen sollte nicht schwer sein, denn auch wenn es während der Handlung keine wesentlichen Befehle geben wird, so ist er in seiner Position als Hofhalter doch der Verbindungsmann zwischen Baron und Krieger und anderen Dienern. Er erwartet natürlich daß seine Befehle sofort befolgt werden.

Meisterinformationen :

Es gibt eigentlich nichts weiter über Bran zu sagen, was in die Meisterinformationen gehören würde. Er ist eben einer der Guten, tut das was man ihm sagt, erwartet dies zwar auch von seinen Untergebenen, aber seine Befehle sind immer „dienstlicher Natur“. Er selbst lebt in seinen nicht sehr großen, aber schön eingerichteten Gemächern im ersten Stock des Hauptpalais, gegenüber der Bibliothek. So sollte es für den Bibliothekar ein leichtes sein, Bran zu treffen. Er wird sogar bereit sein, ein kleines Interview zu geben, aber ob man so ein paar nützliche Informationen bekommen kann, weiß wohl nur der Meister ...

Burgol Jetsam, der Koch

Allgemeine Informationen :

Fett, wenig graue Haare, ein roter aufgedunsener Kopf sind die äußeren Merkmale des weiß gekleideten älteren Mannes, der, wie immer, in einem riesigen Kupferkessel rührt. Die Küche dampft um euch herum, daß Ihr fast manchmal nichts mehr sehen könnt. In einer Ecke stapeln sich ein paar frische Brotlaibe, in der anderen Ecke steht noch ein ganzer Haufen dreckiges Geschirr. Burgol grummelt wohl mal wieder ein paar Flüche über die ungezogene Küchenmagd. „Na der werde ich wohl mal wieder den Hintern versohlen müssen...“ Aber dann scheint er seine Wut lieber wieder an dem Eintopf auszulassen den er mit aller Kraft umrührt.

Spezielle Informationen :

Burgol gehört zu denjenigen auf Schloß Hochfels, die zwar von den „Unfällen“ betroffen sind, es aber dennoch leicht nehmen. So kann man vom Koch das wesentliche der bisher vorgefallenen Geschichte erfahren, ohne daß da sehr ausgefallenen Ideen und Theorien zum Vorschein kommen. Leider ist das dann aber auch schon alles. Die Bibliothekarin (eine noch jung gewesene Schreiberin) ist eines morgens wie vom Erdboden

verschluckt gewesen. Man hat sie in ihrem Gemach nichts mehr gefunden, es hat keine

Meisterinformationen :

Man kann sagen, Burgol ist ein Koch mit Leib und Seele. Er bemüht sich wirklich sehr, allen (gerade auch den Dienern) immer ein gutes Essen zu bereiten. Aber er scheint nicht zu verstehen, daß der Herr Baron und seine Gemahlin nun mal nichts von deftigen Fleisch und kräftigem Eintopf halten sondern eher mageres und zartes Geflügel, mit gedünstetem Gemüse verspeisen. Burgol kennt Cella, seine Magd, am besten, doch ist sie ihm nicht gerade lieb, da sie ein ziemlich faules Ding ist. So meckert er ständig an Ihr herum, und von den üblichen Übertreibungen einmal abgesehen, auch zu recht.

Cella Peresen, Küchenmagd

Allgemeine Informationen :

Eigentlich könnte sie ein schönes Mädchen sein, doch einmal mehr Haare kämmen, das Kleid in Ordnung zu bringen scheint zuviel verlangt zu sein. Cella ist ein noch deutlich junges Mädchen. Ihr schätzt Sie auf nicht mehr als 12 Götterläufe. Alles in allem macht sie einen unreifen Eindruck - und so trägt sie einen Schmollmund zur Schau und schneidet lustlos den großen Brotlaib in Scheiben. Wenn nicht der Koch ständig zu einer Prüfung Ihrer Arbeit kommen könnte, dann würde sie sich wahrscheinlich nicht einmal die Arbeit machen die Scheiben gerade und dünn zu schneiden. Scheu guckt sie euch an und mustert euch.

