



Lutz Leimenstoll

Weg ins Verderben

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für 3-5 Abenteurer mittlerer Erfahrungsgrade



Inhaltsverzeichnis

Überblick über das Abenteuer	5
Ein grausamer Vorfall	5
Einstieg in das Abenteuer	7
Nachforschungen in Takni	8
Der Anmarsch	12
Das Kloster Nagrithan	14
Aufenthalt im Kloster	15
Die Örtlichkeiten im Kloster	16
Der geheime Teil des Klosters	22
Die Pläne der Priester	29
Zurück in Takni	31
Nachspiel	31
Anhang	
Die Gefangenen	32
Die Klosterbewohner	33
Thaumaturgium	35



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 Koolde 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 *Schuh rune*. 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 Ornuts 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 Narescharams Schuhe her, die mit der *Schuh rune* (*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.



Einstieg in das Abenteuer

Eure Reise hat euch nach Takni im Süden von Eschar gebracht. Das kleine Städtchen befindet sich etwa 10 Tagesmärsche südwestlich von Kusch, der Heiligen Stadt des Lichts und Sitz des Kalifen von Mokattam. Dieser herrscht als geistiges Oberhaupt und weltlicher Arm Ormut über die Gläubigen des Din Dhulahi, des Glaubens an die Zweiheit. Zusammen mit den Hohepriestern Ormut, der Ordenskriegergarde der Unsterblichen und einem Stoßtrupp aus streng gläubigen Derwischen ist er bemüht, Mokattam als Hochburg des Din Dhulahi zu behaupten und andere Religionen auszumerzen, deren Gläubigen die Heilige Stadt und das Umland verwehrt sind.

Hier in Takni am Rande des öden und einsamen, aber rohstoffreichen Hochlandes von Qataban sind Fremde dagegen willkommen, auch wenn es sie nur selten so weit ins Landesinnere verschlägt. In der Stadt leben etwa 19.000 Menschen geschützt von einer Stadtmauer in Frieden und wirtschaftlich stabilen Verhältnissen. Neben einem Marktplatz und vielen Handwerksbetrieben besitzt die Stadt einen ansehnlichen Ormut-Tempel und eine Burg, von der aus Fürst Walid el-Kabir die Stadt regiert.

Nach eurer Ankunft am späten Nachmittag habt ihr euch in einem Gästehaus am Marktplatz ein Zimmer gemietet. Müde, wie ihr von der Reise wart, seid ihr früh schlafen gegangen, um am nächsten Tag mit vollen Kräften die Stadt erkunden zu können und nach einem neuen Abenteuer Ausschau zu halten.

Mitten in der Nacht wacht ihr von einem markerschütternden Schrei aus Richtung des Handwerkerviertels auf. Ihr zieht euch notdürftig an und rennt so schnell es geht in die Richtung, aus der der Lärm kam. Dabei hört ihr das Krachen von Holz und weitere Schreie, die von einer Frau zu kommen scheinen. Als ihr der Quelle der Geräusche näherkommt, gesellen sich Schritte und Kampfgeräusche dazu.

Schließlich steht ihr vor einem Badehaus. Offensichtlich seid ihr nicht die einzigen, die der Lärm geweckt hat, da sich eine kleine Menschenmenge in der Nähe versammelt hat und entsetzt in Richtung des Gebäudes starrt. Dort stehen drei Stadtwachen schwer atmend über einem Mann in zerrissener Kleidung, der mit mehreren Wunden an Kopf und Armen in einer Blutlache auf dem Boden liegt und sich nicht regt. Die Krummsäbel der Wachen sind blutbeschmiert, und eine der Wachen ist leicht verletzt. Vor dem

Hauseingang kniet weinend eine Frau mittleren Alters, die gänzlich verzweifelt wirkt. Eine vierte Wache kommt aus dem Haus und hält unter den Armen zwei tote Kinder, die beide nicht älter als sechs Jahre gewesen sein können und offensichtlich erschlagen wurden.

Bevor ihr an die Stadtwachen herantreten könnt, kommt ein weiterer Trupp von sechs Wachen im Laufschrift an. Sie überblicken die Szene schnell und beginnen, die Zuschauer auseinanderzutreiben und in ihre Häuser zurückzuschicken. Auch ihr werdet von den Männern angewiesen, die Straße zu räumen, und so bleibt euch nichts anderes übrig, als zum Gästehaus zurückzukehren und mit einem mulmigen Gefühl im Bauch weiterzuschlafen.

