

Alzagora 04 - Der Tempel des Talab

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 sechs Assassinen zu Pferd, einem Sandschiff, das von einem Erd-Elementarwesen vorangetrieben wird (Purpur-Fahnen-Gilde) und einem Dämonen-Beschwörer und 10 Wüstenräubern auf Kamelen verfolgt. Die Verfolgung ist je 1 h Realzeit mit **EW:Wahrnehmung+5** feststellbar. Die Abenteurer können versuchen, ihren Beschattern zu entkommen. Die Verfolger erhalten einmal je Stunde einen EW: Spurenlesen+8.

Außerdem ist der Assassinen-Orden des Kalifen, die Djem-Kalifara, auf die Abenteurer aufmerksam geworden, der ebenfalls zwei Assassinen aussendet.

Assassine 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	In: m60
---	---------

Elementar-Beschwörer 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:	In: m70
--	---------

Dämonen-Beschwörer 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:	In: m70
--	---------

Wüstenräuber 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)	In: m50
--	---------

Reisevorbereitungen

Der jeweilige Auftraggeber teilt den Abenteurern mit, dass sich der Tempel des Talab jenseits der alzagrischen Grenze in Tswano befindet, genauer gesagt im Hochland von Simbalane. 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. Außerdem können sie Kenntnisse über die zaranische Götterwelt in Erfahrung bringen.

Der Weg nach Tswano

Die Abenteurer können auf einem Handelsschiff als Passagiere (Se und BN auch als Seeleute) oder eventuell als Schiffswachen anheuern. Die Kosten liegen bei 1 GS/Person/Tag. Die Winde sind sehr unbeständig. Unterwegs besteht die

Möglichkeit von 10%, dass das Schiff von Piraten angegriffen wird. jeder Abenteurer muss sich gegen je zwei Piraten verteidigen. Der Angriff wird auf alle Fälle zurückgeschlagen. Das Schiff beendet seine Reise in der Stadt Mácharah. Dort besteht die Möglichkeit, dass die Abenteurer bestohlen werden (15%-Wahrscheinlichkeit, **EW:Stehlen+1W6+4**). In Mácharah kann man Transportmittel zu erstehen, und/oder einen Kundschafter anheuern.

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	In: m50
--	---------

Kundschafter „Nureddin“ Grad 2 LP14 AP14 Res+11/13/11 TR Gw60 St60 B24 Abwehr+12 Angriff: Krummsäbel+7 (1W6+2), Bogen+7 (1W6), Stoßspeer+7 (1W6+2), Raufen+7 (1W6-3) Bes.: Kamelreiten+12, Kampf zu Kamel+7, Spurenlesen+10, Tierkunde+9, Pflanzenkunde+9	In:m70
---	--------

In Tswano

In Tswano treffen die Abenteurer auf

1. ein Löwenrudel (8)

Löwe Grad 5 LP14 AP23 Res+12/14/12 TR Gw90 St90 B30 Abwehr+13 Angriff: Tatze+9 (1W6), im Handgemenge zusätzl. Biss+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6+1), Raufen+9 (1W6-1)	In: t70
---	---------

2. freundliche Tswani (Schamane heilt Verletzte)
3. unfreundliche Tswani (Kannibalen)

Stammeskrieger Grad 2 LP14 AP14 Res+11/13/11 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+12 Angriff: leichter Speer+6 (1W6+1), Wurfspeer+6 (1W6+1), großer Schild+2, Raufen+7 (1W6-2) Bes.: Spurenlesen+10	in:m50
--	--------

4. einen Fluss mit 12 Krokodilen

Krokodil Grad 3 LP16 AP10 Res+11/13/11 LR Gw30 St90 B12/24 Abwehr+12 Angriff: Biss+8 (1W6+2), Schwanzhieb+8 (1W6), Raufen +6 (1W6-2)	In: t 30
---	----------

Die Abenteurer haben drei Möglichkeiten in Tswano nach Informationen zu suchen:

1. In der Sklavenhändlersiedlung Akzabar können sie von diversen Bewohnern Informationen über eine Siedlung von Grabräubern Namens Hachurab erhalten.
2. In der kleinen Ortschaft Hachurab können sie gegen ein Entgelt von 50 GS bei Grabräubern den Weg zum Tal beschrieben bekommen.

Die alzagrische Bevölkerung von Akzabar ist freundlich und aufgeschlossen, die versklavten Tswani nicht. Die Bevölkerung von Hachurab besteht aus Gaunern und Geächteten. Sie ist misstrauisch, aber leicht käuflich. In Hachurab werden die Abenteurer von 10 Schlägern bedroht.

