

Alzagora 02 - Der Tempel des Muharriq

Midgard-Regeln

Die Beschatter

Je nachdem, in wessen Auftrag die Abenteurer unterwegs sind, werden sie von den anderen beschattet. In diesem Abenteuer werden die Abenteurer von zwei Assassinen (die in der Karawane mitreisen), einem Sandschiff mit einem Elementarbeschwörer, das von einem Luft-Elementarwesen vorangetrieben wird (Purpur-Fahnen-Gilde) und 12 Wüstenräubern auf Kamelen (Schwarze-Schärpe-Gilde) verfolgt. Die Verfolgung ist je 1 h Realzeit mit **EW:Wahrnehmung+4** feststellbar. Die Abenteurer können versuchen, ihren Beschattern zu entkommen. Die Verfolger erhalten einmal je Stunde einen **EW: Spurenlesen+8**.

Assassine In: m60 Grad 2 LP14 AP14 Res+11/13/11 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+12 Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Dolch+7 (1W6), Wurfmesser+7 (1W6+1), Raufen+8 (1W6-1) Bes.: Meucheln+8, Schleichen+6, Beschatten+8, Verhören+8

Elementar-Beschwörer In: m70 Grad 3 LP12 AP18 Res+14/14/14 OR Gw50 St50 B24 Abwehr+12 Angriff: Dolch+5 (1W6-1), Raufen+6 (1W6-3) Zaubern+14: Kann Elementarwesen (Luft und Erde) bis Stufe zwei rufen, bannen und zwingen.
--

Wüstenräuber In: m50 Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+12 Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Stoßspeer+7 (1W6+2) Bes.: Kamelreiten+12, Kampf zu Kamel+7, Raufen+7 (1W6-3)
--

Reisevorbereitungen

Der jeweilige Auftraggeber teilt den Abenteurern mit, dass sich der Tempel des Muharriq in Mitten der Wüste an der Grenze zu Dwarenhoim in der sagenhaften Stadt Al-Haddara befindet. Diese befindet sich in der Nähe der Oasenstadt Wadi Mamsil. Genauere Angaben kann er ihnen nicht geben.

Die Abenteurer haben jedoch die Möglichkeit, **auf Nachfragen** die Kontakte des jeweiligen Auftraggebers zu nutzen. Sie erhalten dann eine alte zaranische Karte und Angaben über die Gottheit Muharriq. Darüber hinaus erhalten die Abenteurer Pferde oder sogar Kamele. Kamelreiten muss jedoch auf eigene Kosten erlernt werden.

Durch die Wüste

Die Abenteurer haben die Möglichkeit, sich einer Handelskarawane in Richtung Wadi Mamsil anzuschließen. Kämpfer können unauffällig und preiswert reisen, in dem sie sich als Karawanenwache verdingen. Die anderen zahlen 2 GS/Tag bis nach Wadi Mamsil, Verpflegung inklusive. Ein Kamel kostet 50 GS, ein Reitpferd auch. Die Reise bis zur Grenzstadt dauert vier Wochen. Auf der Reise greift pro Woche ein räuberischer Beduinenstamm (20%), eine Giftschlange (30%), eine Giftechse (10%), 1W6 Raubechsen (10%) und/oder 1W10 Raubkäfer (10%) an. Die Karawane besteht aus:

- 16 Lastkamelen, 5 Reitkamelen, 6 Reitpferden

- dem Händler Mustafa al-Kait (ca. 40, pA90, Au50, redselig)
- dem Karawanenführer Medschef (ca. 40, pA100, Au50, schweigsam), gewinnt man sein Vertrauen, kann man nach erfolgreichen **PW:In** Überleben in der Wüste+6 erlernen
- den Karawanenwachen Ali (ca. 20, pA80, Au80, ausgelassen), Hossein (ca. 30, pA20, Au70, gewalttätig) und Buran (ca. 25, pA50, Au50, misstrauisch)
- zwei Assassinen (Mukhtar (ca. 30, pA20, Au50, kaltherzig) und Hassan (ca. 35, pA50, Au80, neugierig), die sich als Händler ausgeben)
- den Zivilisten Shahane (f, ca. 50, pA70, Au30, misstrauisch) und Youri (f, 20, pA90, Au90, schüchtern), die von einer Beerdigung kommen
- Kheleddin (ca. 60, pA100, Au80, reisender Geschichtenerzähler); hört man seinen Geschichten jeden Abend zu, kann man bei erfolgreichem **PW:In** Sagenkunde (Alzagora)+4 erhalten

Der Händler, der Karawanenführer und die Karawanenwachen haben dieselben Spielwerte wie die Beduinen. Die anderen Zivilisten kämpfen nicht.