Nach dieser nicht wirklich erholsamen Nacht wacht ihr spät am nächsten Morgen auf und nehmt euer Frühstück in der Kaffeestube ein. Dabei seht ihr eine Menschenmenge, die sich auf dem Marktplatz vor einem Podest versammelt hat, auf dem einige Menschen stehen und offensichtlich zur Menge sprechen.

Vermutlich gehen die Abenteurer schnell vor die Tür, um zu erfahren, was sich auf dem Marktplatz zuträgt. Tun sie dies, so kann der Spielleiter ihnen den folgenden Abschnitt vorlesen, einschließlich der eingeklammerten Passage. Sie verpassen diesen ersten Teil der Ansprache, wenn sie zunächst ihre Mahlzeit beenden oder sich das Hinausgehen anderweitig verzögert.

Das Podest steht unmittelbar vor dem zentralen Brunnen des Marktplatzes. Es ist höher als die meisten Marktstände und überragt auch die Menschentraube, die inzwischen auf einige Dutzend Personen angewachsen ist.

Auf dem Podest steht ein beliebter Mann, der wohl über 50 Jahre zählt und in ein prächtiges, dunkelgrünes Gewand gekleidet ist. Hinter ihm stehen eine Frau und ein Mädchen im Alter von vielleicht zehn Jahren. Ihr glaubt, die Frau aus der vergangenen Nacht wiedererkennen zu können. Sie sieht verweint und übermüdet aus. Außerdem stehen auf dem Podest zwei Stadtwachen. Als ihr dort ankommt, spricht der Mann gerade zu den versammelten Menschen:

(„... mitzuteilen, dass sich in der vergangenen Nacht ein weiteres Mal einer der unerklärlichen Mordfälle ereignet hat. Diesmal traf es die Familie unseres Bademeisters Firgam. Bereits vor fünf Tagen verschwand er ebenso spur-



los wie das letzte Opfer. In der gestrigen Nacht tauchte er plötzlich auf und erschlug seine beiden jüngeren Kinder.“ Ihr bemerkt, dass die Menge sichtlich schockiert ist. Das Gemurmel verstummt aber, als der Mann widerspricht. „Unserer tapferen Stadtwache ist es zu verdanken, dass weiteres Unheil verhindert werden konnte. Zwar gelang es nicht, den Verrückten wie beim letzten dieser Vorfälle lebend zu fangen, doch immerhin konnte er niedergestreckt werden und wird nun von unseren Priestern für die Bestattung vorbereitet. Unser aller Herr, der von Ormut gesegnete Fürst Walid, sieht es als seine ...“)

„... Pflicht an, für die Aufklärung dieser Vorfälle zu sorgen, denn diese Reihe schrecklicher Verbrechen hat zu enden! Firgams Frau bietet demjenigen, dem es gelingt, die Schuldigen für den Tod ihres Mannes und ihrer Kinder zu finden, die beträchtliche Belohnung von 500 GS. Sollten auch die Ursachen für die anderen bisherigen Fälle geklärt und mit handfesten Beweisen belegt werden, dann erhöht euer Fürst die Belohnung um weitere 4000 GS.“

Damit beendet der Mann seine Ansprache. Die Menschenmenge beginnt, laut durcheinander zu reden und sich aufzulösen, während die Frau und das Kind von den beiden Stadtwachen flankiert dem Redner in Richtung der Handwerkssiedlung folgen. Fragen die Abenteurer einen der Umstehenden, wer der Redner war, erhalten sie die Auskunft, dass es sich um den Wesir Kamal, die rechte Hand des Fürsten handelt.

Nachforschungen in Takni

In der folgenden Phase des Abenteuers müssen die Abenteurer Nachforschungen in Takni anstellen. Um Fortschritte im Abenteuerverlauf zu machen und die Verbrechen schließlich aufzuklären, müssen sie dabei auf die **Spur des Nagrithan-Klosters** kommen. Dafür gibt es im Wesentlichen zwei Möglichkeiten: Indem die Abenteurer von den beiden Dersischen erfahren, die den Todeskrieger im Badehaus versteckt haben, oder indem sie die **Schuh rune** entdecken und den **Zielort** der verzauberten Schuhe herausfinden.

