

# Göttliches Gefängnis

*Ein Midgard-Abenteuer zum 10. Forumsgeburtstag für drei bis fünf Abenteurer der Grade 5 – 7.*

## **Hintergrund**

Der Dämonenfürst Xarxaxoros wurde von der chryseiischen Priesterschaft in einen unterirdischen Kerker südöstlich von Erytra gebannt. Dort sitzt er seit mehreren Jahrhunderten: Damals gelang es durch eine Hinterlist, den Dämon nach Midgard zu locken und festzusetzen. Drei Artefakte der Götter bilden die Ecken des magischen Kerkers: eine heilige Rebensäule des Jakchos, eine Statue des Wredelin und eine heilige Quelle der Nea Dea. Dieses mehrere Kilometer durchmessende Dreieck formte über Jahrhunderte eine Barriere für alle Aktivitäten des Dämons. Physisch ist er in einem Verlies eingesperrt, durch das göttliche Dreieck kann er keinerlei Magie wirken.

Vor kurzem wurde dieses Dreieck gestört: Ein Felssturz verschüttete für einige Tage die Quelle, bis sie von den Bauern der Umgebung wieder freigelegt wurde. Diese Schwachstelle nutzte der gefangene Dämon aus, um vier seiner Diener nach Midgard zu rufen: die vier schwarzen Reiter. Ihre Aufgabe ist es, die Artefakte des Gefängnisses zu zerstören. Das genaue Ziel kennen die Dämonen jedoch nicht – sie teilen sich daher auf, um alles Göttliche im Landstrich zu zerstören. Je mehr der drei Artefakte zerstört sind, desto mehr wächst die Macht des Dämon. Dies manifestiert sich in einer etwa 30 km durchmessenden Sphäre rund um das Gefängnis. Am Anfang ist diese Sphäre noch durchlässig, im Lauf des Abenteuers schließt sie sich erst für Göttliches, dann für Magisches, bis sie am Ende ganz geschlossen ist und nur von den Dämonen selbst passiert werden kann. Die Sphäre soll den geschwächten Dämonenfürst schützen und ihm Zeit geben, um zuerst in einem kleinen Bereich zu wüten und so wieder zu Kräften zu kommen.

## **Möglicher Ablauf**

In der ersten, stürmischen Nacht werden die Abenteurer Zeugen, wie die vier schwarzen Reiter erscheinen und sich nachts auf einer Kreuzung treffen. Die Reiter besprechen sich kurz in einer dämonischen Sprache und reiten dann in verschiedene Richtungen davon.

Am nächsten Tag kommen die Abenteurer in einem Dorf an. Der Dorfälteste kommt mit einer Bitte auf sie zu: Ihm wurde in der letzten Nacht ein Artefakt gestohlen, das den Weinkeller des Dorfes segnet. Die Abenteurer bekommen die Aufgabe, das Artefakt zu finden. Als sie es gefunden haben, ist es jedoch beschädigt und wirkungslos. Die Dörfler sind außer sich. Weitere kleine Aufträge schließen sich an: Im Norden des Landstrichs wurde ein Heiliger Eremit ermordet. Hier stoßen die Abenteurer erstmals auf die Sphäre: Sie begegnen am Rand der Sphäre einem chryseiischen Priester, der zu dem Eremiten wollte, die Sphäre aber nicht passieren kann. Dieser beauftragt die Abenteurer mit näheren Nachforschungen.

Bei den Einheimischen breitet sich langsam Angst und Schrecken aus. Schreine werden beschädigt und Amulette geraubt. Nach und nach stellen die Abenteurer fest, dass sie sich in einem Wettlauf gegen die Zeit befinden: Alles Göttliche im Landstrich wird zerstört, und Hilfe kann von außen nicht mehr in den Landstrich kommen.

In einem kleinen Kloster finden die Abenteurer schließlich Hinweise auf den Dämon und sein Gefängnis. Sie müssen einen Weg finden, die vier dämonischen Reiter aufzuhalten und zu verhindern, dass der Dämonenfürst aus seinem Gefängnis entkommt.

Da die Dämonen willkürlich alles Göttliche zerstören und nicht wissen, welche Artefakte für ihren Herren tatsächlich relevant sind, haben die Abenteurer die Chance, die echten Kerkerartefakte vor ihnen zu finden und zu verteidigen. Kommen sie zu spät, entkommt in der Mitte des Dreiecks der Dämonenfürst seinem Gefängnis. Vielleicht gelingt es ihnen auch dann noch, ihn aufzuhalten, bevor er seinen Schatten über ganz Chryseia verbreitet?

## ***Der Dämonenfürst***

Xarxaxoros ist ein Dämonenfürst Grad 12 einer Chaoswelt. Aus der Unterwerfung und Versklavung von anderen Kreaturen bezieht er seine Macht. Seine Spezialität ist die Verbreitung von Krankheiten. Sein Angriff auf Chryseia vor mehreren Jahrhunderten war kurz und heftig, bevor ihn die Priesterschaft mit Hilfe der Götter in sein Gefängnis verweisen konnte. In der Landbevölkerung ist Xarxaxoros' Angriff als „Die große Pest“ in die Geschichte eingegangen. Von der Verbindung zu dem Dämonenfürst selbst wissen nur noch wenige.

## ***Die vier Reiter***

Alle Reiter sehen auf den ersten Blick aus wie menschliche Krieger. Sie tragen schwarze Kettenrüstungen und Mäntel und schwarze Helme mit Visier. Sie reiten schwarze Dämonenpferde. Alle sind mit einem magischen Sinn ausgestattet: Sie erkennen göttliche Auren auf eine Entfernung von 50 Metern Kegel. Wenn die Reiter auf 0 AP kommen, verschwinden sie und kommen erst 24 Stunden später wieder. Sobald alle vier Reiter dauerhaft gebannt sind, ist die akute Gefahr durch Xarxaxoros aufgehalten, die Sphäre besteht jedoch weiterhin.

## ***Das Gefängnis***

Das Gefängnis von Xarxaxoros ist ein verstecktes Verlies in den Hügeln Chryseias. Durch göttliche Magie sind die Tore des Verlieses verbunden mit den drei Artefakten, die sie geschlossen halten. Werden eines oder mehrere der Artefakte zerstört, so wird die Macht des Gefängnisses geschwächt. Wird auch das letzte Artefakt zerstört, öffnen sich die Tore, und Xarxaxoros kann sich erheben. Zerstörte Artefakte können wieder aufgebaut und neu eingeseignet werden – sie müssen jedoch mit dem Gefängnis selbst wieder verbunden werden. Von der neu eingesegneten Quelle der Nea Dea muss ein Krug Wasser auf dem Gefängnisaltar gestellt werden, ebenso eine frische Rebe von Jakchos und ein gesegneter Stein von der Statue Wredelins. Daher müssen die Abenteurer auf jeden Fall das Verlies finden und erkunden, wenn auch nur ein Gefängnisartefakt zerstört wurde.

## ***Der Landstrich***

Das Abenteuer spielt sich in einem 30 km durchmessenden Kreis in einer abgelegenen Gegend Chryseias zwischen Erytra und Phaleron (siehe Chryseia-Karte in den Downloads) ab. In diesem Bereich gibt es zwei kleinere Dörfer und ein abgelegenes, schon etwas heruntergekommenes Kloster. Kleinere Wäldchen und eine hügelige Landschaft bestimmen das Bild.