

Alzagora-Kampagne

Midgard-Regeln

Die Abenteurer werden von Erzbischof Sulbricius beauftragt, den Gesandten, Bischof Suger of Glomholt, nach Alzagora zu begleiten, der dort eine Botschaft überbringen soll. Dafür erhält jeder vorab 200 GS. Die Reise vergeht völlig ereignislos. Auf dem Weg nach Alzagora kann jeder bei dem Gesandten unentgeltlich alzagrisch+4, Sagenkunde (Alzagora)+4, Landeskunde (Alzagora)+4 lernen. Wer mehr lernen will, muss EP, aber kein Geld einsetzen.

Die Abenteurer kommen in die alzagrische Hauptstadt Alzagora. Sie haben Zeit, die beeindruckende und große Stadt am Rande der Wüste kennen zu lernen.

Die Abenteurer werden im Gasthof „Zum Honigtopf“ untergebracht, der extra für sie reserviert wurde und der sich schräg gegenüber vom Sitz des Gesandten der Neucagoriten befindet. Die Übernachtung ist kostenfrei, die Verpflegung nicht.

Die Auftraggeber

Djamil al Hasrah

Nachdem sich die Abenteurer im „Honigtopf“ einquartiert haben, werden sie von einem offenbar stummen Diener dazu bewegt, eines der Separees aufzusuchen. Dort sitzt an einem mit bereits zahlreichen Köstlichkeiten gedecktem Tisch ein etwas älterer, gut aussehender Alzagrer in edler Kleidung, der die Abenteurer mit einer Armbewegung einlädt, sich zu setzen. Er stellt sich nicht vor und will seinen Namen vorerst nicht preisgeben. Der Grund liegt – so behauptet er – in seinem „unalzagrischem“ Lebenswandel, der die Aufmerksamkeit der Glaubenswächter auf sich gezogen hat.

Bei dem Unbekannten handelt es sich um Djamil al Hasrah, einem charmanten aber skrupellosen Dämonenbeschwörer. Djamil spricht außer alzagrisch auch cantaladrish+16, oshitisch+12 und ein märkisch+6. Djamil weicht Fragen über sich aus und beschreibt nebulös eine Aufgabe, die riskant aber höchst profitabel ist. Er benötigt dabei die Hilfe von Ausländern, da diese für Alzagrer aus Glaubensfragen betroffen zu abschreckend seien.

Djamil ist ein Zauberer Grad 7, hat eine dämonische Aura, ein Schutzamulett gegen Geistesmagie+4 und kann sich gut verstellen (**EW:Menschenkenntnis –4**).

Sollten die Abenteurer ernsthaft an seinem Auftrag interessiert sein, offeriert er Ihnen, dass mehrere Gegenstände zu beschaffen wären. Für ein einzelnes würde er je 3.000 GS zahlen. Bevor er jedoch weitere Ausführungen machen kann, kommt sein stummer Diener und gibt Handzeichen. Daraufhin steht Djamil auf, zieht den Wandvorhang beiseite und öffnet eine Geheimtür. Bevor er eilends geht, beschreibt er den Abenteurern, wie sie mit ihm in Verbindung treten können (beim Teppichhändler Hassan ben Hassani sollen sie nach einem oshitischen Teppich fragen). Im Übrigen mögen es sich die Abenteurer schmecken lassen.

Djamil weiß nur von drei Artefakten.