Während der Recherche gibt es etliche Möglichkeiten, um Hinweise dafür zu sammeln, dass die mysteriösen Mordfälle immer mit einer Verwandlung der verschwundenen Person in einen **Todeskrieger** zu tun haben. Dieses Wissen kann im weiteren Verlauf des Abenteuers nützlich sein. Um aus einem

Tatbestand oder der Schilderung eines Dritten den Schluss auf einen Todeskrieger zu ziehen, ist ein **EW-4:Zauberkunde** nötig. Jedes Mal, wenn die Abenteurer einen weiteren Hinweis dafür finden, haben sie erneut die Möglichkeit für einen Erfolgswurf, wobei jeder weitere Hinweis einen Zuschlag von +1 verleiht. Entsprechende Aktionen sind mit **(Hinweis!)** gekennzeichnet.

Den Abenteuern steht eine große Zahl von möglichen Ansatzpunkten zur Verfügung. Die zielführenden Anlaufstellen und die Informationen, die die Abenteurer beim Aufsuchen dieser erhalten können, sind im Folgenden aufgelistet.

Informationsquellen

● **Obrigkeit:** Der erste Ansprechpartner für Abenteurer, die Nachforschungen zu den Morden anstellen wollen, ist der Wesir **Kamal**, der die meiste Zeit in der Burg zu finden ist. Er empfängt Recken, die sich an der Aufklärung der Verbrechen versuchen, gerne und teilt sein Wissen mit ihnen. Eine Audienz bei Fürst Walid el-Kabir wird ihnen erst gewährt, wenn sie ihre Informationssuche abgeschlossen haben und bereit zum Aufbruch ins Hochland sind.

Über die Geschehnisse der letzten Nacht weiß der Wesir nur das, was ihm der Hauptmann der Stadtwache und die Frau Firgams berichtet haben, aber er kann von insgesamt zweiundzwanzig ähnlichen Fällen berichten, die sich in einem Zeitraum von etwas über zehn Jahren ereignet haben und immer erwachsene Männer der Mittelschicht betrafen. Er erzählt auch, dass es schon vier erfolglose Aufklärungsversuche gab und er kann außerdem berichten, dass fast alle

Dramatis Personae

DARAM - ein Bauer in Gefangenschaft
FADEZAH - die Frau des Bademeisters
FIRGAM - der Bademeister wird zum Todeskrieger
HAKAM - ein Händler verkauft Schuhe
HATIM - Thaumaturg der Stadt
KAMAL - Wesir und Walid el-Kabirs rechte Hand
KIRAYAH - Darams Tochter ist verletzt
NARESCHARAM - ein Götterbote Alamans
RASIM - ein Einsiedler im Kerker
SAJA - eine Witwe aus Takni
TARIK - der Kerkermeister weiß mehr über die Verrückten
WALID EL-KABIR - das Stadtoberhaupt von Takni



überlebenden Angehörigen dieser Vorfälle (von denen es nur bei insgesamt neun Fällen welche gab) bald nach dem Unglück weit fortgezogen sind. Nur eine ältere Frau, die als Witwe **Saja** bekannt ist, ist nach dem Tod ihres Mannes und ihrer beiden Kinder in Takni geblieben. Wenn die Abenteurer danach fragen, erzählt er ihnen auch, dass es beim letzten dieser Vorfälle gelang, den verrückten Wiederaufgetauchten lebend zu fangen und dass dieser völlig verwandelt, fast wie ein geistloses Ungeheuer war und letztendlich auch getötet werden musste. Der Wesir verweist auf den Kerkermeister **Tarik**, der den Abenteurern mehr darüber erzählen kann. Er betont, dass durch die Untersuchungen auf keinen Fall die Bürger Taknis gefährdet werden dürften, und erklärt nochmals, dass es wichtig ist, dass die Abenteurer für eine erfolgreiche Erledigung des Auftrags genügend Beweise für jemandes Schuld vorbringen müssen, da nur dann die Belohnung ausgezahlt werden wird.

● **Firgams Familie:** Bereits kurz nach der Ansprache des Wesirs sind Firgams Frau **Fadezah** und die überlebende Tochter wieder im Badehaus anzutreffen. Das Badehaus bleibt jedoch außer Betrieb. Die Frau verbringt die meiste Zeit des Tages mit Weinen, während die Tochter traumatisiert ist, kaum isst und im Bett ihrer Mutter liegen bleibt. Fadezah zeigt sich durchaus hilfsbereit, wenn die Abenteurer sie im Rahmen ihrer Untersuchungen befragen. Allerdings ist sie seit dem Vorfall etwas verwirrt und leidet unter Schlafentzug, so dass ihre Auskünfte teilweise wenig sachlich sind. Ihren Mann beschreibt Fadezah als sehr freundlich, liebevoll, aufgeweckt, fleißig und völlig harmlos. Sie betont, dass er nicht dem Rausch verfallen und auch nicht unanständig war und vor allem so gut wie nie aggressiv wurde. Fragen die Abenteurer nach seinem Stammlokal, sagt sie, dass er gerne in die in der Stadt bekannte **Stube zum Falken** ging, aber nie spät heimkam.

