

# Weidener Winter

Weiden, im Jahre 1016 nach dem Falle Bosparans

## 25. RON

Am 25. Ronda des Jahres 1016 BF sind die Helden aufgrund der Einladung von Walpurga von Löwenhaupt in der Weidener Herzogenstadt Trallop angekommen. Ihr Weg führt sie durch die einzelnen Stadtteile, die auf separaten Inseln im Neunaugensee gelegen sind, bis zur Bärenburg des Weidener Herzogs. Dort werden sie als geladene Gäste der bald stattfindenden Hochzeit in der Burg selbst untergebracht. Jeder der Helden erhält eine eigene kleine Kammer, sicherlich eine große Ehre!

Gegen Abend schlendern die Vier dann durch die größte Stadt Weidens und sind von der Bauart und der malerischen Seelage der Stadt beeindruckt. Am Abend kommt es sogar zu einem freudigen Wiedersehen mit der Gauklerfamilie da Merinal, die aufgrund der geplanten Feierlichkeiten ebenfalls in Trallop weilt, um dort einige Vorstellungen zu geben.

## 26. RON

Am nächsten Tag beginnen die Feierlichkeiten zu Ehren der Weidener Kronprinzessin, und überall gibt es Freiber, Schmalzbrot und Knoblauch – die typische Weidener Gastfreundschaft eben, sehr zu Freude Ungrumms. In den folgenden Tagen genießen die Helden den Aufenthalt in der Herzogenstadt. Roban hat eine gute Zeit, den er wird in diesen Tagen nur ein einziges Mal von Alpträumen geplagt. Als Ausgleich gelingt es dem der Rahja zugeneigten Nostrier gar, der schönen Serraya da Merinal recht nahe zu kommen.

## 3. EFF

Am 3. Efferd werden die Helden Zeugen, wie im Tempel der Leuin zu Trallop der Trauabund zwischen der Weidener Kronprinzessin Walpurga von Löwenhaupt und dem Tobrischen Prinzen Diehrad von Ehrenstein geschlossen wird. Neben den Weidenschen und Tobrischen Herzogenfamilien sind auch zahlreiche weitere berühmte Gäste anwesend, unter ihnen auch der Schwertkönig Raudri Conchobaur, der Gewinner des Garethter Rittersturniers Baron Avon Nordfalk von Moosgrund und die seltsam anzuschauende Hexe Gwynna, schon seit jeher Beraterin des Bärenthrons.

## 6. EFF

Einige Tage später werden die Helden zu einer Audienz bei Herzog Waldemar persönlich geladen. Sie werden in die Herzogenhalle der Bärenburg geladen und speisen zusammen mit Herzog Waldemar, seiner Frau Yolina sowie dem neu vermählten Brautpaar zu Abend. Später am Abend kommt Waldemar dann unbeholfen auf den eigentlichen Grund der Audienz zu sprechen: In seinem Herzogtum gehe irgendetwas herum – und dieses Etwas lässt Leute spurlos verschwinden! Dabei scheinen sich die Vorfälle wohl hauptsächlich auf die Regionen Braunschfurt und Baluho zu konzentrieren. Und da er über die kürzlich stattgefundenen, schrecklichen Ereignisse in Dragenfeld und der Rolle der Helden damals bestens unterrichtet ist hat er beschlossen, dass die Helden genau die richtigen Männer sind, um diesen seltsamen Umtrieben in seinem Herzogtum auf den Grund zu gehen und sie ein für allemal auszumerzen.

## 7. EFF

Am nächsten Tag brechen die Helden daher mit Winterausrüstung und einer Kaleschka in Richtung Braunschfurt auf, um den Berichten von verschwundenen Personen dort auf den Grund zu gehen. Beim Vogt der Stadt

erfahren die Helden jedoch lediglich von einem Überfall der Schwarzpelze auf einen nahegelegenen Bauernhof, ansonsten sei hier in und um Braunschfurt nichts außergewöhnliches passiert.

### 8. EFF

Bereits am nächsten Tag erkunden die Vier besagten Bauernhof der Bauersleute Blaufüchsens – jener Hof, auf dem die Helden auf ihrer Reise nach Dragenfeld übernachtet haben und dabei die Junge Rundra-Geweihle Ayla von Schattengrund getroffen haben. Der Hof bietet ihnen jedoch ein Bild des Grauens: Blut- und Kampfspuren allerorten, so als ob ein wildes Tier über die Bauersleute hergefallen ist. Die Bauersfrau haben die ansässigen Bauern grausam zugerichtet vorgefunden und vor einigen Tagen bereits im Dorf begraben, vom Bauern und seinem Sohn Peldor fehlt allerdings immer noch jede Spur.

