

Schlaf und Mord in Winhall

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 - 5 Einsteiger-Helden und einen
erfahrenen Meister

Winhall (Königreich Albernia), zu beliebiger Zeit ab 1029 BF

Von Markus Weisenhorn, wsmarkus@hotmail.com

VORWORT

Werter Meister, das vorliegende Abenteuer ist so konzipiert, dass keine zusätzliche Lektüre nötig ist. Sollten Sie aber dennoch das Bedürfnis verspüren weitere DSA-Werke in die Hand zu nehmen um ihr Hintergrundwissen zu vertiefen oder die Atmosphäre besser darstellen zu können, so empfehle ich Ihnen das Kapitel zur Boron-Kirche in ‚Wege der Götter‘ und jenes zu Winhall in der Regionalbeschreibung ‚Am Großen Fluss‘ zu lesen.

Auf dem Deckblatt ist angegeben, dass das Abenteuer für einen erfahrenen Meister gedacht ist. Das ist damit begründet, dass sich hier

keinerlei Regelerklärungen finden, und dass die Helden hier sehr viele Freiheiten und Möglichkeiten haben. Vor allem wann welcher Held welche Probe ablegen muss, liegt ganz in Ihrer Hand.

Außerdem ist angegeben, dass es ein Abenteuer für Einsteiger-Helden ist. Dies ist korrekt, doch sollte es für einen erfahrenen Meister kein Problem sein, das Abenteuer auch für erfahrene Helden interessant zu gestalten.

Und so bleibt mir nichts weiter, als Ihnen ein spannendes Abenteuer und einen tollen Abend zu wünschen.

Der Segen Borons mit euch!

Vorgeschichte:

Emer Guilin war gerade dabei die Kräuter, die ihr Igan Zeel soeben vorbeigebracht hatte, in Säckchen zu sortieren, als die Tür der Apotheke aufging. Sie blickte freundlich zum Kunden hinüber, einem Fremden, den sie hier in Winhall noch nie gesehen hatte. Es war ein älterer Mann, gehüllt in einen weiten, braunen Kapuzenumhang. Auf dem Kopf trug er eine schwarze, kleine Haube.

„Die Zwölfe Zum Gruße!“, begann er das Gespräch freundlich und sie erwiderte höflich den Gruß.

„Womit kann ich Ihnen helfen?“, fragte sie ihn.

„Dies war doch einst die Apotheke von Aluris Mengreyth, nicht wahr?“ – „In der Tat, doch ist er schon vor über 20 Jahren verschwunden. Darf ich fragen, wer sie sind **XXX[ts] Ihr seid XXX** ?“

„Niemand.“, erwiderte der Mann. „Nur ein alter Freund der an seiner Forschung interessiert ist. Sagt, sind noch welche seiner Bücher hier?“

„Nein, tut mir Leid.“, erklärte ihm Emer mit einer mitleidvollen Mine. „All seine Besitztümer sind entweder einst mit ihm verschwunden oder vor ein paar Jahren durch die Orks zerstört worden.“ Dann hielt sie kurz inne. „Moment, ein Buch habe ich von ihm noch.“ Und rasch eilte sie ins Hinterzimmer das kleine Büchlein mit Ledereinband zu holen.

„Dürfte ich es ihnen **XXX [ts] Euch XXX** abkaufen?“, fragte der Mann und legte bereits zehn Dukaten vor die Apothekerin, die natürlich mit glänzenden Augen zustimmte.

Das Abenteuer in Kürze:

Die Helden gelangen genau zu jenem Zeitpunkt nach Winhall, als vom dortigen Boron-Tempel aus eine Leichenprozession zum Boronanger stattfindet. Dabei handelt es sich um die letzte Ehre, die einem der dortigen Boron-Geweihten, der ermordet worden ist, zukommt. Prompt werden die Helden von den restlichen Geweihten gebeten den Fall aufzuklären. Und so führt die erste Spur zu Lares Steinhauer, dessen Tochter in ein Koma gefallen ist. Der Mann hat dem nun toten Boron-Geweihten die Schuld am Zustand seiner Tochter gegeben und ihn in der Tat aus Rache getötet.

Doch dann fällt ein zweites Mädchen in ein Koma und es scheint klar, dass jener Geweihte nicht verantwortlich dafür sei. Doch erhebt sich

die Bevölkerung Winhalls im Gegenteil unter der Führung des charismatischen und redegewandten Answin Horigan und fordert den Rauswurf der restlichen Boron-Geweihten aus ihrer Stadt.

Die Helden finden aber heraus, dass Answin nur der Handlanger einer bisher noch nicht in Erscheinung getretenen Person ist, nämlich des Alchemisten Irian Triffon, der die Wirren in Winhall nützt, sie sogar schürt, um im geheimen seine Experimente machen zu können, deren Resultate die beiden im Koma liegenden Mädchen sind. Ihn sollten die Helden überführen und die Wogen zwischen Winhallern und Boron-Geweihten wieder glätten.

Das Abenteuer beginnt:

Überlegen Sie sich einen Grund, weshalb die Helden nach Winhall gelangen. Es wäre ideal, wenn sich die Helden beim Eintritt in die Stadt bereits kennen, damit sie eben gemeinsam am späten Nachmittag von Süden her kommen und folgendes erleben können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsamem Schrittes tretet ihr durch das Südtor, welches im Vergleich zur restlichen, Großteils eingestürzten Stadtmauer offensichtlich erst in jüngster Zeit neu aufgebaut worden ist. Die beiden Wachmänner haben euch ohne Probleme passieren lassen, nachdem ihr verzollt habt, was es zu verzollen gibt. Die Waffen haben sie euch gelassen, mit dem knappen Satz: „Kaum ein Winhaller verlässt noch sein Haus ohne Waffe, sei es wegen dem Krieg oder dem Vorfall.“ Ohne dies weiter auszuführen haben sie euch passieren lassen und so steht ihr nun im Inneren der Stadt.

