

## Alzagora 05 – Der Tempel der Dreiheit

### Midgard-Regeln

Je nachdem, welchem Auftraggeber sich die Abenteurer verpflichtet haben, bzw., wem die Artefakte der Götter Talab, Baltis und Muharriq ausgehändigt wurden, wird das Abenteuer individuell weitergeführt. Zwar beteuern alle drei Gruppierungen (Gilde der Purpurnen Fahne, Bruderschaft der schwarzen Schärpe, Glaubenswächter des einzigen Gottes), dass sie die Artefakte nicht für sich wollen und nur „Gutes“ im Sinn haben, jede Seite versucht jedoch in den Besitz aller Artefakte zu gelangen und hinter den Kulissen findet ein geheimer Krieg gegeneinander statt. Hinzu treten die Djem-Kalifara, die Assassinen des Kalifen, der von den heimlichen Vorbereitungen Wind bekommen hat.

<b>Assassine</b>	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	

<b>Elementar-Beschwörer</b>	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.	

<b>Dämonen-Beschwörer</b>	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:	

<b>Dämon 1</b>	In: m20
Grad 1 LP12 AP10 Res+12/12/10 LR RW60 HGW30 B 12/48 Abwehr+12	
Angriff: Klauen+9 (1W6-1)	
Aussehen: Flügel, schwarz, reptilienhäutig, rotglühende Augen, 1/2 m groß	

<b>Dämon 2</b>	In: m20
Grad 2 LP12 AP15 Res+13/13/11 KR RW60 HGW60 B 16/42 Abwehr+13	
Angriff: Klauen+7 (1W6+3)	
Aussehen: Flügel, schwarz mit grünen Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, 120 cm groß	
Bes: kann sich für 2 AP unsichtbar machen (Zauber erlischt, wenn er kämpft oder getroffen wird)	

<b>Dämon 3</b>	In: m20
Grad 3 LP15 AP14 Res+14/14/12 LR RW50 HGW70 B 24/36 Abwehr+13	
Angriff: Klauen+10 (1W6+3), Spucken+7 (Eisenfraß)	
Aussehen: Flügel, schwarz mit roten Streifen, reptilienhäutig, rotglühende Augen, kleine Hörner, Stachelkamm, 140 cm groß	
Bes: Eisenfraß (wie Zauber Rost), 10x pro Stunde	

## 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)

## Die Stadt Alzagora

Im Falle dessen, dass die Abenteurer Artefakte für sich behalten, werden ihre Schlafräume im Gasthof „Zum Honigtopf“ von jeder Gruppe je einmal heimgesucht, um diese zu stehlen. Außerdem werden die Abenteurer auch durch Erpressung unter Druck gesetzt.

Die Abenteurer haben die Wahl, allein den Zugang zum Tempel der Dreiheit zu suchen oder gemeinsam mit ihrem Auftraggeber oder gemeinsam mit allen Auftraggebern, je nachdem, wie die Artefakte verteilt sind. Begleitet werden die Abenteurer von ihren Auftraggebern selbst.

Außerdem erhalten die Abenteurer verstreut Hinweise. Die Hinweise erhalten sie in der Universität, von ihren Auftraggebern oder der Diebesgilde oder auf andere Art:

### Benötigte Artefakte und Tempel der Dreiheit:

Jemand erzählt beiläufig, dass vor der Stadtmauer auf dem Hügel Tell Unahat eine dreieckige Säule steht, die man Monssäule nennt, und bei der sich Verliebte heimlich treffen. Legt man den Fuß der Säule frei, sind dort auf je einer der Seiten die Symbole der alten Götter eingraviert (**Talab** (Mond, Keule, Steinbock), **Muharriq** (Sonne, Schwert, Echse) und **Baltis** (Venus, Speer, Antilope)).

Ferner findet man dort zaranisch Schriftzeichen: „*Wenn Du den Tempel der heiligen Dreiheit suchst, so sage ich Dir: Der Hort des Glaubens liegt im Herzen*“. Die drei Haupttempel des Talab, des Muharriq und der Baltis bilden auf der Karte ein Dreieck, in dessen Mittelpunkt die Stadt Alzagora selbst liegt. Die Überreste des alten Haupttempels bilden die Fundamente der großen Moschee von Alzagora (Universität).

### Die Katakomben:

Die Fundamente der Großen Moschee werden von Katakomben durchzogen (alle o.a.).

### Zugang zu den Katakomben:

Der Zugang ist möglich über den von der lokalen Diebesgilde genutzten Teil oder nach den Plänen der Glaubenswächter über die bekannten Gänge oder mit Hilfe alter Pläne der Universität von Alzagora (alle o.a.)

## Die Katakomben

Räume (1W6)

- 1 Kurzer Korridor
- 2 Mittelgroßer Korridor
- 3 Langer Korridor
- 4 Kleiner Raum
- 5 Großer Raum
- 6 Spezialraum (1W6: 1-2: Treppe nach unten/3-4: Schrein (Beten: wie Heilen von Wunden (1W6 LP/AP 1x täglich)/5-6: 3m tiefe Fallgrube auf zufällig ausgesuchtem Feld, Schaden: 1W6+2)

Oberstes Raumelement vom Stapel nehmen und so platzieren, dass die gelbe Tür zu dem Eingang zeigt, der erspäht wurde. Nicht passende Raumelemente werden zur Seite gelegt. Der erspähte Eingang ist dann durch Geröll versperrt oder eine Scheintür. Lässt sich kein Raumelement mehr anlegen oder ist eine Sorte Raumelement aufgebraucht, sind die Katakomben erkundet. Die letzte verbleibende Tür führt ins Heiligtum der göttlichen Dreiheit.

