

Die Mühle vom Duhneberg

In einer einsam gelegenen Mühle in der Nähe des kleinen und verschlafenen Örtchens Irengisa im Wald von Tureliand wurde innerhalb weniger Jahre bereits der dritte Müller bestialisch ermordet aufgefunden. Die Männer und Frauen des Syre sind mit der Lösung des Rätsels überfordert, so dass dieser sich mit der Bitte um Unterstützung an seinen Laird gewandt hat. Doch in Anbetracht der Abgeschiedenheit und Bedeutungslosigkeit des Örtchens steht es in den Sternen, wann und ob die erbetene Hilfe eintreffen wird. Da trifft es sich gut, dass die zufällig(?) anwesenden Abenteurer gerade etwas Zeit haben...

Anforderungen an die Abenteurer

Das Abenteuer eignet sich für 3-6 Abenteurer der Grade 1-6, wenigstens einer der Abenteurer sollte Spurenlesen beherrschen. Ebenso sollte die Gruppe zumindest eine zauberkundige Figur umfassen.

Hintergrund

Folkward McCairil wurde erst nach dem Tod seines Vaters vor fünf Jahren der *Syre ap Irenhad*. Zuvor reiste er auf der Suche nach Abenteuern durch die Lande, unter anderem auch nach Clanngadarn, wo er seine jetzige Frau *Tita* kennen lernte. Letztere ist insgeheim eine Anhängerin des Crom Curach.

Nachdem *Folkward* mit seiner Frau nach Irengisa zurückgekehrt ist, entdeckte *Tita* sehr bald, dass sich das nahe gelegene Vana-Kloster auf einer Linienkreuzung befindet. Bei ihren weiteren Nachforschungen fand sie heraus, dass es in der Nähe, etwa einen halben Tagesmarsch im Süden von Irengisa gelegen, eine weitere Linienkreuzung gibt, auf der sich jedoch bereits seit langer Zeit eine Getreidemühle befindet. Im Lauf der Zeit gelingt es *Tita* noch zwei weitere Frauen aus der Umgebung als Anhängerinnen des Crom Curach zu gewinnen. Zusammen mit diesen will sie die Mühle in ein Crom Curach (Un-)Heiligtum umwandeln.

Vor rund drei Jahren ermorden sie in der Gestalt von Sturmkatzen den langjährigen Müller, dessen Leichnam auf dem Mühlstein gefunden wird. Kurze Zeit später beginnen sie ihre Rituale in der Mühle abzuhalten. Um nicht aufzufallen gehen sie dabei sehr zurückhaltend vor, jedoch kommen bald die ersten Gerüchte auf, dass es in der Mühle nicht mit rechten Dingen zugehe. Zu allem Überfluss kommt es immer häufiger zu Begegnungen mit unheimlichen Kreaturen, die sich durch das Treiben der drei Frauen angezogen fühlen und die bereits zuvor verrufene Gegend weiter in Verruf bringen.

Vor knapp zwei Jahren findet *Folkward* endlich einen Nachfolger für den verstorbenen Müller, der sogleich beginnt, die Mühle wieder instand zu setzen. Kurz bevor die Mühle ihren regulären Betrieb wieder aufnehmen soll, wird auch er von den drei Frauen in Sturmkatzengestalt getötet. Dieses mal dauert es fast zwei Jahre, bis *Folkward* jemanden findet, der bereit ist, die verwaiste Stelle des Müllers vom Duhneberg anzutreten. Drei Tage vor der Ankunft der Abenteurer wird auch er getötet. *Folkward* beschließt einen Boten zu seinem Laird zu schicken um diesen um Hilfe zu ersuchen. Abgesehen von den Bauern, die nun weite Wege in Kauf nehmen müssen, um ihr Getreide mahlen zu lassen, gehen dem Syre auch die Pachteinnahmen durch den Ausfall der Mühle verloren.

