

Alzagora 03 – Der Tempel der Baltis

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 einem kleinen Schiff (5 Assassinen, 5 Seeleute), einem Boot, das von einem Wasser-Elementarwesen vorangetrieben wird (Purpur-Fahnen-Gilde, 2 Elementar-Beschwörer, 3 Seeleute) und einem Flug-Dämonen-Korb (Schwarze-Schärpe-Gilde, 1 Dämonen-Beschwörer, 2 Söldner) verfolgt. Die Verfolgung ist je 1 h Realzeit mit **EW:Sehen** feststellbar. Die Abenteurer können versuchen, ihren Beschattern zu entkommen. Die Verfolger erhalten einmal je Stunde einen EW:Sehen+8. Die Verfolger beobachten jedoch nur. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 10%/Tag gibt es ein Treffen zwischen den Beobachtern. Zwischen den Glaubenswächtern und der Gilde der Schwarzen Schärpe bzw. zwischen der Gilde der Schwarzen Schärpe und der Gilde der Purpurnen Fahne kann es zu Auseinandersetzungen kommen. Glaubenswächter und Purpur-Fahnen-Gilde versuchen sich lediglich zu behindern.

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	

Seemann	In: m50
Grad 1 LP14 AP8 Res+10/12/10 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+11	
Angriff: Krummsäbel+5 (1W6+1), Dolch+5 (1W6-1), leichter Schild+1, Bogen+5 (1W6), Raufen+8 (1W6-2)	
Bes.: Balancieren+12, Klettern+12, Werfen+12, Seemannsgang	

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:	

Dämonen-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:	

Söldner	
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), kleiner Schild+2, Raufen+8 (1W6-1)	

Reisevorbereitungen

Den Abenteurern wird ein kleines, schnelles Schiff mitsamt fünfköpfiger Besatzung (Kapitän Tarik al Uzza, Steuermann Husni ben Machared, 3 Matrosen: Yussain, Kaled, Muktar) zur Verfügung gestellt. Die Besatzung kämpft gegen alle Angreifer, die das Schiff in Gefahr bringen, halten sich aber ansonsten aus Schwierigkeiten heraus. Sie sind sehr abergläubig und betreten Inseln nur, um Wasser und Nahrungsmittel zu fassen.

Das Schiff ist eine kleine Dau namens „Stern von Magadur“: 12 m lang, ein Mast mit Ausguck, Lateinersegel, vier Kajüten (Kapitän, Mannschaft, 2x Passagiere). Alle müssen Hängematten benutzen. Im Bug steht eine Ballista. Alle Seemänner sind mit Dolch, Krummsäbel, kleinem Schild und Bögen ausgerüstet.

Seemann Grad 1 LP14 AP8 Res+10/12/10 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+11 Angriff: Krummsäbel+5 (1W6+1), Dolch+5 (1W6-1), leichter Schild+1, Bogen+5 (1W6), Raufen+8 (1W6-1) Bes.: Balancieren+12, Klettern+12, Werfen+12, Seemannsgang	In: m50
---	---------

In der Universität kann man gegen ein Entgelt von 15 GS die Abschrift einer alten zaranischen Karte erhalten, auf der sechs Inseln verzeichnet sind. Alle sechs Inseln sind als Vulkaninseln gekennzeichnet. Darüber hinaus kann man Informationen über die Göttin Baltis erhalten.

Die Reise beginnt in Alzagora, das eine Kanalverbindung zur Hafenstadt Magadur hat. Bis Magadur dauert die Reise einen Tag. Auf und neben dem Kanal herrscht reger Verkehr. Die Reise vergeht ohne Zwischenfälle.

Magadur

Magadur ist eine größere Stadt mit ca. 10.000 Einwohnern. Man sieht zahlreiche Händler, auch aus entfernten Ländern, vor allem Märker, Cantaladrer, Logrer, Vataben, Chi und Sprass.
--

Der Kapitän bittet die Abenteurer, an Bord zu bleiben, da der Aufenthalt nur kurz ist. Allerdings gibt es in Magadur viele, für Abenteurer interessante Dinge zu kaufen, insbesondere Waffen, magische Artefakte, Zaubertensilien, Gifte, Drogen, u.a., und sogar zu angemessenen Preisen. Der Kapitän lässt den Abenteurern jedoch nur 1 h Stunde Zeit (15 min).