Spezielle Informationen :

Von Cella ist zu erfahren, was Ihrer älteren Schwester Ulla passiert ist, und sie deshalb große Angst hat. Ulla ist eines Tages nicht mehr gesehen worden und was genau geschah weiß niemand. Sie glaubt dem „Geschwätz“ der Hausdienerin Saria Nattel nicht so recht, hat aber keine bessere Erklärung. Jedenfalls ist sie nicht sehr glücklich darüber, daß sie von den Eltern sofort als „Ersatz“ auf die Burg geschickt wurde. Man kann den Eindruck bekommen, daß den Eltern tatsächlich mehr an ein paar guten Dukaten gelegen war, als am Wohlergehen der Tochter. Vermutlich kommt Cella aus keinem Zuhause, das fähig gewesen wäre eine ausreichende Mitgift zu zahlen.

Meisterinformationen :

Der Meister sollte Cella den Helden zur Not „von selbst“ über den weg laufen, damit die Abenteurer noch früh genug Gelegenheit haben sie zu sprechen, bevor sie ebenfalls entführt wird.

Saria Nattel, Hausdienerin

Allgemeine Informationen :

Schwarze Haare, sorgfältig hochgesteckt - für eine bedienstete macht sie einen sehr vornehmen und gepflegten Eindruck. Damit ist sie eigentlich das genaue Gegenteil von der Küchenmagd. Als Hausdienerin, womit sie den meisten anderen bediensteten vorgesetzt ist, scheint sie sich dieser Position bewußt zu sein. Sie macht einen geradezu stolzen Eindruck. Wer nicht über die Personen auf Schloß Hochfels informiert ist, der könnte Saria tatsächlich mit der Baronin verwechseln.

Spezielle Informationen :

Saria ist dann nützlich wenn man genaueres über Ulla's Verschwinden herausbekommen will. Auch wenn es für Cella - und nicht für Saria - das Thema Nr. 1 ist, so kann doch nur Saria Auskunft geben, denn Cella war noch nicht auf dem Schloß als dieses Unglück passierte. Ulla, die das gleiche Zimmer bewohnte wie ihre Schwester jetzt ist in der Nacht wohl aus der Küche heraus entführt worden. Denn während Saria (was sie nur ungern zugibt) eines Nachts einem natürlichen Bedürfnis nachgegangen ist hat sie in der Küche ein Scheppern gehört, das mit einem scharfen krächzenden Schrei begleitet wurde. Auch wenn sie sich nicht die Herkunft des Schreis kennt, so vermutet sie jedoch, daß Ulla in der Küche war, da sie Hunger hatte und ein wenig Brot essen wollte - und dort verschwunden ist.

Meisterinformationen :

Der Schrei war natürlich der Schrei einer Harpyie. Ansonsten hat Saria vollkommen recht.

Tobian von Yldus, Krieger

Allgemeine Informationen :

Stolze, rote Kriegerkleidung. Das was darunter ist, läßt eher vermuten, daß dieser Krieger bessere Zeiten gesehen hat. Graues Haar schmückt ein faltiges Gesicht, sowohl über der Stirn, als auch unter dem Kinn.

Spezielle Informationen :

Bei Praios, was ist dieser Mann stolz auf seinen Sohn ! Mehr als das wird es von diesem Krieger wohl auch nicht an Informationen geben. Ansonsten redet er nur (für die Helden weniger wichtig) von dem Feldzug gegen den Namenlosen Kult. Wie gern wäre er doch mit, aber seine Beine wollen eben nicht mehr so. Aber beim nächsten mal, da wird sein Sohn die Farben derer von Yldus in die Schlacht tragen ...

Sanidix Berglonden, Krieger

Allgemeine Informationen :

Auch wenn die Haare noch deutlich dunkler sind als die seines Kollegen Tobian, so ist auch er schon von seinem Alter gezeichnet. Seine Farben scheinen eher Blautöne mit einem hellen Grün zu sein, daß man meinen könnte, ein Efferd-Geweihter wolle sich in eine Schlacht begeben.

Spezielle Informationen :

Sanidix ist ein ziemlich gutmütiger Mann, der deutlich hilfsbereiter ist als alle anderen der Burg, die man zum hohen Stand zählen kann. Das liegt vielleicht daran, daß er auch nicht von adliger Abstammung ist und aus diesem Grunde seinen Ruhm durch Taten erworben hat. Davon erzählt er auch sehr gerne. Eine weitere Informationsquelle ist er nicht, von der Expedition der anderen Krieger einmal abgesehen. Als Beauftragter für die Waffen ist er darüber informiert, daß der Raum im Erdgeschoß des Bergfrieds die Waffenkammer darstellt.