Die Häuser hier im Süden von Winhall sind alle wieder aufgebaut worden und kaum etwas erinnert noch an die Zerstörung durch die Orks im Jahre 1026 BF. Hierbei handelt es sich um schöne Fachwerkhäuser, von denen die meisten im Erdgeschoss eine Werkstatt oder ein Geschäft beherbergen.

Ihr folgt vom Südtor aus der Straße hin zum zentralen Platz, als ihr bereits nach wenigen Schritten vor einem imposanten Gebäude steht, vor dessen Eingang sich ein acht Schritt hoher Säulenvorbau befindet. Die beiden Flügel des bronzenen Doppelportals dahinter werden von zwei Schritt hohen Obsidianrabben geschmückt, Zeichen des Gottes des Todes und Schlafes. Ihr steht also vor einem Boron-Tempel.

Gerade wollt ihr das Kunstwerk bewundern, an dem nichts mehr an den Orkensturm erinnert, als das Doppelportal sich öffnet.

Eilig macht ihr einige Schritte zurück, um den Zug, der aus dem Tempel hervorkommt, passieren zu lassen. Ihr erkennt sieben Männer in schwarzen Roben, die in ihrer Mitte eine Bahre tragen, auf der sich in Leinen gehüllt eine menschliche Gestalt befindet. Ganz offensichtlich seid ihr gerade auf eine Totenprozession gestoßen.

Betreten bleibt ihr stehen und beobachtet den Zug, wie er schweigend durch den Säulenvorbau hindurch marschiert und dann die Straße entlang. Euch fällt auf, dass vier der Männer ein silbernes Boronsrad auf ihre Robe gestickt haben, während es bei den anderen drei ein silberner Rabe ist. Und erst jetzt bemerkt ihr, wie leer die Straße eigentlich ist, auf der ihr bisher entlang spaziert seid. Auch ist kein Bewohner der Stadt beim Trauerzug dabei. Wer mag dieser Tote wohl sein?

Nach wenigen Schritten biegt die Prozession in eine Seitengasse ab und verschwindet aus eurem Sichtfeld. Respektvoll schweigend folgt ihr dem Zug und erreicht den Boronsanger, der sich hinter dem Tempel erstreckt. Dort legen die Boron-Diener den Toten in ein bereits vorbereitetes Grab, an dessen Ende ein Stein hingestellt wurde, auf dem ein Boronsrad zu sehen ist. Dann greifen die vier mit dem silbernen Boronsrad nach je einer Schaufel und füllen es auf, während die anderen drei in den Tempel zurückkehren. Respektvoll neigt ihr eure Häupter, als die drei Gottesdiener an euch vorbeischreiten.

Ihr beobachtet noch, wie die drei Männer um das Häuserock verschwinden und wollt schon wieder Richtung Stadtzentrum aufbrechen, als einer der Zurückgebliebenen zu euch eilt.

„Boron zum Gruße!“, spricht er euch an, noch ehe ihr etwas sagen könnt.

Es sollte sich nun ein Gespräch zwischen dem Boron-Diener und den Helden entwickeln. Er stellt sich ihnen als Vater Nattel vor (eine nähere Beschreibung zu ihm und seine Werte finden sich im Abschnitt ‚Die Bewohner Winhalls‘).

Jedenfalls geht es darum, dass Bruder Dargel, den sie gerade bestattet haben, vor einigen Tagen ermordet worden ist. Da nun die Bewohner Winhalls seit geraumer Zeit nicht mehr gerne mit den Geweihten der Zwölfgötter sprechen, braucht es Auswärtige, unbekannte Gesichter, um den Mord aufzuklären. Vater Nattel bittet die Helden also darum, den Mörder zu überführen. Was sie hoffentlich auch tun werden.

Die Stadt Winhall:

Im Folgenden wird die Stadt Winhall beschrieben, denn die Helden werden diese sicherlich erforschen wollen bei ihren Untersuchungen. Es ist für die Helden nicht nötig die Stadt zu verlassen, sollten sie dies aber dennoch tun, denn man weiß ja nie, was denen einfällt, liegt es an Ihnen, werter Meister, was sie erleben werden.

Die Stadt selbst ist Großteils wieder aufgebaut worden nach der Zerstörung durch die Orks. Doch fehlt das Geld um die Mauern wieder in Stand zu setzen sowie die Wehranlagen auszubauen. Innerhalb der Stadtmauern jedenfalls können sie folgende Gebäude finden:

- Boron-Tempel:

Der Boron-Tempel ist ein imposantes, eingeschossiges, 14 Schritt breites Bauwerk, vor dessen Eingang sich ein acht Schritt hoher Säulenvorbau befindet. Die beiden Flügel des bronzenen Doppelportals dahinter werden von zwei Schritt hohen Obsidianrabben geschmückt. Tritt man durch das Portal, gelangt man in einen riesigen achteckigen Raum, in dem eine zwei Schritt breite Treppe nach unten führt, zu den Kulträumen. Eine Tür gegenüber dem Eingangsportal führt zu den Gemächern der Boron-Priester und –Diener.

Folgt man den Treppen hinunter, gelangt man zu den beiden Kulträumen eines jeden Boron-Tempels: Die Halle des Todes und die Halle der Träume.

In der Halle des Todes werden die Toten aufgebahrt, ehe sie in den Boronanger gebracht werden. Nur einige wenige Kerzen beleuchten schwach den schmucklosen Raum.

Die Halle der Träume ist nur für Geweihte zugänglich. Es gibt für die Helden keine Möglichkeit (und vor allem keinen Grund), dort einzutreten. Jeglicher Schlösser-Knacken, Überreden oder Magischer Versuch wird scheitern.

