

Alzagora 05 – Mustafas Tochter

Midgard-Regeln

Die Abenteurer werden von Mustafa al-Kait, dem ihnen bereits bekannten Händler im Gasthof „Zum Honigtopf“ aufgesucht. Er ist verzweifelt, da seine Tochter Julaina verschwunden ist. Sie reiste mit einer Karawane, die beraubt wurde, von Wadi Mamsil nach Alzagora. Das letzte Mal, das er von ihr und der Karawane gehört hatte, ist, dass diese in der Oase Ferdjura übernachtet hat. Ferdjura liegt auf halbem Weg von Alzagora nach Gerf Husein.

Durch die Wüste

Die Abenteurer werden von Mustafa al-Kait mit je einem Kamel ausgestattet. Sie können mit einer Karawane reisen, die von dem Karawanenführer Medschef geleitet wird und über die betreffende Oase führt. Auf der Reise greift eine Giftschlange (30% bei einem nächtlichen Lager) und 1W10 Raubkäfer an. Die Karawane besteht aus:

- 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), Khalim (ca. 30, pA 50, Au50) und Machared (ca. 40, pA70, Au40).

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

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)

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 Oase Ferdjana

An der Oase liegt nur eine Karawanserei mit dem Namen „Zum Wüstenkäfer“. Man kann dort übernachten, handeln, kann Alkohol erstehen und Dirnen anheuern.

Der Eigentümer, Malcir, ist in einige kriminelle Dinge verstrickt. Er verkauft Alkohol, Fehlerware und entführte Kinder als Sklaven. Letztere werden als Diener oder Prostituierte im Gasthof verdingt oder bei geheimen Auktionen versteigert. Ein kleiner Stamm Wüstenkobelde hat unterhalb des Gasthofes ein Höhlenlabyrinth bezogen und beraubt vorbeiziehende Karawanen. Sie haben mit Malcir ausgemacht, dass sie die Oase in Ruhe lassen und er dafür das Diebesgut und die Entführten verkauft. Die Kobolde werden von den Oasenbewohnern für Geister gehalten.

Angelehnt an einen großen Felsen und Nahe bei einem Teich, der von Palmen umsäumt wird, ist die Karawanserei bereits aus der Ferne gut auszumachen.

Während des Tages kommen und gehen die Karawanen. Bei Einbruch der Dämmerung lagert ein Stamm Wüstennomaden an der Quelle. Danach werden die Tore der Karawanserei geschlossen.

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)	

Gelingt es, mit den Beduinen ein Gespräch zu führen (weibliche Abenteurer erhalten **WM-4 auf EW: Beredsamkeit**) können diese auf Nachfragen berichten, dass kleine Mumien umgehen, die wie Geister erscheinen und Wasser, Schafe, Wertgegenstände und manchmal kleine Kinder stehlen. Einer entdeckte sogar Fußspuren, die wie von Kamelen aussehen, nur kleiner. Beduinen empfinden Sklaverei als normal, sofern es sich um Kriegsgefangene oder in Sklaverei geborene handelt, nicht jedoch bei gestohlenen Kindern. Die Beduinen können haben Kenntnis von Höhlen unterhalb der Wüste, in denen sich auch Wasser befindet. In er Nähe (ca. ein halber Tagesmarsch) liegt eine Ruinensiedlung, die aus Aberglaube gemieden wird.

Die Ruinensiedlung

Auf dem Weg dorthin werden die Abenteurer von 5 Raubechsen angegriffen.

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)	

In den Ruinen kann man die Reste eines Lagers entdecken (EW: Spurenlesen. Dort finde man auch die seltsamen Fußspuren, von denen die Beduinen sprachen. In einem ca. 5 m tiefen vertrockneten Brunnen liegen Essensreste und wertlose Gegenstände wie aufgebrochene Kisten, zerrissene Säcke und ähnliches, Und Schriftrollen, die offenbar für die Kobolde ohne Wert waren („Juwelenaug“ (80 GS), „Feuerschild“ (100 GS).

Die Karawanserei „Zum Wüstenkäfer“

Das Gebäude ist annähernd quadratisch und hat zwei Etagen, an das ein rechteckiger Hof angrenzt. Die beiden Tore sind tagsüber geöffnet und werden nachts von je einer Wache bewacht (4-h-Schichten).