Auf See

Da die Lage der Insel Djanna-ah-Baltis nur ungefähr zu bestimmen ist, müssen mehrere Inseln angelaufen werden. Die Inseln liegen je 1W20 Stunden voneinander entfernt. Es sind allesamt Vulkaninseln.

Namenlose Vulkan-Insel

Die Insel besteht aus einem tätigen Vulkan und ist ansonsten fast vegetationslos.

Sie ist nach einer halben Stunde vollkommen erkundet. Die Abenteurer müssen jede 10 min einen **WW:Gift** gegen die giftigen Gase machen; bei Misslingen: Schaden von 1W6 LP, ein **WW:Ko** entscheidet über eine eventuelle Ohnmacht. Auf der Insel lebt ein noch sehr junger Elementarmeister, der freundlich, sehr scheu, sehr naiv und verspielt ist.

Elementarmeister Grad 7 LP30 AP70 Res+19/19/19 RR Gw40 St180 B12 Abwehr+9 Angriff: Raufen+5 (2W6 & Feuerschaden 2W6) Zaubern+15: Feuerkugel, Feuerlanze, Flammende Hand, etc.	In: m20
---	---------

Insel der Zyklopen

Die Insel ist von einem Dschungel überwuchert.

Sie ist nach vier Stunden vollständig erkundet. Befinden sich die Abenteurer eine halbe Stunde auf der Insel, entdecken sie Spuren von Zyklopen. Pro 1 h besteht eine Chance von 50%, dass sie auf 1W6 Zyklopen treffen. Mit einer Chance von 20% je 1 h stoßen sie auf eine Zyklophenöhle, in der sich Wertgegenstände im Wert von 100+1W20 GS sowie ein magisches Artefakt (1.: magischer Streitkolben+1/+2 (ABW5%), 2.: „Stab des Baumes“, 3.: „Brosche des Frosches“ (Springen+10 bis 6 m, ABW 7%), 4.: 5xHeiltrank) befinden. Die Insel ist innerhalb von 2 h vollkommen erkundet. Außer Zyklopen gibt es nur zahlreiche Ziegen.

Zyklop

In: m30

Grad 7 LP20 AP30 Res+13/15/13 LR Gw45 St115 B24 Abwehr+14

Angriff: Keule+9 (1W6+7), Faust+9 (1W6+3), Raufen+9 (1W6+1), Felsbrocken+3 (2W6)

Piraten-Insel

Der Krater des Vulkans ist auf einer Seite offen zur See.

Innerhalb der Bucht liegt eine kleine Piraten-Siedlung mit 200 Bewohnern, davon die Hälfte Piraten. Je nach dem, ob sich die Abenteurer bei den Piraten Respekt verschaffen, werden diese selbst behandelt. Wird ein Piratenkapitän gekränkt, wird dieser die „Stern von Magadur“ mit seiner Dau verfolgen und angreifen. Die Piraten-Dau misst 20 m, hat zwei Lateiner-Segel und ist etwas schneller als das Schiff der Abenteurer. Es hat 25 Mann Besatzung, eine Ballista sowie zwei schwere Armbrüste. Die Piraten kennen alle Inseln, geben aber nur Auskunft, wenn ihnen dafür 500 GS gezahlt werden.

Pirat

Grad 2 LP14 AP12 Res+11/13/11 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+12

Angriff: Krummsäbel+6 (1W6+1), Dolch+6 (1W6-1), leichter Schild+2, Bogen+6 (1W6), Raufen+8 (1W6-1)

Bes.: Balancieren+14, Klettern+14, Werfen+12, Seemannsgang

Piraten-Kapitän

Grad 5 LP14 AP30 Res+12/14/12 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+13

Angriff: Krummsäbel+10 (1W6+1), Dolch+10 (1W6-1), leichter Schild+3, Bogen+10 (1W6), Raufen+9 (1W6)

Bes.: Balancieren+16, Klettern+16, Werfen+14, Seemannsgang+, Schiffsführung+

Djanna-Wadd

Die Insel wird von den Abenteurern am Vormittag erreicht. Man kann eine kleine Stadt sehen, die einen angenehmen, gepflegten Eindruck macht.