Abd-el-Zagor ben Yussufi

Nur 30 sec nach dem Verschwinden Djamils und seines Dieners öffnet sich der Vorhang und zwei Bewaffnete in schwarz-silberner Tracht kommen in den Raum und

bauen sich neben dem Eingang auf. Kurz darauf kommt schnaufend ein kleiner, dicker Alzagrer mit mehreren Büchern unter dem Arm. Der kleine Dicke spricht polythenisch+12 (oder logrisch+12): „Werte Fremdlinge, mein Name ist Omar el Shut, ich bin Übersetzer im Dienste des Abd-el-Zagor ben Yussufi, Befehlshabers der Glaubenswächter des einzigen Gottes. Er wünscht Euch in einer dringenden Angelegenheit zu sprechen.“

Zögern die Abenteurer, so versucht Omar sie durch Zureden dazu zu bewegen, dass man einem Befehl Abd-el-Zagors sofort nachkommt. Auch die Glaubenswächter nehmen eine bedrohliche Haltung ein, wenn sie Widerstand spüren.

Ein paar Straßen weiter werden die Abenteurer in einen Palast geführt, der innen jedoch sehr spartanisch eingerichtet ist. Überall sind finster blickende Assassinen postiert. In einem großen Saal sitzt hinter einem mächtigen Tisch ein streng schauender Einäugiger mit einer Säbelnarbe, die sich quer über das Gesicht zieht.

Der Glaubenswächter spricht nur alzagrisch. Omar übersetzt, gebraucht aber offensichtlich wesentlich mehr Worte als der alte Glaubenswächter.

Abd-el-Zagor versucht, die Abenteurer über ihren Gastgeber auszuhorchen, bricht jedoch das Verhör schnell ab. (In Wahrheit weiß er bereits von Djamil). Er bittet die Abenteurer, eine Aufgabe zu erfüllen (so jedenfalls in der Übersetzung). Omar steht jedoch dabei der Schweiß auf der Stirn. Sie sollen drei magische Artefakte beschaffen. Als Lohn dürfen sie die zur Verfügung gestellte Ausrüstung und alles andere behalten, was sie bei der Suche nach den Artefakten erbeuten. Dazu erhalten sie 8.000 GS. Danach werden sie sicher außer Landes gebracht. Bei den Artefakten handelt es sich um Dinge heidnischen Aberglaubens, denen jedoch eine gewisse magische Kraft innewohnt und die von den Glaubenswächtern vernichtet werden müssen bevor sie in die falschen Hände gelangen. Die Glaubenswächter wissen nur von drei Artefakten, da sie den Text des alten Pergaments nicht richtig interpretiert haben.

Abd-el-Zagor ist schroff und keinen Widerspruch gewohnt. Er hat eine göttliche Aura.

Weigern sich die Abenteurer oder versuchen sie zu handeln oder hinzuhalten, blickt er nur alle durchdringend an und entlässt sie mit einer Handbewegung. Sein letzter Satz wird von Omar übersetzt mit: „Es wäre besser für Euch, wenn Ihr bei der Wahl Eurer Gastgeber mehr Umsicht walten lassen würdet. Wer sich mit dem Shaitan an einem Tisch setzt, sollte mit einem langen Löffel essen.“

Yasina

Als die Abenteurer den Palast der Glaubenswächter verlassen, wird einer von Ihnen von einem Passanten in ärmlicher Kleidung in gebrochenem polythenisch angesprochen. Er hält ihm/ihr einen Beutel entgegen, mit der Behauptung, er/sie hätte dies eben verloren.

Nimmt der Abenteurer den Beutel, verschwindet der Passant im Gewühl der Menge und ist nur durch erfolgreiches EW: Gassenwissen wieder einzuholen. In dem Beutel befindet sich ein Zauberpergament, auf dem in leuchtenden Buchstaben geschrieben steht: „Wenn Ihr an einem lohnenswerten Auftrag, der Euch sicherlich zur Ehre gereichen wird, interessiert seid, besucht mich auf meinem Schiff. Ihr erkennt es an der purpurroten Fahne am höchsten Mast. Seid auf der Hut und kommt unerkannt. PS: Bitte bringt dieses Zauberpergament wieder mit.“

Das Schiff mit der Purpurfahne liegt mitten im Binnen-Hafen von Alzagora am Pier. Ein Seemann weist den Abenteurern den Weg in eine geräumige Kajüte. Dort thront eine sehr üppige Alzagrin auf einem Berg von Kissen. Sie lächelt freundlich und bittet

die Abenteurer mit Ihr zu speisen. Sie spricht ziemlich gut polythenisch(+16) und bittet als erstes um das Zauberpergament (damit kann man in jeglicher Sprache schreiben, der Lesende (sofern er Lesen kann) liest es in seiner eigenen Sprache.