- Kriegerschule *Rondras Schwertkunst*:

Zwischen dem Südtor und dem Boron-Tempel gelegen, handelt es sich auch hier um ein schönes Fachwerkhaus, das gut in das umliegende Ensemble passt. Das gesamte Erdgeschoss wird von einem großen Saal eingenommen, in dem Rhonwian Cumin zwanzig Mädchen und Knaben aus ganz Albernica unterrichtet.

- Firun-Tempel:

Folgt man vom Boron-Tempel aus der Straße ein Stück nach Westen, gelangt man zu ihm.

Er ist recht klein und nur ein Priester ist anwesend. Jäger bringen hier regelmäßig Opfer, doch nehmen diese seit einigen Monden ab.

- Kaiser-Menzel-Platz:

Dabei handelt es sich um den zentralen Platz Winhalls, um welchen herum sich mehrere wichtige Gebäude befinden:

. Magistrat: Dies ist der Sitz der Stadtvögtin Savaril Herxen und der Stadtgarde. Diese besteht aus insgesamt 30 ‚Winhaller Tommelgardisten‘. Je zwei Wachmänner befinden sich ständig an jedem der vier Tore (drei Tore und eine Brücke) der Stadt. Eine Gruppe von vier Gardisten marschiert ständig die kaum intakten Stadtmauern ab, während die restlichen sich entweder ausruhen oder durch die Straßen ziehen um für Recht und Ordnung zu sorgen. Hauptmann der Gardisten ist Irian Tannhaus.

. Garnison: Ein Banner ‚Albernischer Axtschwinger‘ ist hier stationiert und untersteht

direkt dem Grafen Bragon Fenwasian, der auf seiner Feste Weyringen nahe der Ortschaft Ortis residiert. Sie soll die Stadtvögtin daran erinnern, dass der Graf immer noch das letzte Wort in wichtigen Entscheidungsfragen hat. Vor allem aber ist sie zum Schutz vor einem Angriff aus den Nordmarken hier.

. Tempel des Schwertkönigs: Dieser Rondra-Tempel wurde während dem Orksturm zerstört und nicht wieder aufgebaut. Die Rondra-Kirche hat auch noch keinen Ersatz für die damals erschlagenen Geweihten und Novizen geschickt.

- Marktwiese:

Sie liegt im Osten des zentralen Platzes und wird jeden Markttag von Händlern aufgesucht. Nicht nur Händler aus Albernia sind hier, sondern auch aus Nostria kommen sie und verkaufen begehrtes Steineichenholz oder Salz aus Salza, aber auch Wanderhändler aus ganz Aventurien verschlägt es immer wieder hier her.

- Praios-Tempel:

Auf der Ostseite der Marktwiese gelegen, ist er bereits wieder vollständig errichtet worden. Auch recht klein und kommt mit einem Priester aus.

- Peraine Tempel:

Folgt man der Straße vom zentralen Platz einige Schritte nach Norden, gelangt man zu ihm. Er hat unter den Orks am wenigsten gelitten.

Gleich groß ungefähr wie der Praios- und Firun-Tempel, ist nur eine Priesterin anwesend.

- Stadttore:

Im Norden grenzt Winhall an den Tommel. Das Westtor, auch ‚Nostrianer Tor‘ genannt, liegt direkt am Fluss, ebenso das Osttor, oder ‚Grafenfelser Tor‘. Von diesen beiden Toren verläuft die Stadtmauer in einem leichten Bogen bis zum Südtor. Zwischen dem Nostrianer und dem Grafenfelser Tor gibt es keine Stadtmauer, dient doch der Fluss als Schutzwall.

In der Mitte zwischen den beiden Toren liegt die Tommelbrücke, die nach Nostria führt, mit anliegendem Zollhaus.

- Hafen und Hafenmeisterei:

Zwischen Osttor und Tommelbrücke gelegen, liegen hier die Boote der Winhaller Fischer und legen die auf dem Tommel reisenden Schiffe an.

- Herberge *Grenzwacht*:

Die einzige Herberge Winhalls wird von Ginaya Arkenfels bewirtschaftet. Sie dient auch als Wechselstation für die Beilunker Reiter, wo auch Briefe aufgegeben werden können.

Es ist ein kleines Lokal mit Übernachtungsmöglichkeit für 25 Reisende. Liegt am halben Weg auf der Straße, die vom Südtor zum Osttor führt.

- Taverne *Tommelufer*:

Ein kleine Kneipe, in der man die Nacht durchzechern kann. Liegt in der Nähe des Hafens. Hier könnten die Helden leicht auf ein paar angetrunkene Dorfbewohner treffen, die eine Schlägerei suchen.

- Taverne *Der Baron*:

Wie die *Tommelufer*, liegt aber nahe des Stadtzentrums. Hier wechselt viel Geld bei Würfelspielen den Besitzer.

- Freudenhaus *Rahjaschoß*:

Solide Dienstleistungen für gutes Geld. Liegt zwischen Hafen und Stadtzentrum.

- Krämerladen:

Hier bei Alrik Maurecher kann alles Notwendige ge- und verkauft werden. Gerüchteweise soll er sogar mit gestohlener Ware handeln.

- Apotheke:

Geleitet von Emer Guilin. Ist nicht sehr gut ausgestattet. Hauptsächlich Hausarzneien für kleinere Beschwerden. Für die Helden interessant könnte lediglich Hollbeertee, Ulmenwürgertee, Wirseltank und der Tank aus der Vierblättrigen Einbeere sein.

- Kräuterladen:

Der Kräuterhändler Igan Zeel sammelt seine Ware am Rande des Farindelwaldes und in den Tommelauen.

Die Bewohner Winhalls:

Die Helden werden natürlich nicht nur Orte aufsuchen, sondern auch mit Personen reden wollen. Und dazu dient der folgende Abschnitt:

- Im Boron-Tempel:

Grundsätzlich gilt es als ungehörig, einen Boron-Geweihten anzusprechen – man muss warten, bis er sich einem zuwendet.