Sie finden eine freundliche Bevölkerung vor, die eine Feier zu Ehren der Göttin Baltis vorbereitet. Die kleine, bewaldete Insel hat keine besonderen Gefahren mit Ausnahme der Bewohner der gleichnamigen Stadt („Liebesgarten“). Die Bewohner stehen unter einem Fluch. Sie sind unsterblich und haben eine finstere Aura. Die Bewohner verehrten einst die Göttin Baltis; es ging ihnen gut, aber sie mussten hart arbeiten. Daher brachten sie Baltis Menschenopfer dar, um jeden Tag feiern zu können. Baltis belegte sie daraufhin wegen ihrer Gier mit einem Fluch. Sie müssen nun ununterbrochen feiern und dies tun sie nun seit 300 Jahren. Die Geschichte kann man an einem Fresko, der hinter einem Vorhang verborgen ist, nachempfinden.

Die Bewohner werden unter der Führung des charmanten und attraktiven Fürstenpaares (Geschwister) versuchen, die Abenteurer festzuhalten ohne dabei Gewalt anzuwenden. Bei Einbruch der Dunkelheit verwandeln sie sich in Ghule. Die Insel ist nach 8 h vollkommen erkundet. Die Bewohner sind wohlhabend (je Haus Wertgegenstände von 10xW20. Die Fürsten haben Kronen im Wert von je 300 GS.)

Ghul 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)	In: m10
---	---------

Insel der Echsen

Von weitem sieht man vom Dschungel überwucherte alte Statuen.

Die Insel wird von zahlreichen und gefräßigen Echsen bewohnt. Die Insel ist in 2 Stunden erkundet. Es sind nur die Ruinen eines kleinen Baltis-Tempels (dort befindet sich unter dem Altar eine Geheimkammer mit Wertgegenständen, die man mit **EW:Suchen** findet (200 GS und einem magischen Artefakt: „Szepter der Echsen“, wie Magierstab+1/+1 und „Macht über die belebte Natur“ (nur Echsen), ABW 7%) und einer kleinen Siedlung zu finden. Dabei gibt es 1W6 Begegnungen mit den Echsen.

Flugechse Grad 1 LP10 AP8 Res+10/12/10 OR Gw80 St30 B18/60 Abwehr+11 Angriff: Wurfpeil+6 (1W6-3 & 1W6 Gift), Biss+7 (1W6), Klauen+7 (1W6), Raufen+7 (1W6-2) Bes.: Tarnen+15; Treffer mit 18, 19, 20 ist Treffer auf Flügel) leben in den Bäumen	In:m10
--	--------

Riesenwaran Grad 3 LP12 AP20 Res+11/12/11 LR GW80 St70 B30 Abwehr+12 Angriff: Biss+8 (1W6+1), Raufen+10 (1W6) Lauert im Unterholz auf Beute	In:t30
---	--------

Saurier Grad 10 LP23 AP59 Res+14/16/14 KR Gw30 St150 B24 Abwehr+16 Angriff: Biss+11 (2W6) Schwanzhieb+1 (1W6+3), Trampeln+15 (2W6+2), Raufen+11 (2W6-2) Greift nur an, wenn es sich bedroht fühlt	In: t30
--	---------

Djanna-ah-Baltis

Als letzte Insel wird der Bestimmungsort angelaufen.

Die Insel ist die größte der sechs Inseln. Sie ist von einer dichten Vegetation bedeckt.

Man entdeckt innerhalb des Dschungels Ruinen mit **EW: Wahrnehmung+5** und Tiere nur mit **EW: Wahrnehmung-2**.