Schläger

In: m50

Grad 2 LP15 AP15 Res+11/13/11 LR Gw70 St70 B24 Abwehr+12
Angriff: Keule+7 (1W6+2)

Der Führer bringt die Abenteurer durch eine schmale Schlucht zu einem trockenen, abgeschlossenem Gebirgstal. Er warnt die Abenteurer vor den Khel-es-Suf, die Nachts aus den Gräbern kriechen. Der Boden des Wüstentales ist bedeckt von kleinen Mulden. Dort haben Grabräuber nach Schätzen der Bestatteten gesucht. Auf dem Boden findet man hin und wieder zerbrochene Scherben, Reste von Textilien und abgebrochene Metallstücke. Insgesamt sind die Überreste von sechs Tempeln zu erkennen, die jeweils in die Felsen geschlagen wurden.

Nach Sonnenuntergang kommen 5 Khel-es-Suf und greifen an.

Khel-es-Suf –materiell – (Untote)

In: m60

Grad 5 LP15 AP- Res+15/15/15 TR Gw90 St80 B24 Abwehr+13
Angriff: 2xKlaue (je 1W6) oder Krummsäbel+11 (1W6+2), kleiner Schild+2
Bes.: nur mit mag. Oder versilberten Waffen zu treffen; „sterben“ im direkten Sonnenlicht; empfindlich gegen normales Wasser (2W6 Schaden je Liter); haben sie keine LP mehr, werden sie immateriell
Zaubern+17: Böser Blick (auf nichtintelligente Wesen und Pflanzen), Kraft entziehen, Verfluchen
Aussehen: menschenähnlich; schwarzer Burnus**Khel-es-Suf – immateriell – (Geisterwesen)**

Grad 5 LP- AP31 Res+15/15/15 -R Gw90 St- B24 Abwehr+13

Angriff: -

Bes.: nur mit magischen und silbernen Waffen zu treffen
Zaubern+17: Böser Blick (auf nichtintelligente Wesen und Pflanzen), Kraft entziehen, Verfluchen, Angst (gegen Wesen bis Grad 3)

Die Tempel wurden alle bereits vor längerer Zeit aufgegeben. Die Tempel sind alle ähnlich gebaut. Sie bestehen aus einem Portalhaus, einem dahinter liegenden Hof und einem dahinter liegendem Eingang in den Fels. Das eigentliche Heiligtum ist als Höhle in den Berg eingeschlagen.

Den Tempel des Talab kann man an den Darstellungen von Blitzen, Steinböcken und Monden, Schriftrollen sowie Abbildungen des Gottes mit Keule und Hörnern erkennen.

Die anderen Gottheiten weisen folgende Merkmale auf:

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 Portalhäuser und Tempelhöfe sind geplündert, die Darstellungen und Schriftzeichen so stark zerstört, dass eine Zuordnung zu einem der o.a. Götter nicht möglich ist. Der Tempel des Talab ist grundsätzlich der letzte, der erkundet wird.

Die Portale in den Berg sind durch massive Steintore geschützt. Mit **EW: Suchen+5** oder intensiver Suche von einer Stunde Dauer findet man in unmittelbarer Nähe des Portals einen Mechanismus, der es öffnet. Dahinter liegt bei allen Tempeln ein kurzer Gang, der sich zu einer Höhle ausweitet.

Alle Höhlen sind unterschiedlich gesichert:

Dul-Halasa

(Orakelgott (He, Lospfeilorakel; Krone, Blitze, Widder, Gott mit Blitzbündel und Krone und Hörnern)

Man sieht einen 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang. An den Wänden kann man Reliefs von widderköpfige Genien mit Blitzbündeln in den Händen erkennen.

Betrifft ein Ungläubiger ihn, werden zwei Wächter-Reliefs links und rechts des Ganges aktiviert. Je KR werfen sie je einen „Göttlichen Blitz“ (Umgebungsmagie, Zaubern+16, Schaden: 1W6)

Am Ende des Ganges befindet sich eine 10x10x10 m große Höhle. In der Mitte steht die Bronze-Statue eines Widders. Vor dem Widder steht ein große bronzene Schale. An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Widdern. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Öffnet man das Portal, springen aus den Wänden die Illusionen von 6 Widdern (WW:Res30), die angreifen. Sie verschwinden, wenn man den Raum verlässt.