Die drei Boron-Priester und vier Boron-Diener tragen allesamt eine schwarze Robe (die Priester mit dem silbernen Raben, die Diener mit dem silbernen Boronsrad) und haben ein kahlgeschorenes Haupt. Grundsätzlich sind sie schweigsam und sprechen nur sehr bedacht.

Informationen, die die Helden erhalten, falls sie es geschafft haben einen der sieben Tempelbewohner durch gebührendes Auftreten in ein Gespräch zu verwickeln: Seit Graf Fenwasian (Ende 1028 BF) die Herrschaft über Winhall erhalten hatte, nehmen die Feenkulte ständig zu und die Anbetung der Zwölfgötter ab. Dann fiel vor zwei Wochen die junge Franka Steinhauer, Tochter des Maurers Lares Steinhauer in einen Schlaf, aus dem sie nicht mehr erwacht. Einige Stimmen in der Bevölkerung gaben dem ermordeten Bruder Dargel die Schuld.

. Der Boron-Priester, oder Diener des Raben, Bruder Nercis steht dem Tempel vor. Er ist ein sogar für Boron-Geweihte sehr schweigsamer Mensch Mitte 50. Vor 20 Jahren soll er etwas mit den Umtrieben eines Werwolfs in der Nähe zu tun gehabt haben. (Kann im Abenteuer ‚A008 – Der Wolf von Winhall‘ nachgespielt werden).

Er wird sich nur in seiner Kammer aufhalten.

MU: 14 KL: 13 CH: 13 GE: 9 KK: 10

Waffe: Keine

AT: - PA: - TP: - INI: - DK: -

LeP: 38 AuP: 25 RS: 3 MR: 8

. Die beiden Boron-Priester Bruder Zumbel und Bruder Oktarn leben zwar hier im Tempel, sind aber ständig auf Wanderschaft. Sie haben sich für die Grablegung ihres Bruders hier eingefunden und werden zwei Tage zugegen sein, ehe sie wieder aufbrechen.

Die beiden wissen zusätzlich, dass sich die Feenkulte nicht nur hier in Winhall, sondern im gesamten Herrschaftsbereich des Grafen Fenwasian ausbreiten.

MU: 12 KL: 13 CH: 11 GE: 10 KK: 11

Waffe: Kampfstab

AT: 10 PA: 12 TP: 1W6+1 INI: 9 DK: NS

LeP: 35 AuP: 28 RS: 3 MR: 8

. Die vier Boron-Diener Bruder Nattel, Bruder Drey, Bruder Filu und Bruder Merf kümmern sich um die Versorgung des Tempels sowie des Boronangers.

Bruder Nattel hat die Helden ja angesprochen und angeworben, natürlich mit dem Einverständnis der anderen drei, aber ohne dem Wissen der Priester. Vor denen sollte dies also geheim gehalten werden, wenn möglich.

Die vier wissen noch zu berichten, dass Bruder Dargel die schlafende Franka Steinhauer sogar besucht hat, doch nichts für sie tun konnte und sich ihren Zustand nicht erklären konnte.

MU: 12 KL: 11 CH: 11 GE: 10 KK: 11

Waffe: Keine

AT: - PA: - TP: - INI: - DK: -

LeP: 35 AuP: 27 RS: 2 MR: 6

- Die anderen Geweihten:

In Winhall gibt es noch einen Firun- und einen Praios-Geweihten, sowie eine Peraine-Geweihte. Diese werden nur abschätzig über diese Feenkulte berichten, haben aber sonst keinerlei Informationen. Vor allem der Firun-Geweihte beklagt sich, dass die Opfer in seinem Tempel ständig abnehmen.

- Bewohner Winhalls:

Wegen der beinahe nicht vorhandenen Wehranlagen, der Angst vor den Nordmärkern und der Erinnerung an die Orks verlässt kaum noch ein Winhaller sein Haus ohne Dolch oder Kurzsword. Und daher sind sie Fremden gegenüber misstrauisch. Die Helden müssen das Vertrauen erst gewinnen, ehe mit ihnen gesprochen wird.

Außerdem sind unter den Bewohnern die Feenkulte stark verbreitet und sehr beliebt. Der Gedanke der meisten: „Wir sollten Farindel mehr opfern, damit sie uns vor Orks und Nordmärkern schützt.“

Regelmäßig opfern die Bewohner Farindel, den Wassergeistern des Tommel sowie vielen anderen guten und bösen Feen. Sie erhoffen sich von ihnen das, was ihnen die Zwölfgötter nicht geben: Schutz und Sicherheit. Ja, die Rondra-Kirche hat ihren Tempel hier gar verlassen und den Schutz der Stadt aufgegeben.

Jedenfalls wissen die Dorfbewohner nicht, wer Bruder Dargel ermordet hat. Doch wird oft der Satz fallen: „Ich hätte es auch getan.“

Die junge Franke Steinhauer ist in einen Schlaf gefallen, aus dem sie nicht mehr erwacht. Und dies kann nur das Werk dieser Boron-Diener sein, die den Bewohnern schon lange die Feenkulte verbieten wollten (was eigentlich nicht stimmt. Die anderen Geweihten sehen die Feenkulte in der Tat sehr ungern, aber vor Boron sind alle gleich.). Bruder Dargel wurde deshalb beschuldigt, da er das Mädchen zwei Tage bevor sie dem Schlaf verfallen ist, dabei gesehen hatte, wie sie Farindel etwas Obst opfert. Darauf soll er zu ihr gesagt haben, dass sie die Feen vergessen und nur noch Boron anbeten solle (in Wahrheit hat er gesagt: „Vergiss aber wegen der Feen nicht zu Boron zu beten.“ – Die anderen Boron-Diener wissen das. Das Mädchen oder dessen Eltern haben ihn missverstanden.).