Außer in unmittelbarer Nähe der Prozessionsstraße (ca. 25 m) befinden sich im Dschungel folgende Kreaturen (je 10%/10 min):

Moskitos

Nerven durch ständiges Stechen (-1 auf alle EW, WW, -5 auf alle PW bei misslungenem PW:Wk)

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)

Affen-Dämon

In: t100

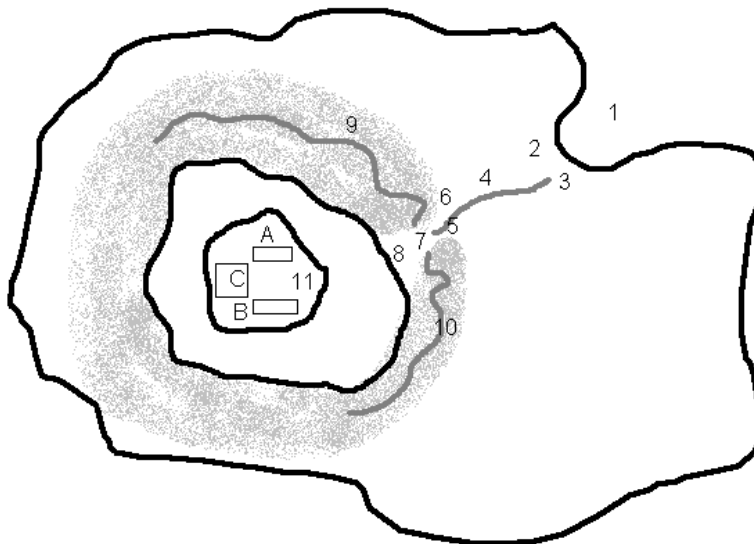
Grad 1 LP5 AP5 Res+10/12/12 OR Gw100 St20 B24/36 Abwehr+12

Angriff: Kokosnusswurf+7 (1W6 AP), Biss+5 (1W6-2), Raufen+5 (1W6-4)

Aussehen: affenähnlich, klein, rote Augen, Flügel

Bes.: Nachtsicht, flugfähig, Schleichen+6, Tarnen+8, Stehlen+8

Die Tempelanlagen haben eine göttliche Aura und sind ein Sakrosanktum für alle polytheistischen Priester von Meeresgottheiten.



1. Man kann die Reste einer Hafensemole erkennen, die jedoch größtenteils im Meer versunken ist.

Es ist die einzige Stelle, an der man anlanden kann.

2. Betritt man den Dschungel, stößt man auf die Ruinen einer größeren Siedlung und eine gepflasterte Straße, die ins Innere der Insel führt.

3. Prozessionstor:

Göttliche Aura; durchschreitet man das Tor, bekommt man einen angenehmen Wasserguss von oben ab (Angriff+10; + 1LP & 1W6 AP) und wird immun gegen die giftigen Dämpfe im Krater.

4. Im Abstand von je 10 m stehen ca. 2 m große Statuen antilopenköpfiger Wächter mit Speeren.

Sie haben alle eine göttliche Aura. Insgesamt sind es 50. Davon sind 30 zerborsten. Von den anderen 20 erwachen diese mit einer Wahrscheinlichkeit von je 10% nach 1 min zum Leben, nachdem man sie im Abstand von 5 m passiert hat und greifen alle Nichtgläubigen an. Die Statue ist aus Fleisch und Blut, wird sie „getötet“, verwandelt sie sich zurück in Stein.

Wächterstatue

In: m20

Grad 5 LP25 AP25 Res+18/15/12 LR Gw50 St100 B30 Abwehr+12

Angriff: Stoßspeer +10 (1/3 W6+2), Raufen+6 (1W6)

5. Prozessionstor:

Göttliche Aura; durchschreitet ein Nichtgläubiger das Tor, bekommt er einen unangenehmen Wasserguss von oben und zwei Seiten ab (3x **Angriff+10**; -1W6 AP), wird aber immun gegen die giftigen Dämpfe im Krater.

6. Ca. 10 vom Dschungel überwucherte Ruinen meist kleinerer und mittlerer Größe links und rechts der Prozessionsstraße. Die Gebäude sind weitgehend schmucklos.

