

# ZU HÖHEREM GEBOREN

von Heinrich Schmidt

**ein DSA-Gruppenabenteuer  
für 3 bis 6 Helden geringer bis mittlerer Erfahrungsstufe  
und einen erfahrenen Spielleiter**

Fassung vom 06. November 2006  
© Heinrich Schmidt  
Kontakt: Hch.Schmidt@gmx.net

---

---

<b>Vorwort für den Meister:</b> .....	1
<b>Der Hintergrund des Abenteuers</b> .....	2
<b>Der Ablauf des Abenteuers</b> .....	3
Die Anwerbung der Helden.....	3
Die Anreise.....	4
Ankunft auf der Pfalzburg.....	5
Geburt und Tod .....	6
Die Ermittlungen .....	8
Das Finale.....	8
Das Ende des Abenteuers .....	9
<b>Der Handlungsort dieses Abenteurs</b> .....	10
<b>Dramatis Personae</b> .....	12
<b>Anhang: Ansicht der Pfalzburg Weißenstein</b> .....	18

### Quellenangabe

Dieses Abenteuer folgt den Regeln von DSA4 und verwendet Informationen aus verschiedenen offiziellen Publikationen des Schwarzen Auges. Neben grundlegenden Regelboxen (wie z.B. *Schwerter und Helden* oder *Götter und Dämonen*) sind dies insbesondere Zusatzmodule wie *Am Großen Fluss*, das *Armorium Ardariticum* und das Magazin der Aventurischen Westküste, der *Beleman*.

### Vorwort für den Meister:

Das Abenteuer, das Sie in den Händen halten, enthält das vollständige Handlungsgerüst und die Beschreibungen aller wichtigen Personen und Orte, welche zur Ausgestaltung eines spannenden Rollenspielabends mit dem Schwarzen Auge notwendig sind. Es wird Ihre Improvisationskünste herausfordern, denn Sie werden eine große Anzahl von Nichtspielercharakteren und deren Interaktion mit den Helden darstellen müssen. Lesen Sie sich daher zunächst das ganze Abenteuer durch und machen Sie sich mit seinem Inhalt und seinen Abläufen vertraut. Der folgende Absatz enthält eine kurze Vorschau auf die zu erwartenden Ereignisse:

Ein Elenviner Feinkosthändler ist eine folgenschwere Wette eingegangen und bittet die Helden, ein Krüglein eines besonderen Schnapses, nämlich des Weißengauer Doppelkorns, für ihn zu besorgen. Mit diesem Auftrag reisen die Helden zu der abgelegenen Pfalzburg Weißenstein in den Vorbergen des Windhaggebirges und werden dort in die Intrige einer obskuren Sekte verwickelt, welche offenbar die Sagengestalt eines Schlafenden Königs anbetet, tatsächlich jedoch dem Namenlosen Gott dient. Als die dem Praios geweihte Kaplanin einem Mord zum Opfer fällt, werden die Helden von der jugendlichen Burgherrin gebeten, zu ermitteln. Um doch noch an den begehrten Doppelkorn zu gelangen, müssen sie das vielfältige Beziehungsgeflecht der Burgbewohner entwirren und den wahren Diener des Namenlosen entlarven.

---

### Der Hintergrund des Abenteurers

Vor einiger Zeit, während der Namenlosen Tage, wenn kein Rechtschaffender das Haus verlässt, suchte ein Spielmann namens Eborëus Goldmund Unterschlupf auf der Pfalzburg Weißenstein und unterhielt während der finsternen Tage das Burgvolk mit mancher Mär von Geistern, Göttern und Dämonen. Auf den Grund seiner Reise in das Windhaggebirge angesprochen, berichtete er, er habe eine Vision des schlafenden Königs<sup>1</sup> gehabt, der bald erwachen werde. Des Weiteren erzählte er Wunderdinge von der Pracht, die aufkommen würde, wenn dieser mächtige Feenherrscher wieder in sein Reich einziehen würde. Diejenigen Menschen, die ihm bis dahin treu gedient hätten, sollten dann reich belohnt werden und an seiner Macht teilhaben. Alle anderen aber, die nicht an seine Existenz geglaubt und seiner Macht gespottet hatten, sollten seinen Getreuen zu Diensten gegeben werden.

Unter dem Gesinde der Pfalz gewann der Geschichtenerzähler rasch eine kleine Anhängerschaft, denn niemand unter den Zuhörern, die wie gebannt an Goldmunds Lippen hingen, ahnte, dass es sich in Wahrheit um einen Seelenfänger des Namenlosen Gottes handelte. Fasziniert von der raschen Beliebtheit, der wohlklingenden Stimme und dem scharfen Verstand des Barden, bot die Dame Franka Ulfahan, Lehensvögtin der Pfalzgrafschaft Weißengau, dem Fremden an, als Hofsänger an der Kaiserpfalz zu verweilen. Denn selten nur konnte man dort dem standesgemäßen Leben der großen Adelshöfe nacheifern, und ein wahrhaftiger Herrscher hatte die Pfalz seit einem halben Menschenalter nicht beehrt. So zog der Fremde auf der Pfalz ein und unterhielt das Burgvolk mit allerlei Liedern und alten Geschichten. Im Geheimen jedoch unterrichtete er zudem einen ausgewählten Kreis gelehriger Schüler in den Lehren des Schlafenden Königs, auf dessen überirdische Rückkehr es sich vorzubereiten gelte. Der Köchin Sannah, welche seine eifrigste Schülerin war, schenkte er einen Mondstein zum Zeichen der Verbundenheit mit dem Schlafenden König und erklärte sie zur Anführerin der nun zu gründenden Dienerschaft des kommenden Herrschers. Doch dürfe sie niemals vergessen, dass solange der Schlafende verborgen sei, auch seine Anhänger im Verborgenen bleiben müssten. Insbesondere vor den Dienern der zwölf alveranischen Götter müsse man sich hüten, da diese sehr eifersüchtig seien und bekanntermaßen keine Macht neben sich duldeten.

So wurde Sannah die Vorsteherin eines geheimen Kultes zur Verehrung des Schlafenden Königs und genießt als Küchenmeisterin auf Burg Weißenstein Ansehen und Respekt unter den Dienstboten, von denen sich inzwischen viele dem Zirkel angeschlossen haben. Aber auch unter den Würdenträgern der abgelegenen Pfalz konnten erste Erfolge für den Königskult verbucht werden. In unregelmäßigen Abständen unterwies Eborëus seine Schützlinge durch Sannahs Mund und bestätigte jedes Mal die wachsende Kraft des Schlafenden Königs, der sich bald mit Macht erheben werde. Bei den Zeremonien zu Ehren des Schlafenden trägt Sannah eine aus Lindenholz geschnitzte Maske, die ihr Mann Zacharjas in liebevoller Arbeit für sie angefertigt hat und welche den Mondstein als drittes Stirnauge trägt. Dies soll auf die Fähigkeit des schlafenden Königs verweisen, in die Herzen seiner Anhänger sehen und seine Feinde durchschauen zu können. Seit der von Pfalzgraf Sanin beauftragte Baumeister Welfmann Drifter zu dem geheimen Zirkel stieß und diesem einen verborgenen Kellerraum als Versammlungsort verschaffte, finden nun regelmäßige „Königstreffen“ unter den Eingeweihten statt.

Nachdem der alte Pfalzgraf Efferdin Ui Morigandh von Harmhag ein Opfer des tyrannischen Wurms vom Windhag geworden war, wurde das Lehen an den albernischen Admiral Rateral Bedwyr Sanin verliehen, der die Burg im Landesinneren jedoch bis heute selbst nicht betreten

---

<sup>1</sup> „Der Schlafende König“ ist eine regionale Sagengestalt des Windhags

---

---

hat. Dafür ist seine erst 19 Jahre alte Tochter Derya auf Burg Weißenstein anzutreffen, die nach erfolgreichem Abschluss der Flottenakademie ein paar Monde auf der Pfalzburg ihres Vaters verbringt und hier ihr erstes Kommando führt. Begleitet wird Derya Sanin von einer guten Freundin, der Praios-Geweihten Madalena Alderweil. In Abwesenheit der Familie Sanin wird die Pfalzgrafschaft von der Lehensvögtin Franka Ulfahan, einer versierten und phex-treuen Zehntfrau, verwaltet.

Der Zwerg Gilderam Sohn des Ferumon – ein Elenviner Feinkosthändler und Herzoglich-Nordmärkischer Hoflieferant - hat sich gegenüber dem Kellermeister des Herzogs zu der Behauptung verstiegen, dass der Weißengauer Doppelkorn bekömmlicher sei, als der einheimische Zinnenbrand aus Zinnen am Ratsforst. Nun steht er in der Pflicht, dieses auch zu beweisen. Da es der Händler als abergläubischer Zwerg nicht wagt, selbst den Großen Fluss in Richtung des bei den Zwergen als verflucht geltenden Windhag zu überschreiten, sucht er zuverlässige, tapfere, junge Glücksritter, die für ihn in die Pfalzgrafschaft Weißengau reisen, um ein oder mehrere Krüglein des hochalkoholischen Getränkes zu besorgen. Sein guter Ruf und seine wirtschaftliche Existenz hängen davon ab!