Alfaran von Yldus, Knappe von Ritter Bran

Allgemeine Informationen :

Eine gewisse Ähnlichkeit zu seinen Vater kann Alfaran nicht leugnen und Ihr bekommt eine ungefähre Vorstellung davon, wie Tobian zu seinen Heldenzeiten ausgesehen haben muß. Lediglich die größeren Augen, die auch im Gegensatz zu denen seines Vater braun sind, sind ganz eindeutig Hinterlassenschaften seiner Mutter. Ihr findet ihn im hinteren Teil der Burg, wo er im Abstand von etwa 30 Schritt eine Zielscheibe mit Bolzen malträtiert, die er aus einer alten, nicht mehr ganz so taufrisch aussehenden Armbrust heraus katapultiert.

Spezielle Informationen :

Alfaran ist keine besonders hilfreiche Informationsquelle. Erstens glaubt er, seinen hohen Stand noch beweisen zu müssen und trägt seine Nase eine deutliche Ecke höher als die anderen. Und so ist er auch den Helden gegenüber nicht sehr Aufgeschlossen. Er läßt sich allerdings - wenn auch nur kurz angebunden - zu einem Smalltalk insofern herab, daß auch er von den aktuellsten Ereignissen berichtet. Er scheint aber eigentlich nichts damit zu tun haben zu wollen.

Meisterinformationen :

Alfaran ist eine geeignete Person, eine zusätzliche Würze ins Abenteuer zu geben. Speziell Cella's Verschwinden könnte einen Verdacht auf Alfaran werfen, da er in dieser Nacht in der Nähe Ihres Zimmers gesehen wird. Es könnte sich dann herausstellen, daß er ein Verhältnis mit der Küchenmagd hatte, was ihm aber natürlich nicht erlaubt ist. Sollten die Helden dann die Theorie mit den Harpyien durch die

Feder (Bibliothek) und die Kratzer an Cella's Raum anschaulich darlegen können, so entlastet das Alfaran und die Helden hätten einen Verbündeten, der gut Informationen seitens Bran und dem Baron besorgen könnte ...

Vito, Stallbursche

Allgemeine Informationen :

Ein hagerer blonder Junge steht vor euch. Die Hände tragen Schwielen, wohl von der rauen Mistgabel mit der er bemüht ist, die vielen freien Boxen zu säubern, die die abgereisten Krieger hinterlassen haben. Er wirkt etwas verstört, was aber natürlich nicht weiter verwunderlich ist, da er aus nicht geklärten Gründen seinen Kollegen verloren hat und aus diesem Grunde schon in seiner frühen Jugend die komplette Verantwortung über den Stall übernehmen muß.

Spezielle Informationen :

Im Gespräch mit Vito wird der Eindruck bestätigt den die Helden im ersten Moment von ihm gewonnen haben. Er ist geradezu in panischer Angst das es ihn als nächsten Treffen könnte - was auch immer da gewesen ist. Er ist die geeignete Informationsquelle für alles, was seinen Vorgänger Robold betrifft. Da er aus seiner Angst heraus aber jede Neuigkeit mit großen Ohren aufnimmt, kann er auch viel zu den anderen Fällen sagen. So also auch zum Verschwinden von Ulla, Cella und der Bibliothekarin Marija.

Meisterinformationen :

Man sollte bei Vito's durchaus gut gemeinten Erzählungen darauf achten, daß er als niederer Bediensteter sein „Wissen“ mehr aus dem Klatsch der anderen hat, als daß er selbst vernünftige Beobachtungen gemacht hätte. Gerade bei ihm sollten daher die tollsten Geschichten zu hören sein, wenn es darum geht WER hinter all dem steckt. Die Spannweite sollte sich da vom Namenlosen bis hin zu Dämonen ziehen, Geister, Kobolde und was weiß ich ... abgesehen von diesen Geschichten sollte Vito jedoch ziemlich ausführlich und richtig Auskunft geben können.