Widder-Illusion

In: t50

Grad 2 LP- AP- Res+/-13/- -R Gw60 St60 B24 Abwehr+11

Angriff: Hörner+6 (1W6), Raufen+5 (1W6-2)

Hinter dem Portal ist eine 20 x 20 x 20 m große Höhle. In der Mitte steht die riesige Statue eines Gottes. Auf dem gehörnten Kopf ruht eine Krone. In der rechten Faust liegt ein Blitzbündel. Die Statue hat die Linke ausgestreckt; die Hand ist zur Faust geballt. Unterhalb der Faust liegt auf dem Boden ein großer, dicker, runder Teppich, auf dessen Oberfläche Schriftzeichen und Symbole zu erkennen sind. Vor seinen Füßen liegen zahlreiche Opfergaben.

Die Opfergaben haben einen Wert von 2000 GS. Versucht man, diese zu entfernen, beschädigt man die Statue oder entweicht man das Orakel, schießt aus dem Blitzbündel ein „**Göttlicher Blitz**“ (Zaubern+18, Schaden 1W6). Die Schriftzeichen sind zaranisch und bedeuten „Glück“, „Reise“, „Geburt“, etc. Auf der Rückseite der Statue erkennt man mit **EW: Wahrnehmung, Suchen** eine Geheimtür und einen Mechanismus zum öffnen. Dahinter befinden sich ein Rad, mit einer Kette, die nach oben in der Statue verschwindet, einen Hebel und ein Korb mit 10 Metall-Pfeilen, deren Spitzen sehr schwer sind und die an der Seite einen Haken besitzen. Hängt man einen Pfeil mit seinem Haken an die Kette, kann man diesen mit Hilfe des Rades zur Faust der Statue befördern. der Hebel löst den Pfeil, der mit seiner Spitze im Teppich stecken bleibt.

Manat

(Schicksalsgöttin (He, Schwert, Streitwagen, Schriftrollen, Göttin mit Schwert und Adlerkopf))

Man sieht einen den 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang. Betreten die Abenteurer den Gang, kommt ihnen ein Adler entgegen (Illusion).

Adler-Illusion

In: t40

Grad 2 LP- AP- Res+/-/13/- -R Gw80 St20 B3/120 Abwehr+13

Angriff: Schnabel+7 (1W6+1), Klauen+7 (1W6), Raufen+5 (1W6-2)

Bes.: +4 auf Angriff und +2 auf Schaden bei Klauenangriff im Sturzflug (20 m Höhe minimal)

Am Ende des Ganges befindet sich eine 10 x 10 x 10 m große Höhle. In der Mitte steht die Bronze-Statue eines Adlers, flankiert von zwei Streitwagen. An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Adlern und Kämpfern auf Streitwagen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Mit **EW: Fallen entdecken** findet man die Türfalle. Öffnet man das Portal, saust eine große Klinge herab (**EW:Klinge+5**, 2W6 Schaden).

Hinter dem Portal ist eine 20 x 20 x 20 m große Höhle. In der Mitte steht eine riesige Statue einer Frau mit Adlerkopf.

Vor ihren Füßen liegen zahlreiche Opfertgaben (Wert: 500 GS), ein mag. Kurzschwert (+1/+1, ABW 7%) sowie drei mag. Schriftrollen: Feuerwand (40), Feuerkugel (20), Feuerring (200). Beschädigt oder entfernt man etwas, werden aus dem Hort **drei Kurzschwerter belebt** (Angriff+8, 1W6 Schaden, je 50 StP).

Mundih

(Bewässerungs- und Schutzgottheit (F, Wasser, Fuchs, Schwert, Göttin mit zwei Köpfen))

Man sieht einen den 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang. Am Ende des Ganges ist ein weiteres Portal zu sehen.

Das zweite Portal ist eine **Illusion**. Nach Betreten des Ganges entsteht eine weitere Illusion (WW:Res25). Das Eingangs-Portal schließt sich scheinbar und aus Öffnungen fließt rasch Wasser in den Gang.

Hinter dem zweiten Portal befindet sich eine 10 x 10 x 10 m große Höhle. In der Mitte steht die Bronze-Statue eines Fuchses. Vor dem Fuchs steht ein große bronzene Schale. An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Füchsen, Äckern, Bewässerungsanlagen und Bauern. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Öffnet man das Portal, materialisieren sechs **Illusions-Schwerter** in 10 sec, die angreifen (WW:Res30). Sie verschwinden, wenn man den Raum verlässt (Langschwert+5, Schaden 1W6+1, unzerstörbar).