Dazu kommt noch, dass 1003 BF in Winhall und Umgebung ein Werwolf gewütet hat. Bruder Nercis soll etwas damit zu tun gehabt haben, doch weiß keiner genau was. Daher ist den Bewohnern der Boron-Tempel sehr suspekt.

Neben den einfachen Bewohnern Winhalls, die man auf der Straße, dem Markt, am Hafen, in Kneipen etc. treffen kann, gibt es noch einige namentlich bekannte:

. Ginaya Arkenfels: Die Wirtin führt ihre Herberge *Grenzwacht* in resoluter, aber freundlicher Art. Sie wird die Helden, wie jeder Dorfbewohner, darauf hinweisen, dass Bruder Dargel die Steinhauer-Tochter bedroht hat. Doch hütet sie sich irgendjemand irgendwelche Schuld zuzuschreiben. Die anderen Gäste der Herberge werden aber Bruder Dargel die Schuld für den Zustand des Mädchens geben und bekunden, dass sie ihn getötet hätten, wäre nicht jemand

anderes ihnen zuvor gekommen. Das ist natürlich nur Prahlerei.

. Alrik Maurecher: Der Krämer macht sich nichts aus Zwölfgötter und Feenkulten, außer vielleicht Phex. Jedenfalls ist er eine zwielichtige Gestalt mit Kontakten in ganz Aventurien. Er kann wirklich unglaublich viel besorgen, doch werden exotische Dinge ein paar Tage brauchen.

Er vermutet sehr stark, dass Lares Steinhauer seine Tochter gerächt und Bruder Lares getötet habe. Er weist die Helden darauf hin, sich vor Answin Horigan in Acht zu nehmen, der Lares seit dem Schlaf seiner Tochter wie ein Schatten folgt. Dieser Answin ist ein Mann mittleren Alters aus Havena, von dem niemand etwas weiß.

. Emer Guilin: Die Apothekerin ist eine freundliche, hilfsbereite Frau mittleren Alters. Sie ist sehr den Feenkulten zugetan, hütet sich aber schlecht über irgendwelche Geweihte oder Zwölfgötter zu sprechen. Auch war sie bereits im Haus der Steinhauer um das Mädchen zu untersuchen, doch kann sie sich ihren Zustand einfach nicht erklären.

. Igan Zeel: Der alte Kräutersammler ist ganz in der Welt der Feen versunken. Zwölfgötter? Eine Erfindung der verrückten Gareth. Vom Zustand des Mädchens und dem Mord hat er gar nichts mitbekommen.

. Rhonwian Cumin: Der Schwertlehrer ist ein treuer Diener Rondras und auch seine Schüler blicken abschätzig auf die Feenkulte. Er ist sehr enttäuscht und kann sich nicht erklären, weshalb die Rondra-Kirche Winhall aufgegeben hat. Der Zustand des Mädchens? Ein Geweihter der Zwölfgötter würde so etwas nie tun. Der Mord? Ein furchtbare Sache, aber er und seine Schüler wollen davon nichts wissen und damit nichts zu tun haben.

Rhonwian wäre auch nicht abgeneigt gegen einen Helden ein Duell zu kämpfen oder einem gegen Dukaten ein paar Lektionen zu erteilen.

. Savaril Herxe: Die alte Stadtvögtin ist zu sehr mit der Verwaltung der Stadt beschäftigt, als dass sie sich um einen Mord kümmern könnte. Das ist Aufgabe des Hauptmanns der

Tommelgardisten. Sie praktiziert sowohl Zwölgötterglaube als auch Feenkulte, sehnt sie doch ein friedliches Miteinander beider her.

. Irian Tannhaus: Der Hauptmann der Tommelgardisten ist ein unfreundlicher Mann, der den Helden auf keinen Fall helfen wird. Das ist seine Stadt und somit wird er sich um alles kümmern. Gespräche mit anderen Gardisten bringen hervor, dass der Zustand des Mädchens unerklärlich ist, und dass es keine konkreten Hinweise gibt, nur Anschuldigungen. Ebenso, was den Mord betrifft. Sie tappen im Dunkeln, bzw. bemühen sich auch nicht wirklich etwas herauszufinden.

. Axtschwinger: Ein Banner von ihnen ist in der Garnison untergebracht. Sie interessieren sich weder für das Mädchen noch für den Mord. Außerhalb der Garnison findet man welche häufig in der Taverne *Der Baron* oder im *Rahjaschoß*, führen sie doch ein langweiliges Leben hier.

Und hier noch die Werte für die Dorfbewohner:

. Einfacher Bewohner 1

MU: 9 KL: 11 CH: 10 GE: 12 KK: 12

Waffe: Dolch

AT: 9 PA: 8 TP: 1W6+1 INI: 8 DK: H

LeP: 28 AuP: 25 RS: 1 MR: 2

. Einfacher Bewohner 2

MU: 10 KL: 10 CH: 9 GE: 11 KK: 11

Waffe: Kurzschwert

AT: 10 PA: 10 TP: 1W6+2 INI: 9 DK: HN

LeP: 29 AuP: 26 RS: 2 MR: 2

. Tommelgardist

MU: 12 KL: 13 CH: 11 GE: 10 KK: 11

Waffe: Schwert

AT: 10 PA: 12 TP: 1W6+4 INI: 9 DK: N

LeP: 30 AuP: 28 RS: 5 MR: 2

. Irian Tannhaus

MU: 12 KL: 13 CH: 11 GE: 12 KK: 11

Waffe: Schwert

AT: 12 PA: 12 TP: 1W6+4 INI: 9 DK: N

LeP: 40 AuP: 28 RS: 5 MR: 2

. Axtschwinger

MU: 12 KL: 13 CH: 11 GE: 10 KK: 11

Waffe: Streitaxt

AT: 11 PA: 12 TP: 1W6+4 INI: 10 DK: N

LeP: 38 AuP: 35 RS: 4 MR: 2

. Rhonwian Cumin

MU: 12 KL: 13 CH: 11 GE: 14 KK: 12

Waffe: Schwert

AT: 13 PA: 13 TP: 1W6+4 INI: 11 DK: N

LeP: 45 AuP: 30 RS: 4 MR: 3

Familie Steinhauer:

