

# Madragon 04 / Der Zikkurat von Thalathat

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer genießen bei lauer Frühlingsluft den guten polythenischen Wein des Gasthofs „Zur Göttlichen Amphore“ in Skiathos, als ein Fremder den Schankraum betritt. Er ist braunhäutig, hat schwarze Haare, einen kunstvoll geflochtenen, langen, schwarzen Bart, eine steife Stoffkappe und einen langen schmucklosen Mantel aus teurem Stoff. Er wirkt sehr gepflegt und strahlt Autorität aus. Der Fremde wendet sich an den Gastwirt Arkas, welcher nach einem leisen Wortwechsel auf euren Tisch deutet. Der Fremde geht zum Tisch der Abenteurer und spricht: „Friede mit Euch auf allen Wegen! Eure Heldentaten sind in aller Munde und die Barden preisen Euren Mut! Sprecht an, seid Ihr bereit, ein weiteres Wagnis auf Euch zu nehmen?“

Bei dem Fremden handelt es sich um einen Oberpriester des Belon (H) aus Zardos (Grad 5), der ein Schutzamulett gegen psyZau+3 trägt. Er ist sehr beherrscht, strahlt Würde und Autorität aus, wirkt aber nicht freundlich sondern eher befehlsgewohnt. Man kann nicht erkennen, ob er die Wahrheit sagt (**EW: Menschenkenntnis+3**).

„Mein Name ist Salmonasser und ich bin Priester des Belon, des obersten Gottes aller rechtgläubigen Zarden in der Stadt Thalathat, d.h., ich war Priester in Thalathat. Wisset denn, daß die Ketzer aus der Stadt Schiket vor drei Jahren meine Heimatstadt eroberten und meinen Tempel - Belon möge sie mit der Pest bestrafen - ihrem minderen Stadtgott Kar-Schiket weihten. Nun, sei es wie es sei. Wenn Belon dies als Prüfung für uns auserkoren hat, so soll es sein. Wisset denn aber, daß die geflohenen Bürger eine neue Stadt gegründet haben: Thalathat-Dur-Schurani. Doch um unseren neuen Zikkurat zu weihen, auf das Belon wieder wohlgesonnen auf uns blicken möge, benötigen wir die Heilige Schriftrolle, die sich unseres Wissens zufolge noch immer im alten Zikkurat von Thalathat befindet. Und nun kommt Ihr ins Spiel, edle Helden! Bringt mir die Heilige Schriftrolle aus dem Zikkurat von Thalathat! Leider können wir nicht unsere eigenen Helden schicken. Zum einen wird man euch als Fremden weniger mißtrauen als einem Zarden mit dem Dialekt aus Thalathat, zum anderen haben unsere Krieger zuviel Ehrfurcht vor dem Heiligtum des Belon und ein Priester des Belon würde von einem Priester des Kar-Schiket sofort erkannt werden. Euer Lohn sei alles, was Ihr an Wertvollem aus dem Zikkurat hinfort tragen könnt. Durch die Schändung unseres Tempels durch die Ketzer aus Schiket hat dort - außer der Heiligen Schriftrolle - nichts mehr einen sakralen Wert für uns. Ich kann Euch lediglich zwei Dinge anbieten: Ein Kapitän meines Vertrauens, ein Sprass, aus Thalathat wie ich, bringt Euch zur Stadt Thalathat und eine weitere Person meines Vertrauens wird Euch dort erwarten und zu einem geheimen Tempeleingang führen.“

Gehen die Abenteurer auf das Angebot ein, schlägt ihnen Salmonasser vor, am nächsten Morgen mit dem Schiff von Kapitän Es'sos'sor Richtung Thalathat aufzubrechen. Salmonasser wird im Gasthof „Zur Göttlichen Amphore“ auf sie warten. Die Schiffspassage einschließlich Kost und Logis sind bezahlt. Die Reise mit dem Schiff dauert etwa fünf Tage.