Hier lebten einst die niederen Priester und deren Angehörige. Außerdem befanden sich hier Vorratsräume, eine Schule und ein einfaches Bad.

7. Prozessionstor:

Göttliche Aura; durchschreitet ein Nichtgläubiger das Tor bekommt er einen unangenehmen Wasserguss von oben und vier Seiten ab (5x **Angriff+10**; -2 LP & 1W6+2 AP), wird aber immun gegen die giftigen Dämpfe im Krater. Hinter dem Tor teilt sich der Weg in drei gepflasterte Prozessionswege, einer führt zum Vulkansee, die beiden anderen führen zum Kraterrand hinauf.

8. Durch eine enge Schlucht gelangt man in den Krater. Innerhalb des Kraters ist die Vegetation nur spärlich. Am Rande des Sees steht ein kleines schmuckloses Haus. In der Mitte des Sees sieht man eine Insel mit einem Tor, drei größeren Gebäuden sowie inmitten des mittleren Gebäudes die obere Hälfte einer Statue. Alles Gebäude sind stark verwittert. Das Atmen fällt schwer und reizt zum Husten.

Wegen der giftigen Gase ist jede Stunde ein **WW:Gift** (es sei denn, man ist durch die 1W6 LP. Der See ist kristallklar und sehr tief. Eine Berührung mit der Flüssigkeit hat zur Folge, dass man nach einem erfolglosen **WW:Gift** 1W6 LP verliert (es sei denn, man ist durch die Wassergüsse der Prozessionstore immunisiert).

Das Haus des Fährmanns

Das Haus ist eine einfach gebaute Kate aus Stein. Neben der Tür hängt eine alte Bronzeglocke mit einem Klöppel. Darunter steht ein bronzenes Gefäß, dessen Deckel mit einem Schloss versehen ist. Auf der Oberseite befindet sich ein breiter Schlitz.

Da Schloss des Bronzegefäßes lässt sich **EW: Schlösser öffnen+6** öffnen. Sieht man durch den Schlitz, erkennt man, dass das Gefäß halb voll mit Münzen ist (kleine Münzen im Wert von 20 GS). Schlägt man die Glocke und wirft man eine Münze in das Gefäß, erscheint nach 1 min der Geist des Fährmanns in der Hütte, welcher sich geradewegs zum Ufer bewegt, wo aus den Fluten des Sees ein Geisterboot auftaucht. Vor dem besteigen des schemenhaften Bootes muss jeder einen **PW:In**,

bei Misslingen einen **PW:Wk** machen. Der Fährmann bringt das Boot ohne Zwischenfälle in wenigen Minuten über den See. Sind alle an Land, verschwinden Geist und Fähre. Auf der Insel im See befindet sich eine ähnliche Glocke mit Klöppel (ohne Geldkasten). Schlägt man die Glocke, erscheinen wieder Fährmann und Geisterfähre und die Prozedur beginnt von vorn.

Im Innern der Hütte sitzt ein Skelett auf einem Holzstuhl an einem Tisch. Vor ihm steht ein Napf. Außer einer Liege und einer Kiste ist die Hütte leer.

In der Kiste liegt verrottete Kleidung und ein Lederbeutel mit kleinen Münzen i.W.v. 12 GS.

9. Der Prozessionsweg entlang dem Kraterrand ist zum Teil schwer beschädigt, die Kraterwände gehen auf beiden Seiten steil in die Tiefe.

Die Abenteurer müssen 1W6-2 mal **Balancieren**, 1W6-2 **Klettern** und 1W6-2 mal **Springen**.