### **Der Ablauf des Abenteuers**

#### ***Die Anwerbung der Helden***

erfolgt auf einem Elenviner Markt. Der Kontakt zu dem Feinkosthändler Gilderam kann dabei auf verschiedene Weisen zustande kommen: Vielleicht verirren die Helden sich rein zufällig in Gilderams Laden, weil sie sich verproviantieren wollen, oder aber ein diebischer Lausbub steckt den Helden das Naschwerk zu, welches er kurz zuvor bei Gilderam hat mitgehen lassen. In diesem Fall sehen sich die Helden dem aufgebrachten Händler und dem mürrischen Marktmeister Iselgrim Sohn des Fröttmann gegenüber, die dem dreisten Dieb dicht auf den Fersen sind. Nachdem es den Helden gelungen ist, die beiden Zwerge besänftigen, wendet sich der Händler an die Gruppe: „Ihr seht aus wie tüchtige junge Burschen / Mädels. Hättet ihr nicht Lust, mir einen Gefallen zu tun. Es soll auch nicht zu eurem finanziellen Nachteil sein.“

Nachdem sich der Feinkosthändler als Gilderam Sohn des Ferumon vorgestellt hat, schildert er den Helden sein Problem und bittet sie, für ihn eine Reise ins Land jenseits des Großen Flusses zu unternehmen. Der Händler ist ein schon leicht angegrauter Hügelzwerg, dessen gerundetem Körper man das gute Leben ansehen kann. Er kleidet sich in edle Stoffe und seine dunkel blitzenden Augen eilen flink zwischen den Gesprächspartnern hin und her. Gilderam erkundigt sich nach dem Woher und Wohin der Helden und versucht im Gespräch, deren Rechtschaffenheit zu ergründen. Da er aber ziemlich verzweifelt ist und um jeden Preis an ein Krüglein Weißengauer Doppelkorn gelangen möchte, vertraut er der Einschätzung seines Freundes Iselgrim, dem hoffentlich nichts allzu negatives über die Helden bekannt sein sollte. Gilderam stattet die Helden schließlich mit 20 Goldstücken für ihren Auftrag aus, deren Übergabe er sich jedoch schriftlich bestätigen lässt. Der Schnapsbrenner, bei dem er vor einigen Jahren den so genannten Doppelkorn erwarb, heißt Bresto Südermann und soll als Medikus auf der Pfalzburg Weißenstein tätig sein. Für einen Menschen müsste er allerdings inzwischen ziemlich alt sein. Nach diesem, so werden die Helden belehrt, müssten sie suchen.

Elenvina ist eine große und lebhafte Handelsstadt, die von Adel und Klerus bestimmt wird, Magier (auch die eigenen Absolventen der weißen “Akademie der Herrschaft“) werden allenfalls geduldet.

---

*Einwohner:* um 12.000 Menschen, 200 Zwerge

*Wappen:* goldene Krone auf blauem Grund über Eisenhutfeh, geteilt durch eine Wellenlinie

*Herrschaft / Politik:* Vogt Ardo von Plötzbogen-Schwertleihe

*Garnisonen:* 5 Banner Flussgarde, 3 Banner Elenviner Gleventräger, 50 Ritter vom Orden des Donners, 50 Stadtgardisten, 1 Banner Sonnenlegion, 2 Banner kaiserliche Greifengarde

*Tempel:* **Praios, Hesinde**, Efferd, Phex, Travia

*Wichtige Gasthöfe:* Hotel „Zum Fischkönig“ (Q10/P10/S20), Hotel „Zum Guldernen Greifen“ (Q10/P9/S18), Gaststube „Zum Einhorn“ (Q8/P7), Gaststube „Nachtklause“ (Q5/P4/S6), Pension „Wellenblick“ (Q4/P4/S10), Absteige „Zum Enterhaken“ (Q1/P3/S16), Gasthaus „Flussritter“ (Q2/P2/S4), Tulamidisches Teehaus (Q7/P6/S0)

*Besonderheiten:* Wehrhalle des Praios, Herzogenresidenz „Eilenwid-über-den-Wassern“, Magieverbot, Magierschule „Akademie der Herrschaft“ (Herrschaft, Einfluss, weiß), Handelshalle, Pferderasse Elenviner Vollblut, Mühlen am Fluss, Rossmarkt Anfang Phex, Herzogenturnei (alle sechs Jahre)

*Herausragende Handwerker und Händler:* Flusshändler Ehrwald, Pferdehändler Spilman, Weidner, Al’Achad, viele zwergische Waffenschmiede, viele Wollkämmer und Weber

*Stimmung in der Stadt:* aufgeschlossen, wie es sich für eine Handelsstadt gehört. Die Elenviner sind relativ wohlhabend und den Traditionen sehr verhaftet, Magie ist außerhalb der Magierakademie als „wider Praios Gesetz“ und „unkontrollierbar“ streng reglementiert. Einerseits herrscht Stolz über den Sitz der Reichsregierung in Elenvina, andererseits gibt es Spannungen zwischen Ortsansässigen und den „blasierten Garether Hofschranzen“.

### **Die Anreise**

Grundsätzlich gibt es von Elenvina aus drei Möglichkeiten, die Pfalzgrafschaft Weißengau zu erreichen: Auf einem Kahn den Großen Fluss hinunter bis etwa auf Höhe Turehall, dort muss man den mächtigen Strom verlassen und in das windhager Vorgebirge hinaufsteigen. Verlieren die Helden die Orientierung und fragen in der Nähe des kleinen Weilers Siebenbirken nach dem Weg zur Kaiserpfalz, so werden der Schäfer Ille oder die Köhlerin Utsinde sich ihnen bereitwillig als Führer anbieten. Diese werden die Helden auch eindringlich vor der Wolfskopfbande warnen, welche schon seit längerem die gesamte Windhager Au unsicher macht und auch vom Pfalzgrafen bislang nicht gestellt werden konnte. (Näheres zu den Wolfsköpfen s.u.)

Nehmen die Helden den Weg auf der östlich des Großen Flusses verlaufenden Reichsstraße, so kommen sie an seinem Ufer durch dicht besiedeltes Kulturland. Lassen sie sich in Turehall von der Nordmärker auf die Windhager Seite übersetzen, fällt der Kontrast zum nur noch von wenigen Menschen bewohnten Westufer umso schärfer aus. Denn seit dem verheerenden Vorstoß der Ramuchai-Orks auf Elenvina vor 400 Jahren gab es dort kaum Neuansiedlungen. Von Beutezügen der Rot- und Schwarzpelze künden bis heute zahlreiche Hügelgräber, verwilderte Weinberge, halb in Weihern versunkene Widderstatuen und von Ranken überwucherte Ruinen von Tempeln und Gehöften sowie verfallene Festungstürme aus der Zeit der Theaterritter.

Umso mehr kommen die Helden in den Genuss dieses urwüchsigen Landstrichs<sup>2</sup> mit seinen dichten Wäldern, Hügeln, Auen und saftigen Weiden, wenn sie schon bei Zinnen am Ratsforst über den Großen Fluss setzen. Auf der geschotterten Landstraße geht es über den Ufern des Flusses Dunkelgrund, der wild aus dem Gebirge herabstürzt, hinauf in das Dorf Widdernhall, nach Kyndoch bereits die bedeutendste Ortschaft des östlichen Windhags (350 Einwohner,

<sup>2</sup> Lassen Sie sich dabei am Besten von Büchern wie Ronja Räubertochter inspirieren.

gemeinsamer Tempel von Peraine und Tsa). Das wehrhafte Dorf mit dem Festen Haus als Sitz des Barons ist Beginn bzw. Endpunkt des Weges über den Schattengrundpass, der nach Harben führt. Die Helden müssen diese Straße jedoch schon bald verlassen und quer durch die Baronie Widdernhall und die Pfalzgrafschaft Weißengau wandern, vorbei an kleinen Weilern und Einödhöfen, bis sie schließlich zur Pfalzburg Weißenstein gelangen, die über dem gleichnamigen Dorf thront (200 Einwohner, Firun- und Peraine-Schrein). Auf ihrem Weg stößt die Gruppe womöglich auf Spuren eines Überfalls durch die berühmte Wolfskopfbande, deren Mitglieder ihre Gesichter hinter Tiermasken verbergen und ihre Verfolger durch das Legen animalischer Fährten zum Narren halten. Vielleicht möchten Sie aber auch den Aberglauben unter ihren Helden schüren, indem sie diese selbst zum Opfer der unheimlichen Wegelagerer werden lassen, die sich aber so schnell wie sie gekommen sind wieder zurückziehen, sobald sie auf ernsthaften Widerstand stoßen.