Perainius der Sanfte, Barde

Allgemeine Informationen :

Ein paar liebliche Klänge aus der Harfe, ein paar wohlgeformte Worte auf den Lippen - so präsentiert sich der Barde. Er ist in ein sanftes Grün gekleidet, das feste Schuhwerk läßt einen gewissen Wohlstand erkennen. Aber wen wundert es : Perainius zählt zu den engeren Vertrauten des Baron und strahlt, auch dank seines langen, braunen Bartes, das aus, was die Leute ihm Nachsagen : Weisheit.

Spezielle Informationen :

Die Leute übertreiben nicht, wenn sie Perainius als Weise bezeichnen. Er ist nur etwas weltfremd, wenn es um eine normale Konversation geht. Er zieht es vor in Prosa zu singen (jedenfalls, wenn der Meister sich die Mühe machen will ...) Den Helden wird jedoch zu gute kommen, daß Perainius überhaupt nichts von Rängen und Ständen hält und somit, wenn auch oft an der Seite des Barons zu finden, auch den untersten Dienern Rat zukommen läßt. Hier eine kleine Strophe die den Helden schon weiterhelfen könnte ...

*Des Weibe ward schön anzuseyhn
Da freyt des Herze sich
Es war dem Herrn sehr angenehm,
doch welch böser Hex' er zuetan - das weyß er
nich !*

Meisterinformationen :

Ich habe Perainius in dieses Abenteuer eingefügt um eine Person zur Verfügung zu stellen, die immer dann, wenn die Helden (aus eigener Dooftheit) nicht weiterkommen sollte, Tips parat hat. Wenn es sein muß kann das soweit gehen, daß Perainius den Eindruck erweckt, er hätte alles von vorne bis hinten durchschaut und wüßte sogar über die Baronin als Yvonya Bescheid. Das hängt eben ganz davon ab, was die Helden von sich aus schaffen und was nicht.

Algrid Swandadotter, Söldnerin

Allgemeine Informationen :

Die Thorwalerin sieht so aus, wie man sie sich vorstellt. Lange rote Haare, die zu einem Zopf geflochten sind, hängen ihr am Rücken herunter. Bunte Gewänder zieren Ihren schönen, muskulösen Körper, der auch von einer nicht zu unterschätzenden Anzahl Messer und Dolche geziert wird, die jederzeit gezogen und geworfen werden können. Ansonsten trägt sie einen Degen. Das, was nicht so recht zu Ihr passen will, ist die Hellebarde, aber die scheint sie auch nur zu halten, weil sie es als Wache muß.

Spezielle Informationen :

Auch wenn es nicht so ganz der Wunschberuf der Söldnerin ist : Sie nimmt Ihren Wachjob ernst. Und so hat sie auch schon einige Interessante Beobachtungen gemacht. Sie kann jeden Abend die Baronin beobachten, wie sie den Bergfried betritt. Ihr kommt es komisch vor, aber die Beweggründe Ihrer Herrin zu hinterfragen, das hält Algrid nun doch nicht für nötig.

Ugdan Derpel, Söldner

Meisterinformationen :

Was ich nicht für nötig halte, ist Ugdan genauer zu beschreiben. Er ist nur ein Statist, damit es theoretisch genügend Leute zur Wache gibt, aber egal wo und wann man ihn sieht : Besoffen und mit roter Nase schläft er seinen Rausch aus.

Gernoda Werendil, Falknerin

Allgemeine Informationen :

In der oberen Etage des Stalls steht ihr, wo mehrere Käfige aufgebaut sind, die insgesamt bestimmt acht Falken ein zu Hause geben könnten. „Gernoda Werendil. Ich bin die Falknerin hier. Aber nennt mich Gernoda.“ So freundlich begrüßt sie die Helden immer, denn Gernoda ist eine fröhliche Natur. Die Strohhelmen Haare stehen immer etwas Wild zu Berge, während sie unter einer Lederkappe hervor gucken. Die schwere Lederkleidung und der Handschuh, den sie immer am Gürtel trägt passen nicht so ganz zu ihr, denn in einem schönen Kleid könnte man sich die nicht mal mehr ganz junge Frau wirklich gut vorstellen - aber es gibt ja Leute, die selbst in Lumpen gut aussehen.