Zum Fall erzählt sie, dass Firgam vier Tage vor dem Unglück spurlos verschwand und niemand etwas über seinen Aufenthaltsort sagen konnte. In der Nacht des Unglücks ist sie von lautem Rumpeln aus dem Kinderzimmer und dem Schrei ihrer Tochter aufgewacht, hinübergelaufen und hat Firgam, der bereits zwei Kinder erschlagen hatte, erblickt. Ihr Schrei hat seine Aufmerksamkeit dann auf sie gelenkt. Während er sie durch das Haus auf die Straße verfolgte, hat Firgam überhaupt nicht auf ihre Worte reagiert, sondern ist nur wie ein Wilder hinter ihr her gestürmt (**Hinweis!**), bis sie sich auf der Straße befanden und die herbeigelaufenen Stadtwachen sich seiner annahmen.

Auf Nachfrage der Abenteurer hin erzählt Firgams Frau, dass sein letztes Ziel vor seinem Verschwinden der Kleidungshändler **Hakam** war, bei dem er sich neue Schuhe kaufen wollte. Fragen die Abenteurer nach den Gästen des Badehauses des letzten Tages, berichtet sie von einigen Frauen, die



sie zu ihren Freundinnen und Stammkunden zählt, außerdem einer Gruppe von Steinmetzen, einem Metzger mit seiner Frau, zwei Stadtwachen, zwei Derwischen, einem Bäckerlehrling, zwei Mägden aus der Burg, den Kindern eines Gerbers mit ihrer Mutter und einem Fremden auf der Durchreise.

Fragen die Abenteurer, ob sie das Badehaus durchsuchen dürfen, so willigt sie ein, bittet aber darum, ihre Tochter nicht zu stören.

● **Tatort:** Vor dem Badehaus ist außer einer Lache verkrusteten Blutes nicht viel vom Kampf geblieben. Das Badehaus selbst ist ein zweistöckiges Gebäude. Das untere Geschoss wird fast vollständig von zwei großen Baderäumen eingenommen, einem für Männer und einem für Frauen. In diesen stehen Badezuber und je ein großer Holzofen. Am ersten Tag nach dem Verbrechen sind hinter einem in der Ecke stehenden Badezuber noch der Sack, in dem der Totenkrieger transportiert worden war, und seine Fesseln zu finden. Die Fesseln wirken zerrissen; mit einem **EW+2:Seilkunst** oder **EW:Spurensuche** merkt man aber, dass sie durchgebissen worden sind. Ab dem zweiten Tag nach dem Verbrechen hat Firgams Frau die Sachen bereits weggeräumt, ohne sich dabei etwas zu denken. Fragen die Abenteurer Fadezah nach dem Sack, erinnert sie sich, dass die beiden Derwische einen solchen bei sich hatten.



Im Obergeschoss des Badehauses befinden sich die Räumlichkeiten der Familie. Das Kinderzimmer ist stark beschädigt. Ein Bett und eine Kommode sind zertrümmert, und ein Bein des Bettes fehlt. Außerdem sind Blutspuren auf Mobiliar und Boden des Zimmers zu finden.

● **Priester des Ormut-Tempels:** Der Leichnam Firgams wurde von den Stadtwachen zusammen mit den Körpern der beiden erschlagenen Kinder zum Ormut-Tempel von Takni gebracht. Dort werden die Körper von den Priestern für die Bestattung in den nahe der Stadt gelegenen Höhlengräbern vorbereitet. Der Zutritt zum Ormut-Tempel ist allen gestattet. Um in die geschlossenen Räume im Keller des Tempels zu gelangen, in denen die Leichen aufbereitet werden, müssen die Abenteurer jedoch von einem Priester eingelassen werden. Wenn die Abenteurer sich als Investigatoren kenntlich machen und dem Priester nicht suspekt erscheinen, lässt dieser sie gegen eine Opfergabe im Wert von 20 GS gewähren.

