

# Windfels

Windfels war die zweite Siedlung, die das Königreich Garedon im Uniko-Atoll gründete. Nachdem Sturmlicht, die erste Siedlung überhaupt im Atoll, aufgegeben wurde, verlegte Garedon den Stützpunkt der Königlich Garedonischen Marine nach Windfels. Bis heute hat die Stadt, die vor allem für den Bergbau an dieser strategischen Stelle erbaut wurde, Probleme damit, die Flüchtlinge aus Sturmlicht zu versorgen. Beeindruckend sind die Kriegsschiffe, die den Hafen bewachen.

<b>Herrcher</b>	Vizekönigin Laira Bernstorr
<b>Zugehörigkeit</b>	Garedon / KGM
<b>Fraktionen</b>	KGM / Sturmlichter / Freihändler.
<b>Einwohner</b>	Ca. 1.400.
<b>Befestigung</b>	180 Soldaten und Soldatinnen.
<b>Produzierte Waren</b>	Kohle (600 GM Kiste), Eisen (700 GM/Kiste), Silber (2.000 GM/Kiste), Werkzeug (1.200 GM/Kiste).
<b>Benötigte Waren</b>	Getreide (400 GM/Kiste), Fisch (500 GM/Fass), Bier (700 GM/Fass), Kleider (1.000 GM/Kiste), Wein (5.000 GM/Fass).
<b>Besonderheit</b>	Hauptquartier der KGM. Bevölkerung gespalten in „Windfelser“ und „Sturmlichter“.



# Stadtviertel

## 1. Die Docks

Kein anderer Hafen im Atoll ist so stark von **Kriegsschiffen** gesichert wie der von Windfels. Und auch an Land geht es militärisch zu. Gemessen an der Größe der Stadt ist die Präsenz von Leuten in rot-goldener Uniform nahezu erdrückend. **Das Handelshaus wird von Oberstleutnant Herian Bekir (51, Halbglatze, einst athletisch – jetzt massig) geführt. Sein Fokus liegt auf der Beschaffung von Nahrung.**

Die Lagerhäuser an den Docks gehören fast ausschließlich der KGM. Nur einige wenige gehören privaten Händlern.

## 2. Die Zitadelle

Die Zitadelle ist ein sehr wehrhafter Bau, der mehrfach aufgestockt wurde, um den gestiegenen Platzbedürfnissen gerecht zu werden. Die graue und strenge Festung erhebt sich hoch über die anderen Gebäude des Ortes und verleiht dem gesamten Stadtbild eine gewisse Ernsthaftigkeit. **Vizekönigin Laira Bernstorff (43, kräftig, nervös)**, die eigentlich oberste Prospektorkin der Bergbausiedlung Windfels war, gibt hier ihr Bestes, um ihrem Amt zu gerecht zu werden.

Die Zitadelle ist Heimat der meisten Soldaten der Königlich-Garedonischen Marine. Die Admiräle **Gunthar Kreuz (62, beeindruckender weißer Schnurrbart, schräger Humor)** und **Katja Merrik (55, athletisch, streng)** bilden gemeinsam mit **General Ilja Timur (53, sehr kräftig, eifrig)** den Militärischen Rat, der der Vizekönigin zur Seite steht. Ilja Timur befehligt außerdem die Schutzgarde, die in der Stadt für Ordnung sorgt.

## 3. Marktviertel

Das Marktviertel von Windfels besteht zu großen Teilen aus Werkstätten, die nachträglich zu Wohnhäusern umgebaut wurden. Auch der Marktplatz selbst ist fast zugebaut worden. Dennoch kann man fast alles bekommen, was man braucht.

### a. Gasthaus „Rot und Gold“

**Wirt Marat Fain (39, sehr groß, blonde Zöpfe)** verkauft hier Wasser (1GM), Bier (5 GM), Haferschleim(10 GM) und Fleisch mit Gemüse (30 GM) und vermietet Doppelzimmer (50 GM pro Nacht).