Wache	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)	

A Hof

Auf dem Hof sind immer zwei junge Frauen in weißen Kaftanen und verschleiert, die alle Reisenden mit Wasser versorgen.
--

Dies sind Malcirs Sklavinnen Shariha und Malica. Sie sind höflich und untertänig, sagen so gut wie nichts und wirken wie ca. 17 Jahre alt. Es ist ihnen nicht erlaubt, zu sagen, sie seien Sklaven sondern nur, sie hätten einen „Vertrag“ mit Malcir. Übt man Druck auf sie aus, behaupten sie, dass sie gehen könnten, wann sie wollten. Mit EW: Menschenkenntnis kann man feststellen, dass sie etwas verbergen.

B Stall

Hier stehen immer 1W6+2 Pferde, die Kosten für die Unterbringung eines Pferds kostet 1 SS/Nacht.

C Gemeinschaftsraum

Der Raum ist angefüllt mit Tischen, Bänken und Stühle. Der Boden ist ausgetreten vom ständigen Kommen und Gehen. Die Luft riecht nach Essen, Getränken, Gewürzen und Menschen. Hinter dem Ausschank ist ein großes Fass. Daneben steht ein großer, schlanker Mann mit Glatze, einem Gesicht wie aus Stein und tiefsitzenden schwarzen Augen. Hinter ihm an der Wand ist ein Schild mit Schriftzeichen zu erkenne. Er trägt einen Burnus. Daneben gibt es drei Schankmädchen. Neben der Tür lungert auf einem Stuhl ein gut bewaffneter Rausschmeißer herum.

Die Preise sind normal. Es gibt sechs Gästeräume von guter Qualität mit verschließbaren Türen. Übernachtung im Gästezimmer kostet 1 GS, auf dem Boden im Gemeinschaftsraum 5 KS. Der Mann am Ausschank ist Malcir. Er arbeitet hier von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang. Unter dem Burnus trägt er Rüstung und Waffen (inklusive seiner Peitsche). Er ist zwar hässlich aber immer höflich und zuvorkommend. Er ist bei den Dienerinnen jedoch kurz angebunden. Er trägt jederzeit einen Schlüsselbund bei sich. Er traut niemandem außer sich selbst. Das Schild an der Wand bedeutet: „Gäste können sich bei speziellen Wünschen an den Mann am Ausschank wenden.“ Gemeint ist damit die Hehlerware und der Dirnendienst. Malcir besitzt eine hervorragende Menschenkenntnis und wer ihm als amoralisch genug erscheint, dem bietet er von sich aus die „Spezialitäten“ an, z.B. „ungelernte Sklavinnen“. Gefangene werden in den Zellen im oberen Stockwerk verwahrt. Sie werden jedoch nicht gequält. Will jemand die „Ware“ sehen will er 10 GS nur für das „Gucken“ haben. Mit **EW: Wahrnehmung** fällt auf, dass eines der Schankmädchen sich bewegt, als ob sie große Schmerzen hätte. Sie wurde gestern von Malcir ausgepeitscht. Ihr Wille ist noch nicht gebrochen, so dass sie der Prostitution bisher entgangen ist. Ihr Name ist Ahidjara (Au50, pA50). Sie ist erst seit einem Monat hier. Ihr Stiefvater hat sie an Malcir verkauft, als ihre Mutter starb. Sie würde alles tun, um zu fliehen. Die anderen Mädchen heißen Malicar und Sulaima.

Malcir

Grad 5 LP15 AP30 Res+12/14/12 LR Gw80 St70 B24 Abwehr+13
Angriff: Krummsäbel+10 (1W6+2), mag. Peitsche+12, Dolch+10
Bes.: Reiten+12, Raufen+8 (1W6-2), Menschenkenntnis+8, Suchen+8,
Wahrnehmung+8, Schleichen+7, Seilkunst+12, beidhändiger Kampf+9,
Geschäftstüchtigkeit+12

Malcirs Peitsche

Die Peitsche sieht übel aus mit dem mit Metalldornen gespickten Ende. Sie ist magisch +2/0 (ABW 3%) und verursacht Schmerzen mit der Wirkung des gleichnamigen Zaubers (Wert: 300 GS)

D Küche

Ein fatter Man mit einer gebrochenen Nase und einem Musauge bedient eine Weizenmühle. In der Küche riecht es nach gebratenem Hammel, frisch gebackenem Brot und getrockneten Früchten. In der Südwestecke des Raumes steht eine Holzleiter, die nach oben zu einer Falltür führt.

Der Name des Kochs lautet Bruco. Er ist taubstumm, faul und weiß von Malcirs Geschäften. Und er hat Angst vor Malcir.

E Lager

Ein Raum voller Säcke und Fässer sowie drei lange Seile a 20 m.

F Sklavenraum

Sechs ärmliche Strosäcke liegen in dem ansonsten kahlen Raum.

Die Tür wird abgeschlossen, wenn die Sklavinnen darin schlafen.