Spezielle Informationen :

Gernoda ist nicht mehr ganz so fröhlich, wenn man sie auf die ungeklärten Fälle der letzten Tage anspricht. Denn Marija war Ihre Freundin. Auch Ulla (und Cella) hat sie gut genug gekannt um sie zu vermissen. Schließlich schätzt sie auch Robold als Kollegen. Sie gibt ausführlich Informationen, hat aber auch keine Hintergrundinformationen zu bieten.

Meisterinformationen :

Die Falknerin wird mehrmals eine wichtige Zeugin sein, denn schließlich verschwinden ja mehrmals, bzw. alle Falken. Dann kann man mit Ihrer Hilfe feststellen, daß die Federn dort zwar nur von den Falken stammen, die sie bei Ihrer Entführung verloren haben, die Wunden auf dem Körper des einzig gebliebenen, toten Tieres sind keine normalen Verletzungen eines Jagdfalken. Die Krallenspuren an Körper und Käfig sind zu groß für einen normalen Falken, Bißwunden sehen mehr nach einem ganz normalen menschlichen Gebiß aus.

Andere Orte

Hier finden sich Informationen über die Orte der Burg, die nicht von Meisterpersonen besetzt sind, dennoch aber nach einer wesentlichen Beschreibung verlangen.

Die Bibliothek

Allgemeine Informationen :

Dies ist also der Raum, der größte Schatz auf Schloß Hochfels, die alte Bibliothek, die Weisheiten alter Philosophen und Zaubermeister enthält. Es ist ein sehr großer Raum und hoch, der zwei ebenso große Fenster enthält. Eines geht Richtung Westen, das andere, größere, läßt einen Blick auf den Hof zu. Der Rest des Raumes ist bis hoch unter die Decke voll mit Büchern und Regalen. In der Mitte steht ein großer schwerer Schreib und Lesetisch, mit ein paar leeren Büchern, Pergament, Feder und Tinte.

Meisterinformationen :

Wer bereits über die vergangenen Vorfälle in der Bibliothek Bescheid weiß (und damit meine ich die Entführung der Bibliothekarin und Schreiberin Maraija Klobenhof) wird wohl den Tatort genauer untersuchen wollen und der kann unter den Regalen, die auf 4-Finger hohen Füßen stehen, eine mittelgroße Feder finden, die zu einem Falken zu gehören scheint - nur müßte dieser Falke dann groß wie ein Mensch gewesen sein. Das hier wahrscheinlich eine Harpyie oder

Yvonya persönlich die Entführung durchgeführt hat - das sollten die Helden dann schon selber herausfinden.

Gerade Magier werden sich dafür interessieren, ob vielleicht eine besonders seltene Literatur vorhanden ist. Dazu sollte gesagt sein, daß das Meiste dort Standardwerke sind, die keinen besonderen Schatz darstellen. Es gibt nur ein paar wertvolle Originale. Die Bücher haben aber nur zu einem kleinen Teil mit Magie zu tun. Es existiert jedoch eine „Anleitung zur Beschwörung elementarer Geister“, ein ausführlicher Foliant, der zu umfangreich ist um ihn zu kopieren, und natürlich zu groß um ihn zu entwenden. Wer aber die Zeit findet, der kann die Thesis von DSCHINN DES (Elements) erarbeiten. Dank der Ausführlichkeit des Buches spielt es keine Rolle auf welches Element der Zauberer aus ist.

Der Bergfried

Allgemeine Informationen :

Mit keinem anderen Gebäude verbunden steht der Rundling frei zwischen den anderen beiden großen Gebäuden auf Schloß Hochfels. Eine massive, mit

schweren Eisenbeschlägen verstärkte Tür versperrt euch den Weg. Ihr könnt nur Abschätzen wie hoch der Turm ist, aber es scheint doch so seine 12 bis 16 Schritt zu sein, denn die Anzahl der Fenster verraten euch 2 Stockwerke, plus Erdgeschoß und den Aussichtsturm, der von mächtigen Zinnen umgeben wird. Von dort oben muß man eine Aussicht haben, die bis nach Findelkom - vielleicht sogar noch weiter reicht.

Spezielle Informationen :

Es ist nicht sonderlich schwer das Schloß zu knacken, aber da die Helden nicht befugt sind, so mir nichts, dir nichts, den Turm zu betreten, sollten sie sich nicht dabei erwischen lassen. Mit einem guten Grund (nur welchem ?) den Besitzer des Schlüssels zum Aufschließen zu bewegen wäre eine Möglichkeit. Es gibt zwei Schlüssel. Den einen hat Bran, der andere wird von Wachmann zu Wachmann weitergegeben. Vielleicht wird ja auch ein Krieger in der Gruppe mal zur Wache eingeteilt.