Den Helden gelingt es jedoch, alten und fast verwischten Spuren bis in den nahen Wald zu folgen. Dort finden sie die zerfetzte Leiche des Bauern Peldor senior. Ein Wolf oder Bär? Von dort aus führt eine markante Spur tief in den Wald hinein und endet schließlich vor einer kleinen Köhlerhütte. Ein Wummern und Heulen kann aus dem Inneren der Hütte ausgemacht werden, und als Roban mit einer Fackel vorsichtig die Hütte betritt, wird er von einem Wesen angesprungen und gebissen – ein Wesen, was vielleicht einst der Junge Peldor Blaufüchsens war! Mythornius legt daraufhin Feuer und die Kreatur verbrennt jämmerlich. Die Helden fragen sich hier natürlich, wieso die Kreatur nicht aus der brennenden Hütte geflüchtet ist – was war dies bloß für eine absonderliche Kreatur?

Gegen Abend kommen die vier Helden sichtlich gezeichnet in dem kleinen Dörfchen Iffirnskappeln an. Auch hier haben sich in letzter Zeit seltsame Ereignisse zugetragen: So soll der Bauer Ludger aus seinem Grab auferstanden sein und ist seitdem spurlos verschwunden! Ein Wiedergänger?

### 9. EFF

Einen Tag später erreichen die Helden dann das Dörfchen Isenhöh. Auch hier gibt es Berichte von seltsamen Vorkommnissen. So wurden erst kürzlich einige Ziegen des Bauern Tranafried von wilden Tieren gerissen und ein Junge Namens Bredon ist bei hellichtem Tage plötzlich tot auf dem elterlichen Feld umgefallen. Zudem kam vor einigen Wochen ein reisender Pelzhändler vorbei, der dann des Nachts im Gasthaus unerwartet verstorben ist. Die Leiche wurde aber bereits einen Tag später aus dem Sarg gestohlen. Schwarzpelze? Die Helden haben das offene Grab des Pelzhändlers Elberan natürlich wenig später selbst untersucht und fanden zahlreiche Kratzspuren im Inneren des Sarges. Vampire? Wiedergänger? Werwölfe?

Die Helden folgen daraufhin den weiteren Hinweisen und statten dem Bauern Tranafried einen Besuch ab. Dieser stellt sich als grobschlächziger und trunksüchtiger Mann heraus, der ein Auge auf seine verwitwete Nachbarin Ilme Bregelsaum geworfen hat. Er kann den Helden berichten, dass nicht nur seine Ziegen, sondern auch die von Ilme Bregelsaum von wilden Tieren gerissen wurden. Die Helden schauen daher auch beim benachbarten Hof vorbei und erfahren von der freundlichen Ilme bei einem dünnen Tee, dass die Bäuerin außer ihren Sohn Fredo niemanden mehr hat und durch den Verlust ihrer Ziegen dem drohenden Hungertod im Winter entgegensehen muss. Die Helden haben Mitleid und lassen der Bäuerin einige Silberlinge da. Auf dem Rückweg bemerkt Wulf jedoch, dass Ilme sich vor ihrer Tür verstohlen umblickt und heimlich in die Scheune schleicht.

In der beginnenden Dämmerung begibt sich Wulf daher nochmals zur Scheune der Bregelsaums, klettert ins Obergeschoss – und sieht eine Krallenhand und im Hintergrund ein rotes Augenpaar!

Daraufhin stellen die Helden die Bäuerin zur Rede, die nach einigen halbherzigen Ausreden schließlich zugibt, dass ihr Sohn Fredo seit Kurzem anders ist. Sie ruft ihren Sohn herbei, der sich als seltsamer und vielleicht auch ein wenig geisteskranker Junge herausstellt. Bei dem Gespräch wird Wulf allerdings plötzlich bewusstlos. Ein Seelenfresser?

Die Helden vermuten Fredo hinter den verschwundenen Leuten und auch der plötzlichen Bewusstlosigkeit Wulfs und versuchen den Jungen zu überzeugen, dass nur Orks sich als Beute für ihn – was auch immer er ist – eignen. Dann lassen sie den Jungen und seine Mutter mit gemischten Gefühlen zurück.

## 10. EFF

Am nächsten Morgen wachen die Helden im Schlafsaal in der Schänke Iserhag auf. Wulf fühlt sich am Morgen schwach und ausgelaugt, und die Fensterläden stehen offen, so als ob irgendjemand oder irgendetwas ihn beobachtet hat. Etwa Fredo?