Hinter dem Portal ist eine 20 x 20 x 20 m große Höhle. In der Mitte steht die riesige Statue mit zwei Köpfen. Vor ihren Füßen liegen zahlreiche Opfertgaben. Zur Rechten der Statue hängt an einem Metallgestell ein einfacher Wasserschlauch. Zur Linken steht ein großer Krug mit Korn.

Versucht man, Gegenstände zu entfernen oder beschädigt man die Statue, erwachen die Köpfe der Statue kurz zum Leben und sprechen einen **Fluch** aus, den

jeder in seinem Kopf hört: „Möge Dein Bauch immer leer, Deine Ernte immer verdorben und Dein Hunger immer groß sein!“ (Nahrungsmittel, die der Betroffene zu sich nehmen will, sind grundsätzlich verdorben.)

Die Opfergaben haben einen Wert von 650 GS. Der Wasserschlauch hat eine göttliche Aura (große Magie, Schlauch ist immer mit frischem Wasser gefüllt, 1x täglich 1W6 AP zurück). Der Krug hat göttliche Aura (große Magie, ist immer mit frischem Getreide gefüllt, Nahrungsmittel aus dem Korn bringen täglich einmal 1W6 LP/AP zurück, außerdem wächst das Korn in einer Woche zu reifem Getreide).

Qaynan

(Schmiedegott (Ha, Amboss, Hammer, Keule, Feuer, Gott mit zwei Keulen oder Keule und Hammer))

Man sieht einen den 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang.

Mit **EW: Wahrnehmung** erkennt man einige Löcher im Boden (jeden zweiten Schritt). Mit **EW: Fallen entdecken+5** kann man die Trittfallen sehen. Tritt man auf eine, gibt die Bodenplatte nach, man hört ein Knirschen und aus dem Boden schießt eine **Flammenlohe** empor (2W6 Schaden & Strukturschaden).

Am Ende des Ganges befindet sich eine 10 x 10 x 10 m große Höhle. In der Mitte stehen ein Amboss, eine Feuerstelle, ein Kessel, in dem acht metallverstärkte Keulen liegen (kleine Schmiede). An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Schmiedearbeiten. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Die Keulen haben ein göttliche Aura. Öffnet man das Portal, werden die Keulen belebt, die angreifen (Keule+7, 1W6 Schaden, schwerer Treffer zerstört Keule).

Hinter dem Portal ist eine 20 x 20 x 20 m große Höhle. In der Mitte steht die riesige Statue. Vor seinen Füßen steht eine große Feuerschale mit großen Holzscheiten. Rechts und links davon liegen zahlreiche Waffen. Rechts der Statue liegt auf einem Tisch eine Keule. Links der Statue liegen auf einem Tisch ein Hammer und ein Amboss.

Mit **EW: Wahrnehmung +6** stellt man fest, dass der Boden aus einzelnen Steinplatten besteht, die von Holzleisten getrennt werden. Das Holz ist bei eingehender Betrachtung ungewöhnlich leicht und trocken.

Die Waffen haben einen Wert von 200 GS. Die Keule hat eine göttliche Aura (große Magie, +4/+4, ABW 1%). Der Amboss hat göttliche Aura (große Magie, damit kann man göttliche Waffen schmieden (+1/+1 (ABW 15%)). Benötigt für die Herstellung wird ein Waffenschmied und ein Thaumaturg oder ein entsprechender Priester. Versucht man, die Gegenstände zu entfernen, beschädigt man die Statue oder entfernt die Dinge aus seinem Inneren, erscheint in der Feuerschale nach 1 min ein Feuer-Elementar. Wurde das Holz entfernt, verschwindet er gleich wieder. Er bewegt sich entlang der Holzleisten auf dem Boden und kann den Raum nicht verlassen.

Feuer-Elementargeist

In: m20

Grad 8 LP- AP75 Res+17/17/17 OR Gw60 St60 B24 Abwehr+15

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

Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen; erleidet 1W6 Schaden pro Liter nicht brennbarer Flüssigkeit; WM-3 auf gegnerischen Angriff; kann nicht brennbares Material nicht überqueren; muss bei schwer entzündlichem Material 1W6 Runden verweilen

Aussehen: 2 m hohe Flamme mit hell leuchtenden Augen; verbrennen alles, was sie berühren;

Shams

(Sonnengottheit (He, Sonne, Axt, Löwe, Streitwagen, Göttin auf Streitwagen und mit Löwenkopf))

Man sieht einen den 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang.