Allgemeine Informationen :

Tatsächlich sind es insgesamt 3 Stockwerke. Im Erdgeschoß schlängelt sich eine runde Wendeltreppe nach oben. Diese endet vor einer weiteren Tür, die jedoch nicht verschlossen ist - ja sogar nicht mal ein Schloß besitzt. Jede der drei Räume (auf jeder Etage einer) ist mit einer weiteren Tür gesichert, die alle einen eigenen Schlüssel besitzen. Die Wendeltreppe führt jedoch auch nach unten. An der Tiefe der Treppe ist zu merken, daß die einzige richtige Unterkellerung auf dieser Burg aus dem massiven Stein herausgeschlagen worden ist. Selbst ein Zwerg muß die Leistung anerkennen, die hier vollbracht worden ist. In der modrigen Dunkelheit könnt ihr dann erkennen, daß die massive Steinplatte auf der die Burg gebaut wurde scheinbar durchdrungen wurde und man sich in mitten des Erdreiches befindet. Besteht die Wendeltreppe hier auch wieder aus einer massiven Säule und Steinplatten als Stufen. Unten gibt es wieder eine massive Tür, die jedoch weder Schloß noch Klinke besitzt.

Spezielle Informationen :

Die Schlüssel zu den einzelnen Türen besitzt wieder Bran. Zu der unteren gibt es keinen Schlüssel. Niemand der Burgbewohner wird diesen Raum kennen. Der Raum im Erdgeschoß ist eine Waffenkammer, die durch den Ausflug der Krieger stark geplündert ist. Die anderen beiden Räume sind Kerkerzellen, die aber eigentlich beide leer sind, wenn nicht gerade einer der Helden sitzen sollte (weil er der Baronin unter den Rock geschaut hat?).

Meisterinformationen :

Nun wird's interessant. In der unteren Gefängniszelle, also dem Raum in der ersten Etage, finden die Helden, wenn sie durch das kleine Fensterchen in der Tür schauen, die Leiche des Stalldieners Robold. Er ist von einem kräftigen FULMINICTUS getötet worden, was ein Magier oder ein Elf an der Art der Verletzung erkennen können. Er wurde von Yvonya getötet, weil er sie dabei „erwischt“ hatte, wie sie die Tür im Keller öffnete, um dabei in Ihr Labor zu gehen, welches sich dahinter befindet. Er hat noch spät Abends den Vorhof des Turm gefegt und die Tür halb offen gefunden. Er hat nachgeschaut wer wohl so spät noch da war - und fand dann die Baronin, vor der Tür stehend und Ihre Zauberformel sprechen. Diese Formel, die da lautet FORAMEN FORAMIDOR AUF DIESE WORTE OEFFNE DICH TOR, ist die einzige Möglichkeit die Tür jemals auf zu bekommen. Der einzige Hinweis, den die Helden bekommen können ist der, daß ein ODEM ARCANUM ein ziemlich kräftiges Ergebnis der Form „Wahrlich ! Dies Tor hat Zauber in sich, daß Hesinde Ehre getan !“ hat.

Cella's Zimmer

Allgemeine Informationen :

Cella's Zimmer ist eine kleine schäbige bleibe, denn genauso wie der Koch ihren Fleiß beurteilt, so könnt Ihr ihn in diesem Zimmer bestätigt bekommen. Ihr ganzer Besitz scheint wild verstreut - ein Glück daß dieser Besitz nicht so groß ist wie der des Barons. Ein zweites Kleid liegt zerknüllt in der Ecke, das andere, das sie am Tag zuvor angehabt hat liegt ebenso achtlos hin geworfen in der anderen. Ihre Holzschuhe stehen erstaunlicher Weise nebeneinander unter dem Schemel. Das Bett allerdings läßt die Vermutung aufkommen, daß hier tatsächlich etwas wie ein Kampf stattgefunden hat. Ein paar einzelne Blutropfen zieren die zerrissene weiße Leinendecke, mit der sich Cella in der Nacht zugedeckt haben wird. Das Fenster steht sperrangelweit offen.