Auf **Nachfragen** gibt Salmonasser den Abenteurern folgende Informationen über den Zikkurat: Die unterste Stufe hat zwei Tore; es befinden sich dort Vorratskammern, ein Arsenal und die Schatzkammer. Die zweite Stufe ist über Treppen außerhalb und Leitern innerhalb des Zikkurats zu erreichen. Dort befindet sich die Kaserne der Tempelkrieger sowie Wohnräume der Oberpriester und Akolythen, eine Küche und ein Speisesaal. Die dritte Stufe des Zikkurats ist ebenfalls von äußeren Treppen als auch innen über Leitern zu erreichen. Dort lebte der Hohepriester und dort ist die Bibliothek. In der vierten Stufe befindet sich das Allerheiligste, dort ist auch die Heilige Schriftrolle. Man kann das Innere der vierten Stufe nicht von außen, sondern nur von unten oder von oben erreichen. Aber nur dem Hohepriester waren die Zugänge bekannt und da dieser leider nicht mehr lebt, kann Salmonasser ihnen keine weiteren Informationen über das Innere der vierten Stufe geben. Über die neuen Herren von Thalathat kann er lediglich berichten, daß diese ebenfalls zum Volk der Zarden gehören und sich nur durch einen anderen Dialekt und einen falschen Glauben unterscheiden. Sie beten als höchsten Gott Kar-Schiket (K) an, einen minderen Kriegsgott, während er ein Diener des mächtigen Gottvaters und

Sonnengottes Belon (H) ist. Weitere Informationen erhalten die Abenteurer von Kapitän Es'sos'sor und der Kontaktperson in Thalathat.

Am nächsten Morgen können die Abenteurer sich einschiffen. Es'sos'sor ist ein typischer Sprass-Seefahrer: Höflich, geschäftstüchtig und energisch. Die Mannschaft besteht zur Gänze aus Sprass. Das Schiff transportiert vor allem Waren aus Polythene: Wein, Olivenöl, Keramik und Marmor. Die Abenteurer sind die einzigen Passagiere.

Es'sos'sor ist der einzige Sprass an Bord, der auch andere Sprachen beherrscht (polythenisch 3, zardisch 3, vatabisch 3, oshitisch 3).

Mit der typisch lispelnden Sprache der Sprass gibt er den Abenteurern die nötigen Informationen: „Thalathat ist eine der mittelgroßen Städte von Tsardos. Die neuen Herren sind nicht besser oder schlechter als die alten. Die Stadt ist nach der Niederschlagung des Aufstands im vorigen Jahr wieder ruhig. Fremden mißtraut man aber weniger als der alteingesessenen Bevölkerung, vor allem, wenn einer von ihnen zurückkehrt. Wir fahren Richtung Mir bis wir in Sichtweite der Küste sind und dann die Küste entlang bis zur Mündung des Flusses Isdasnas. Den fahren wir zwei Stunden aufwärts bis zur Stadt Thalathat. Dort wird Eus am Hafen eure Kontaktperson treffen: Sie wird auf polythenisch sagen: 'Der Wein aus Polythene ist besser als der aus Lokres'. Und einer von Eus muß antworten: 'Aber das Bier aus Lokres ist dafür auch nicht besser'. Nur die Allwissende Slangmutter weiß, wer sich so einen Schwachsinn ausdenkt! Ich werde bis zur Mittagsstunde des zweiten Tages auf Eus warten und wieder mitnehmen nach Skiathos. Erseint Ihr zu spät, müßt Ihr selbst sehen, wie Ihr wieder zurückkehrt.“

Die Schiffsreise vergeht ereignislos und aufgrund günstiger Winde ist man nach bereits vier Tagen in Thalathat. Die Stadt bietet trotz der Beschreibung von Es'sos'sor als 'mittelgroß' einen imposanten Eindruck und dürfte etwa 10.000 Einwohner haben. Bereits aus der Ferne ist der Zikkurat zu erkennen, der die Stadt überragt, eine Stufenpyramide mit vier Stufen. Im Hafen herrscht trotz der Mittagszeit rege Betriebsamkeit; es scheint aber, daß zur Zeit nur die Hälfte des Hafens genutzt wird. Als die Abenteurer das Schiff verlassen, kommt ein halbnackter Einheimischer auf sie zu und wirft sich vor sie auf den Boden. Er begrüßt sie umständlich auf zardisch und führt sie dann zu einer Sänfte, deren Fenster mit wertvollen Tüchern verdeckt sind. Aus dem Innern der Sänfte werden sie von einer angenehmen weiblichen Stimme auf polythenisch angesprochen: „Der Wein ist aus Polythene ist besser als der aus Logres.“