Robans Wunde wird indes immer schlimmer. Daher beschließt er, an diesem Tage alleine nach Braunschweig zu reisen, um dort im örtlichen Perantempel Heilung zu suchen. Doch erst im Tempel des Götterfürsten wird ihm durch eine heilige Liturgie Genesung zuteil. Tief beeindruckt von der Macht des Götterfürsten macht sich der Schmied am nächsten Tage wieder zurück auf den Weg nach Iserhag.

Unterdessen besucht Ungrumm nochmals den Bauernjungen Fredo. Während dem Gespräch wird ihm ganz flau und schwach zumute, und der Junge erzählt ihm, dass er Bredon auf dem Feld beobachtet hat - genau jenen Jungen, der plötzlich und scheinbar ohne Grund tot auf dem umgefallen ist!

## 11. EFF

Am nächsten Morgen fühlt sich Ungrumm nach dem Aufwachen zerschlagen und entkräftet und nach einer weiteren Besprechung fassen die Drei den Entschluss, dass Fredo der Ursprung allen Übels sein muss. Wulf, Mythornius und Ungrumm warten die Rückkehr von Roban ab und gehen dann gemeinsam zur Scheune der Bregelsaums, um den Jungen gefangenzunehmen. Die verzweifelte Bäuerin Ilme kommt jedoch dazu und erklärt den Helden, dass Fredo unschuldig ist und zudem schreckliche Schmerzen leidet, wenn er sich zu weit vom heimatlichen Hof entfernt. Die Helden werden weich und beschließen, Fredo bei seiner Mutter zu lassen. Die Vier schärfen aber sowohl der Bäuerin wie auch dem Jungen nochmals ein, dass Fredo nie wieder Leute beobachten darf.

Sodann reisen die Vier weiter gen Reitersfried. Dort erfahren sie, dass die Frau des örtlichen Dorfschulzen Knorthold verschwunden ist. Der Schulze selbst ist allerdings überzeugt davon, dass seine Frau mit einem Gaukler durchgebrannt ist. Hat er sie geschlagen und sie hat ihn daraufhin verlassen? Oder gibt es für das Verschwinden der Frau einen anderen Grund?

Daneben gibt es weitere Berichte von verschwundenen Leuten: So sind sowohl die Kräuterfrau Omudd als auch die Bauerstochter Tannhilde erst kürzlich verschwunden.

Die Helden untersuchen daraufhin die Hütte der Kräuterfrau und können lediglich feststellen, dass die Hütte bereits seit längerer Zeit verlassen wurde. Es finden sich aber keine Spuren Hinweise auf eine gewaltsame Entführung, es scheint sogar eher so, als ob die Kräuterfrau zu einer längeren Reise aufgebrochen ist.

Beim Bauern Kerhold, dem Vater der verschwundenen Tannhilde, kommen die Vier ebenfalls nicht weiter. Jener kann lediglich berichten, dass seine Tochter Pilze sammeln wollte und nie mehr wiederkehrte. Wurde er Opfer von Wölfen?

## 12. EFF

Tags darauf reisen die Helden in Richtung Aderath ab. Kurz vor dem Erreichen der Stadt finden sie den zerfetzten Leichnam eines Reisenden. Ein weiteres Opfer von Wölfen?

In Aderath sprechen die Vier beim Baron vor und erhalten eine Liste der in der Baronie Pandlarid kürzlich verschwundenen oder verstorbenen Personen. Der Baron vermutet hinter all dem als Ursache den weißen Drachen, der erst seit kurzem immer wieder am Himmel beobachtet werden kann. Folgende Personen sind auf der Liste aufgeführt:

- 3. PRA: Bauersjunge Bredon aus Iserhag, verstorben. Todesursache unklar.
- 17. PRA: Jorunde, die Frau des Dorfschulzen Knorthold aus Reitersfried, verschwunden.
- 14. RON: Bauer Ludger Erbold aus Iffniskappeln, verstorben. Die Leiche wurde aus dem Grab entwendet.
- 27. RON: Bauerstochter Tannhilde aus Reitersfried, verschwunden.

Etwas enttäuscht stellen die Helden fest, dass auf der Liste des Barons keine neuen Hinweise zu finden sind. Aufgrund von früheren Hinweisen während der Reise nach Dragenfeld suchen die Vier zudem den örtlichen Pravis-Tempel, der kürzlich von den Orken überfallen und ausgeraubt wurde, auf. Dort wird den Helden

berichtet, dass alle Geweihten erschlagen wurden und die Reliquien des Tempels gestohlen wurden. Die Ortsnamen, die den Überfall durchführten, wirkten irgendwie seltsam.

Anschließend reisen die Helden weiter nach Leinhaus, auf der anderen Uferseite des Pandlaril gelegen. Dort können sie erfahren, dass der Bauer Andresh kürzlich verschwunden ist. Lediglich sein Arm wurde gefunden, vom Rest des Bauern fehlt jede Spur. Die Helden können am Ort des Geschehens eine Spur ausmachen und folgen dieser bis in den Wald. Dort entdecken sie Goblinspuren: Sind es etwa wilde Rotpelze, die in Weiden die Leute entführen?