Spezielle Informationen :

Der Hinweis mit dem Fenster reicht hoffentlich um die Helden mal dazu zu bewegen nach draußen zu schauen. Jedenfalls sollte ein Blick auf den Rahmen genügen um festzustellen, daß dort ein Vogelähnliches Tier (nur sehr groß) mit seinen Krallen versucht hat das Fenster zu öffnen und dabei den Rahmen stark verkratzt hat.

Meisterinformationen :

Auch hier kann man schon 1+1 rechnen um drauf zu kommen, daß eine Harpyie hier war um Cella zu entführen.

Die Lösung

Meisterinformationen :

Hier nun, was wirklich auf Schloß Hochfels vor sich geht, und was die Helden wissen müssen, um Yvonya zu besiegen. Alle Entführungen hatten das gleiche Ziel : Yvonya suchte neue Opfer, um sie mittels Ihres Ritual des MUTABILI HYBRIDIL in Harpyien zu verwandeln. Die einzige Ausnahme bildet da der Stalldiener Robold, der von Yvonya getötet wurde, als er mitbekam, wie sie die Tür im Verlies öffnete. Dazu dienten natürlich auch die Entwendungen der Falken. Die Kratzspuren die ja öfters zu finden sind, genauso wie der Schrei der Harpyie und auch die Feder in der Bibliothek sollten Hinweis genug sein. Die Helden werden früher oder später entdecken, daß selbst wenn sie sich sicher sind, daß Harpyien und damit vielleicht auch Yvonya im Spiel sind, es keinen anderen weiterkommen gibt als das letzte verbleibende

Rätsel zu lösen, auf das niemand eine so rechte Antwort hat (nicht einmal Bran und der Baron wird sich dazu nicht äußern) : Die magische Pforte im Keller des Bergfried. Doch wie bekommt man das Lösungswort heraus ? Die Antwort ist denkbar einfach : Man muß Yvonya alias die Baronin belauschen, wenn sie wieder einmal ihr Labor besucht, was sie regelmäßig tut ! Das geht, indem man sich versteckt. Unter der Wendeltreppe ist zum Beispiel ein geeignetes Plätzchen, aber auch eine Treppe höher ist es gut : Man sollte nur keine Geräusche machen, denn Yvonya hört auch gut. Dem Erfindungsreichtum einiger Helden sollten hier keine Grenzen gesetzt werden. Vielleicht erfindet ja auch der erste Aventurier das Schnurtelefon ! Hier darf es übrigens Punkte hageln, je ausgefallener aber auch rollengerechter die Idee ist. Wie es dann weitergeht folgt im nächsten Kapitel : Das Labor.

Das Labor

Allgemeine Informationen :

Da steht Ihr alle vor der Tür versammelt und da hallen die Worte zurück die auch die Hexe benutzte. Ein grünes Leuchten erscheint um die Tür, blitzt einmal, unter leichtem Grummeln auf und öffnet sich dann fast lautlos. Das Licht mehrerer Öllampen erhellt den Raum sehr gut. Vor euch erstreckt sich ein großer Raum, der mit insgesamt 4 Säulen und einer gewölbten Decke die über ihm liegenden Erd- und Steinmassen abstützt. Ihr befindet euch inmitten des Berges. Der Raum bietet sehr viel Platz. Sofort fällt euch auf, daß dieser Raum ein Labor sein muß. In einer Ecke sind zwei Heptagramme gezeichnet, die wenn auch leicht verwischt, dazu dienen, Chimären zu erzeugen. Ein paar schwere Bücher zieren den auch mit anderen Schreibutensilien gezierten Schreibtisch. Eine weitere Schwere Türe scheint wieder direkt in den Stein gehauen zu sein und in die gleiche Richtung weiterzuführen in der Ihr den Raum auch betreten habt.