### ***Ankunft auf der Pfalzburg***

Wenn die Helden auf Burg Weißenstein eintreffen und sich nach dem Weißengauer Doppelkorn erkundigen, werden sie zunächst von Skagen Sommerlund, dem Haushofmeister, empfangen. Dieser verweist sie an den alten Medikus Bresto Südermann, der sich zwar an der Geschichte der Helden interessiert zeigt und bestätigt, dass es vor längerer Zeit schon einmal eine Lieferung von einigen Krügen seines Doppelkornbrandes an den Händler Gilderam in Elenvina gab – allerdings sind die letzten verbliebenen Vorräte davon dem Leichenschmaus für den verstorbenen Grafen Efferdin zum Opfer gefallen; und auch wenn alle benötigten Zutaten in den Kellern der Kaiserpfalz vorhanden sind, wird es doch einige Tage dauern, bis erneut eine ausreichende Menge gebrannt ist. Zudem, so wird der greise Bresto den Helden erklären, gehe ihm das Geschäft nicht mehr so einfach von der Hand wie ehemals, da das Alter ihn doch erheblich einschränke und die Gicht seine Glieder plage. Wenn die Helden ihm jedoch tatkräftig zur Hand gingen, wolle er ihren Wunsch gerne erfüllen. Für einen Freundschaftspreis von 10 Dukaten könnten die Helden einen ganzen Krug des begehrten hochalkoholischen Getränkes mit nach Elenvina nehmen.

Im nahe dem Burgtor gelegenen Gästehaus wird den Helden durch den Haushofmeister eine Kammer zugewiesen, und sie werden ermuntert, am morgigen Praiosstag am Gottesdienst in der Schlosskapelle teilzunehmen, da die Anwesenheit einer echten Geweihten in dieser abgelegenen Gegend ein seltenes Ereignis sei. Schwärmerisch wird Sommerlund die Helden davon zu überzeugen suchen, dass sie den Auftritt der jungen Praiospriesterin Madalena, welche als Begleiterin der derzeitigen Burgherrin Derya Sanin nach Weißengau kam, auf keinen Fall versäumen dürfen. Eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* zeigt, dass der rothaarigen Haushofmeister von der Geweihten, offenbar aufrichtig angetan ist. Finden sich die Helden am nächsten Morgen zur Andacht ein, stellt sich die Sache jedoch etwas anders dar. Die noch sehr junge, gut aussehende Geweihte namens Madalena Alderweil scheint alle Vorurteile, die manch ein Held gegenüber der Kirche des Praios hegen mag, bestätigen zu wollen. Predigt sie doch in aller Schärfe von dem praiosgewollten Gehorsam des Landmannes gegenüber seinem Herren und gegen den götterlästerlichen Aberglauben des einfachen Volkes. Auf die anwesenden Streuner (die Helden!) blickt sie mit verächtlicher Geringschätzung herab. Allein der Haushofmeister, den die Helden bereits am Vortag kennen lernen konnten, lauscht ihr mit leuchtenden Augen. (Das gilt evtl. auch für männliche Helden, die von der Sonnenumstrahlten Schönheit der jungen Frau einfach geblendet sind...)

Der in aller Frühe bei Sonnenaufgang stattfindende Praiosdienst bietet den Helden die Gelegenheit, erstmals die Bewohner Burg Weißensteins kennenzulernen. Dabei werden sie auch der Tochter des abwesenden Pfalzgrafen, Derya Sanin, vorgestellt und von dieser als Gäste in

Travias Namen begrüßt (*Etikette*-Probe!). Auch bietet die Schlosskapelle erste Gelegenheit, aufmerksame Helden auf einstige Pracht und schleichenden Verfall der Pfalzburg aufmerksam zu machen. Eine braunhaarige und offenbar hochschwangere Frau erkundigt sich bei den Helden nach dem Zweck ihrer Reise und ob ihnen das Frühstück geschmeckt habe, denn leider müsse sie zurzeit die meiste Arbeit anderen überlassen. Sie stellt sich als die Küchenmeisterin Sannah Wintergrimm vor. Derweil steht ihr Mann, der Jagdmeister des Grafen, wortlos daneben, mustert die Helden eindringlich und seine Frau mit Sorge und lässt nur hin und wieder das eine oder andere bissige Scherzwort in das Gespräch einfließen. Plötzlich verzieht Sannah das Gesicht und klagt über ziehende Schmerzen im Rücken.

Bei einer gelungenen Probe auf das Talent *Heilkunde Krankheiten*<sup>3</sup>, weiß ein Held, dass es sich hier um erste Anzeichen einer nahenden Geburt handeln kann. Der hinzu eilende Medikus dämpft jedoch etwaige Sorgen und rät Sannah, sich noch ein wenig im Burggarten zu ergehen. Bresto, der alte Medikus, bedeutet den Helden schließlich, ihm zu folgen: Er habe bereits alles bezüglich ihres Aufenthalts und ihres Anliegens mit der Vögtin Franka Ulfahan besprochen. Er zeigt den Helden zunächst die Burg und beklagt sich über deren schlechten baulichen Zustand. Der Kaiser habe sie wohl völlig vergessen und in Gareth wisse man vermutlich nicht einmal mehr von ihrer Existenz. Wenigstens habe der neue Pfalzgraf Sanin nun einen Baumeister gesandt, der sich um das Nötigste kümmern solle. „Doch dieses Land ist so arm, wer soll das alles bezahlen?“

Anschließend führt Bresto Südermann die Helden in den Keller des so genannten Kaiserhauses, wo er seine „Werkstatt“ eingerichtet hat. Dabei handelt es sich um ein alchemistisches Labor, welches sich als veritable Schnapsdestillerie entpuppt. Den halben Tag verbringen die Helden nun mit dem Reinigen der Gerätschaften, wobei ihnen der greise Medikus allerlei über die Pfalzburg und ihre Bewohner zu erzählen weiß und Fragen der Helden beantworten kann. Stellen Sie Bresto Südermann als lebenswürdigen alten Mann dar, der aber schon etwas wunderlich und hilfsbedürftig ist und sich der Helden annimmt, als wären sie unmündige Kinder („Du hast geschickte Hände, das musst du nun so und so machen...“). Tatsächlich wird er den einen oder anderen Helden auch ständig mit „Kindchen“ ansprechen und sich keinen Namen länger als für zwei Minuten merken können.

Am späten Nachmittag, noch während die Helden in Brestos Labor arbeiten, überbringt eine aufgeregte Magd die Nachricht, Sannah, die Küchenmeisterin, liege in den Wehen. Zusammen mit den Helden macht sich der Medikus auf den Weg, denn da seine Hände von der Gicht gekrümmt sind und er nicht mehr so gut sieht, bittet er die Helden in Peraines und Tsas Namen, als sein Werkzeug zu fungieren: „Folgt mir Kinderchen, und helft mir ein wenig dabei, der Göttin Tsa zur Hand zu gehen. Das ist noch etwas ganz anderes, als Glastuben zu putzen – aber genau so zerbrechlich, hihhi.“

### ***Geburt und Tod***

Beängstigend langsam und mit den Helden im Schlepptau steigt der Medikus hinauf in die Kemenate, wo sich bereits mehrere Personen aufhalten. Die Kemenate ist das beheizbare Frauengemach der Burg und mit kostbaren Malereien und Teppichen, dichten Fellen und weichen Kissen ausgestattet. Im Raum befinden sich Derya Sanin, die Praiosgeweihte Madalena Alderweil, der Baumeister Welfmann Drifter, Sannahs Ehemann Zacharjas, der seine Frau fürsorglich stützt, sowie zwei Mägde namens Gilia und Jadwige. Offenbar haben Sannahs Wehen schon vor Stunden eingesetzt, denn Bresto stellt fest, dass zwischen diesen nur noch

---

<sup>3</sup> Die Berufsfertigkeit Hebamme wird regeltechnisch durch das Talent Heilkunde Krankheiten repräsentiert, auch wenn es sich bei einer Schwangerschaft natürlich nicht um eine Krankheit im landläufigen Sinne handelt.

---

---

weniger als der Zwölftteil einer Stunde vergeht. Mit einer überraschend festen, klaren und beruhigenden Stimme, die man dem Greis zuvor gar nicht zugetraut hätte, gibt er nun seine Weisungen. Zunächst verlangt er nach warmem Wasser und sauberen Tüchern, während die Geweihte Madalena fröhlich verkündet, sie werde schon einmal das Sonnenblumenöl aus der Kapelle holen gehen, damit man den kleinen Derebürger angemessen empfangen und in die zwölfgöttliche Gemeinschaft aufnehmen könne. Während sich die junge Adlige ihrem Stande gemäß zurückhält, eilen die Mägde nach reinem Linnen. Welfmann und Zacharjas steigen in die Küche hinab, um einen Kessel mit warmem Wasser zu holen. Während die Zeit vergeht und Sannahs Wehen immer schneller folgen, unterweist der Medikus die Anwesenden in den notwendigen Handgriffen. Sannah, die ihr erstes Kind erwartet, wirkt angestrengt und nervös, während der alte Bresto versucht, alle mit seiner guten Laune anzustecken. Endlich, lange nach der Rückkehr der Mägde sind auch die beiden Männer mit dem warmen Wasser zur Stelle. Bresto beginnt, sich und Sannah gründlich zu reinigen und fordert auch seine Helfer dazu auf. Zacharjas will seiner Frau unter Brestos Anleitung bei der Geburt zur Hand gehen, doch er zittert so sehr, dass ein Held einspringen muss. Ein weiterer Held sollte die gebärende stützen. Derjenige Held, der womöglich Sannahs Hand hält, kann bemerken, dass daran ein Finger fehlt. Späteres Nachfragen erbringt jedoch nur den Hinweis auf einen Unfall in der Küche (beim Hacken von Petrasil).