Das einzige Gasthaus der Stadt wird in den Abendstunden hauptsächlich von Soldaten der KGM bevölkert. Es kommt aber auch immer wieder zu Anfeindungen zwischen Windfelsern und Sturmlichtern.

### b. Die Gießerei

Im Zentrum der Stadt steht die große Gießerei. Sie ist nur noch teilweise in Betrieb. Die große Werkhalle wurde nachträglich in mehrere Räume aufgeteilt, in denen verschiedene Händler so etwas wie einen Basar betreiben. **Ein großer Raum dient auch als Kirche der Göttin Sontzee**, Staatsreligion von Garedon. Die traditionell namenlose **Lichtträgerin (67, grauer Büstenschnitt, humorlos)** bietet alle Dienste an, die von Klerikern erwartet werden können. Sofern die Spende stimmt.

Interessant ist auch der Spucknapf, ein Geschäft, in dem **Orstin (73, keine Zähne, keine Beine, ein Arm)** allerlei Geschichten erzählt und Artefakte aus dem Atoll kauft und verkauft. Im Angebot hat er zum Beispiel einen **Schutzing + 1 (RK und RW um 1 verbessert, 2.500 GM)**, eine **Robe der Macht (Zauberkundige müssen Zauber des ersten Grades nicht mehr auswendig lernen, 8.000 GM)** und eine kleine Pyramide aus goldenem Draht, von der Orstin schwört, dass sie der **Schlüssel zum legendären Schatz des legendären Piraten Reuben ist (1.000 GM)**.

## 4. Sturmlicht

Sturmlicht ist ein stark verdichtetes Flüchtlingsviertel. Nach und nach sind fast alle originären Bewohner von Windfels in andere Teile der Stadt oder in andere Orte gezogen, sodass hier fast eine Stadt-in-der-Stadt entstand. Obwohl die Obrigkeit um Ruhe bemüht ist, gibt es doch starke Spannungen zwischen Windfelsern und Sturmlichtern.

### c. Kneipe „Fackel im Sturm“

**Die Wirtin Galija (Mitte 30, immer schmutzig, leicht reizbar)** verkauft hier Wasser (1GM), Bier (5 GM) und Suppe mit Brot (10 GM).

Die „Fackel im Sturm“ dient als Versammlungsraum der Sturmlichter. Die Wirtin Galija ist eine Art inoffizielle Anführerin. Ihre rechte Hand ist **Bastur (27, groß, stark, schlauer als er aussieht)**.

In der Fackel treffen sich außerdem auch Händler und Besucher von außerhalb. Als Ansprechpartnerin für die Freihändler gilt **Kiliwa (33, glänzend schwarzes Haar, verschmitzt)**.

## 5. Vorstadt

Aktuell sind extreme Bauarbeiten im Gange, um die Stadt zu erweitern. Leider will niemand außerhalb der Stadtmauern wohnen, denn sowohl Windfels als auch Sturmlichter sehen das Leben in der Vorstadt als Vertreibung an. Eigentlich ist es aber schön und friedlich.

### Aufträge (Ruf der Gruppe beachten)

Auftraggeber	Auftrag	Lohn
General Timur	Über die Stimmung der Sturmlichter berichten.	500 GM
*Ereignis*	Drei radikale Windfelsen haben zwei Sekretäre in einem Wohnhaus als Geisel genommen und fordern, dass alle Sturmlichter die Stadt verlassen. Die Soldaten wissen nicht, was sie tun sollen.	250 GM pro Nase.
Galija	Die Vizekönigin zu einem Treffen überreden.	500 GM pro Nase
Admiral Kreuz	Auf einer nahen Insel ist der für die Handelsroute nach Garedon wichtige Leuchtturm ausgefallen. Ein Aufklärungsschiff kehrte nicht zurück.	1.000 GM pro Nase.