Beduine	In: m50
Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+12	
Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Stoßspeer+7 (1W6+2)	
Bes.: Kamelreiten+12, Kampf zu Kamel+7, Raufen+8 (1W6-1)	

Giftschlange	In: t40
Grad 1 LP3 AP3 Res+10/12/10 OR GW100 St10 B12 Abwehr+13	
Angriff: Biss+7 (1 LP/AP & 2W6 Gift nach 1W10 min), Raufen+5 (1W3-2)	

Giftechse	In: t40
Grad 1 LP5 AP5 Res+10/12/10 LR GW50 St15 B12 Abwehr+12	
Angriff: Biss+5 (2 LP/AP & 1W6 Gift nach 1W10 min), Raufen+6 (1W3-1)	

Raubechse	In: t90
Grad 3 LP12 AP20 Res+11/12/11 LR GW80 St70 B30 Abwehr+12	
Angriff: Biss+8 (1W6+1), Raufen+10 (1W6)	

Raubkäfer	In: t20
Grad 3 LP18 AP30 Res+11/13/11 PR GW60 St100 B24 Abwehr+10	
Angriff: Biss+6 (2W6), Raufen+5 (1W6)	

Die Abenteurer kommen durch einige Oasen (20%/Tag), Karawansereien (10%/Tag) und kleine Oasenstädte (alle 6-7 Tage: Gerf Hussein, Tell Meidum, Al-Ardashir, je ca. 1000 Einwohner). Die Bewohner sind freundlich und geschäftstüchtig. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, zu mittleren Preisen zu übernachten. In den Städten besteht die Gefahr, von Dieben bestohlen zu werden (15%-Wahrscheinlichkeit, **EW:Stehlen+1W6+4**).

Zu Beginn der zweiten Woche schleicht sich beim Rasten in der Nähe einer Ruine ein Dämon in die Karawane ein (Succubus/männlich oder Incubus/weiblich), der jede Nacht Mensch oder Tier die Lebenskraft absaugt (2 LP und 2W6 AP, keine Regeneration von AP durch Schlaf). Informationen über diese Dämonen hat der Geschichtenerzähler Kheleddin.

Succubus/Incubus

In: m70

Grad 5 LP17 AP30 Res+14/14/12 OR Gw100 St100 B30 Abwehr+13

Angriff: Waffe+5 (var), Raufen+10 (1W6)

Bes.: Zaubern+20: Verwandlung in Tiere oder Menschen bei Berührung in 10 sec, Verführen+12, Au100, pA100

Gelingt es den Abenteurern, die Dämonen zu vertreiben oder zu vernichten, macht der Karawanenführer eine Sammlung zu Gunsten der Abenteurer im Wert von 200+W% GS und schenkt ihnen darüber hinaus einen magischen Krummsäbel (+1/+1, ABW 5%).

Wadi Mamsil

Informationen erhält man in Wadi Mamsil von einem alten Erzähler (Yussi-Ben-Machared), einem alten Karawanenführer (Ali Abd-el-Kadra) und einem Magier in Ruhestand (Halep-el-Dinur). Vor dem betreten Al-Haddaras wird von jedem wegen der Dämonen, Ghule, Geister und Djinnis gewarnt. Fragen die Abenteurer allzu offen, machen sie die örtliche Obrigkeit auf sich aufmerksam, die die Abenteurer festsetzt und Fragen stellt. Sollten sich die Glaubenswächter einschalten, verschlimmert dies die Situation aufgrund von Kompetenzstreitigkeiten.

Stadtwachen

In: m50

Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 KR Gw60 St70 B24 Abwehr+12

Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Stoßspeer+7 (1W6+2)

Bes.: Reiten+12, Kampf zu Pferd+7, Raufen+8 (1W6-1)

Der Tempel

Von Wadi Mamsil sind es zwei Tagesritte bis nach Al-Haddara. Markante Steininformationen erleichtern den Weg. Auf dem Weg gelten die selben Zufallsereignisse wie auf dem Weg durch die Wüste.