### 13. EFF

Am nächsten Tag folgen die Helden den Spuren weiter bis tief in den Moosgrunder Forst hinein. Dort wird Ungrumm plötzlich von einem Rotpelz angefallen und von hinten gewürgt. Ungrumm lässt sich zwar mit seinem gesamten Gewicht (Zwerg & Plattenrüstung!) auf den Goblin fallen, doch dieser stämmt ihn mit beinahe übernatürlicher Kraft zur Seite und flüchtet überraschend schnell auf einen Baum. Es gelingt den Helden in der Folge nicht, den flinken und außerordentlich starken Goblin gefangen zu nehmen. Immerhin finden die Vier aber die grausam zugerichtete Leiche von Andresh in einem nahe gelegenen Baumwipfel.

Die Helden geben dann die Suche nach dem Goblin auf und gelangen durch den Moosgrunder Forst bis ins gleichnamige Städtchen Moosgrund. Dort können sie Gerüchte aufschnappen, dass eine Frau Namens Linje, die Tochter des Wirts der Schenke 'Orkenleid', kürzlich verschwunden ist. Beim Dorfschulzen erhalten sie zudem wieder eine Liste, auf welcher alle kürzlich verschwundenen und verstorbenen Personen der Barone Moosgrund verzeichnet sind:

- 3. PRA: Leuhart Nordfalk von Moosgrund, Sohn des Barons Avon Nordfalk von Moosgrund, wurde im Moosgrunder Forst grausam gefötet vorgefunden. Marodierende Orken?
- 15. PRA: Weibelin Helmfrude Blauhüller, verschwunden, zuletzt im Gasthaus 'Roter Stier' gesehen.
- 16. PRA: Amseltrude, die Tochter der Fuchsbauers, verschwunden.
- 18. PRA: Jägersmann Raul aus Schnakenteich, wahrscheinlich Opfer eines Bären.
- 2. RON: Herzogliche Jagdaufseher Randalv von Mersungen-Eberstamm, verschollen auf der Reise nach Schnakenteich.
- 28. RON: Bauersjunge Tiro, im Moosgrunder Forst verschwunden.
- 29. RON: Linje, die Tochter des Wirts der Schenke 'Orkenleid', verschwunden.
- 29. RON: Wolfhart, Fallensteller. Tot in seiner eigenen Falle im Moosgrunder Forst aufgefunden.
- 29. RON: Zwei unbekannte Leichen in Schnakenteich, vermutlich Mutter und Tochter. Im Schnakenteich gefunden, grausam zugerichtet.
- 2. EFF: Bauer Andresh aus Leinhaus verschollen, lediglich sein Arm wurde gefunden.

Beunruhigt über die Vielzahl an kürzlich verschwundenen und tot aufgefundenen Menschen übernachten die Helden mit gemischten Gefühlen in der Stadt Moosgrund.

### 14. EFF

Einen Tag später gehen die Helden dann den seltsamen Berichten über den Nachtschattensturm, der angeblich auf einer Insel inmitten des Nebelwassers liegen soll, nach. Sie vermuten dort den Hof des weißen Drachen, der hier in der Gegend immer wieder gesichtet wurde. Es ist möglich, dass dieser Drache für das Verschwinden zahlreicher Weidener verantwortlich sein könnte – so er denn überhaupt existiert.

Durch den Moosgrunder Forst gelangen die Helden schließlich ans Ufer des Nebelwassers. Während Roban für die spätere Erkundung des mit Nebelschwaden überzogenen Sees mit dem Bau eines hölzernen Floßes beginnt, erkunden Mythornius und Ungrumm das Südufer des Nebelwassers. Sie finden einen toten Schwarzpelz, der ein rundes Einstichsloch am unteren Bereich des Halses aufweist und zudem geköpft wurde. Eine Stichwunde? Vielleicht Vampire? Wulf kann in der Zwischenzeit verdächtige Geräusche im Moosgrunder Forst ausmachen und

entdeckt so ein Nachtlager von gut einem Dutzend Orkriegeren. Was haben die Schwarzpelze hier am Nebelwasser zu suchen?

In der Abenddämmerung lassen die Helden dann das fertige Floß zu Wasser und überqueren damit das Nebelwasser. Doch sie finden in dieser Nacht – und auch in den folgenden Tagen und Nächten – keinen Turm oder auch nur ein Gebäude, das an einen Turm erinnern könnte. Auf einer Insel inmitten des Nebelwassers können lediglich die Reste eines Steinfundaments entdeckt werden. Stand hier etwa in längst vergangenen Zeiten der Nachtschattensturm?