Die Helden werden irgendwann beschließen den Zustand von Franke Steinhauer selber zu untersuchen, bzw. ihren Vater als Mörder verdächtigen. Und das Haus des Maurers [XXXX \[ts\] Steinhauer XXX](#) kennt jeder. Seit der Zerstörung Winhalls durch die Orks hatte er ständig Arbeit und kann es sich leisten in einem der schönen Fachwerkhäuser im Süden zu wohnen.

Wenn die Helden an das Haus der Steinhauer anklopfen, wird ihnen eine Frau mittleren Alters mit zerzaustem Haar und tränengetränktem Gesicht öffnen. Die Mutter ist alleine zu Hause, ist doch ihr Mann Lares seit einigen Tagen verschwunden und sie weiß nicht, wo er sich befindet.

Im oberen Stockwerk liegt die junge Franke, ein Mädchen mit gerade 13 Sommern. Friedlich liegt sie in ihrem Bett, sie schläft ruhig. Herzschlag und Puls sind normal, auch atmet sie regelmäßig und ohne Probleme. Weder Astrale noch Karma-Energie sind auszumachen. Es gibt keine Hinweise auf das, was mit ihr los sein könnte.

Die Mutter berichtet schluchzend, dass sie ihre Tochter vor einer Woche so gefunden hätten. Sie war nämlich bei Sonnenuntergang nicht nach Hause gekommen und so hat man sich aufgemacht sie zu suchen. In einer Seitengasse zwischen dem Boron- und dem Firun-Tempel habe man sie gefunden, ganz alleine, schlafend. Man habe alles versucht sie zu wecken. Lärm, kaltes Wasser, sogar Schläge, doch nichts hat gewirkt.

Und jetzt ist dieser Boron-Priester getötet worden und alle kommen hierher um Lares zu

suchen, doch ist der verschwunden. Und außerdem würde er nie jemanden töten.

Die Mutter ist verzweifelt. Ihre Tochter in diesem seltsamen Zustand, der Mann verschwunden.

Falls die Helden bereits beim Krämer oder einem anderen Dorfbewohner von Answin Horigan erfahren haben, werden sie die Mutter vermutlich nach ihm fragen. Falls die Helden dies nicht tun oder gar von ihm nichts wissen, könnte Frau Steinhauer unter all dem Schluchzen folgenden Satz von sich geben: „Und auch Answin ist nicht mehr da.“

Spätestens jetzt werden sich die Helden hoffentlich für Answin interessieren und die Mutter berichtet gern: Ein guter Mann aus Havena, der nach Winhall gekommen ist um mehr über die Feen zu erfahren. Seit die Tochter in diesem Zustand ist hat er sich so gut um Lares gekümmert, dass der nicht in Verzweiflung zergehe und sich dem Alkohol hingebe (In Wahrheit ist Answin erst in Lares' Leben getreten, nachdem das Mädchen in diesen Zustand gefallen ist. Und nachdem das Gerücht aufgekommen ist, dass Bruder Dargel der Schuldige sei. Horigan hat Lares dann ständig eingeredet, dass wirklich Bruder Dargel der Verbrecher sei.). Er ist ein kleinerer, bleicher Mann mit schulterlangem, lichtem, schwarzem Haar. Er soll irgendwo im Westen der Stadt leben, wo die Häuser noch nicht vollständig wiederaufgebaut sind.

Answin Horigan:

Im Westen von Winhall sind die Häuser in der Tat noch Ruinen. Bei vielen steht noch das Erdgeschoss, über welches ein provisorisches Dach errichtet worden ist. Nur die Ärmsten leben hier. Diejenigen, die wie die Steinhauer es sich leisten konnten fortzuziehen, leben jetzt in einem der besseren Stadtteile.

Niemand kennt hier einen Answin Horigan, doch mithilfe einer Personenbeschreibung kann den

Helden der Weg zu seinem Haus gewiesen werden. Auch bei diesem handelt es sich um eine Ruine, bei dem der Fußboden des Obergeschosses zu einem Dach umfunktioniert worden ist.

Answin ist nicht zu Hause, dafür aber Lares Steinhauer. Ein kräftiger Mann mittleren Alters mit kurzgeschorenen Haaren und ungepflegtem Bart. Er wird auf ein Klopfen an die abgesperrte Haustür nicht reagieren. Wie auch immer die Helden das Haus betreten (ein Loch im Dach, ein offenes Fenster, aufbrechen der Tür), werden sie auf einen apathisch dasitzenden Lares treffen. Er murmelt immer wieder denselben Satz vor sich hin: „Ich habe ihn getötet.“, zeigt ansonsten aber keinerlei Regung. Auch wehrt er sich nicht, falls die Helden ihn wegtragen wollen.

Im Haus findet sich keine Spur auf Answin. Lares kann ihnen nicht helfen, auch die Nachbarn nicht.

Ein zweites Opfer:

Werter Meister, bedenken Sie bitte, dass während der Nachforschungen auch Zeit vergeht. Sollten die Helden noch am selben Tag, wie [XXX \[ts\] an dem XXX](#) sie den Auftrag erhalten haben, beginnen, wird sich höchstens noch ein Besuch ausgehen, da dann ja die Sonne untergeht. Am nächsten Tag haben sie dann genug Zeit die Stadt zu erforschen.

