

MIDGARD

WEG INS VERDERBEN



Abenteuer



Weg ins Verderben

Überblick über das Abenteuer

Die Geschichte beginnt in einem Wirtshaus in Takni, einer kleinen Stadt im Westen von Mokattam, dem südlichsten Reich Eschars. Der Ort ist ein wichtiger Anlaufpunkt für Schatzsucher, die in der Wildnis des rohstoffreichen Hochlands von Qataban ihr Glück suchen. Mitten in der Nacht werden die Abenteurer Zeugen eines grausamen Totschlags, können den Handlungsschauplatz jedoch noch nicht weiter untersuchen. Vom Stadtoberhaupt erhalten sie den Auftrag, diesen Vorfall zusammen mit vorangegangenen ähnlichen Ereignissen aufzuklären.

Dafür müssen die Abenteurer zuerst Hinweise in der Stadt sammeln, bis sie auf die Spur des vermeintlichen Klosters von Nagrithan im nahegelegenen Hochland stoßen. Die Untersuchung dieser Anlage stellt den Hauptteil des Abenteuers dar, in dem die Gefährten das wahre Wesen des Ortes enthüllen müssen, ohne dabei Opfer dunkler Rituale zu werden. Mit einer erfolgreichen Flucht aus dem Kloster zusammen mit Belegen für dessen finsternes Geheimnis endet das Abenteuer.

Es ist sehr hilfreich für das Abenteuer, wenn wenigstens ein Teil der Spielerfiguren die Landessprache *Scharidisch* beherrscht. Wenn das nicht der Fall sein sollte, hat sich ein Einheimischer der Gruppe angeschlossen, oder die Abenteurer haben einen Dolmetscher angeheuert, der sich in den vergangenen Wochen als vertrauenswürdig herausgestellt hat. Mit dieser Unterstützung können sie ihre Nachforschungen in Takni anstellen. Sollte diese Begleitperson nicht gewillt sein, die Gruppe in die Wildnis von Qataban zu begleiten, kann das Stadtoberhaupt den Abenteurern für den zweiten Teil einen sprachkundigen und kampferprobten Begleiter empfehlen, der natürlich einen Anteil an der Belohnung erwartet.

Takni

Die Stadt mit ihren 19.000 Einwohnern liegt am Bahr eth-Takla, einem der beiden Zweige des Sabil, die sich weiter nördlich zum lebensspendenden Strom vereinen. Takni ist das Tor zum an Wild und Bodenschätzen reichen, aber nur dünn besiedelten Hochland von Qataban - im Prinzip die

Schatzkammer Eschars. Insbesondere ist der Ort der Verladeplatz für die in den Hügeln abgebauten Edelmetalle, die über den Sabil ihren Weg nach Kuschan finden. Neben den „amtlich“ von der Stadtverwaltung im Namen des Kalifen durchgeführten Schürfexpeditionen finden sich immer wieder Schatzsucher und andere Abenteurer ein, manchmal allein, manchmal in Gruppen, die ihr Glück in den Hügeln suchen wollen.

Das Stadtoberhaupt ist der energische Fürst **Walid el-Kabir**, ein Priester und Aladi, d.h. Angehöriger des scharidischen Glaubensadels. Er sorgt unter anderem dafür, dass die Ausbeute der Goldminen Qatabans bis aufs letzte Staubkorn in der Schatzkammer des Kalifen landet. Walid ist alt, aber immer noch rüstig. Er hat seinen dritten Kalifen überlebt und fragt sich so langsam, wo das noch enden soll und was Ormut wohl noch für ihn plant. Die Schatzsucher in den Hügeln lässt er gewähren (natürlich nur, sofern es sich um Gläubige handelt), aber er sorgt durch regelmäßige Kontrollen dafür, dass zumindest die Goldvorräte nicht angetastet werden. Bei anderen Edelmetallen oder sonstigen „Fundstücken“ drückt er ab und an ein Auge zu. Immerhin nehmen ihm diese Leute auch einen Teil der Arbeit ab, Stadt und Schürfstätten vor den Ungeheuern sowie den Horden der Koblode und Oger der Hügel zu schützen.

Eines der herausragenden Bauwerke der Stadt ist die breite Steinbogenbrücke, die von dem auf dem Ostufer des Bahr eth-Takla gelegenen Hauptteil Taknis auf die Westseite führt. Um das Ende der Brücke hat sich eine Art Vorstadt etabliert, in der Schürfexpeditionen ausgerüstet werden und von wo aus sie in das Hochland aufbrechen. Auch die „unabhängigen“ Schatzsucher müssen hier lagern. Die Brücke ist gerade hoch genug, dass Sabilbarken und Felukken sie unterfahren können, größere Schiffe aber nicht.

Ein grausamer Vorfall

Ganze vier Tage, bevor die Abenteurer Takni erreichen, ist wieder einmal ein Unschuldiger in eine Falle des Klosters von Nagrithan gegangen: Der Bademeister **Firgam** ist



zum Kleidungshändler **Hakam** gegangen, um neue Schuhe für sich zu kaufen. Er hat ausgerechnet ein Paar der Halbstiefel erworben, welche Hakam einem Derwisch aus dem Nagrithan-Kloster abgekauft hatte. Firgam probierte das Schuhwerk an, und sofort wirkte der Zauber der *Schuhrunne*. Ohne die Schuhe noch einmal auszuziehen, bezahlte Firgam sie und brach direkt zum Kloster auf. Dort wurde er von den Derwischen in Empfang genommen. Sie überwältigten ihn und sperrten ihn in ihr Verlies. Durch Folter erfuhren sie, wo seine Familie lebt. Anschließend verwandelten sie ihn in einen Todeskrieger.