## 20. EFF

Am 20. Efferd beschließen die Helden, das Nebelwasser endgültig hinter sich zu lassen. Gegen Abend erreichen sie das kleine Dorf Schnakenfeuch. Dort erfahren sie, dass es sich bei den um Schnakenfeuch gefundenen Leichen um die aus dem Dorf Schnakenfeuch stammende Algunde samt ihrer Tochter gehandelt hat. Zudem sind die Dorfbewohner felsenfest davon überzeugt, dass man bei gutem Wetter von einem nahegelegenen Hügel den unheimlichen Nachtschattensturm sehen kann. Wie kann das sein?

## 21. EFF

Am nächsten Tag reisen die Helden weiter bis nach Keilersried. Von dem steinalten und schwerhörigen Dorfältesten erfahren die Vier von den bereits bekannten Vermisstenfällen 'Bauer Andresh', 'Jägersmann Raul' und 'Bäuerin Algunde und ihre Tochter'. Zudem berichtet ihnen der graue Dorfälteste auch von Alrike, der Tochter des Schmiedes Thorun aus Gnutzenanger, die auf dem Weg von Gnutzenanger nach Keilersried spurlos verschwunden ist. Da es für eine Weiterreise bereits zu spät geworden ist beschließen die Helden, direkt hier in Keilersried zu übernachten. In der Nacht wird Roban einmal mehr von schrecklichen Alpträumen heimgesucht. Ein Zeichen?

## 22. EFF

Am nächsten Morgen brechen die Helden aus Keilersried auf und reisen auf der Alten Straße zurück nach Leinbau. Dort haben sie vor wenigen Tagen die Kaleschka zurückgelassen, die ihnen von Herzog Waldemar für ihre Nachforschungen überlassen wurde. Während einer weiteren Besprechung über die unheimlichen Vorfälle in Weiden kommt Ungrumm dann auf die interessante Idee, dass die meisten Vorfälle während dem vollen oder dem neuen Madamal eingetreten sind. Lediglich ein Zufall?

## 23. EFF

Gegen Abend des nächsten Tages erreichen die Vier dann Balho, die Stadt der Viehtreiber. In der örtlichen Bibliothek kann Wulf herausfinden, dass der Magier Nachtschatten bereits vor vielen Jahren ins Land der Nivesen gereist ist. Der letzte Tempelzehnt wurde vor etlichen Jahren entrichtet, so dass angenommen werden kann, dass der Magier seither nicht aus den Steppen der Nivesen zurückkehrte. Doch wenn bis vor wenigen Jahren dort noch ein Turm stand, dann kann er doch nicht einfach so verschwunden! Zudem kann Wulf auch einige Gerüchte und Sagen über die unheimliche Acheburg und die alte Hexe Luzelin im Blaufann aufschnappen. Mythornius sucht unterdessen den bereits bekannten Hochgeweihten des Praios-Tempels Brunn Baucken auf und berichtet dem Diener Praios von der unheiligen Kreatur Fredo. Daraufhin setzt dieser ein Schreiben an den Baron von Moosgrund auf und entsendet zudem zwei Sonnelegionäre nach Isenhöh, um das unheilige Wesen Fredo so schnell wie möglich festzusetzen. Mythornius verlässt den Tempel daraufhin mit gemischten Gefühlen. Gegen Abend setzen die Helden im bereits bekannten Gasthaus 'Kaiserstolz und Orkentod' zusammen und können dort zahlreiche Gerüchte über den in Balho umgehenden 'Metzenschnitter' hören.

## 24. EFF

Tags darauf suchen die Helden den Landvogt Balhos auf und erhalten dort ebenfalls eine Liste aller kürzlich verschwundenen und verstorbenen Personen:

- 14. PRA: Fischerin Algrid, tot am Ufer des Pandlaril aufgefunden, ertrunken.
- 16. PRA: Nalle, Freudenmädchen, tot in der Gosse aufgefunden. Opfer eines 'Zechprellers'?
- 2. RON: Prada, Freudenmädchen, tot mit aufgeschlitzter Kehle gefunden. Der Metzschneider?
- 30. RON: Unbekannte Leiche. Erwürgt. Freudenmädchen? Der Metzschneider?
- 11. EFF: Weidtraut, Freudenmädchen. Tot, Würgemale am Hals und Stichwunde in der Brust. Der Metzschneider?
- 20. EFF: Ofake, Bedienung im Nordstern. Erwürgt. Der Metzschneider?

Zudem berichtet der Landvogt den Helden von zahlreichen seltsamen Vorfällen und verschwundenen Personen in Altnorden und Moosgrund.