Antworten die Abenteurer der Parole, sagt die weibliche Stimme nur: „Folgt mir!“

Die Abenteurer folgen der Sänfte durch ein eindrucksvolles Tor mit glasierten blauen Ziegeln ins Innere von Thalathat. An den Torflügeln stehen ein halbes Dutzend gelangweilte Krieger in Schuppenpanzern mit großen Metallschilden, Kurzschwertern und Stoßspeeren, deren Interesse an den Abenteurern reine Neugier aufgrund ihrer Fremdheit zu sein scheint. Am Stadttor sind zahlreiche ausgebesserte Stellen zu erkennen. Im Innern der Stadtmauern sind die Häuser aus einfachen Lehmziegeln gebaut, von rechteckigem Grundriß und bis zu drei Stockwerke hoch. Außerdem scheinen auch die Dächer ein wichtiger Wohnteil der Häuser zu sein. Häuser der Vornehmen sind mit glasierten Ziegeln, meist in blau oder gelb, versehen. Exotische Gerüche schweben durch die chaotisch verlaufenen Straßen, die aufgrund der Mittagshitze nicht besonders belebt sind.

Mit **EW: Wahrnehmung**+10 kann man feststellen, daß zahlreiche Häuser leer stehen, was daran liegt, daß gut die Hälfte der früheren Bewohner die Stadt Thalathat verlassen hat.

Versuchen die Abenteurer mit der Unbekannten in der Sänfte oder mit einem Stadtbewohner zu sprechen, drängt die Frau in der Sänfte zu einer flotten Gangart, bzw. verweigert jedes Gespräch.

Der Zug bewegt sich geradewegs auf den Zikkurat zu. Nach rund 10 min forschend gelingend gelangen die Abenteurer an einen kleinen Palast in unmittelbarer Nähe des Zikkurats. Die Torflügel öffnen sich wie

von Zauberhand. Im dunklen Inneren ist es angenehm kühl. Diener eilen herbei. Der Sänfte entsteigt eine üppige orientalische Schönheit von etwa 30 Jahren, die einen Hauch von nichts trägt: „Mein Name ist Silani und ich heiße Euch willkommen. Seid meine Gäste und begleitet mich in den Garten.“

Silani hat bei diesen Worten dem den bestaussehendsten Männern geradezu wollüstige Blicke zugeworfen (**EW: Wahrnehmung+10, PW:Sb**). Silani (Au90, pA90, Verführen+14) war die Konkubine des alten Priesterkönigs von Thalathat. Sie hat von den neuen Herren nichts zu befürchten, da sie nun die neue Konkubine des schiketischen Statthalters ist.

Der Garten befindet sich ungefähr in der Mitte des Palastes. Er ist wunderschön und hat eine angenehme Temperatur. Silani bittet die Abenteurer, auf den Sitzkissen oder Liegen Platz zu nehmen und bittet darum, das die Abenteurer sich vorstellen mögen. Nach dem Austauschen von Höflichkeiten, gibt Silani ihnen folgende Informationen: „Von meinem Palast führt ein Geheimgang in den Zikkurat. Der Geheimgang ist den neuen Herren nicht bekannt. Da ich selbst keinen Zugang zum Zikkurat mehr habe, da die neuen Herren noch sehr mißtrauisch sind, kann ich über die Anzahl der Personen, die dort leben, keine genauen Angaben machen. Der Hohepriester, ein paar Oberpriester und Akolythen sowie einige Tempelkrieger bewohnen das Zikkurat. Die Tempelklaven müssen das Gelände mit Einbruch der Dunkelheit verlassen. Dann wird auch das Haupttor der Tempelmauer geschlossen.“

Ansonsten kann Silani über den Zikkurat nur die Informationen geben, die sie bereits von Salmonasser erhalten haben.

Auf **Nachfragen** stellt Silani Seile, Fackeln, Öllampen und ähnliches zur Verfügung, jedoch keine aufwendigen oder teuren Sonderanfertigungen.