Irgendwann geht dann doch alles recht schnell. Nachdem sich Sannahs Muttermund geöffnet hat und das Kind in ihrem Leib sichtbar tiefer tritt, kommen ihre Wehen heftiger und in kurzen Abständen. Die Fruchtblase birst und kurz darauf erblickt unter Brestos fachkundiger Anleitung ein kleines Mädchen das Licht Deres. Nachdem die Nabelschnur getrennt wurde, das Kind an der Brust der Mutter ruht und auch die Nachgeburt sich eingestellt hat, ist es an der Zeit, inbrünstig die junge Göttin Tsa zu preisen, die das Leben schenkt. Und während die Gräfin, die Helden und der Medikus ein Dankgebet sprechen, beruhigt Zacharjas seine Frau immer wieder mit den Worten: „Es ist nun alles gut.“ Der Name ihrer neugeborenen Tochter, so verkünden die Eltern, solle Wulfgard lauten.

Irgendwann später fragt Derya Sanin plötzlich nach dem Verbleib der Geweihten Madalena.

Sucht man nach der Praiosgeweihten, so wird man in der Schlosskapelle fündig. Inmitten einer Blutlache liegt ihr toter Körper zu Füßen des Altars – die offensichtliche Mordwaffe, der mit Blut und Haar besudelte vergoldete Leuchter gleich daneben. Derya Sanin ist ob des Todes ihrer Freundin Madalena tief erschüttert. Da nur Bresto, die Helden und Sannah während der vermuteten Tatzeit ständig in Deryas Nähe waren und sie in ihrem Schmerz „dem ganzen windhagschen Pack“ misstraut, bittet sie die Helden um Hilfe bei der Aufklärung dieses frevlerischen Verbrechens. Ein Krüglein des von ihnen so sehr begehrten Schnapses und 10 Dukaten sollen der Lohn der Mühen sein. Und auch die Götter werden es ihnen sicherlich danken.

Für den Meister: Sannah trägt ihr erstes Kind unter dem Herzen, das sie ganz und gar dem Schlafenden König weihen möchte. Daher ist ihre größte Angst, dass der Schlafende es verstoßen wird, wenn Madalena den Geburtssegen des Praios auf das Kind spricht. Als die Wehen einsetzen, muss schnell gehandelt werden. Weil er sich in dieser Situation keinen Ausweg weiß, tötet Sannahs Mann Zacharjas die junge Praios-Geweihte als diese in die Kapelle eilt, um das Salböl zu holen. Ganz nebenbei wird auf diese Weise auch der Schrein im Sinne des Namenlosen entweiht. Während sein Komplize Welfmann in die Küche läuft, um heißes Wasser zu bereiten, folgt Zacharjas der Geweihten in die Kapelle, wo er sie hinterrücks mit dem Leuchter erschlägt. Sogleich kehrt er in die Küche zurück und Welfmann wird bestäti-

---



gen, dass die zwei dort gemeinsam lange gebraucht hätten, um das ausgegangene Feuer wieder in Gang zu bringen.

### ***Die Ermittlungen***

Informationen zur Gesinnung der Personen, ihrem Verhältnis zu den anderen Burgbewohnern und ihrem Alibi entnehmen Sie bitte den Einzelbeschreibungen des Dramatis Personae. Alle Personen, die bei Wulfgards Geburt anwesend waren, scheiden vermutlich zunächst als Mordverdächtige aus. Dennoch sollten sie ihre Helden im Laufe der Ermittlungen in dem Verdacht bestärken, dass Sannah selbst etwas mit dem heimlichen Königs kult und daher womöglich mit dem Mord zu tun haben könnte. Gestalten Sie die Suche nach ihren Komplizen als Verwirrspiel, in dem sich der eine oder andere Verdacht als falsche Fährte erweist. So vor allem der heimliche Sumukult des Schatzmeisters und seiner Tochter sowie deren Eifersucht auf die Geweihte Madalena. Wenn sich dieser Verdacht als falsche Fährte erweist, dann können Sie Ihren Spielern mit phexischem Lächeln entgegenhalten: „**Ihr wart euch sicher, die Zeichen richtig gedeutet zu haben, doch das wirft eure Überlegungen völlig um.** Es muss noch mehr dahinter stecken, als ihr zunächst dachtet.“ Und das tut es auch – bis sich am Ende der Geschichte Eborëus Goldmund als wahrhaftiger Geweihter des Namenlosen Gottes entpuppt.

Vielleicht ergibt es sich, dass die Helden aus dem dunklen Zugang heraus eine Andacht zu Ehren des Schlafenden Königs belauschen können. Diese wird, solange Sannah noch nicht wieder dazu in der Lage ist, vom maskierten Eborëus Goldmund selbst geleitet, dessen Stimme unter der Maske fremdartig verzerrt wirkt. Neben einem knappen Dutzend einfacher Burgleute sind nach Ihrem Ermessen auch Zacharjas, Welfmann und Irmrade anwesend. Zum Entsetzen der Helden wird das Heilige Tier der Tsa, eine Eidechse, in einem grausamen Ritual getötet. Was bei allen Zwölfen hat das zu bedeuten?

### ***Das Finale***

In den 1 ½ Tagen bis zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden herausgefunden haben, dass es auf Burg Weißenstein eine Gruppe von Kultisten gibt, die eine obskure Herrschergestalt verehren und dass die Küchenmeisterin Sannah diesem Kreis vorsteht. Weiterhin sollten sie in Erfahrung gebracht haben, dass für die kommende Nacht um die erste Stunde nach Mitternacht (quasi die 13. Stunde) eine geheime Zusammenkunft in der Schlossküche stattfinden soll, die so wichtig ist, dass sich alle Diener des Schlafenden Königs dazu einfinden sollen. Ursächlich für diese überstürzte und gefährliche Aktion der Kultisten sind die Ermittlungen der Helden selbst.

Für den Meister: Die unheilige Segnung ihres Kindes wird für Sannah einhergehen mit der Ordination zur Geweihten des Namenlosen. Der noch etwas geschwächten Sannah zuliebe und um keine Zeit zu verlieren, findet die namenlose Taufe spät nachts in der Schlossküche statt. Daher sollten die Helden das Ritual stören, um nicht nur die Seele der kleinen Wulfgard, sondern auch die Sannahs zu retten. Je nachdem, ob es den Helden bereits gelungen ist, den einen oder anderen Kultisten gegenüber der Prinzessin Derya Sanin überzeugend bloßzustellen, setzt sich die nächtliche Versammlung in der Schlossküche unterschiedlich zusammen. Bemessen Sie Zahl und Entschlossenheit der Gegner an der Stärke und Motivation ihrer Heldengruppe. Eborëus Goldmund sollte jedoch auf jeden Fall anwesend sein.

Ablauf und Taktik: Es ist nicht vorauszusehen, auf welche Art und Weise ihre Helden die unheilige Zeremonie stören werden. Doch vermutlich müssen sie die ersten Kampfrunden

---

gegen eine Übermacht der Verschwörer bestehen, bis die Burgherrin im Nachthemd und mit weiteren Würdenträgern und Gardisten zu ihrer Hilfe naht. Während Sannah verzweifelt versuchen wird, allen Gefahren auszuweichen und sich und die kleine Wulfgard zu schützen, werden sich die übrigen Kultisten von Goldmund aufgestachelt einer Verhaftung widersetzen.

Während die Schmiedin Tjalka ihrer Freundin Irmrade kämpfend zur Hilfe eilt, wird Sannahs Mann Zacharjas sich ergeben, sobald er seine Frau und seinen Sohn in ernsthafter Gefahr sieht. Sobald das Blatt sich zu wenden droht und kurz bevor seine Anhänger die Waffen strecken, wird der Hofsänger Eborëus mit lauter Stimme die Diener seines Namenlosen Herren zur Hilfe rufen: Ratten, die aus allen Winkeln des Gemäuers hervorhuschen und Ivash, den dämonischen Feuerteufel, der mit Getöse aus dem Herdfeuer fährt.