Vielleicht hat einer der Helden ja einen Zusammenstoß mit einem kleinen Kind, das sich als Taschendieb betätigt, oder die Gruppe trifft auf ein paar Dorfbewohner, die sie ausrauben wollen.

Jedenfalls wird die zweite Nacht, die die Helden in Winhall verbringen, recht unruhig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So habt ihr euch also zur Ruhe gelegt. Es ist bereits spät, nach Mitternacht, doch wollen sich eure Gedanken nicht beruhigen. Wo ist dieser Answin? Und was hat er mit alledem hier zu tun?

Während eure Gedanken so kreisen, wird plötzlich die Tür zu eurer Schlafkammer aufgerissen. Die Wirtin Arkenfels kommt hereingestürzt und weckt euch unfreundlich: „Rasch, ein zweites Mädchen ist dem Schlaf verfallen. Im Hafenviertel.“

Die Helden werden wohl sofort losstürmen. Und wer schlafen bleibt, wird zurückgelassen. Auf dem Weg zum Hafen muss der zentrale Platz passiert werden, wo die Helden auf eine unerwartet große Menschenmenge stoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bewohner Winhalls haben sich auf dem Kaiser-Menzel-Platz versammelt. Die meisten tragen eine Fackel und sind bewaffnet.

„Dies ist ihr Werk.“, hört ihr eine Stimme an euer Ohr dringen. Rasch blickt ihr in die entsprechende Richtung und seht einen Mann mit schulterlangem, lichtem, schwarzem Haar auf einer Kiste oder etwas anderem stehen. Er überragt die Menge und hält gerade eine Ansprache.

„Das ist die Rache der Boron-Diener, weil wir einen der ihren getötet haben, nachdem sie die junge Franke Steinhauer in diesen unmöglichen Zustand versetzt haben!“ Laute zustimmende Rufe kommen aus der Menge. „Und jetzt haben sie ein zweites Mädchen geholt. Wollt ihr das einfach so zulassen?“ - „Nein!“, „Nieder mit den Verbrechern!“, „Tötet sie!“, sind die Antworten, die aus der Menge tönen.

Ihr bemerkt, wie sich die Stadtgardisten um den Platz herum aufstellen, während alle Sinne der Bewohner auf jene Gestalt dort gerichtet sind, die eine unverfrorene Hetze gegen die Boron-Kirche betreibt.

„So haltet doch ein!“, tönt es plötzlich von der anderen Seite des Platzes her. Dort hat sich eine alte Frau in einem reichen Pelzkleid aufgebaut und umgehend verstummt alles.

„Stadtvögtin.“, begrüßt sie der Hetzer. „Dass ihr euch **XXX [ts] Euch XXX** auch unters Volk begeben.“

„Ach, seit still. Ihr seit gar kein Winhaller.“, erwidert sie barsch.

„Doch spreche ich aus, was das Volk denkt.“, gibt er herausfordernd zurück.

„Winhaller, kehrt nach Hause zurück.“, richtet die Stadtvögtin nun das Wort ans Volk. „Ich werde mich persönlich um die Diener Borons kümmern und verspreche euch, die Mädchen wieder zu wecken. Notfalls mit Waffengewalt.“ **XXX [ts] Mit Waffengewalt zu wecken? XXX** Beim letzten Satz richtete sie ihren Blick auf den Hauptmann der Stadtgarde, der nur nickt. Damit scheint sich das Volk zufrieden zu geben, denn ohne irgendwelche Proteste löst sich der Mob auf. Der Hetzer klettert

XXX [ts] Der Rest vom Kastentext ist nicht sichtbar XXX

Der Hetzer ist Answin Horigan. Grundsätzlich haben die Helden nun jede Menge Möglichkeiten, was sie tun könnten. Einige werden im Folgenden beschrieben:

Möglichkeit 1, Teil 1:

Sollten die Helden zur Stadtvögtin oder zum Hauptmann gehen, wird ihnen nur die kalte Schulter gezeigt. Die Herrschaften wollen keine Einmischung in ihre Angelegenheiten.

Möglichkeit 2, Teil 2:

Die Helden könnten aber auch das zweite Opfer aufsuchen. Jeder der umstehenden Dorfbewohner weiß wer es ist und wo sie zu finden ist. Die 13-jährige Tochter einer

Fischerfamilie, die beim Hafen lebt. Sie wirkt genau gleich, wie Franke und es gibt keine Hinweise, was geschehen ist.

Möglichkeit 1+2, Teil 2:

Haben sich die Helden für die Möglichkeiten 1 oder 2 entschieden, oder eine andere, bei der sie nicht Answin Horigan folgen, werden diesem Gardisten naheilen und ihn gefangen nehmen. Am nächsten Morgen werden die Helden dann von Gardisten in der Herberge abgeholt und (ohne Zwang) gebeten vor die Stadtvögtin zu treten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet das Büro der Stadtvögtin alleine, die Gardisten bleiben vor der Tür stehen. Der Raum wird ausgefüllt von einem mächtigen Schreibtisch, um welchen herum eine Reihe von Stühlen steht. Die Wände sind wegen der unordentlich überfüllten Regale nicht zu erkennen.

Ein ältere Frau mit einem eleganten Pelz gekleidet sitzt euch gegenüber am Schreibtisch und deutet euch an sich zu setzen.

Die Stadtvögtin Saravil Herxen beginnt nun ein Gespräch mit den Helden, wobei sie die Worte nur an jene mit einem hohen Sozialstatus richtet.

Im Grunde geht es darum, dass Answin Horigan von den Gardisten gefangen genommen worden ist. Da er nun ein feiger Schwächling ist, hat er sofort eine Aussage getätigt, damit er wieder freikommt.