Man beschließt, den Berichten über die verschwundenen Personen weiter zu folgen und bricht daher gen Praos in Richtung Altnorden auf. Kurz vor dem Erreichen des kleinen Dorfes Trufstein finden die Helden die Leiche einer alten Frau im Geäst eines Baumes. Mythornius vermutet, dass es sich hier um die vermisste Kräuterfrau Omwudd handeln könnte und fertigt zur späteren Identifizierung eine Zeichnung an. Die Leiche der Frau wird in Trufstein bestattet, gegen Abend kommen die Vier dann in Altnorden an. Dort übernachten die Helden im 'Honigkuchen'. Beim Abendessen erfahren die Helden, dass auf der Baustelle Altnordens des Nachts immer wieder Arbeiter spurlos verschwunden. Zudem werden in den letzten Monden immer wieder Drachen und Harpien über Altnorden gesichtet. Sind diese Kreaturen für das Verschwinden der Arbeiter verantwortlich?

## 25. EFF

Einen Tag später spricht Wulf beim Altnordener Vogt Bärwiss vor und erfährt von ihm, dass seit Beginn der Bauarbeiten an der Stadtmauer tatsächlich bereits zahlreiche Arbeiter verschwunden sind. Erst hat der Vogt einfach nur Faulheit und Derserteure als Gründe vermutet, doch mittlerweile glaubt er fest an eine andere Ursache: der weiße Drache holt sich die Männer und Frauen! Wulf kann zudem in Erfahrung bringen, dass am Tag der Vorarbeiter Friedgard die Aufsicht hat, während die Nachtschicht abwechselnd von den Vorarbeitern Halman und Wulfhart geleitet wird. Er erhält einmal mehr eine Liste aller kürzlich verschwundenen Personen:

- 8. RON: Arbeiter Fingolf, Nachts auf der Baustelle verschwunden.
- 18. RON: Arbeiter Sigurt, Nachts auf der Baustelle verschwunden.
- 29. RON: Arbeiter Meinert, Nachts auf der Baustelle verschwunden.
- 1. EFF: Arbeiterin Fine, Nachts auf der Baustelle verschwunden.
- 13. EFF: Arbeiter Wassjew, Nachts auf der Baustelle verschwunden.

Bei der folgenden gemeinsamen Besprechung beschließen die Helden, dass Roban und Ungrimm bei der Nachtschicht anheuern sollen, um so die seltsamen Vorgänge genauer in Augenschein nehmen zu können. Die beiden melden sich daraufhin bei Halman und werden zum Holzfällen eingeteilt. Wulf beobachtet die Baustelle während der Schicht von Roban und Ungrimm aus einiger Entfernung. Schon bald kann Ungrimm unter den Arbeitern in Erfahrung bringen, dass erst kürzlich der Maurer Wassjew während dem Austreten spurlos verschwunden ist. Der Zwerg beschließt daraufhin, in einer dunklen Ecke im Wald ebenfalls 'auszureifen' und so den Köder zu spielen - für was genau, das ist ihm natürlich nicht klar. Und tatsächlich, die Falle schnappt auch prompt zu! Ungrimm wird in einer düsteren Ecke von hinten vom Vorarbeiter Halman angefallen, doch mit der Hilfe von Roban und Wulf kann Halman schnell zu Fall gebracht werden. Er zerfällt direkt vor den Augen der Helden zu Staub. Ein Vampir? Doch ganz anders als damals in Greifenfurt war diese Kreatur sehr anfällig gegen alle Arten von Waffen. Vielleicht ein Werwolf?

Nach dem kurzen aber harten Kampf berichten die Drei dem Vorarbeiter Wulfhart von den schrecklichen Ereignissen und der wahren Natur Halmans. Dieser reagiert bestürzt und berichtet den Helden, dass Halman in letzter Zeit wesentlich häufiger als sonst krank ausgefallen ist. Und tatsächlich, immer dann, wenn Wulfhart Dienst hatte und Halman krank war, sind auf der Baustelle Arbeiter verschwunden.

Wulfhart erzählt den Helden zudem, dass Halman eine Frau hat, die durch einen Arbeitsunfall vor einigen Jahren beide Beine verloren hat. Mit einem unguuten Gefühl machen die Vier sich daher des Nachts zu Halmans

Haus auf. Dort finden die Helden dann auch tatsächlich die blutrünstige und sicherlich wahnsinnige Rebanja, die aber mit einigen schnellen Schwert, Hammer - und Axtstößen schnell zu Boron geschickt werden kann. Im Keller des Hauses machen die Helden dann einen grausigen Fund: Dort liegen alle auf der Baustelle verschwundenen Arbeiter, allesamt blutleer und sich in den verschiedensten Stadien der Verwesung befindend.