Am Ende des Weges liegt die Ruine des Abendsterntempels (zu Erkennen mit **EW: Sagenkunde+5** oder **EW:Himmelskunde+5** an den Friesen). Die Hälfte des Gebäudes ist den Hang ein paar m hinabgerutscht. Dieser Teil ist nur mit **EW:Klettern** zu erreichen. Halb begraben unter einem großen Stein liegt das Skelett eines Menschen, der Schmuck im Wert von 100 GS trägt. Außerdem findet man eine etwa hundegroße Bronzestatue einer Antilope mit Resten von Blattgold (göttliche Aura) und einen handtellergroßen Stern aus massivem Silber (Wert: 300 GS, göttliche Aura). Mit **EW:Wahrnehmung+5** entdeckt man zudem im Staub neben dem Skelett einen 1,5 m langen Holzstab mit Zauberrunen (wie „Blitze schleudern“, nur ZAU)

10. Der Prozessionsweg ist gut erhalten.

Nur an einer Stelle muss man 1x **Springen**. Am Ende des Prozessionsweges liegt der gut erhaltene Tempel des Morgensterns (an den Friesen erkennbar mit **EW: Sagenkunde+5** oder **EW:Himmelskunde+5**). Bis auf einen im Mauerwerk eingearbeitetes Stern aus einem glänzenden Metall (göttliche Aura, Alchimistenmetall, Wert: 100 GS, zu Erkennen mit **EW: Alchimie+5**), befindet sich dort nichts von Interesse. Der Stern lässt sich mit Gewalt nach einer Weile entfernen.

11. Die Kraterinsel ist etwa so groß wie ein Fußballfeld; sie ist vegetationslos. Man sieht ein Prozessionstor und drei große Gebäude. Links und rechts liegen zwei niedrigere, langgestreckte Gebäude, im hinteren Teil ein größeres. In der Mitte des größeren Gebäudes sieht man den Oberkörper einer Statue. Die Statue ist verwittert und trägt Reste von Glattgold. Die Nebengebäude sind beschädigt. Ins linke und rechte Gebäude gelangt man durch je einen breiten Durchgang auf einen säulengeschmückten Hof. An der Stelle, wo der Fährmann anlegt, hängt an einer Säule eine kleine Bronzeglocke mit Klöppel.

Zur Glocke siehe 8. Das Haus des Fährmanns.

Geht man durch das solitär stehende Tor (Wasserguss von oben und vier Seiten ab (5x **Angriff+10**; -2 LP & 1W6+2 AP) wird man immun gegen die giftigen Dämpfe im Krater).

A Pilgerhaus

Auf dem Hof ist eine Zisterne mit Waschstelle zu erkennen. Zahlreiche kleine Eingänge sind zu sehen.

Die Zisterne enthält in drei m Tiefe, bitter schmeckendes, aber genießbares Wasser. Im linken Gebäude gelangt man vom Hof aus in kleine Zellen, insgesamt dürften es an die 100 sein. Alle Räume sind bis auf wenige, verwiterte Holzreste einfacher Möbel, leer.

B Nebenhaus

Ein offenes Tor führt auf einen großen Hof. Man sieht eine große Kochstelle und eine Zisterne mit Waschstelle. Im rechten Gebäude gehen vom Hof aus sechs große Eingänge ins Innere.

Die Zisterne enthält in drei m Tiefe bitter schmeckendes, aber genießbares Wasser. Im ersten Raum befinden sich die Überreste großer Sänften, Banner und anderer Dinge für Prozessionen; im zweiten Raum befinden sich die Überreste eines Kleiderlagers (bröckelige Regale, zerfaserte Kleidung, Sandalen), im dritten Raum stehen die Überreste zahlreicher Holz- und Weiden- und einiger Metallkäfige. In einigen Käfigen sind die ausgebleichten Knochen von Tieren, meist Haustieren, zu finden. Im vierten Raum befinden sich die Überreste von Stoßspeeren, leichten Speeren, Harpunen und Speerschleudern (von Wert sind nur noch die Speerspitzen). Im fünften Raum liegt eine große Küche. Im sechsten Raum befinden sich Amphoren, Fässer und andere Lagereinrichtungen. Die meisten sind leer, die restlichen haben vergammelte Lebensmittel und Getränke zum Inhalt.

C Tempel

In das Innere des hinteren Gebäudes führt als einziger Zugang eine breite Treppe zu einem großen Eingangsbogen.