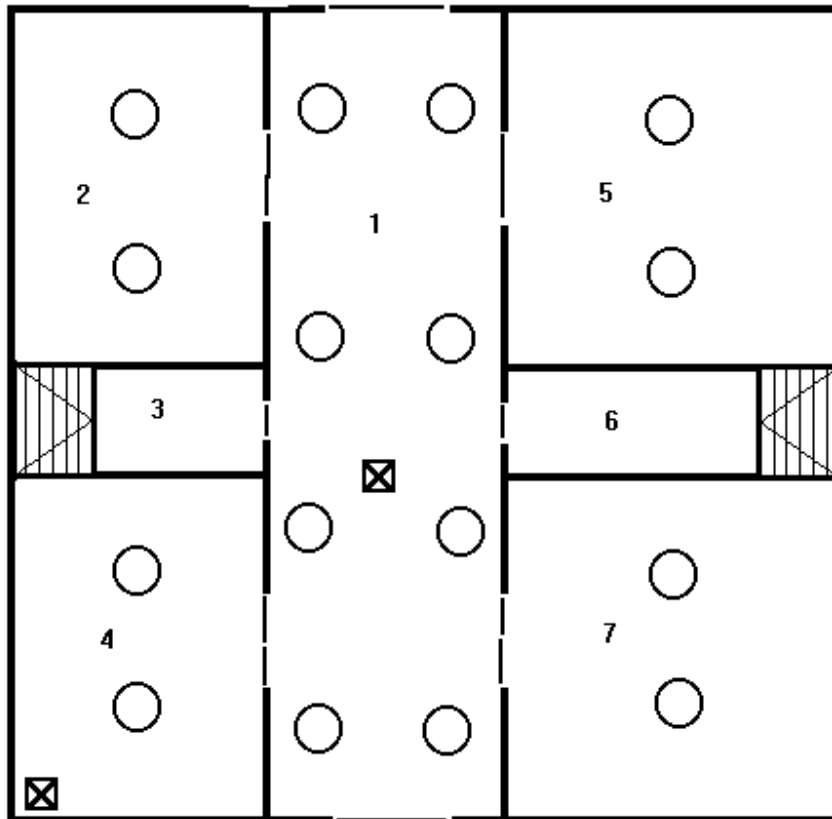
Wenn die Abenteurer zurückgekehrt sind, werden sie aus der Stadt auf des Schiff von Es'sos'sor geschmuggelt; mißlingt jedoch die Aktion, können die Abenteurer von Silani keine Hilfe erwarten. Ist noch Zeit bis zur Abfahrt des Schiffes, wird Silani versuchen, einen (oder mehrere der männlichen Abenteurer zu **Verführen**). Ein Abenteurer, der Silani zu Gefallen ist, muß einen **PW:Ko** und einen **PW:Ge** machen. Bei Gelingen erhält er zum Abschied einen silbernen Armreif im Wert von 50 GS.

## Der Zikkurat

Der Zikkurat ist von einer 6 m hohen Mauer umgeben, die in etwa 20 m Entfernung steht. Sie hat nur ein großes Doppelflügeltor, das in der Dunkelheit verschlossen bleibt. Innerhalb der Tempelmauern befindet sich nichts außer dem Sandboden. Der Zikkurat besteht aus vier Stufen. Die unterste Stufe ist sechs Meter hoch, die zweite fünf Meter, die dritte vier Meter und die vierte drei Meter. Auf der obersten Stufe brennt Tag und Nacht ein heiliges Feuer. Die Stufen sind quadratisch. Die unterste Stufe hat eine Kantenlänge von 40 m, die zweite eine von 30 m, die dritte eine von 15 m und die oberste eine von 7 m. Der Zikkurat wurde aus Lehmziegeln errichtet, die außen blau und gelb glasiert sind.