Das unübersichtliche Handgemenge in der nur ungenügend ausgeleuchteten Schlossküche erfährt nun noch einmal eine dramatische Steigerung. Am Ende sollten jedoch Helden und Göttertreue die Oberhand behalten. Allein der Geweihte des Namenlosen wird bis zu seinem Ende kämpfen und sich, sobald ihm ein Held den Todesstoß versetzt, in purpurnen Rauch auflösen. Inszenieren Sie ein wildes Getümmel vor dem Kamin, einen Kampf über Tische und Bänke, eine wilde Rauferei, bei der improvisierte Waffen wie Bratspieße und Pfannen, Feuer und Wasser zum Einsatz kommen. Hinzu kommen die zwischen den Kämpfenden umherhuschenden Ratten und ein leibhaftiger Dämon, der letztendlich den ganzen Raum in Brand setzt, so dass schließlich die Kämpfenden voneinander ablassen und sich darauf konzentrieren müssen, gemeinsam der Gefahr zu entkommen und das Feuer zu löschen, bevor es sich auf das gesamte Haus ausbreitet.

**Ivash** – der Feuerteufel, ein niederer Dämon und Diener des Namenlosen Gottes. Er erscheint als vage menschenähnliche Flamme mit zuckender Feuerzunge. Bei seinem erstmaligen Auftauchen muss jeder Held eine Mutprobe +4 bestehen, um sich dem bizarren Wesen aus der Anderswelt überhaupt stellen zu können. Andernfalls wird er den Feuerteufel in abergläubischer Furcht meiden (Malus von 4 Punkten auf alle Proben).

IB: 12+W6 AT: 13 PA: 9 TP: W+4 DK: HNS

LE: 30 RS: 1 GS: 10 MR: 7 GW: 6

Automatische Eigenschaften: 2 Aktionen pro KR; Verwundbarkeit (Wasser); Formlosigkeit I, Immunität (Feuer); Resistenz gegen profane Angriffe, Resistenz gegen geweihte Angriffe. Hölzerne Waffen- und Rüstungsteile gehen bei seiner Berührung sofort in Flammen auf, was dem Träger 2 SP einbringt. Der Bruchfaktor aller Metallwaffen steigt beim Kampf gegen Ivash um 1 Punkt. Der Flammenzunge kann nur ausgewichen werden; sie richtet Feuerschaden wie ein IGNIFAXIUS an.

### **Ratten**

IB: 6+W6 AT: 5 PA: 0 TP: 2 SP\* DK: H

LE: 3 RS: 0 GS: 4 MR: 1 GW: 1 (im Rudel bis zu 10)

\*) Wenn ein Held durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%- Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutanus (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

### **Das Ende des Abenteuers**

Ratten, ein Dämon und ein Verführer, der sich in purpurnen Rauch auflöst: Die Anhänger des vermeintlichen Märchenkönigs sind erschüttert, als sie erfahren, welcher Entität sie tatsächlich monatelang gehuldigt haben. Derya Sanin wird eine Untersuchung durch die Inquisition

einleiten und der Karzer von Burg Weißenstein ist gefüllt, wie seit den Zeiten Kaiser Retos nicht mehr. Die Tochter des Pfalzgrafen hält Wort und ihr Schatzmeister Sumudan zählt jedem Helden eine Belohnung von 10 goldenen Dukaten in die Hand. In Würde wird die Geweihte Madalena zu Grabe tragen, Zacharjas, der reuigen Mörder, wird ihr schon bald in Borons Hallen folgen müssen. Für die Helden ist nun Eile geboten, und so sollten sie schon bald und ohne weitere Fährnisse dem erleichterten Gilderam in Elenvina einen unversehrten und versiegelten Krug Weißengauer Doppelkorns überreichen können. Die Helden haben sich jeweils 200 Abenteuerpunkte redlich verdient, dazu einen doppelten Korn und Spezielle Erfahrungen auf *Sagen und Legenden, Götter und Kulte, Geographie, Etikette, Menschenkenntnis, Heilkunde Krankheiten, Schnaps brennen und Zechen* nach Maßgabe des Meisters. Für gute Ideen und überzeugendes Rollenspiel können Sie noch einmal bis zu 50 Abenteuerpunkte pro Person vergeben. Was wird aus der kleinen Wulfgard werden, deren Leben von Unstern bedroht scheint? Vielleicht haben Sie als Meister ja schon Ideen für ein zukünftiges Abenteuer...

### ***Epilog***

Schon bald verbreiten sich in der Markgrafschaft wilde Gerüchte über den Brand in der Küche von Burg Weißenstein und seine Ursachen. Was jedoch im Windhag und den Nordmarken zur Legende werden wird, das ist der so genannte BRANNTWEINSTREIT am Großen Fluss, in dessen Folge die Barone Nordmarkens und des Windhags schließlich sogar den Herzog zum Schiedsrichter anrufen werden und in dem neben Zinnenbrand und Weißengauer Doppelkorn auch der Widdernhaller Kräuterling und das Elenviner Goldwasser zu Ehren kommen sollen.

### **Der Handlungsort dieses Abenteurs**

Wo die Windhager Au in die sanften Hügel bei Kyndoch, die Flachsteine, übergeht, erhebt sich abseits des Großen Flusses die vom Wind umspielte, auffällige Pfalzburg Weißenstein auf einem Hügel über dem gleichnamigen Dorf (200 Ew., Firun- und Perais-Schrein). Doch schon seit vielen Jahren weilte kein Kaiser mehr unter den Dächern der hoch und trutzig emporragenden Gemäuer – an den letzten Besuch Kaiser Hals vor beinahe 30 Jahren erinnern sich nur noch die Alten.

Eine Besonderheit der Burg Weißenstein sind die zwei hoch aufragenden Festen Häuser<sup>4</sup>, der so genannte "Pfalzgrafenstein" und das "Kaiserhaus" mit dem zugigen Thronsaal. Beide weisen jeweils fünf Geschosse auf, wobei das unterste, das Sockelgeschoss, als aufgemauerter Keller keinerlei äußere Öffnungen und Zugänge aufweist. Die oberen beiden Stockwerke sind in Fachwerkbauweise erstellt, und die mit Holzschindeln gedeckten Dächer weisen in luftiger Höhe bereits zahlreiche Sturmschäden auf. In dem schmalen Hof dazwischen befinden sich das Mundloch der großen Zisterne, welche die Burg mit Wasser versorgt, und der Treppenaufgang zu den beiden Wohntürmen, die durch einen gedeckten Wehgang miteinander verbunden sind. Über dem Tor zur Kernburg ist der mächtige Schädel eines Tatzelwurms angebracht – eine beredte Erinnerung an die Heldentaten des vormaligen Pfalzgrafen Efferdin Ui Morrigandh und sein tragisches Scheitern, als er auszog, den Wurm vom Windhag zu bezwingen. Die leeren Augen des Schädels blicken hinüber auf die dem Prais geweihte Burgkapelle. Diese liegt auf einem Sporn des Burghügels oberhalb des unteren Tores. Sowohl ihre Hohe Pforte mit dem verwitterten Holzschnitzwerk als auch die (nicht mehr vollständig) ver-

---

<sup>4</sup> weitere Informationen zum Gebäudetyp des Festen Hauses finden sich im „Armorium Ardariticum“

---

glaste Fensterrosette zeugen von der verblassenden Pracht der seit langem vernachlässigten Kaiserpfalz.

Die von einer mehr als mannshohen, doch an vielen Stellen schadhafte Bruchsteinmauer umfasste Vorburg zieht sich halb um den Hügel herum. Hier reihen sich Stallungen, Werkstätten und Wirtschaftsgebäude der Burg aneinander, die sich kaum von den Höfen der Bauern unten im Dorf unterscheiden. Ein Wartturm überwacht den hinaufführenden Burgweg. Am unteren Ende der Vorburg, gleich hinter dem Tor, steht auch das Gasthaus, die einzige Herberge im weiten Umkreis, welches auch dem einfachen Volk zur Verfügung steht. Die zwei Schreine des Dorfes verfügen über keine eigenen Geweihten. Sie werden, wie es im armen Windhag meist üblich ist, von wandernden Geweihten betreut. Die Pfalzburg wird ständig von nur etwa 40 Personen bewohnt, noch einmal so viele kommen jeden Tag aus dem Dorf herauf, um verschiedene Arbeiten zu verrichten oder Lebensmittel und Trinkwasser zu liefern. Sollte jedoch tatsächlich einmal der Kaiser mit seinem Tross auf Burg Weißenstein einziehen, dann müssten die betagten Mauern plötzlich für über 300 Menschen Platz bieten.