## 25. EFF

Zur Mittagszeit des nächsten Tages treffen sich die Helden nochmals Vogt Bärwuss. Nachdem die Vier ihm von ihrer bevorstehenden Reise nach Menzheim berichten, händigt dieser Wulf ein Schreiben an den Baron von Menzheim aus, da er jenen schon seit längerer Zeit nicht mehr gesprochen hat. Dies kommt dem Vogt ein wenig seltsam vor.

Nach dem Gespräch brechen die Helden gen Menzheim auf und erreichen gegen Abend das kleine Dorf Orkenwacht. Auch hier machen Gerüchte über die verschwundenen Arbeiter in Altnorden die Runde. Zudem sind kürzlich zwei Handwerksgesellen hier aus dem Ort auf dem Weg nach Menzheim spurlos verschwunden.

## 27. EFF

Am darauffolgenden Tag erreichen die Helden endlich die Stadt Menzheim, den Sitz des Barons Jarl Straubhold von Mersungen-Eberstamm. Nach einem Mittagessen im Gasthaus 'Marktblick' reist man zum abseits gelegenen Gut Menzheim, um beim Baron persönlich vorstellig zu werden. Vor allem Wulf freut sich auf ein Wiedersehen mit der hübschen Baronstochter Ullgrein, mit der er zur Zeit der Balhoer Warenschau einige schöne Stunden verbracht hat.

Vor den Toren des Gutshofes erfahren die Helden allerdings, dass momentan weder der Baron noch seine Tochter auf dem Gutshaus anzutreffen sind. Die Haushofmeisterin gewährt den Gesandten des Herzogs allerdings eine Unterkunft und sagt den Helden zu, dass der Baron bereits gegen Abend wieder in Menzheim eintreffen wird.

Wulf nutzt die Gunst der Stunde und schaut sich im Obergeschoss des Herrenhauses genauer um. Dort macht er im Zimmer der Baroness eine unheimliche Entdeckung: In der Mitte des Raumes steht ein großer, schwarzer Sarg. Gemeinsam öffnen die Helden den Sarg, stellen aber fest, dass dieser leer ist. Was hat es mit diesem Sarg auf sich? Ist Ullgrein etwa ein Vampir?

Später kann Wulf auch noch die Zimmer des Schreibers und der Haushofmeisterin auskundschaften. In der Schreibstube des Barons findet er zudem eine Liste von den kürzlich in der Barone Menzheim verschwundenen Personen - eine sehr kurze Liste, die den Gerüchten um Menzheim wohl kaum ausreichend Rechnung trägt. Hat der Baron etwa etwas zu verbergen?

Im Erdgeschoss des Herrenhauses trifft Wulf später noch auf einen einfältigen und äußerst gesprächigen Knecht, der ihm ausführlich von allen Einwohnern des Gutshauses, von Torben, dem verschwundenen Sohn der Haushofmeisterin und von dem der Rahja zugewandten Leben der jungen Baroness erzählt.

Unterdessen macht sich Mythornius aufgrund der kürzlichen Ereignisse und der Entdeckung des Sargs in Ullgreins Zimmer einige Gedanken. Er beschließt, um hiesigen Tempel der Leuin ein geweihtes Amulett zu beschaffen in der Hoffnung, dass ihn jenes vor unheiligen Kreaturen gleich welcher Art schützen möge. Im Tempel erfährt er zudem, dass die Menzheimer Bauerleute Jost und Balter am 23. Praios beziehungsweise am 17. Rondra spurlos verschwunden sind. Bei beiden hat man am Morgen lediglich einen seltsamen Staubhaufen im Bett gefunden. Wurden sie zu Vampiren?

Roban ist ob der kürzlich gemachten Entdeckungen ebenfalls zutiefst beunruhigt und macht sich daran, für die folgende Nacht Pflöcke aus Steineichenholz zu schnitzen.

Später, etwa eine halbe Stunde nach Sonnenuntergang, werden die Helden dann zum Abendmahl bei Baron Jarl Straubhold geladen. Ungrimm kann sich dabei dazu durchringen, seine Axt wegzugeben, nicht aber seine stählerne Rüstung.

In der Folge lernen die Helden den Baron als einen gewissenhaften und ernsten Gastgeber kennen, dem das oft allzu unzüchtige Verhalten seiner jungen Tochter ein rechter Graus zu sein scheint. Der Baron erzählt den Vieren von seiner Liebe zur Firun-gefälligen Jagd, welcher er leider aufgrund einer schweren Beinverletzung seit

Kurzem nicht mehr fröhnen kann. Ullgrein macht unterdessen ihrem Ruf alle Ehre und erkundet mit geschickten Handgriffen unter dem Tisch das Gemächt des neben ihr sitzenden Wulfs. Als sich die Situation immer mehr hochschaukelt bemerkt der Baron, was hier unter seinem Tische vorgeht und mahnt seine Tochter mit harschen Worten zur Mäßigung.