Tritt man in den Torbogen, erhält ein Ungläubiger einen Wasserguss (Wasserguss von oben und sechs Seiten (7x **Angriff+10**; -2 LP & 1W6+2 AP), wird aber immun gegen die giftigen Dämpfe im Krater). Die Mauern des Tempels sind 10 m hoch, lassen sich aber gut besteigen. Vom Dach aus kann man ohne weiteres in den Hof hinabsteigen.

Vorraum

Man betritt einen rechteckigen Vorraum mit einem leeren Becken in der Mitte. Jeweils rechts und links befinden sich Holztüren, auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich jeweils rechts und links zwei große doppelflügelige, bronzebesetzte Holztüren. Der Boden rechts und links herum um das Wasserbecken zu den großen Türen ist stark abgelaufen.

Hof

Die Türen auf der gegenüberliegenden Seite führen auf einen quadratischen Hof, in dessen Mitte die 6 m hohe Statue einer Frau steht. Sie ist von sechs kleinen Statuen umgeben, die Antilopen darstellen. Die Statuen sind verwitert, man kann Reste von Blattgold und Bemalung erkennen. Zu Füßen der Statue befinden sich zwei Wasserbecken. Offenbar floss einst Wasser aus den Händen der Statue in diese Becken. Der Steinboden um die Statue herum ist ebenfalls stark abgenutzt. Jeweils rechts und links führt eine kleine Treppe in die Erde. Vom Hof führen – außer den beiden Türen zum Vorraum – ein großes Tor auf der gegenüberliegenden Seite und je zwei Türen auf der rechten und linken Seite.

Eine Antilopenstatue hat eine dämonische Aura; sie wird lebendig, wenn man die Tür zum Altarraum gewaltsam öffnet.

Audienzsaal

Die rechte Tür im Vorraum führt in einen Raum mit einem kleinen Thron an der gegenüberliegenden Wand und zwei langen Steinbänken je rechts und links. An den

Wänden sind verwitterte Überreste kunstvoller Bemalung zu erkennen. Links ist eine Tür zu erkennen.

Die Tür auf der linken Seite führt auf den Hof. Mit **EW: Sehen, Suchen, Wahrnehmung** sieht man, dass der Thron zwei Edelsteine aufweist. Die Edelsteine lassen sich leicht entfernen und sind je 100 GS wert.

Speisesaal

Die linke Tür führt in einen Raum mit Überresten von Möbeln. Zu erkennen ist ein langer Tisch und zahlreiche Hocker, sowie - an einem Kopfende - mehrere Stühle. An den Wänden sind verwitterte Überreste kunstvoller Bemalung zu erkennen. Ein kleiner Schrank steht ebenfalls im Raum. Auf der gegenüber liegenden Seite ist eine Holztür zu erkennen.

Der Schrank ist verschlossen. Das Schloss lässt sich mit **EW: Schlösser öffnen +5** öffnen; der Schrank lässt sich aber auch aufbrechen. Im Schrank befinden sich die verrotteten Überreste von Gewürzen sowie wertvolles Geschirr im Wert von 120 GS sowie ein schöner Kelch mit allen Attributen der Göttin Baltis aus Bronze (nur Sammlerwert, 2xW% GS).

Priesterräume

Die Tür im Speisesaal führt auf einen kleinen Gang, von dem nach links ein Gang und je rechts und links zwei kleine Türen abgehen.

Der abzweigende Gang führt zu einer Tür, die auf den Hof führt. Die vier Türen führen zu kleinen Räumen, die jeweils die Reste eines Bettes, eines Tisches sowie einen Badezuber beinhalten. Nach 10 min Suche findet man je Raum Wertgegenstände im Wert von 1W20 GS.

Der Altarraum

Hinter der Statue im Hof befindet sich eine große, bronzebesetzte Tür mit einem Schloss.

Das Schloss lässt sich öffnen mit **EW: Schlösser öffnen +5**. Die Tür ist so massiv, dass das gewaltsame Öffnen eine Stunde dauert. Wird die Tür gewaltsam geöffnet, so werden die beiden der Tür am nächsten gelegenen Antilopenstatuen lebendig.