Die Boron-Diener haben nichts mit dem Zustand der Mädchen zu tun. Das ist das Werk eines Alchemisten Namens Irian Triffon, Answins Herren. Die beiden haben die in der Gemeinde schon bestehenden Vorurteile gegen die Boron-Diener nun geschürt, damit Irian seine Experimente im Geheimen weiterführen konnte. Solange nämlich alle Aufmerksamkeit der

Bewohner Winhalls auf den Boron-Tempel gerichtet ist, würde niemand nach einem anderen Täter suchen. Doch hat nicht er den Boron-Diener getötet, sondern in der Tat der Maurer.

Die Stadtvögtin möchte nun diesen Alchemisten gefangen nehmen, doch hat sie Angst, dass der Hauptmann der Winhaller Tommelgardisten nicht sehr feinfühlig vorgehen wird und ihm so die Flucht ermöglicht („Er wird mit 20 Gardisten durch die Straße poltern und sich schon von weitem ankündigen.“). Daher bittet sie die Helden, den Alchemisten zu fangen. 20 Dukaten für seinen Kopf, denn leider hat die Stadt nicht viel Geld (was wahr ist. Jeglicher Versuch das Kopfgeld zu erhöhen wird scheitern, da einfach kein Geld da ist).

Möglichkeit 3:

Am ehesten aber werden die Helden Answin Horigan folgen. Falls sie ihn gefangen nehmen, wird er gleich wimmern und flehen, dass man ihn gehen lassen möge. Dafür macht er auch eine Aussage.

Die Boron-Diener haben nichts mit dem Zustand der Mädchen zu tun. Das ist das Werk eines Alchemisten Namens Irian Triffon, Answins Herren. Die beiden haben die in der Gemeinde schon bestehenden Vorurteile gegen die Boron-Diener nun geschürt, damit Irian seine Experimente im Geheimen weiterführen konnte. Solange nämlich alle Aufmerksamkeit der Bewohner Winhalls auf den Boron-Tempel gerichtet ist, würde niemand nach einem anderen Täter suchen. Doch hat nicht er den Boron-Diener getötet, sondern in der Tat der Maurer.

Er verrät ihnen auch, wo der Alchemist wohnt.

Falls sie ihm folgen, wird er sie zum Haus des Alchemisten führen.

Der Alchemist Irian Triffon:

Ob die Helden nun von der Stadtvögtin angeheuert worden sind oder von alleine das Haus des Alchemisten finden, ist irrelevant.

Wichtig ist nur, dass sie es erreichen. Es liegt im Westen der Stadt, im Armenviertel. Auch bei diesem Haus handelt es sich um eine Ruine, bei dem der Fußboden des Obergeschosses zu einem Dach umfunktioniert worden ist. Einstiegsmöglichkeiten bieten ein offenes Fenster, ein Loch im Dach oder aber die abgesperrte Tür. [XXX \[ts\] Wie das andere Haus](#) [XXX](#)

Irian Triffon wird den Helden aufmachen, wenn sie klopfen, es sei denn, es ist mitten in der Nacht. Er ist ein älterer Mann, der eine rote Robe trägt und ein schwarze Haube über seine Glatze.

Seine Werte:

MU: 9 KL: 13 CH: 13 GE: 12 KK: 10

Waffe: Dolch

AT: 9 PA: 8 TP: 1W6+1 INI: 8 DK: H

LeP: 45 AuP: 25 AE: 30 RS: 1 MR: 7

Sobald er merkt, dass er in Gefahr ist, wird er versuchen zu fliehen. Er beherrscht sogar einige wenige Zauber. Für einen Kampf, denn einfach ergeben wird sich Irian nicht, sind nur folgende beiden zu gebrauchen: *Armatrutz* und *Blitz dich find*.

Falls Sie denken, dass die Helden einen größeren Kampf verdienen (oder wünschen), können Sie dem Alchemisten ja noch ein paar Handlanger zur Seite stellen. Verwenden Sie dafür die Werte der Dorfbewohner.

Sobald Irian kampfunfähig ist, wird er zugeben, dass er für den Zustand der Mädchen verantwortlich ist. Er hat ein Buch des Alchemisten Aluris Mengreyth gefunden [XXX Gekauft, oder, lt. Einführung XXX](#), der hier im Jahre 1003 BF Experimente durchgeführt hat, durch welche Werwölfe erschaffen wurden. In diesem Buch stehen nun verschiedene Möglichkeiten beschrieben, den Geist eines Menschen zu verändern. Bei diesen beiden Mädchen hat er sie ausprobieren wollen, doch gab es nicht die gewünschten Ergebnisse, sondern fielen sie in einen tiefen Schlaf.

Im Haus des Alchemisten werden die Helden nun dieses Buch finden, mehrere Fläschchen und Ampullen, Tränke und Pulver. Sie werden damit

jedoch nichts anfangen können. Es ist nötig die Apothekerin zu holen, die sich mit diesen Dingen auskennt und auch bald einen Duftstoff entwickelt, der die Mädchen wieder weckt.

Ende des Abenteuers:

Nachdem der Alchemist überführt worden ist verstummen auch die Anschuldigungen an die Boron-Kirche. Doch Vorurteile und Ängste werden bestehen bleiben. Auch kann Lares Steinhauers Tat, der Mord an Bruder Dargel, nicht vergessen werden und so landet der Maurer zusammen mit dem Alchemisten im Gefängnis, während Answin Horigan der Stadt verbannt wird.

Sowohl die Boron-Brüder als auch die Stadtvögtin danken den Helden überschwänglich, den Frieden in der Stadt für eine weitere Weile gewahrt zu haben. Falls ihnen Kopfgeld versprochen wurde, erhalten sie dieses, ansonsten gibt die Stadtvögtin jedem Helden zwei Dukaten als kleines Dankeschön. Und natürlich gibt es Erfahrung:

- 150 AP
- SE auf *Götter und Kulte* und *Menschenkenntnis*