Die drei Körper sind nackt auf Steintischen aufgebahrt, die Genitalien sind mit Stoffwicklungen bedeckt. Das Blut ist abgewaschen. Die Habseligkeiten, die sie bei sich hatten, liegen säuberlich gefaltet neben den Blöcken. Wird Firgams Leiche untersucht, dann fallen zunächst die schweren Wunden auf, die ihm die Wachen zugefügt haben: ein heftiger Schlag auf den Kopf, eine tiefe Stichwunde an der linken Hüfte und je zwei Schnitte an den beiden Unterarmen. Mit je einem **EW:Spurensuche** oder **EW+2:Heilkunde** können die folgenden beiden weiteren Auffälligkeiten festgestellt werden: Spuren von Fesseln an den Handgelenken sowie blutige Krusten im linken Gehörgang und eine Beschädigung der Ohrmuschel (**Hinweis!**). Außerdem besitzt der Leichnam eine finstere Aura als Residuum der Magie, mit der Narescharam den Unglücklichen zu einem gegen seine eigene Familie gerichteten mordlustigen Monster gemacht hat (**Hinweis!**).

Bei genauer Untersuchung von Firgams Kleidung, die größtenteils zerrissen und blutbefleckt ist, fallen einem sorgfältigen Betrachter die in die Sohle der Schuhe eingeritzte **Rune** und mit einem **EW:Sehen** oder **EW:Spurensuche** auch die Überreste des Goldstaubs auf, die den Priestern bisher entgangen sind. Fragt man die Priester nach dem ungewöhnlichen Zeichen, so verweisen sie auf den Stadtthaumaturgen.

Die Kinder Firgams weisen außer schweren Verletzungen am Kopf keine Auffälligkeiten auf.

● **Kerkermeister Tarik:** Tarik wohnt und arbeitet in der Burg des Fürsten. Fragen die Abenteurer einen Wächter

nach ihm, führt er sie zu ihm. Der vergleichsweise große, korpulente und vernarbte Mann ist etwas unfreundlich und barsch, lässt aber mit sich reden. Er kann von dem letzten betroffenen Mann berichten, den sie lebend zu ihm brachten, damit er ihn verhören könne. Er beschreibt die tierischen Verhaltensweisen dieses Mannes, der jedweder Intelligenz beraubt war und wild auf alles Lebende losging, was er sah. Er berichtet lebhaft von der übermenschlichen Kraft, mit der sich der Mann wehrte und von dessen Unempfindlichkeit gegenüber Reizen wie Schmerz (**Hinweis!**).

● **In der Stube zum Falken:** Die **Stube zum Falken** ist ein gutes und sauberes Kaffeehaus, das seinen Gästen zusätzlich Wasserpfeifen mit verschiedenen Tabaksorten anbietet. Nach Einbruch der Dunkelheit sind auch Mischungen erlaubt, die bei maßvollem Genuss einen leichten Rausch verursachen. Der **Wirt der Taverne** kennt Firgam einigermaßen gut und erzählt, dass er sich regelmäßig mit Freunden zum Gespräch und zum Brettspiel getroffen hat. Mit 60% Wahrscheinlichkeit befinden sich abends ein paar dieser Freunde unter den Gästen. Sie können den Abenteurern von Firgams Charakter erzählen, wobei sich ihre Schilderungen mit denen von dessen Frau decken. Über sein Verschwinden wissen sie nichts zu berichten.

● **Witwe Saja:** Die Witwe Saja ist eine traurige Frau Ende 50. Ihr Mann war der vierte, der Opfer eines dieser Vorfälle wurde. Sie verlor durch seinen Angriff ihre beiden Kinder, blieb aber in der Stadt, da sie nicht wusste, wohin sie hätte gehen sollen. Sie kann sich noch gut an den Tag der Rückkehr ihres Mannes erinnern und erzählt in etwa dasselbe wie Fadezah und Tarik. Die fortschreitende Kette von Vorfällen betrachtet Saja mit Trauer. Sie war bereits bei Fadezah, um ihr Trost zu spenden und Unterstützung anzubieten. Den Abenteurern wünscht sie bei ihren Untersuchungen viel Glück, auch wenn sie zum Ausdruck bringt, dass sie wenig Hoffnung in deren Bemühen steckt.

● **Stadtwachen der Nacht des Vorfalles:** Die Wachen, die Firgam in der Nacht seiner Rückkehr niedergestreckt und die toten Kinder geborgen haben, sind in der Burg des Fürsten zu finden. Einer der Wächter läuft auf einer Krücke, da sein rechter Oberschenkel verstaucht und von einem großen blauen Flecken verfärbt ist. Die Wächter zeigen sich hilfsbereit, wobei sie den Abenteurern nicht mehr als die Anderen, die es mit Todeskriegen zu tun hatten, berichten können.

● **Wachen am Stadttor:** Die Stadtmauer von Takni hat fünf Tore, die durchgehend mit Wachen besetzt sind, die lockere