Spezielle Informationen :

Auf dem Schreibtisch sind bei genauerem hinsehen keine weiteren nützlichen Utensilien vorhanden, es findet sich aber ein Tagebuch, daß Yvonya scheinbar regelmäßig geführt hat. Der Raum, in den man ohne Probleme weitergehen kann präsentiert ein Bild des Grauens. Schon mehrere Tage scheint dort die blau angelaufene Leiche zu hängen. Und Ihr kennt ihn ! Es ist der Streuner

Goldim, der euch anfangs beraubt hat. Euer gesamter Sachbesitz (nur kein Geld) findet sich in einer Truhe im ersten Raum. Dort findet man auch Kleidungsstücke der vermißten Personen. Des weiteren ist der zweite Raum eine Höhle, die an der anderen Seite direkt am Berg raus kommt. Dort wird sie von Sträuchern verdeckt, so daß sie nicht mit bloßem Auge zu erkennen und damit scheinbar auch bei allen Leuten unbekannt ist. Die Höhle scheint ein Unterschlupf der Harpyien zu sein, die jedoch alle weg sind.

Meisterinformationen :

Hier die Antworten auf die mysteriösen Funde : Daß es sich hier um Yvonya's Labor handelt dürfte klar sein. Es finden sich Ihre Chimären-Kreise und es gibt auch die Lager für Falken und Harpyien. So sollten auch entsprechend Ketten und andere Dinge zum Anbinden und ruhig stellen der Opfer und Harpyien sein. Die gefundenen Kleider sind Beweis genug, ansonsten gibt das Lückenlose Tagebuch aufschluß über alle Fragen : Die Entführungen, die Diebstähle der Falken. Auch Goldim ist Yvonya über den Weg gelaufen, wurde jedoch nicht verwandelt, sondern ermordet, da für ein neues Ritual keine Zeit mehr war. Yvonya scheint gewußt zu haben, daß sie nach der Ankunft der Helden keine Zeit mehr haben würde, weiter auf Schloß Hochfels verbrechen zu begehen. Und so werden die Helden sie auch nicht mehr finden. Bran persönlich wird sich der Sache

annehmen und den Baron unterrichten. Dies wird allerdings zu spät kommen, da man den Baron nur noch vergiftet vorfindet. Dasselbe Gift findet sich auch in Ihrem Labor.

Das Ende des Abenteuers

Spezielle Informationen :

Ob das Ende nun so ist, wie sich die Helden erhofft haben, bleibt dahingestellt. Aber der Titel „Rache“ zeigt schon : Hier sollte Yvonya gewinnen. Die Helden können in gewissen Maße Stolz sein, schlimmeres verhindert zu haben, auch wenn keines der Opfer wieder befreit werden konnte. Auch ohne das Zutun der Helden hat Goldim seine, wenn auch etwas heftige Strafe erhalten. Der gute Ruf der Helden ist wiederhergestellt und natürlich hat Bran, der die Geschäfte (rechtmäßig) auf Schloß Hochfels übernommen hat keine Zweifel mehr an Herkunft und Stand der Helden, so daß er

sie in jeder Beziehung begnadigt und ihnen auch noch 50 Dukaten pro Nase Belohnung zahlt.

Meisterinformationen :

Yvonya ist dabei, mit Ihrer schon zahlreicher Gefolgschaft von Harpyien ein neues Quartier aufzubauen. Diesmal benötigt sie keinen Schutz hinter Festungsmauern, da sie eine wehrhafte Gruppe Harpyien Ihr eigen nennen kann. So wird sie sich tief in einem Wald verstecken und mit Ihrem finsternen Handwerk fortfahren, aber das ist eine andere Geschichte ...

Zur Punktwertung : Die erreichbaren Punkte in diesem Abenteuer hängen sehr vom eigenen Ermittlungserfolg der Helden ab. Auch denke ich, daß ein Rollengerechtes Spielen in diesem Abenteuer mehr Gewicht verlangt, da es auch genügend Möglichkeiten gibt die Charakterzüge (und nicht die Talente) eines typischen Helden auszuleben. Da auf diese Weise eine ganze Menge Punkte gemacht werden sollen, belasse ich den allgemeinen Bonus (den jeder immer bekommt) bei 50 Punkten. Der Kampf zu Anfang des Abenteuers wird normal gewertet.

Hier einige Werte für auftretende Gegner :

Goblin

MU : 7 AT : 10 PA : 7
LE : 20 MK : 10 1W6+3
AU : 40 MR : -2 RS : 0-3

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 !

Rache der Harpyien

© 1997 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions
Besuchen Sie 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

Herkunft	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.
Beschreibung	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.
Charakter	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.
Besonderheiten	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				