### 1. Keller (1W10)

#### 1. Wurf

- 1 nichts
- 2 nichts
- 3 nichts
- 4 nichts
- 5 Elementargeist (Feuer)
- 6 Elementargeist (Luft)
- 7 Elementargeist (Wasser) in Abwasserkanal
- 8 1W6 Zombies
- 9 Mumie
- 10 gegnerische Gruppe

#### 2. Wurf

- 1 nichts
- 2 nichts
- 3 nichts
- 4 Grab, noch einmal mit 1W6: 1: leer, 2-3: Leichnam, 4-5: Leichnam mit Schmuck (W%x3), 6. Mumie erwacht zum Leben (Schmuck i.W. v. W%x5)
- 5 1W6 Amphoren, noch mal 1W6 je Amphore: bei 1-4: nichts, bei 5-6: W% Schmuck und Geld
- 6 Kiste, noch mal 1W6: 1-2: nichts, bei 3: schwach giftiges Gas, bei Misslingen des WW: Gift: 1W6 leichter Schaden, 4-5: W%x3 Schmuck und Geld, 6: Schriftrolle: intakte magische Schriftrolle (Feuerfinger, Bannen von Zauberwerk, Goldene Bannsphäre, Feuerwand, Flammende Hand, Verfluchen, Feuerlanze, Feuerring, Flammenklinge, Feuermeisterschaft, Blitze schleudern, Zielsuche, Donnerkeil, Eisenhaut, Elfenfeuer, Marmorhaut, Sturmwind, Wahrsehen, Wirbelwind, Sumpfboden, Wasseratmen, Regenzauber, Wetterzauber, Luftsphäre, Nebel schaffen, Tiersprache, Wasserstrahl, Wasserwandlung, Sturmflut, Wassermeisterschaft)

#### Zombie

Grad 2 LP9 AP- Res+11/13/11 TR Gw30 St80 B18 Abwehr+12  
Angriff: Waffe+5 (\*+2), Biss+5 (1W6), Klaue+5 (1W6+1), Raufen+5 (1W6-1)

#### Mumie

Grad 6 LP33 AP- Res+13/15/13 LR Gw30 St110 B12 Abwehr+14  
Angriff: Hieb+9 (2W6+1), Raufen+7 (1W6+2)  
Bes.: feuerempfindlich

#### Luft-Elementargeist

Grad 8 LP- AP40 Res+17/17/17 OR Gw80 St40 B120 Abwehr+15  
Angriff: Windstoß+10 (1W6, wenn PW:Gw misslingt)  
Bes.: immun gegen Feuer, Kälte und Blitz, nur durch schwere Treffer einer magischen Waffe zu verwunden; Windstoß trifft alle in bis zu 6m Entfernung, reißt

alle, deren PW: Gw misslingt, um und bläst sie 1W6-1 m weit; möglich ist auch das Blasen von Sand oder kleinen Gegenständen.

#### **Wasser-Elementargeist**

Grad 8 LP- AP60 Res+17/17/15 LR Gw100 St90 B6/30 Abwehr+15

Angriff: Umarmen+10 (1W6-1), Ertränken (2 AP/Runde)

Bes.: erleidet doppelten Schaden durch Feuer; nur mit magischen Waffen zu treffen; scharfe oder spitze Waffen richten nur 1 Schadenspunkt+ magischen + persönlichen Bonus an; kann sich max. 10 m von Wasser entfernen

#### **Feuer-Elementargeist**

Grad 8 LP- AP50 Res+17/17/17 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+15

Angriff: Feuerberührung+10 (1W6+2) oder 2xFeuergeschoss+5 (je 1W6-2)

Bes.: nur mit mag. Waffen zu treffen; erleidet 1W6 Schaden/Liter nicht brennbarer Flüssigkeit; WM-3 auf gegnerische EW:Angriff

### **Der Altarraum**

Am Ende gelangen die Abenteurer in eine große Halle mit großen Statuen der drei Götter, die an den Wänden stehen und in die Mitte des Saales schauen. In der Mitte des Saales steht ein Altar mit drei Vertiefungen (dort passen Hammer, Schwert und Speer hinein), vor den Statuen steht je ein leeres Podest mit Vertiefungen (dort passen jeweils Statuen von Steinbock, Widder und Echse). In der Stirn der Statuen sind Vertiefungen für Mond, Sonne und Stern zu erkennen. Mit dem letzten Artefakt, dass man aufstellt, wird alles von unirdischem Licht und Musik erfüllt. In der Mitte um die drei Waffen herum entsteht eine magische Sphäre und drei menschenähnliche, übermannsgroße Wesen erscheinen, die Ähnlichkeit mit den Götzenbildern haben. Sie greifen sich die magischen Waffen und wenden sich allen Anwesen zu. Die Inkarnationen der Götter wenden sich an alle in Gedanken und verkünden, dass ihm ein Wunsch erfüllt wird, unter der Voraussetzung, dass keine Toten zum Leben erweckt werden und das keine Liebe erzwungen werden kann. Außerdem ist die Macht der alten Götter auf den Altarraum beschränkt. Da die Abenteurer ihre Wünsche nur in Gedanken vorbringen können, erhält jeder Stift und Papier und hat 30 sec Zeit, einen Wunsch mit einer Zeichnung vorzubringen. Danach verschwinden die Götter mitsamt den Artefakten und hinterlassen nur die gewünschten Dinge.