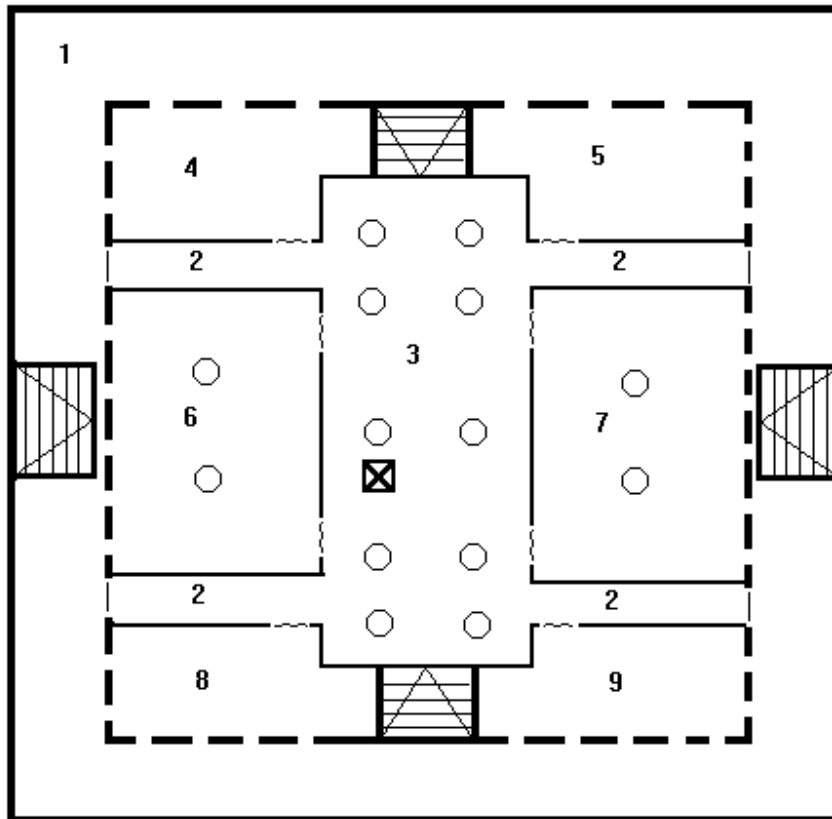
Tagsüber und nachts stehen am Tor zwei Wachen. Außerdem ist nachts je einer der Hauptleute wach). Die restlichen Tempelkrieger schlafen im Zikkurat. Nachts werden auch alle Türen und Tore des Zikkurats mit Querbalken verriegelt, die Leitern hochgezogen und die Falltüren geschlossen. Auf der obersten Stufe ist tags wie nachts ein Akolyth, der das Feuer am brennen hält.

E



- E 1 **Großer Gang**, dessen Decken von mächtigen Säulen gestützt wird; gestampfter Lehmbofen; an den Wänden stecken Fackeln in Haltern; zwei große Doppelholztüren führen nach draußen; vier weitere gehen vom Gang ab; Zwei metallbeschlagene Türen mit großen, primitiven Schlössern (**EW: Schlösser öffnen +10**) gehen in der Mitte ab, der Schlüssel zur linken Tür (E 3) befindet sich beim Hohepriester, der Schlüssel zur rechten Tür (E 4) befindet sich beim jeweils wachhabenden Tempelhauptmann; die Decke ist sechs Meter hoch,
- E 2 **Getreidesilo** (ziemlich leer)
- E 3 **Schatzkammer**; ziemlich leer: 3 Goldbarren (je Barren Wert: 500 GS; Gewicht: 10 kg), 16 Silberbarren (je Barren Wert: 50 GS, Gewicht: 10 kg); ca. 100 Bronzebarren (je Barren Wert: 1 GS, Gewicht: 10 kg)
- E 4 **Aufbewahrungsraum** für reich geschmückte Prunkwagen (Holz, z.T. vergoldet); in dem Raum befindet sich eine getarnte Falltür, die zu einem etwa 30 m langen Geheimgang führt; der Geheimgang ist 1,50 m hoch und 1 m breit und führt in den Palast der Silani.
- E 5 **Getreidesilo** (leer)
- E 6 **Arsenal** (ziemlich leer); an den Wänden lehnen 12 Stoßspeere und 6 große Schilde, auf Tischen liegen 6 Kurzschwerter, auf Ständern hängen fünf Schuppenpanzer (wie KR) in den Größen klein/schlank, klein/schlank, mittel/normal, mittel/normal, mittel/schlank und in Regalen stehen drei konische Metallhelme mit Nackenschutz aus Leder (RK 3)
- E 7 **Kleiderkammer** (ziemlich Leer); auf Holzregalen liegen Tuniken, Umhänge, Ledersandalen, Priesterkutteln