Der Einstieg der Abenteurer

In Thame werden die Abenteurer von *Humphrey McBoggard*, einem Beauftragten der Kirgh angeworben, ihn auf dem Weg nach Irengisa und anschließend wieder zurück nach Thame als Wachen zu begleiten. Auf Nachfrage oder im Verlauf der Reise erfahren sie, dass er den Berichten über ein Wunder im dortigen Vana-Kloster nachgehen und prüfen soll.

Nach einer rund siebentägigen und aufgrund der schlechten Wetter- und Wegverhältnisse beschwerlichen, aber ansonsten weitgehend ereignislosen Reise, erreicht die Gruppe am späten Nachmittag das Vana-Kloster bei Irengisa.

Humphrey bleibt im Kloster, die Abenteurer werden bei freier Kost und Logis in der Herberge „Zum singenden Hammer“ im ~1km entfernten Irengisa untergebracht. Die Rückreise soll in etwa sieben Tagen angetreten werden, bis dahin können die Abenteurer ihren eigenen Geschäften nachgehen.

Im Dorf angekommen, erfahren die Abenteurer recht bald von den Todesfällen in der Mühle. Die bevorstehenden sieben Tage mit der Aussicht auf gepflegte Langeweile sollten bereits genug Motivation bieten, der Sache auf den Grund gehen zu wollen. Eine weitere Motivation dürfte die Auslobung einer Belohnung für die Aufklärung der Morde durch den Syre am folgenden Morgen bieten.

Aufgabe der Abenteurer:

Zunächst stehen die ortsunkundigen Abenteurer vor dem Problem, den genauen Standort der Mühle zu finden. Unter den Dorfbewohnern findet sich nach den Vorfällen in der Mühle niemand, der bereit wäre, die Abenteurer zu der verrufenen Mühle zu führen. Allerdings erfahren die Abenteurer, dass es mehrere Wege gibt, die zur Mühle führen. Sie werden jedoch ausdrücklich vor allerlei Gefahren gewarnt, die auf diesen Wegen lauern.

In der Mühle angekommen, finden die Abenteurer Spuren des letzten Mordes, die darauf hindeuten, dass der Leichnam nach dem Tod bewegt wurde. Jedoch sind keine Hinweise auf den oder die Täter zu finden, die Männer des Syres haben bei ihrer „Untersuchung“ ganze Arbeit geleistet, zumindest, was die Zerstörung eventuell vorhandener Spuren angeht.

Bei einer Übernachtung in der Mühle erscheinen die „Hexen“ in der Gestalt drei großer Sturmkatzen, welche die Abenteurer nach Möglichkeit überraschend angreifen. Katzen, welche in dem Kampf getötet werden, verwandeln sich in ihre menschliche Gestalt zurück. Wenigstens eine der Katzen (Tita) sollte aufgrund ihrer Gewandtheit verletzt aber lebend entkommen. Wird Tita bei dem Kampf getötet, sehen sich die Abenteurer mit dem Problem konfrontiert, dass sie die Gemahlin des Syres getötet haben.

Bei der Verfolgung der Spuren stellt sich recht bald heraus, dass diese in gerader Linie auf das Dorf und die Burg zuführen.

Bei einem anschließenden Besuch der Burg stellt sich heraus, dass die Burgherrin als einziger Bewohner unpässlich ist. Die Abenteurer stehen nun vor dem Problem, den Syre von ihrem Verdacht, dass seine geliebte Frau für die Todesfälle in der Mühle verantwortlich ist, soweit zu überzeugen, dass sie zu seiner Frau vorgelassen werden, was diese mit allen Mitteln, die ihr zur Verfügung stehen, zu vermeiden sucht.

Kommt es schließlich zu einer direkten Konfrontation der Abenteurer mit Tita, bei ihre Verwundung offenbar wird, lässt sie ihre Maske fallen und geht in einem letzten Verzweiflungsakt offen gegen die Abenteurer vor, der sie aber auch letztlich überführt.