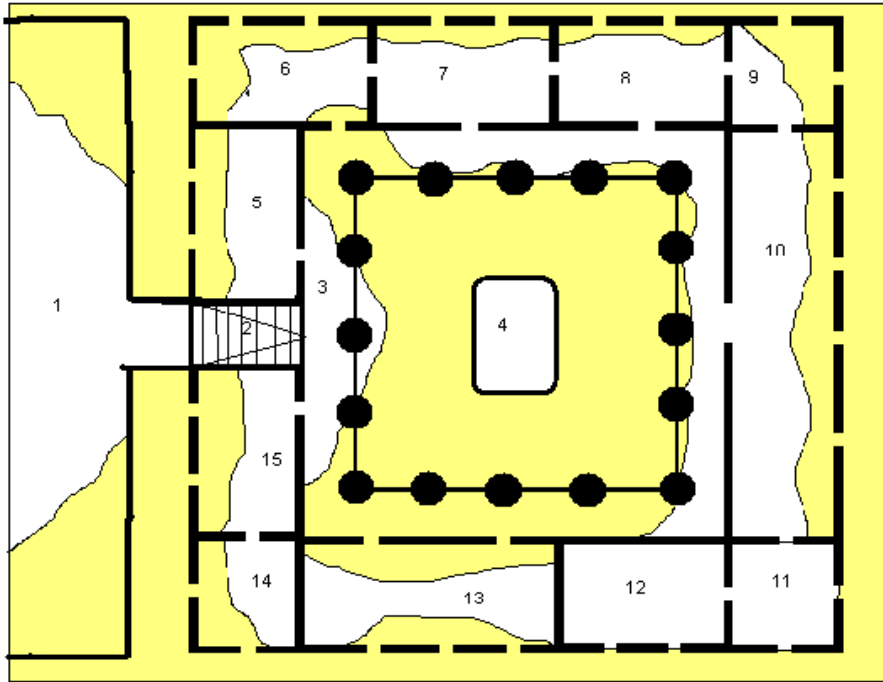
Al-Haddara ist völlig unter Sand begraben. Nur der Kopf einer Statue weist den Weg.

Geht man steile Sanddünen hoch oder gräbt man Tunnel in den Sand, besteht eine 50%-ige Wahrscheinlichkeit, das Sand nachrutscht (Nachrutschender Sand+5 (1W6-2 AP Schaden)); bei Abwehr hilft nur großer Schild.

Insgesamt befinden sich 10 Raubechsen in dem Gebäude.

1. Im Westen und Osten zwei in den Fels geschlagene, zum Tempel hin ansteigende Wände, zum Teil mit Sand bedeckt, frontal eine 20 m hohe Wand, größtenteils mit Sand bedeckt. In der Mitte ein quadratischer Zugang in den Fels. An den Wänden sind die von Wind und Sand abgeschliffenen Reste von Reliefs zu erkennen.

Man kann bei eingehender Betrachtung erkennen, dass die Reliefs zum Teil auch durch Gewalteinwirkung zerstört wurden. Stöbert man im Sand herum, so besteht die Wahrscheinlichkeit von 10%, dass man eine Giftschlange oder Giftechse aufstöbert. Mit **EW:Spurenlesen** sind die Spuren von Raubkäfern zu erkennen.



2. Vier m breite und sechs m lange Treppe, die nach oben führt. Es ist ziemlich dunkel.

Die Treppe ist durch den Wind größtenteils frei von Sand. Mit **EW: Spurenlesen** sind Spuren von Raubkäfern zu erkennen.

3. Innenhof mit Arkadengang, der von Säulen gestützt wird. An den Wänden befinden sich Reste von Bemalung. Der Innenhof ist größtenteils von Sand bedeckt. Durch einen Spalt zwischen Sand und Decke der Arkaden dringt Tageslicht. Je links und rechts vom Eingang aus sind Durchgänge zu sehen.

Vergößert man den Spalt, steht man auf der Sandfläche, die den Innenhof bedeckt. Die Durchgänge führen nach **5** und **15**.

4. In der Mitte steht die ca. 10 m hohe Statue des Gottes Muharriq, die eine göttliche Aura hat. Die Konturen der Statue sind vom Wind abgeschliffen. Der Innenhof ist gänzlich von Sand bedeckt.

Mit **EW: Spurenlesen** sind Spuren von Raubkäfern und Raubechsen im Sand zu erkennen. Bei eingehender Betrachtung sieht man im Norden und Westen zwei weitere Spalten zwischen Sand und Gebäude.

5. Der Raum ist zum Teil mit Sand gefüllt. An den Wänden sind Reste von Farbe. Im Raum befindet sich ein Nest von Raubkäfern, die jeden Eindringling angreifen.