Antilopen-Statue

In: t50

Grad 5 LP50 AP- Res+ -/15/15 RR Gw50 St120 B20 Abwehr+11

Angriff: Hörner+9 (1/3W6+2), Raufen+9 (1W6+3)

Die Statue ist aus Metall.

Die Tür führt in einen Raum, dessen Bemalung vollkommen erhalten ist. Zu sehen sind Menschen bei der Prozession sowie Szenen aus der Glaubenswelt der Zaranim. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein großer Altar. Auf dem Altar liegen oder stehen ein Stoßspeer, die Darstellung eines Sterns, eine silberne Schale und eine goldene Antilope. An der Stirnseite des Altars befindet sich ein Stern. Links und rechts des Raumes ist jeweils eine Tür zu erkennen.

Der Stoßspeer hat eine göttliche Aura (+2/+2, ABW 5 %), der Stern ist aus massivem Silber (Wert: 100 GS, göttliche Aura), die Schale ist eine Wasserschale aus massivem Silber (Wert: 300 GS, göttliche Aura) und die Antilope ist nur blattgoldverzierte Bronze (Wert 25 GS, göttliche Aura). Der Stern an der Stirnseite des Altars ist aus Alchimistenmetall (Wert 100 GS) und lässt sich nur sehr schwer aus dem Altar lösen. Die Türen links und rechts haben je ein Schloss (**EW: Schlösser öffnen +5**). Die Türen lassen sich aber auch nach 10 min gewaltsam öffnen. Werden die Türen gewaltsam geöffnet, werden je drei geheime Speerschleudern ausgelöst (**EW: Wurfspeer+8** (1W6 Schaden)).

Bibliothek

Die rechte Tür führt in eine Bibliothek mit zahlreichen Regalen voller Tontafeln. In einer Ecke steht eine Truhe.

Die Tontafeln sind in zaranisch und enthalten Verwaltungstexte. Der kleine Schrank enthält Schriftrollen, die jedoch größtenteils zerfallen sind. Man kann jedoch **EW: Suchen+5** in dem Schrank drei magische Schriftrollen finden (Wasserstrahl, Wassermeisterschaft, Blaue Bannsphäre).

Der Taufraum

Die linke Tür führt in einen Raum mit einem Wasserbecken. Der Raum ist wundervoll bemalt, das Wasserbecken ist mit Blattgold ausgelegt. Das Wasser ist verdunstet.

Aus den Wandbemalungen kann man erschließen, dass hier Taufen und rituelle Waschungen durchgeführt wurden. Mit **EW: Wahrnehmung +10** kann man erkennen, dass das Wasserbecken in der Mitte eine Vertiefung aufweist. Blickt man in diese Vertiefung, kann man **EW: Wahrnehmung +5** in 3 m Tiefe ein Glitzern ausmachen. Aus der Wandbemalung kann man entnehmen, dass Dankesgaben in diesem Schacht versenkt wurden. Auf dem Grund des Schachtes liegen Wertgegenstände im Wert von 2.000 GS.

Der Keller

Die Treppen auf dem Hof führen auf eine Kellerebene, die voller Röhren, verrotteter Holzkonstruktionen und Schöpfräder ist und die die gesamte Tempelanlage umfasst. Es lässt sich nachvollziehen, dass hier Wasser transportiert wurde. An einigen Holzkonstruktionen sind Ketten angebracht; Skelette von Menschen liegen daneben. Insgesamt sind es fast fünfzig.

Nach fünf min Aufenthalt erscheinen rund 50 Geister der Sklaven die man hier zurückgelassen hat und die verhungert sind.

Schemen

In: m50

Grad 5 LP- AP- Res+ -/15/- -R Gw- St- B24 Abwehr-
Bes.: EW: Res mit WM-5 gegen Namenloses Grauen

Der Rückweg

Sollten noch rachsüchtige Piraten hinter den Abenteurern her sein, könnten diese versuchen, das Schiff der Abenteurer abzufangen. In diesem Fall könnten die Beschatter ihnen zu Hilfe eilen.