G Gästezimmer

In jedem stehen zwei saubere, komfortable betten und eine kleine Wanne mit klarem, sauberem Wasser.

H Hintertür

Von außen ist kein Öffnungsmechanismus zu erkennen. Innen ist eine dreifache Sicherung angebracht.

I Geheimtür

Am Ende des Ganges befindet sich ein kleiner Raum. Die Tür ist verschlossen (Schlüssel ist bei Malcir). In dem Raum steht nur ein großen Fass auf einem kleinen Tisch. Dahinter ist eine Geheimtür. Das Fass ist leer und am Boden kann man mit **EW: Suchen** feine Kratzer, die darauf schließen lassen, dass der Tisch bewegt werden kann. Hinter der Geheimtür ist eine Fallgrube, die in die Koboldhöhlen führt.

J Malcirs Raum

Die Wände sind bemalt oder mit Teppichen behangen. Ein Teeservice aus massivem Silber und von exquisiter Ausführung steht auf einem kleinen Mahagonitisch, umgeben von Kissen. Ein riesiges Bett dominiert eine Wand. Goldene Ketten mit goldenen Schellen sind am Fußende des Bettes angebracht. Auf dem Boden liegt ein wertvoller Teppich, auf dem eine Schlacht zwischen Djinns und Ifrit abgebildet ist.

Während des Tages ist Malcir hier nicht anzutreffen, in der Nacht zu 75 %. Wenn er hier ist, besteht eine 50%-Möglcihkheit, dass auch 1W4-1 Sklavinnen anwesend sind, die am Fußende des Bettes angekettet sind. Malcir zeigt keine Furcht vor Stärkeren, er wird diese versuchen zu bestechen, in dem er sie bittet gehen zu lassen und zu einem Versteck mit Schätzen zu führen. Das Teeservice ist 150 GS wert, der Teppich 170 GS.

Wachraum

Ein schlichter Raum mit sechs normalen Betten. Es riecht nach Schweiß und ungewaschener Wäsche, die im Raum unordentlich herumliegt. An der Wand steht ein kleiner Tisch mit vier Schemeln.

Auf dem Tisch steht ein Würfelbecher voller Würfel. Eine längere Suche im Raum fördert Münzen i.W.v. 2W6 GS hervor. Malcir überlässt seinen Wachen manchmal wertlosere Dinge aus dem Diebesgut. Zwei Wachen sind mit 90% hier immer anzutreffen, alle 6 Monate tauschen sie die Schichten, wobei vier Wachen immer Dienst haben und zwei sich ausruhen.. Sie dienen Malcir, weil er sie gut behandelt und ihnen für die Zukunft großen Reichtum versprochen hat. Ihre Loyalität hält sich jedoch in Grenzen.

L Empore

Der Raum ist angefüllt mit Schätzen.

Der Wert des Raubgutes dürfte bei ca. 2W10 x10o GS liegen. Unter dem Raubgut finde man mit EW: Suchen zudem: eine Schriftrolle „Geistesschild“ (Wert: 100 GS) und ein Flammenschwert (Anderthalbhänder+2/+2 bei Aussprechen des Schlüsselwortes, ABW 5%, Wert: 1.500 GS).

M Schlafraum

In dem Raum steht nur ein sauberes Bett.

Der Raum wird benutzt für eine Liaison eines Gastes mit einer der Sklavenmädchen. Es besteht eine 50%-Chance, dass während des Tages der Raum benutzt wird.

N Zellen

Eine einzige Öllampe erhellt den Raum. Sechs stabile Holztüren sind zu sehen.

Die Türen sind verschlossen. Hinter einer der Türen kann man mit Horchen+4 eine Stimme weinen hören. Dies ist Julaina, eine hübsche 14Jährige. Die Zellschlüssel hat Malcir. Die Schlösser können mit EW: Schlösser öffnen geöffnet werden. Julaila wirft sich dem erst an den Hals, der nicht Malcir ist.

Die Koboldhöhle

Der Tunnel führt steil abwärts. Die Decke ist mit 1,70 m Höhe sehr niedrig.

Die beiden Gänge, die aus der Karte wegführen, führen 100 m weit und enden an blockierten Enden, die mit Sand aufgefüllt sind. Die Höhle ist offenbar ganz überwiegend natürlichen Ursprungs.

Manche Gänge sind so steil, dass man Klettern muss (WM+6). Es ist vollkommen dunkel. Die Kobolde verteidigen ihre Höhle bis zum letzten Blutstropfen, außer denen in Höhle 5 (Frauen und Kinder). Sie flüchten bei Kampflärm. Die männlichen Kobolde kommen, um ihre Familien zu verteidigen, wenn diese angegriffen werden.