Wenig später entschuldigt sich Ullgrein daraufhin und verlässt den Speisesaal – nicht ohne Wulf vorher durch einen eindeutigen Knuff ihre Absichten offenzulegen. Der Anergaster lässt sich das natürlich nicht zweimal sagen, lässt alle Vorsicht fahren und entschuldigt sich wenige Minuten später ebenfalls, um der wilden Baroness auf ihr Zimmer zu folgen.

Ungrimm ist natürlich um die Sicherheit seines Freundes besorgt und verlässt mit einer tapsigen Entschuldigung ebenfalls den Speisesaal, dabei seine beiden Gefährten Mythornius und Roban alleine mit dem Baron zurücklassend.

Und tatsächlich, als die splüternackte Baroness in ihrem Zimmer voller wilder Lüsterheit über Wulf herfällt, verliert sie endgültig die Beherrschung und versucht Wulf mit spitzen Reißzähnen in den Hals zu beißen! Wulf schreit um Hilfe, und Ungrimm stürmt in das Zimmer. Roban folgt dem Zwergen wenig später nach, und Mythornius entwendet sich mit einem gekonnten TRANSVERSALIS ebenfalls dem Griff des Barons und landet auf magische Weise im Zimmer Ullgreins. Alle Drei versuchen nun, die wilde Bestie, die einmal Ullgrein war, davon abzuhalten, den Anergaster zu beißen. Der Baron ruft indes seine Garde zu Hilfe und stürmt mit einem mächtigen Zweihänder bewaffnet nach oben, um seiner Tochter zu Hilfe zu kommen.

Als der Baron vor dem Zimmer ankommt, hackt Ungrimm gerade auf den Hals der wildgewordenen Ullgrein ein. Mit einem unmenschlichen Schrei und der Kraft von mehreren Männern tritt der Baron daraufhin die eilig von Roban geschlossene Tür ein und stürmt in das Zimmer. Mit einem mächtigen Schlag seines Zweihänders fegt er den Nostrier beiläufig zur Seite, wird aber kurze Zeit später von Mythornius auf magische Weise zu Fall gebracht. Ein gewaltiger Hammerschlag Robans macht kurz darauf der unheiligen Kreatur, die einmal Ullgrein war, ein Ende. Wulf versucht indessen, den bewusstlosen Baron mit silbernen Dolchen zu töten, doch dieser kommt rechtzeitig wieder zu sich und fegt den Anergaster mit übermenschlicher Kraft wie eine Stroh puppe zur Seite. Als er wie von Sonnen zum Leichnam seiner Tochter rennt, wird er aber durch zwei kraftvolle Hiebe, die wohl selbst einen wilden Stier gefällt hätten, von Ungrimm und Roban in die Niederhöhlen geschickt.

Die nun eingetroffenen Gardisten derer von Mersungen-Eberstamm können erst dann von der finsternen Natur ihres Lehnsherrn und seiner Tochter überzeugt werden, als die Leichen der unheiligen Wesen vor ihren Augen zu Staub zerfallen. Die Haushofmeisterin holt daraufhin den örtlichen Boron und den Rondra-Geweihten der Stadt hinzu. Einige Zeit später haben die Helden allen Anwesenden die Ereignisse so gut es geht erklärt.

Nach diesen Ereignissen verfasst Mythornius einen Zwischenbericht an Herzog Waldemar und übergibt den Bericht einem Boten.

Ungrimm untersucht indessen das Zimmer der Baroness und kann in einer Schmuckschatulle neben einigen Schmuckstücken auch eine Karte der Barone Moosgrund finden. Auf der Karte ist neben der Stadt Menzheim und dem Moosgrunder Forst auch das Nebelwasser abgebildet. Etwa in der Mitte des Nebelwassers ist ein Kreuz eingezeichnet, und neben diesem Kreuz steht die Beschriftung 'Nachtschattensturm'. Doch der Turm wurde doch erst vor wenigen Tagen auch nach tagelanger Suche seitens der Helden nicht gefunden, wie ist das möglich? Was haben die Helden übersehen? Welches Geheimnis rankt sich um den Turm im Nebelwasser? Existiert er überhaupt?

## 28. EFF

Am Morgen des 28. Efferd wachen die Helden nach einer ereignisreichen Nacht in Moosgrund auf. Nur die Zwölfe wissen wohl, wohn das Schicksal sie an diesem Tage führen wird...