Angriff von 10 Raubkäfern. Durchsucht man mindestens 10 min lang das Nest, findet man 1W20+10 Kurzscherwerer, eines davon ist magisch (+1/+1, ABW 6%).

6. Der Raum ist zur Hälfte mit Sand bedeckt. In einer Kuhle im Sand liegt ein Nest mit großen ledrigen Eiern. In dem ansonsten schmucklosen Raum befinden sich zahlreichen, überwiegend zerstörte Amphoren und andere Behältnisse.

In den Eiern entwickeln sich kleine Raubechsen. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% befinden sich hier 1W6-3 erwachsene Raubechsen, die sofort angreifen und nicht flüchten. Nach mindestens 10 min Suche findet man fünf geschlossene Amphoren; in einer befindet sich Geld im Wert von 120 GS, in einer weiteren ein schwach giftiges Gas (bei Missslingen des WW:Gift: 1W6 leichter Schaden); die drei anderen enthalten eingetrocknete Reste von Wein und Bier.

7. Der Raum ist kaum mit Sand bedeckt. In dem Raum befinden sich Holzreste, zahlreiche Amphoren und andere Gefäße, insbesondere Essgeschirr. Sie sind zum größten Teil zerbrochen.

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% befinden sich hier 1W6-3 erwachsene Raubechsen, die sofort angreifen und nicht flüchten. Nach mindestens 10 min Suche findet man sechs geschlossene Gefäße; in einer befindet sich Geld im Wert von 80 GS, in einer weiteren ein schwach giftiges Gas (bei Missslingen des WW:Gift: 1W6 leichter Schaden); die drei anderen enthalten eingetrocknete Reste von Wein und Bier.

8. Der Raum ist kaum mit Sand bedeckt. In dem Raum befinden sich Holzreste. Sucht man mindestens 10 min im Sand, findet man eine schön gearbeitete Truhe, die mit einem Schloss versehen ist.

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% befinden sich hier 1W6-3 erwachsene Raubechsen, die sofort angreifen und nicht flüchten. Das Schloss lässt sich mit EW: Schlösser öffnen+5 oder durch Gewalt öffnen. Bei Gewaltanwendung besteht die Wahrscheinlichkeit von 50%, dass der Inhalt zerstört wird. In der Truhe befindet sich wertvolles, leicht zerbrechliches Geschirr im Wert von 120 GS. Die Truhe selbst ist 30 GS Wert.

9. Der Raum ist größtenteils mit Sand bedeckt.

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% befinden sich hier 1W6-3 erwachsene Raubechsen, die sofort angreifen. Sucht man mindestens 10 min lang im Sand, stößt man auf schön gearbeitet Holz Möbel, in die einige Edelsteine (6 Stück im Wert von je 30 GS) eingearbeitet sind.

10. Der Raum ist kaum mit Sand bedeckt. In dem Raum befinden sich Holzreste. An der Ostseite steht ein steinerner Thron, flankiert von zwei bronzenen, etwa 1 m hohen Echsen-Statuen, von denen eine zerbrochen ist. An den Wänden sind gut erhaltene Reliefs von Darstellungen Muharriqs zu sehen.

Mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% befinden sich hier 1W6-3 erwachsene Raubechsen, die sofort angreifen. Im Thron befindet sich ein eingearbeiteter Edelstein im Wert von 250 GS.

Die intakte Bronze-Echse hat eine göttliche Aura und wiegt 100 kg.

Hinter dem Thron kann befindet sich eine mannshohe einzelne Darstellung des Muharriq. Mit **EW: Suchen+3** findet man einen Geheimmechanismus, den man nach links oder rechts drehen kann. Dreht man nach rechts, öffnet sich unter den Füßen eine Fallgrube. Mit **EW: Fallen entdecken** findet man die Fallgrube zu seinen Füßen. Die Fallgrube ist vier m tief, der Boden ist jedoch mit weichem Sand bedeckt, so dass man nur 3 m tief stürzt. Dreht man nach links, öffnet sich die Wand und man gelangt nach 11.

11. Man betritt einen mit schönen Malereien verzierten Raum, in den nur wenig Sand eingedrungen ist, da die Fensteröffnungen mit Metallläden verschlossen sind. Hier stehen sechs hölzerne Schreibpulte und ein Regal mit Schriftrollen.

Nach 1 min kommen aus dem Nachbarraum (12) sechs Sandelementare, die angreifen. Unter den zahlreichen Schriftrollen findet man mit **EW: Suchen** drei magische Schriftrollen: (PK).