Es ist nicht notwendig, das gesamte Raumprogramm der Pfalzburg Weißenstein zu beschreiben. Gehen Sie als Meister bitte davon aus, dass eine Kaiserpfalz für jede benötigte Situation die passenden Räumlichkeiten bereithält; berücksichtigen Sie dabei lediglich die trutzige Schlichtheit der Burg und die Tatsache, dass sie seit 30 Jahren von keinem Kaiser mehr besucht wurde und daher alles ein wenig heruntergekommen wirkt. Zwei Räume haben allerdings für den Zirkel des Schlafenden Königs besondere Bedeutung:

#### Der Kultraum

Bei der Inspektion der baulichen Anlagen stieß der Baumeister Welfmann im Bereich der Vorburg auf einen zugeschütteten Keller unterhalb eines heute nicht mehr vorhandenen Gebäudes. Mit Hilfe einiger Eingeweihter legte er das Gewölbe frei und versah es mit einem verborgenen Zugang, der sich in der Nähe der Falknerei befindet. Im Schattenschein zweier Gebäude liegt ein Rauhfutterschuppen, der eine scheinbar überzählige Tür aufweist. Dahinter führt eine steile Stiege mit ausgebrochene Stufen etwa vier Schritt in die Tiefe. Der eigentliche Kultraum misst etwa vier auf acht Schritt, die niedrige Decke wird von einer flach gewölbten Tonne gebildet, erhellt wird er lediglich von zwei blakenden Fackeln. An der Stirnwand ruht die grob aus Holz geschnitzte Statue eines gesichtslosen, liegenden Mannes, der Anstalten macht, sich zu erheben. Seine Stirn ist mit einer Krone aus geflochtenen Blumen umwunden. Während der Andachten lassen sich die Kultisten auf einfachen, hölzernen Kniebänken nieder. In diesem Raum treffen sich die Anhänger des erwachenden Gottes wöchentlich zu ihren Riten. Um keinen Verdacht bei den übrigen Burgbewohnern zu erwecken, ist bei diesen Treffen aber meist nur ein Teil der Kultisten anwesend. Nur Sannah ist stets dabei, doch erregt es auch kein Aufsehen, wenn sie bei ihrem Mann in der Falknerei gesehen wird. Bewegen sich die Helden hier zu ungezwungen, so werden sie vermutlich ein Spektakel beunruhigter Greifvögel auslösen.

#### Die Schlossküche

Dies ist Sannahs Reich und hier ist sie meist auch von früh bis spät anzutreffen, wenn sie nicht in ihrer Kammer schläft, im Kultraum dem Schlafenden König dient oder das Wochenbett hütet. Da auf der Burg Tag für Tag etwa 60 Menschen zu verköstigen sind, herrscht hier fast immer reges Treiben. Die Schlossküche nimmt fast das gesamte Hochparterre des Pfalzgrafenhauses ein und besitzt einen steinernen Fußboden sowie ein gemauertes Kreuzgewölbe. Eine große offene Feuerstelle wird von einem riesigen Kamin überwölbt. Schmiedeeiserne Vorrichtungen dienen dazu, Kessel und Bratspieße aufzunehmen. Erhellung wird der Raum eher durch das Feuer der Kochstelle als durch das Licht, welches durch die schmalen schießschar-

---

---

tenartigen Fenster herein fällt. Tische dienen der Vorbereitung von Lebensmitteln. Wasser muss von Dienstboten aus dem Hof herauf getragen werden.

### **Dramatis Personae**

Im Folgenden werden die wichtigsten handelnden Personen dieses Abenteuers beschrieben und anhand weniger Werte charakterisiert. Eigenschafts- und Kampfwerte sind nur dort angegeben, wo es im Rahmen der vorgesehenen Handlung notwendig erscheint. Sollten Sie für eine der Personen weitere spielrelevante Werte benötigen, so steht es Ihnen frei, diese den Erfordernissen entsprechend zu improvisieren oder sich an den vorgegebenen Werten anderer Personen zu orientieren.

Die Helden Ihnen, dem Meister, aufs Beste bekannt und über jeden Zweifel erhaben.

Die Grafentochter Derya Sanin: klein gewachsen, blond, drahtig, befehlsgewohnt und unnahbar stolz. Derya gelingt es, auch Leute einzuschüchtern, die zwei Köpfe größer sind als sie. Alter: 19 Größe: 1, 63 Schritt Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: blau SO: 13  
Alibi: War zur Tatzeit mit den Helden, Bresto und der gebärenden Sannah in der Kemenate.

Die Lehensvögtin Franka Ulfahan: langjährige Zehntfrau des früheren Pfalzgrafen Efferdin Ui Morrighandh von Harmhag, nach dessen Tod unter Rateral Bedwyr Sanin zur Lehensvögtin und stellvertretenden Burggräfin aufgestiegen. Sie war es auch, die auf der Suche nach den sterblichen Überresten Graf Efferdins die Entdeckung machte, dass man den fürchterlichen Riesenlindwurm durch die Gabe von Waffen und Rüstungen besänftigen konnte. Denn als sie und ihr Trupp von dem Drachen überfallen wurden gelang es ihnen dem Ungeheuer zu entkommen, indem sie ihre Waffen und Rüstungen in einen Abgrund warfen, woraufhin der Drache sich nur noch um die Gegenstände kümmerte und die verängstigten Menschen unbehelligt abziehen ließ. Aus diesem Grunde ist die Dame Ulfahan weithin geachtet und da ihrer Meinung nach Phex selbst ihr den rettenden Einfall im Angesicht des Drachen sandte, ist sie auch in ihrem Glauben an den listenreichen Herrn der Schatten nicht zu erschüttern. Dem weitverbreiteten Aberglauben der einfachen Leute steht sie eher gönnerhaft amüsiert gegenüber. Wenn sie jedoch durch die Helden auf die von den Kultisten ausgehende Gefahr aufmerksam gemacht wird, wird sie entschlossen handeln und ihnen zur Seite stehen.

Alter: 40 Größe: 1, 86 Schritt Haarfarbe: hellbraun Augenfarbe: grau SO: 10  
Alibi: War zur Tatzeit mit Ritter Jondrim zur Inspektion eines Gutshofes im Lehen unterwegs.

Der Haushofmeister Skagen Sommerlund: Albernier, gebildeter Streuner, ein alter Schwere- nöter, red- und leutselig, kann sich kaum gegen Kammerherr und Küchenmeisterin durchsetzen, hat eine Vorliebe für Verschwörungstheorien, die durch die Aktivitäten Sannahs und Sumudans befeuert und durch den gewaltsamen Tod seiner Geliebten zur Gewissheit werden. Skagen lebte, so kann man erfahren, durch seine Affäre mit der jungen Praios-Geweihten sichtlich auf. Das Wohlwollen der Lehensvögtin hat er jedoch mit der Verführung Madalenas verwirkt. Nach Madalenas Tod wirkt er verstockt, verbittert und jähzornig.

Alter: 41 Größe: 1, 72 Schritt Haarfarbe: rotblond Augenfarbe: grün SO: 9  
Vorteil: gutaussehend. Besondere Talente: Hauswirtschaft, Betören, Philosophie

---

Alibi: Zur Tatzeit im Gemach des Kammerherrn. Die beiden planten für den Abend eine kleine Freudenfeier anlässlich der Geburt eines neuen Pfalzbewohners.

Der Burgoffizier Ritter **Jondrim von Schwarzkolm**: in Würde ergrauter Haudegen, sieht sich als Ritter von echtem Schrot und Korn und zugleich als Kavalier der alten Schule. Die meisten anderen Burgbewohner, insbesondere die beiden seiner Ausbildung anvertrauten Knapen, würden ihn aber eher als stolz, überheblich und hartherzig charakterisieren. Nur Dunja, die junge Heroldin der Pfalzgrafschaft, behandelt er wie eine liebe Tochter. Als eingeborener Windhager kennt Ritter Jondrim Land und Leute, Fremden misstraut er. Sein unerschütterlicher Rondraglaube lässt keinen Platz für irgendwelche okkulten Praktiken, die er, so er überhaupt davon erfahren sollte, nicht als ernst zu nehmenden Gegner einstuft.

Alter: 56 Größe: 1, 83 Schritt Haarfarbe: grau Augenfarbe: grün-grau SO: 11

Alibi: War zur Tatzeit mit der Zehntfrau Franka Ulfahan zur Inspektion eines Gutshofes im Lehen unterwegs

Die Hofgeweihte **Madalena Alderweil**: junge Praios-Geweihte aus Elenvina, gutaussehend, noch wenig welterfahren, wirkt daher zuweilen übereifrig bis fanatisch in ihrer Begeisterungsfähigkeit und ihren Ansichten. Während der vergangenen Wochen schöpfte Madalena Verdacht gegenüber einigen unbedachten Dienstboten, die zu unbefangen über die Segnungen des kommenden Königreiches fabulierten. Sie ist eine scharfe Verfolgerin volkstümlicher religiöser Praktiken, welche nicht die Zwölf alveranischen Götter zum Gegenstand haben und hat sich daher schnell den Weißensteiner Königskult zum Feind gemacht. Die Geweihte hat eine Liebschaft mit dem Haushofmeister, von dem sie auch ganz offen schwärmt, wodurch sie allerdings einige andere Bewohner der Burg, zuvorderst Franka Ulfahan und Leonore Treublatt, vor den Kopf stößt. (Als eine der Wahrhaftigkeit verpflichtete Dienerin des Praios käme es ihr allerdings auch niemals in den Sinn, ihre rahjanischen Gefühle für Skagen zu verheimlichen.) Vorteil: gutaussehend Nachteil: Arroganz 5

Alter: 22 Größe: 1, 70 Schritt Haarfarbe: dunkelblond Augenfarbe: blau SO: 7

Alibi: Zur falschen Zeit am falschen Ort wurde ihr das gerechtfertigte Misstrauen gegen einen vermeintlichen Götzenkult zum Verhängnis.