Die Kobolde kleiden sich in sandfarbene Tuche, so dass sie aus der ferne wie kleine Mumien aussehen. Ihre Füße sind so ähnlich wie die von Kamelen geformt, um sich schnell in der Wüste zu bewegen.

1 Versammlungshalle

Die Höhle ist leer bis auf einige primitive Regale.

Hier stapeln die Kobolde das Diebesgut, damit Malcir sich die geeigneten Dinge herausuchen kann. Malcir kennt nur diesen Teil der Höhle.

Auf einem gesonderten Regal befinden sich eine Öllampe, ein Krummsäbel, 2x 1W6 Heiltränke und ein Bogen mit 20 Pfeilen, die Malcir gehören. Die Kobolde kommen nur hierher, um sich mit Malcir zu treffen.

2 Wohnhöhle der Junggesellen

Die Höhle ist mehrere m hoch. Auf dem Boden liegen angebissen Knochen, verdreckte Lumpen, kaputte Waffen und Müll.

Am Tage können hier 2W20 schlafende Koboldkrieger angetroffen werden, in der Nacht 1W10 Krieger. Durchsucht man den Dreck findet man mit **EW: Suchen** Münzen und anders von Wert i.H.v. 2W20 GS.

Kobold - Krieger

In: m40

Grad 2 LP8 AP6 Res+11/13/11 LR Gw65 St35 B14 Abwehr+14

Angriff: Klauen+7 (1W6-1), Keule+6 (1W6-1), Schleuder+6 (1W6-1), Raufen+6 (1W6-2)

Bes: Nachtsicht

Aussehen: 90 cm groß

3 Wohnhöhle der Häuptlinge

Am Tage sind alle vier Unterhäuptlinge hier; 35%-Chance, dass sie schlafen. In der Nacht ist der Raum leer. Nach einem **EW: Suchen** kann man hier 4W20 GS oder Wertgegenstände finden.

Kobold - Häuptling	In: m40
Grad 3 LP8 AP12 Res+12/14/12 LR Gw65 St40 B14 Abwehr+14	
Angriff: Klauen+8 (1W6), Keule+6 (1W6), Schleuder+6 (1W6), Raufen+7 (1W6-2)	
Bes: Nachtsicht	
Aussehen: 90 cm groß	

4 Wohnhöhle des Schamanen

Am Tage ist er hier mit 75%. Auch der Koboldschatz findet sich hier:
Wertgegenstände i.W.v. 700 GS, zwei große schwarze Perlen, (je 250 GS), ein Ring der magischen Reichweite (nur ZAU, Wirkungsbereich von Zaubern verdoppelt sich, 1.000 GS)

Kobold - Schamane	In: m40
Grad 4 LP8 AP20 Res+15/15/15 LR Gw65 St30 B14 Abwehr+14	
Angriff: Klauen+8 (1W6-2), Keule+7 (1W6-2), Raufen+7 (1W6-4)	
Bes: Nachtsicht	
Aussehen: 90 cm groß	
Zaubern+16: Angst, Bannen von Licht, Hitzeschutz, Schwäche, Stärke, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Segnen, Verfluchen, Schwingenkeule, Wagemaut, Vertieren	

5 Wohnhöhle der Frauen und Kinder

45 Weibchen und 40 Kinder hausen hier. Bei einem Angriff machen sie vor allem Lärm.

Kobold - Zivilist	In: m30
Grad 1 LP6 AP3 Res+10/12/10 LRRW60 HGW30 B12 Abwehr+13	
Angriff: Klauen+6 (1W6-2), Keule+5 (1W6-2)	
Bes: Nachtsicht	
Aussehen: 90 cm groß	

6 Kloakenhöhle

Der Gestank, der aus der Höhle dringt, ist überwältigend. Bereits in 10 m Entfernung ist ein **WW:Wk** zu machen. Wer längere Zeit in der Höhle verbleibt wird von 4 gigantischen Mistkäfern attackiert.

Riesen-Mistkäfer	In: t20
Grad 1 LP12 AP12 Res+10/12/10 PR GW40 St90 B24 Abwehr+8	
Angriff: Biss+4 (1W6), Raufen+4 (1W6-2)	

7 Rückzugstunnel

Dieser schmale Tunnel schraubt sich steil in die Höhe.

8 Trinkhöhle

Ein winziger Wasserfall fließt in Kaskaden von der Wand und bildet einen kleinen Teich.

Die Rückreise

Den Rückweg können die Abenteurer wieder mit einer vorbeikommenden Karawane machen.