Der verwandelte Firgam wurde gefesselt und in einen Sack gesteckt. Zwei Derwische brachen am Tag vor der Ankunft der Abenteurer in Takni auf, um den Todeskrieger in die Stadt zu bringen. Am späten Nachmittag des darauffolgenden Tages kamen sie dort an und nahmen ein Bad im Badehaus. Dabei platzierten sie den Sack mit dem Todeskrieger hinter einem leeren Badezuber in einer Ecke und öffneten ihn soweit, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sich der unmenschlich starke Todeskrieger befreien würde. Noch am selben Abend machten sich die Derwische auf den Rückweg.

Am späten Abend nach Einbruch der Dunkelheit und nach dem Eintreffen der Abenteurer in Takni befreit sich der Todeskrieger schließlich von seinen Fesseln und durchstreift sein Haus. Im Kinderzimmer wird er in seinem Hass auf alles Lebende fündig, zertrümmert das Bett und schlägt mit einem Holzprügel auf die Kinder ein. Von dem Krach erwacht Firgams Frau und eilt ins Kinderzimmer. Sie kommt, als bereits zwei der drei Kinder tot sind und ihr entfährt ein entsetzlicher Schrei, der in der gesamten Nachbarschaft zu hören ist und die Handlung des Abenteurers einläutet. Der nun auf sie konzentrierte Todeskrieger verfolgt sie unter lautem Krach und Geschrei durch das Haus und auf die Straße, wo ein herbeigeeilter Trupp von Wachen, der in der Nähe patrouillierte, die Szene erblickt und dem Unhold ein Ende bereitet.

Alamans Schrecken

Obwohl der Kalif von Mokattam und die meisten seiner Untertanen keine Gnade gegenüber Verehrern Alamans walten lassen, haben sich einige Sekten halten können, die sich vorwiegend in das dünn besiedelte Hoch- und Bergland im Westen des Landes zurückgezogen haben. Zu ihren Zufluchtsorten gehört auch das Bergkloster von Nagrithan. Die dortige Sekte wird von einem Mann namens **Narescharam** geleitet, der vor vielen Jahren seinen eigenen Körper und Geist opferte, um dem Iblis Samubar, einem dunklen Geist aus den Heerscharen Alamans, Einzug zu gewähren.

Das Nagrithan-Kloster liegt fernab der Zivilisation im einsamen und unwirtlichen Hochland von Qataban und ist nur über einen unwegsamen Pfad erreichbar. Nach außen hin wahrt es den Schein eines Derwischklosters, in dem die Bewohner unter Anleitung einiger Priester ein bescheidenes und zurückgezogenes Leben zu Ehren Ormut's führen. Die nächstgelegene Stadt ist Takni.

Um die düsteren Rituale für Alaman ungestört ausüben zu können, haben die Priester und Derwische des Klosters unter der eigentlichen Anlage einen geheimen unterirdischen Teil erbaut, in dem sie zu ihrem dunklen Gott beten und ihm opfern. Eines der Rituale zu Ehren Alamans ist die Erschaffung eines Todeskriegers (*Kodex*, S. 193). Um trotz der Abgeschiedenheit des Ortes an Menschen für dieses Ritual zu gelangen, überwältigen die Bewohner zufällig vorbeikommende Wanderer, die nichtsahnend im Kloster nächtigen, bezahlen Oger dafür, dass sie ihnen lebende Menschen von ihren Raubzügen mitbringen, oder locken Unschuldige unter einem Vorwand oder mit Magie an.

So stellen die Priester des Klosters unter Anleitung Narescharam's Schuhe her, die mit der *Schuhrunne* (*Mysterium*, S. 78) präpariert sind. Dieses verzauberte Schuhwerk liefert ein Derwisch regelmäßig an den Kleidungshändler Hakam in Takni, der es unwissentlich an seine Kunden weiterverkauft. Ziehen diese die Schuhe an, wirkt der Zauber, und die Betroffenen laufen von selbst zum Kloster. Dort werden sie von den Derwischen überwältigt und Alaman geopfert.

Als dunkler Gott bezieht Alaman seine Kraft nicht nur aus der Verehrung und Anbetung durch seine Anhänger, sondern auch aus der Angst und dem Schrecken, den sie in seinem Namen unter den Menschen verbreiten. Besonders viel Sa wird dem Gott zuteil, wenn die erschaffenen Todeskrieger Menschen eigenen Blutes ermorden. So foltern die Priester des Nagrithan-Klosters ihre Opfer vor der Verwandlung solange, bis diese preisgeben, wer ihre Verwandten sind. Nach der Verwandlung schmuggeln Derwische dann die Todeskrieger nach Takni, um sie auf ihre eigenen Familien loszulassen.

Die so verursachten Mordfälle in Abständen von einigen Monaten haben die Bürger von Takni stark erschreckt. Fürst Walid el-Kabir hat bereits mehrere Versuche zur Aufklärung der Mordfälle unternommen, die jedoch alle ohne Ergebnis geblieben sind. Nur einmal ist es gelungen, einen der Todeskrieger lebend zu fangen, anstatt ihn auf der Stelle zu erschlagen. Doch auch diese geistlose Kreatur konnte nicht helfen, den Machenschaften des Klosters auf die Schliche zu kommen.