Der Baumeister **Welfmann Drifter**: Verschaffte dem Kult einen geheimen Andachtsraum. Von Admiral Sanin nach Weißengau entsandt, arbeitet er seit Monaten an der Planung einer Burgrenovierung – allein Geld ist dafür keines vorhanden. Da also an einen Beginn der Bauarbeiten so bald nicht zu denken ist, widmet er sich zurzeit vorrangig dem Kult des Schlafenden Königs.

Alter: 37 Größe: 1, 83 Schritt Haarfarbe: rotblond Augenfarbe: braun SO: 8

Raufen: IB: 9+W6 AT: 13 PA: 11 TP: W6+1 (A) DK: H

Streitkolben: IB: 9+W6 AT: 12 PA: 10 TP: W+5 DK: N

LE: 33 AU: 35 RS: 0 MR: 4 GS: 8 KO: 13

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt). Besondere Talente: Klettern, Sinnenschärfe, Rechnen, Baukunst

Alibi: War zur Tatzeit entweder bei den Helden in der Kemenate oder zusammen mit Zacharjas in der Küche, um Wasser zu holen (Was nur bedingt der Wahrheit entspricht).

Der Jagdmeister **Zacharjas Wintergrimm**: Ehemann von Sannah, wortkarger Gesell, hält sich am liebsten aus allen höfischen Geschäften heraus und überlässt dabei seiner Frau das

Wort, jedoch sehr zuverlässig und kompetent, Eigenbrötler mit lausbübischen Allüren, Meisterlicher Falkner, überzeugt von der baldigen Ankunft des Schlafenden Königs. Mit seiner Tat konfrontiert bricht Zacharjas zusammen und murmelt, er habe es doch alles nur für sein Kind getan, die Kleine sei doch schließlich ZU HÖHEREM GEBOREN. Er bereut die Tat und fürchtet nach Aufklärung der Zusammenhänge mehr um sein Seelenheil, als um die sichere Strafe. Doch er weiß auch, dass ihm der Tod droht und wird sein Verbrechen daher so lange wie möglich leugnen und sich einer Festnahme auch zunächst widersetzen.

Alter: 28    Größe: 1,78 Schritt    Haarfarbe: dunkelblond    Augenfarbe: blau    SO: 7  
 Raufen:    IB: 9+W6    AT: 12    PA: 10    TP: W6+1 (A)    DK: H  
 Jagdmesser    IB: 8+W6    AT: 13    PA: 11    TP: W+2    DK: H  
 Kurzbogen:    FK: 20    TP: W+4  
 LE: 34    AU: 38    MR: 2    GS: 7    KO: 14    RS: 2

Vorteile: Eisern    Nachteile: Aberglauben 8    Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Scharfschütze, Geländekunde (Gebirge)    Besondere Talente: Schleichen, Wildnisleben, Tierkunde, Abrichten (Falkner), Holzbearbeitung (Schnitzen)

Alibi: Gibt vor, zur Tatzeit entweder bei den Helden in der Kemenate oder mit dem Baumeister Welfmann in der Küche gewesen zu sein. Allein der Knecht Aule und die Magd Janneke hielten sich zur Tatzeit im Bereich der Küche auf und könnten daher die Aussagen von Zacharjas und Welfmann entkräften. Drei Gründe sollten es den Helden jedoch schwer machen, das aus ihnen herauszubekommen. Erstens: Das Küchenpersonal ist Teil des Kreises um den Schlafenden König und wird daher versuchen die anderen Kultisten zu decken, um nicht selbst unangenehmen Fragen ausgesetzt zu sein. Einen Mord können sie sich allerdings weder vorstellen, noch verantworten. Zweitens fürchten sie den Groll ihrer Vorgesetzten Sannah, wenn sie deren Mann belasten. Und drittens: Ihr niedriger Sozialstatus macht die Dienstboten ungläubwürdig gegenüber den in diese Affäre verwickelten Würdenträgern.

Die Küchenmeisterin Sannah Wintergrimm: Herrin über Küche und Keller der Pfalzburg Weißenstein und Novizin eines namenlosen Kultes, hat inzwischen einen beträchtlichen Teil des Personals auf ihre Seite gezogen, leicht mollig, braune Haare, patente und schlagfertige Frau mit großer Neugier und gewinnendem Lachen, kumpelhaft, verlor angeblich bei einem Unfall in der Küche einen Finger der linken Hand. Erwartet ihr erstes Kind. Ohne es selbst zu wissen angehende Geweihte des Namenlosen.

Alter: 24    Größe: 1,70 Schritt    Haarfarbe: braun    Augenfarbe: grün-braun    SO: 8  
 Raufen:    IB: 9+W6    AT: 11    PA: 12    TP: W6 (A)    DK: H  
 Fleischerbeil: IB: 8+W6    AT: 9    PA: 7    TP: W+2 (i)    DK: H  
 LE: 30    AU: 30    MR: 5    GS: 7    RS: 0    KO: 12

Vorteile: Verbindungen, Ortskenntnis (Weißenstein)    Nachteile: Neugier 9, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: [namenlose] Liturgiekenntnis: 3

Besondere Talente: Hauswirtschaft, Kochen, Menschenkenntnis, Überreden

Alibi: Brachte zur Tatzeit und in Anwesenheit der Helden in der Kemenate ihr Kind zur Welt.

Der Medicus Bresto Südermann: uralter Heiler, diente schon Graf Efferdin, altersschwach und gichtgeplagt, begnadeter Schnapsbrenner, Erfinder des Weißengauer Doppelkorns

Alter: 73    Größe: 1,65 Schritt    Haarfarbe: schlohweiß    Augenfarbe: grau    SO: 9

Vorteile: Gutes Gedächtnis    Nachteile: eingeschränkte Sinne (Gehör, Sicht)

Besondere Talente: Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Anatomie, Alchimie, Ackerbau, Zechen, Kochen, Schnaps brennen (Kornbrände)

Alibi: War zur Tatzeit mit den Helden, Derya und der gebärenden Sannah in der Kemenate.

Der Hofsänger Eborëus Goldmund (falscher Name, eigentlich Sieghelm aus Tannengrün): blond, schlaksig, Geheimratsecken, Höfling mit vollendeten Manieren, erweckt den Eindruck eines Poeten und Spielmannes, der offenbar von seinem eigenen Talent etwas zu sehr überzeugt ist. In Wahrheit ein Geweihter des Namenlosen, ein über Land ziehender Seelenfänger, welcher mit List die Gläubigen der Zwölfgötter verführt. Als er auf einer Wanderung durch das Windhager Land von der sagenhaften Gestalt des Schlafenden Königs erfuhr, wußte er sofort, dass sich daraus für seinen Namenlosen Herrn Kapital schlagen ließe. Der überraschend warmherzige Empfang auf Burg Weißenstein und das Interesse der jungen Sannah bewogen ihn schließlich, zu bleiben und in der Pfalzgrafschaft Weißengau einen neuen Zirkel zu etablieren. Dabei machte er sich den verbreiteten Aberglauben um Feen und Naturgeister zunutze, um seine Schüler Schritt für Schritt der Verehrung des 13. Gottes zuzuführen. Die Leitung des Kultes überlässt er seiner Schülerin Sannah und hält sich selbst bewusst zurück, um nicht etwa die Aufmerksamkeit Frankas oder Madalenas auf sich zu ziehen. Er plant, nur noch bis zur Weihe Sannahs zu bleiben und dann weiterzureisen. Mit dem Mord an der Praiosgeweihten und der damit verbundenen Entweihung der Burgkapelle hat er bereits mehr erreicht, als er zu hoffen wagte. Er wird alles unternehmen, um die Ermittlungen der Helden zu hintertreiben, dabei aber auch darauf achten, nicht mit etwaigen Anschlägen und Verleumdungen in Verbindung gebracht zu werden. Finden die Helden heraus, dass ihm mehrere Zehen des rechten Fußes fehlen, so wird er ihnen scheinbar betrübt die Geschichte erzählen, wie ihm als Kind auf des Vaters Hof ein Zugochose den Fuß zertrat.

Alter: 34    Größe: 1, 92 Schritt    Haarfarbe: blond    Augenfarbe: blau- grau    SO: 9  
 MU:14    KL: 15    IN: 13    CH: 15    FF:13    GE:12    KO:12    KK:11  
 Raufen:    IB: 10+W6    AT: 13    PA: 12    TP: W6 (A)    DK: H  
 Kurzsword: IB: 10+W6    AT: 14    PA: 13    TP: W+2    DK: HN  
 LE: 32    AU: 30    KE: 28    MR: 8    GS: 7    RS: 1

Vorteile: Wohlklang, Geweiht (Namenloser Gott). Nachteile: Herrschsucht 12, Grausamkeit 8  
 Sonderfertigkeiten: [namelose] Liturgiekenntnis 13, Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Eiserner Wille, Improvisierte Waffen. Besondere Talente: Selbstbeherrschung, Überzeugen, Schauspielerei, Singen, Musizieren, Sagen/ Legenden, Geschichtswissen, Götter und Kulte  
Alibi: Ließ sich angeblich zur Tatzeit in der Schreibstube von Sumudan eine alte Sage über die Erdmutter diktieren. Tatsächlich hatten die beiden einen weltanschaulichen Streit, da Sumudan sich durch Eborëus zynische Art provozieren ließ. Jedoch hat jeder der beiden seine Gründe dafür, diesen nicht publik zu machen.