Betreten Ungläubige den Gang, rast ihnen eine Quadriga entgegen, die von vier Löwen gezogen wird. Auf der Quadriga steht eine leuchtende Gestalt mit einer riesigen Axt. Es handelt sich dabei um eine Illusion, die die Abenteurer nur innerhalb des Tempelhofes verfolgt, aber niemanden angreift.

Am Ende des Ganges befindet sich eine 10 x 10 x 10 m große Höhle. In der Mitte steht die Bronze-Statue eines Löwen. Vor dem Löwen steht eine große bronzene Schale. An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Löwen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Öffnet man das Portal, materialisieren 3 Löwen aus den Reliefs, die angreifen. Sie verschwinden, wenn man den Raum verlässt.

Löwen

In: t50

Grad 5 9 AP27 Res+12/14/12 LR Gw80 St80 B30 Abwehr+13

Angriff: Tatze+9 (1W6); Raufen+9 (1W6-1); im Handgemenge zusätzlich Biss+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6)

Hinter dem Portal ist eine 20 x 20 x 20 m große Höhle. In der Mitte steht eine riesige Statue. Sie trägt eine massive Goldscheibe in ihren Händen. Vor ihren Füßen liegen zahlreiche Opfergaben. Die Statue wird flankiert von zwei goldüberzogenen Löwenstatuen.

Versucht man, diese zu entfernen oder beschädigt man die Statue, leuchtet die Sonnenscheibe hell auf (Zaubern+17: wie Zauber „Feuerlanze“) Die Opfergaben haben einen Wert von 1000 GS. Man findet ferner eine Streitaxt +2/+2 (ABW 7%).

Talab

(He/ Mond, Blitz, Keule, Orakel, Steinbock, Recht)

Man sieht einen den 5 m langen und vier m breiten sowie drei m hohen Gang. Links und rechts des Ganges sind sehr plastische Reliefs von mit Keulen bewaffneten Steinbockwesen zu sehen.

Mit **EW: Fallen entdecken** kann man die Trittfallen erkennen. Ausgelöst wird hydraulisch je ein Schlag mit einer Keule+7 (1W6 Schaden) (je 2x pro m). Mit **EW: Geländelauf** kann man auch schnell durch den Gang huschen.

Am Ende des Ganges befindet sich eine 10x10x10 m große Höhle. In der Mitte steht die Bronze-Statue eines Steinbocks. Vor dem Steinbock steht eine große bronzene Schale. An den Wänden sind Reliefs mit zahlreichen Abbildungen von Steinböcken, Steinbock-ähnlichen Menschen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiteres, hölzernes Portal zu erkennen.

Öffnet man das Portal, materialisieren aus den Reliefs 6 Steinbockmenschen, die angreifen. Sie verschwinden, wenn man den Raum verlässt.

Steinbockmensch

In: m50

Grad 4 LP15 AP20 Res+12/14/12 LR Gw50 St70 B24 Abwehr+12

Angriff: Stabkeule+9 (2W6-1), Raufen+7 (1W6-2)

Hinter dem Portal ist eine 20x20x20 m große Höhle. In der Mitte steht eine riesige Statue. Vor seinen Füßen liegen zahlreiche Opfertgaben.

Die Opfertgaben haben einen Wert von 1000 GS. Versucht man, diese zu entfernen, beschädigt man die Statue oder entfernt die Dinge aus seinem Inneren, schießt aus seinen Augen je ein „**Göttlicher Blitz**“ (Zaubern+18, Schaden 2W6). Auf der Rückseite der Statue erkennt man mit **EW: Wahrnehmung+3** eine Geheimtür und mit **EW: Suchen** einen Mechanismus zum öffnen. Dahinter befindet sich ein Regal mit einer kleinen Steinbock-Statue aus massivem Gold (1000 GS, göttliche Aura, große Magie, PHe können die Statue wie „Allheilung“ benutzen), eine Mondscheibe aus massivem Silber (Wert: 200 GS, göttliche Aura, große Magie, verströmt ununterbrochen Mondlicht), eine Keule (göttlich, +2/+2, ABW 7%, schießt auf Befehl einen „Göttlichen Blitz“ ab) sowie eine in Leder gut versiegelte Schriftrolle mit Rechtstexten (wertlos).

Der Rückweg

Sollten auf dem Rückweg, der genauso zu spielen wäre, wie der Hinweg, könnten in diesem Fall die Beschatter zu Hilfe eilen. Möglich ist aber auch, dass die Djem-Kalifara stören.