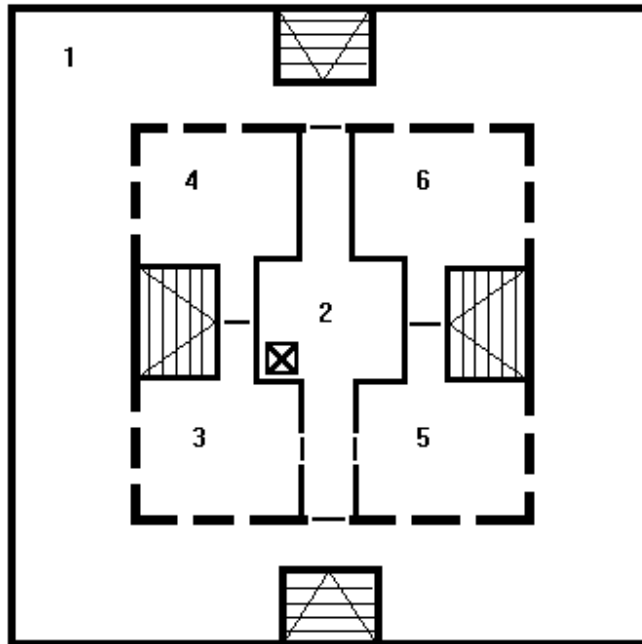
D



- D 1 **Plattform**; zwei je 4 m breite Treppen führen hinauf, die zwei drei m breite hinab; die Plattform ist von einer 1 m hohen Mauerkrone umgeben; ins Innere der zweiten Stufe führen vier Türen, die nachts verriegelt werden; in den Außenwänden sind kleine Fensterschlitze (20 cm breit und 50 cm hoch).
- D 2 10 m langer **Flur**, der geradezu in eine Halle führt und auf einer Seite jeweils eine Türöffnung mit einem Vorhang besitzt.
- D 3 **Halle** mit Kochnischen und einfachen Holzbänken, Regale mit hölzernem und tönernem Eßgeschirr, von dem vier Flure und zwei Türöffnungen mit Vorhängen abgehen, Amphoren, Krüge, Schläuche mit Lebensmitteln und Hirsebieh; in Decke und Boden ist jeweils eine Falltür; nachts liegt hier eine Leiter, tagsüber steht eine Leiter, Öllampen.
- D 4 **Raum des Oberpriesters Schunum**; ein Bett, eine Truhe (Kleidung, ein Zeremoniengewand (Wert: 30 GS), ein Lederbeutel mit Zeremonienschmuck (Wert: 100 GS); Tisch, Hocker, Pißpott, Öllampen, 1 Stoßspeer.
- D 5 **Raum des Hauptmanns Saurangheb**; ein Bett, eine Truhe (Kleidung, ein Lederbeutel mit 60 GS, ein meisterlicher Dolch +1/0, ein wertvolles Schachspiel aus Jade (Wert: 250 GS)), ein Ständer mit Rüstung (mittel/normal), Helm, Kurzsword, Dolch, großer Schild, Stoßspeer, Öllampen.
- D 6 **Schlafräum der Akolythen** (acht Betten, acht Kisten: Kleidung, Schreibtafeln, acht Stoßspeere), Öllampen.
- D 7 **Schlafräum der Tempelkrieger** (10 Betten, 10 Kisten mit Kleidung, 10 Rüstungsständer wie in D 5, Rüstungen: 3x schlank/klein, 3x schlank/mittel, 1x normal/klein, 2x normal/mittel, 1x breit/mittel), Öllampen.