Sie stellt sich vor als Yasina (ibn Anbay) und fragt, ob ihnen von dem fürchterlichen „Auge Zagors“ gedroht wurde. Dabei giggelt sie und wabbelt dabei etwas. Außerdem stopft sie sich mit Süßigkeiten voll.

Yasina kommt direkt zur Sache. Es geht darum, diverse alte Artefakte zu beschaffen. Diese wurden von den heidnischen Vorfahren der Alzagrer, den Zarani angebetet, bevor Zagor den wahren Glauben verbreitete. Einer alten Prophezeiung zufolge soll in Kürze, wenn sich die drei mal drei heiligen Steine zu einer bestimmten Planetenkonjunktion am heiligsten aller Orte befinden, ein mächtiger Magier die Macht über ganz Zaran ergreifen können. Sie und ihre Freunde wollen dies verhindern, da ihnen mehrere, nicht so mächtige Zauberer, lieber sind. Die Suche ist jedoch sicherlich gefährlich und leider ist ihre Organisation, die Gilde der Purpurnen Fahne, materiell leider nicht in der gleichen Lage wie die Glaubenswächter. Sie könne Ihnen daher nur 5.000 GS bieten. Die Artefakte wären an verschiedene Personen zu überreichen. „Ihr könnt es Euch überlegen, aber seid auf der Hut vor der Bruderschaft der schwarzen Schärpe.“

Yasina ist eine gute Lügnerin, daher bei **EW:Menschenkenntnis-2**. Auf **Nachfragen** erklärt sie, dass die Gilde der Purpurnen Fahne eine Vereinigung von Elementarbeschwörern ist, die zwar nicht verboten, aber von den Glaubenswächtern scharf kontrolliert wird, die Bruderschaft der schwarzen Schärpe hingegen ist eine ketzerische Organisation von Dämonenbeschwörern. In der Stadt Alzagora wird sie geleitet von Djamil al Hasrah.

Yasina hat eine elementare Aura, sie ist Be-El (Wasser/Erde) Grad 7.

Die Abenteurer werden nach dem Essen freundlich verabschiedet, so dass sie ruhig eine Nacht über den Auftrag schlafen sollten.

Am nächsten Morgen erscheint der Gesandte, Bischof Suger, der von den Abenteurern eskortiert wurde. Er ist sehr erbost und beschuldigt die Abenteurer, dass er seine Aufgabe – ein Vertrag über die Lieferung von Weihrauch, die Erlaubnis von Pilgerreisen und anderen Dingen, nicht mit dem Kalifen aushandeln kann. Ihm wurde mitgeteilt, dass die Abenteurer diverse Blasphemien begangen hätten und erst sühnen müssten, bevor der Kalif den Vertrag unterzeichnet.

Die Glaubenswächter haben einen ihnen gewogenen Wesir beauftragt, dies zu veranlassen.

Die Suche nach den Artefakten

Haben sich die Abenteurer für einen (oder mehrere) Auftraggeber entschieden, erhalten sie Informationen und Hilfsmittel von ihren Auftraggebern.

Bevor die Zarani den wahren Glauben annahmen, verehrten sie Götzen. Die drei Hauptgötzen waren: **Talab** (H/ Mond, Blitz, Keule, Orakel, Steinbock, Recht), **Muharrig** (K/ Sonne, Sand, Feuer, Echse, Wüste, Schwert, Menschenopfer) und **Baltis** (F/ Venus, Wasser, Speer, Tor, Antilope).