Der Kammerherr Pandor Degondil: groß, hager, dunkelhaarig, tief liegende grüne Augen, loyal, dünkelfhaft aber nicht skrupellos, fühlt sich für Derya Sanin verantwortlich und mischt sich daher überall ein. Dadurch bei den anderen Burgbewohnern eher unbeliebt. Im Übrigen misstraut er dem ansonsten beliebten Hofsänger, da er vermutet, dass dieser sich bei den Würdenträgern der Burg einschmeicheln will, um Einfluss zu gewinnen (richtig) und sie anschließend zu berauben (falsch).

Alter: 33    Größe: 1, 69 Schritt    Haarfarbe: schwarz    Augenfarbe: grau    SO: 8  
Alibi: Zur Tatzeit mit dem Haushofmeister zusammen. Die beiden planten für den Abend eine kleine Freudenfeier anlässlich der Geburt eines neuen Pfalzbewohners

Der Schatzmeister Sumudan Treublatt: Mitte 50, graues, leicht gewelltes Haar, voller Bart und leise Stimme. Bis vor kurzem noch der Siegelmeister der Pfalz, rückte mit der Erhebung Franka Ulfahans ins Amt des Schatzmeisters auf und konnte auf Grund seiner langjährigen



treuen Dienste seine Tochter als seine Nachfolgerin einsetzen. Sumudan ist verwitwet. Er ist der Vater der Siegelmeisterin Leonore Treublatt und Anhänger eines alten nordmärkischen Sumukultes. Sumudan selbst ist das nicht magiebegabte Kind eines druidischen Sumupriesters. Wie Ritter Jondrim ist auch er ein Einheimischer und mit diesem gut befreundet. Er versucht mit seinem Glauben nicht bei den Zwölfgötterdienern anzuecken und wirkt daher oft auffallend zurückhaltend.

Alter: 53    Größe: 1, 80 Schritt    Haarfarbe: grau    Augenfarbe: blau    SO: 8  
 Raufen:    IB: 7+W6    AT: 10    PA: 9    TP: W+1(A)    DK: H  
 Dolch:    IB: 7+W6    AT: 10    PA: 8    TP: W+4    DK: N  
 LE: 34    AU: 33    MR: 1    GS: 7    KO: 14    RS: 1

Alibi: Diktierte zur Tatzeit angeblich eine alte nordmärker Sage für die Aufzeichnungen des Hofsängers. Tatsächlich hatten die beiden einen weltanschaulichen Streit, da Sumudan sich durch Eborëus zynische Art provozieren ließ. Jedoch hat jeder der beiden seine Gründe dafür, diesen nicht publik zu machen.

Die Siegelmeisterin Leonore Treublatt: Tochter des Schatzmeisters Sumudan, schwärmt (wie mehrere Frauen am Hof) für Skagen Sommerlund, den Haushofmeister; daher eifersüchtig auf die schöne Praios-Geweihte Madalena, streitlustig, verehrt wie ihr Vater heimlich die Erdriesin Sumu.

Alter: 21    Größe: 1, 71 Schritt    Haarfarbe: dunkelblond    Augenfarbe: blau    SO: 7

Alibi: Hatte sich zur Tatzeit allein mit einem Buch in den Burggarten zurückgezogen, kann aber keine Zeugen dafür benennen. Die beiden Waschfrauen Rianod und Algai haben sie jedoch dort gesehen.

Die Waffenmeisterin: Weibelin **Irmrade Schwätzer**, fühlt sich von Ritter Jondrim nicht ernst genommen und gibt sich daher am Liebsten mit ihren Freundinnen Sannah Wintergrimm und Tjalka der Schmiedin ab. Irmrade versucht, die beiden Knappen auf ihre Seite zu ziehen. Vor kurzem zum Kult des Schlafenden Königs gestoßen. Sie hält Tjalka wegen deren thorwalischer Sozialisation für ziemlich uneinsichtig in Glaubensfragen.

Alter: 33    Größe: 1, 69 Schritt    Haarfarbe: dunkelbraun    Augenfarbe: grün    SO: 7  
 Raufen:    IB: 13+W6    AT: 14    PA: 13    TP: W6+1(A)    DK: H  
 Schwert:    IB: 13+W6    AT: 15    PA: 13    TP: W+5    DK: N  
 LE: 35    AU: 35    MR: 5    GS: 6    KO: 14    RS: 3

Alibi: Unterwies zur Tatzeit die beiden Knappen im Pferdestall darin, wie ein Ritter sein Streitross zu pflegen hat.

Die Heroldin Dunja Kleibock aus der Garansippe, entstammt einer angesehenen Windhager Familie und ist das Protegee von Ritter Jondrim, der sie wie eine Tochter behandelt.

Alter: 18    Größe: 1, 65 Schritt    Haarfarbe: nussbraun    Augenfarbe: grau-braun    SO: 7

Alibi: War zur Tatzeit mit dem Gardisten Trautmann und dessen Kameraden in der Wachstube bei einem Glücksspiel, zielt sich etwas, dieses zuzugeben.

Die Knappen Junivera von Rudeneck und **Gildor von Granfeld** sind Kinder von Windhager Landadeligen und träumen davon, einmal als Helden Berühmtheit zu erlangen. Sie werden von Ritter Jondrim ausgebildet, dessen Strenge sie fürchten. Die Weibelin Irmrade ist daher bei den beiden Heranwachsenden beliebter. Enthusiastisch werden die beiden Halbwüchsigen

den Helden zur Hilfe eilen. Allerdings mit dem Erfolg, dass sie dann vermutlich selbst gerettet werden müssen.

Alter: 12 Größe: 1, 55 Schritt Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun SO: 5

Alter: 14 Größe: 1, 62 Schritt Haarfarbe: blond Augenfarbe: grau SO: 6

Alibi: Wurden zur Tatzeit von der Weibelin Irmrade in der Pferdepflege unterwiesen.

Die Burgschmiedin Tjalka Sunvasdottir, geboren in Thorwal, einst in Kyndoch gestrandet, von dort durch die Waffenmeisterin nach Weißengau abgeworben, hat in letzter Zeit merkwürdige Veränderungen an ihrer Freunding Irmrade festgestellt, die auffällig oft von einem schlafenden König fabuliert.

Alter: 29 Größe: 1, 90 Schritt Haarfarbe: mittelblond Augenfarbe: blau SO: 6

Raufen: IB: 10+W6 AT: 14 PA: 11 TP: W+1(A) DK: H

Skraja: IB: 10+W6 AT: 14 PA: 10 TP: W+4 DK: N

LE: 34 AU: 33 MR: 1 GS: 7 KO: 14 RS: 1

Alibi: Arbeitete zur Tatzeit in der Schmiede. Gesehen hat sie dort zwar niemand, aber ihr lautes Hämmern war weithin zu hören, war mehrere Burgleute bestätigen können.

Zwei alte Waschfrauen Algai und Rianod, SO: 4, stets zur Stelle, wenn es darum geht, Neuigkeiten aufzuspinnen oder die Helden mit Klatsch und Tratsch zu versorgen.

Alibi: Hängten zur Tatzeit die Wäsche auf und sahen dabei Leonore Treublatt mit einem Buch im Garten sitzen.

GardistInnen (Auswahl zur eigenen Ausgestaltung) SO: 4 - 6

**Isora, Trautmann, Gesine, Dietmar, Hinrich, Rondirai, Cordovan, Nurinai**

Raufen: IB: 9+W6 AT: 12 PA: 11 TP: W6 (A) DK: H

Schwert: IB: 9+W6 AT: 13 PA: 11 TP: W+4 DK: N

Hellebarde: IB: 9+W6 AT: 13 PA: 9 TP: W+5 DK: S

LE: 29 AU: 29 MR: 3 GS: 6 KO: 13 RS: 2

Knechte und Mägde (Auswahl zur eigenen Ausgestaltung) SO: 3 - 5

**Brin, Yann, Sandor, Aule, Coris, Gilia, Lysandra, Janneke, Alderich, Jadwige**

Raufen: IB: 10+W6 AT: 10 PA: 9 TP: W6 (A) DK: H

Knüppel: IB: 10+W6 AT: 10 PA: 8 TP: W+1 DK: N

LE: 28 AU: 28 MR: 2 GS: 7 KO: 12 RS: 1

**Anhang: Ansicht der Pfalzburg Weißenstein**