12. Man betritt einen mit schönen Malereien verzierten Raum, in den nur wenig Sand eingedrungen ist, da die Fensteröffnungen mit Metallläden verschlossen sind. In die Wand der Südseite wurde mit Gewalt ein Durchgang gebrochen. In dem Raum stehen und liegen z.T. zerbrochene Truhen, Schränke und Regale.

Der Raum wurde vom Elementarmeister geplündert.

13. Der Raum ist größtenteils mit Sand bedeckt. An der Südwand befindet sich ein Hort mit zahlreichen Wertgegenständen. Auf dem Boden liegen Reste zertrümmerter einfacher Holzmöbel.

Der Hort beinhaltet einen Schatz im Wert von 3000 GS, drei mag. Krummsäbel +2/+2 (ABW 6%), ein großer mag. Krummsäbel (große Magie, göttliche Aura, wie Bihänder +3/+3), eine Sonnenscheibe (große Magie, göttliche Aura) und eine Öllampe mit einem göttlichen Feuer, das nie erlischt.

Nach 3 min Aufenthalt kommt der Elementarmeister, um seinen Hort zu verteidigen.

14. Der Raum ist größtenteils mit Sand bedeckt.

Sucht man mindestens 10 min lang im Sand, stößt man auf schön gearbeitet Holzmöbel, in die einige Edelsteine (6 Stück im Wert von je 30 GS) eingearbeitet sind. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% befinden sich hier 1W6-3 Raubkäfer, die sofort angreifen und nicht flüchten.

15. Der Raum ist größtenteils mit Sand bedeckt.

Sucht man mindestens 10 min lang im Sand, stößt man auf Holzmöbel. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% befinden sich hier 1W6-3 Raubkäfer, die sofort angreifen und nicht flüchten.

Giftschlange

In: t40

Grad 1 LP3 AP3 Res+10/12/10 OR GW100 St10 B12 Abwehr+13
Angriff: Biss+7 (1 LP/AP & 2W6 Gift nach 1W10 min), Raufen+5 (1W3-2)

Giftechse

In: t40

Grad 1 LP5 AP5 Res+10/12/10 LR GW50 St15 B12 Abwehr+12
Angriff: Biss+5 (2 LP/AP & 1W6 Gift nach 1W10 min), Raufen+6 (1W3-1)

Raubechse

In: t90

Grad 3 LP12 AP20 Res+11/12/11 LR GW80 St70 B30 Abwehr+12
Angriff: Biss+8 (1W6+1), Raufen+10 (1W6)

Riesenskorpion

In: t20

Grad 5 LP15 AP50 Res+12/14/12 KR Gw60 St120 B24 Abwehr+12
Angriff: 2x Schere+7 (1W6), Giftsporn+7 (1W6 & 2W6 Gift in 1W6 min), Raufen+10 (1W6-1)

Ghul In: m10
Grad 2 LP10 AP0 Res+11/13/11 TR Gw60 St60 B24 Abwehr+12
Angriff: 2xKlaue+7 (1W6-2 & Lähmung bei erfolglosem WW:Gift), Biss+7 (1W6),
Raufen+7 (1W6-3)

Sandelementar In: m20
Grad 1 LP8 AP8 Res+12/12/10 LR Gw60 St30 B18 Abwehr+11
Angriff: Spucken+5 (1W6-2), Raufen+6 (1W6-2)
Bes.: Zaubern+15: Bannen von Licht (1 AP)
Bes.: Spieß- und Stichwaffen verursachen nur einen Schaden von 1, empfindlich
gegen Wasser (doppelter Schaden wie Feuerschaden)

Elementarmeister In: m70
Grad 6 LP36 AP80 Res+14/14/12 LR Gw60 St120 B24 Abwehr+14
Angriff: Faust+9 (1W6+3), Spucken+9 (1W6+2), Raufen+9 (1W6+1)
Bes.: Zaubern+15, Bannen von Licht (1 AP), Sandstrahl (wie Wasserstrahl),
Sandelementare rufen (1 AP/Sandelementar I, 3 AP/Sandelementar II)
Bes.: Spieß- und Stichwaffen verursachen nur einen Schaden von 1, empfindlich
gegen Wasser (doppelter Schaden wie Feuerschaden)

Die Rückreise

Je nachdem, wer der Auftraggeber ist, kann dieser die Abenteurer unterstützen.
Ansonsten nimmt sie der Händler Mustafa-al-Kait unentgeltlich mit.