Die drei Götzen hatten auch Haupt-Tempel. Die Tempel werden von den wahren Gläubigen gemieden. Sie aufzusuchen gilt als Frevel, aber auch als gefährlich. Der

Tempel der Baltis befindet sich auf einer Insel im Wes, der Tempel des Muharriq inmitten der Wüste im Nor und der Tempel des Talab im Mir jenseits der Grenze im Reich von Osh.

Erst später müssen die Abenteurer heraus bekommen, dass die drei Tempel auf der Karte ein Dreieck bilden, in dessen Mittelpunkt die Stadt Alzagora selbst liegt. Die Überreste des alten Haupttempels bilden die Fundamente der großen Moschee von Alzagora.

Vor kurzem wurde ein altes Buch über die alten zaranischen Götter, das der Vernichtung durch die Glaubenswächter entgangen ist, wieder gefunden und von einem Schacherer kopiert und verkauft. Es beinhaltet eine Prophezeiung: Wenn Talab, Muharriq und Baltis vereint sind, geben sie eine unerschöpfliche Quelle der Kraft frei. Gemeint sind damit Artefakte, die sich wahrscheinlich noch in den Haupttempeln befinden. Um welche Artefakte es sich dabei handelt, ist nicht bekannt. Es könnten z.B. Darstellungen des Mondes, der Sonne oder des Venussterns sein

Es gibt darüber hinaus noch andere Gottheiten, u.a.:

Dul-Halasa	Orakelgott (He, Lospfeilorakel; Krone, Blitze, Widder, Gott mit Blitzbündel und Krone und Hörnern)
Manat	Schicksalsgöttin (He, Schwert, Streitwagen, Schriftrollen, Göttin mit Schwert und Adlerkopf)
Mundih	Bewässerungs- und Schutzgottheit (F, Wasser, Fuchs, Schwert, Göttin mit zwei Köpfen)
Qaynan	Schmiedegott (Ha, Amboss, Hammer, Keule, Feuer, Gott mit zwei Keulen oder Keule und Hammer)
Shams	Sonnengottheit (He, Sonne, Axt, Löwe, Streitwagen, Göttin auf Streitwagen und mit Löwenkopf)

Die jeweiligen Auftraggeber können den Abenteurern folgendermaßen behilflich sein:

Djamil al Hasrah:

- Zugang zu den Katakomben unterhalb der Hauptmoschee, Führer für den Teil, der von der lokalen Diebesgilde genutzt wird
- Kontakt zu einem Stamm ausgestoßener Wüstennomaden
- Kontakt zu Schmugglern an der Grenze zu Osh
- Kontakt zu Piraten

Abd-el-Zagor:

- Zugang zu den Katakomben unterhalb der Hauptmoschee
- Führer durch die Wüste bis zur Grenze nach Osh
- eigenes Schiff des Ordens

Yasina:

- Kontakt zu den Gelehrten der Universität von Alzagora
- Kontakt zur Magiengilde von Alzagora
- eigenes Schiff der Yasina

Die Universität von Alzagora

Kommt man mit einem Empfehlungsschreiben von den Glaubenswächtern oder der Purpur-Fahnen-Gilde, wird man zum Bibliothekar geführt, einem freundlichen alten

Herrn namens Moham-Ben-Asir, der alte Karten, Schriften und Bücher hat. Es dauert jedoch jeweils einen Tag, bevor er etwas findet.

Die Magiergilde von Alzagora

Magier, Thaumaturgen und Elementar-Beschwörer, die Mitglied einer anderen Gilde sind, sind stets willkommen. Alle anderen werden sofort hinaus geworfen unter Androhung, die Glaubenswächter zu holen, es sei denn, die Abenteurer haben den Auftrag der Glaubenswächter angenommen. Die Magiergilde kann in gleichem Umfang wie die Bibliothek der Universität helfen, es dauert jedoch nur drei Stunden, bis man die Informationen erhält.