- D 8 **Raum des Oberpriesters Nabonasser**; ein Bett, eine Truhe (Kleidung, ein Zeremoniengewand (Wert: 20 GS), ein Lederbeutel mit Zeremonienschmuck (Wert: 50 GS); Tisch, Hocker, Pißpott, Öllampen, 1 Stoßspeer.
- D 9 **Raum des Tempelhauptmanns Aschibon**; ein Bett, eine Truhe (Kleidung, ein Lederbeutel mit 120 GS, drei Schriftrollen (zardische Gedichte, Wert: je 12 GS), Tontafeln mit selbst geschriebener Lyrik (Wert: 0 GS), Rüstungsständer wie in D 5 (breit/mittel), Öllampen.

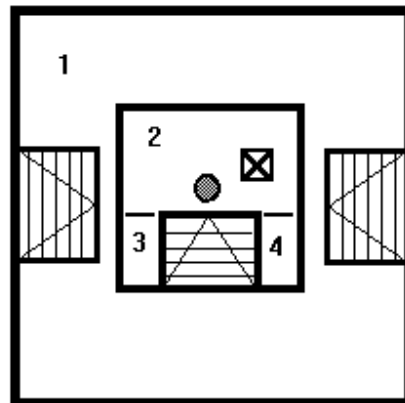
C



- C 1 **Plattform**; zwei je 2 m breite Treppen führen hinauf, je zwei 3 m breite hinab; die Plattform ist von einer 1 m hohen Mauerkrone umgeben; ins Innere der zweiten Stufe führen zwei Türen, die nachts verriegelt werden; in den Außenwänden sind kleine Fensterschlitze (20 cm breit und 50 cm hoch)
- C 2 **Flur**, der in der Mitte zu einem kleinen quadratischen Raum wird; vom Flur führen zwei Türen, eine Falltür nach oben (**Geheimmechanismen öffnen +5, Wahrnehmung+5**) und eine nach unten (nachts liegt hier eine Leiter); die Wände des Flurs sind bemalt mit mythologischen und menschlichen Gestalten.
- C 3 **Audienzraum** des Hohepriesters Lagasch; Tisch, Stuhl, Regal, bemalte Wände, Öllampen, 9 kleine vergoldete Bronzestatuen des Gottes Kar-Schiket (Wert: je 15 GS, Gewicht: je 2 kg), Wandteppich (Wert: 40 GS, Gewicht: 4 kg), kleine Kiste (verschlossen, Schlüssel beim Hohepriester, Schloß +5, 100 GS, 100 SS), ein mag. Stoßspeer (+1/+1, ABW 3%) (bei Abwesenheit von Lagasch).
- C 4 **Wohnraum des Hohepriesters Lagasch**; Bett, Tisch, Stühle, Sitzecke, zwei Truhen mit Schloß (Schlüssel bei Hohepriester, Schloß +5) (a: Kleidung, 2 Zeremoniengewänder (je 80 GS), Lederbeutel mit Zeremonienschmuck (200 GS), b: Hacksilber aus Schmuck und Statuen i.W.v. 800 GS und 80 kg Gewicht), Pißpott, Öllampen, Weinschlauch, 2 Silberpokale (a 25 GS).

- C 5 **Lese- und Schreibraum;** Tische, Hocker, Schreibutensilien, angefangene Tontafeln und Schriftrollen mit Originalmustern, davon eine magische Schriftrolle („Feuerfinger“) (**Lesen/Schreiben, zardisch 4**).
- C 6 **Bibliothek;** randvoll mit Regalen und vielen Tonscherben (zardisch, meist Verwaltungskram), eine Kiste mit Schloß +5 (Schlüssel bei Oberpriester Schunum), 2 magische Schriftrollen: „Bannen von Zauberwerk“, „Reinigen“, „Windstoß“, Feuerkugel“, Eisenhaut“.

## B



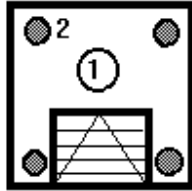
- B 1 **Plattform;** eine 1 m breite Treppen führt hinauf, je zwei 2 m breite hinab; die Plattform ist von einer 1 m hohen Mauerkrone umgeben.
- B 2 **Raum mit bemalten Wänden,** die sich stilistisch von den anderen Malereien im Zikkurat unterscheiden und „archaischer“ wirken (**EW: Wahrnehmung+5, PW: In+20**); an der Decke sieht man ein Loch mit der Unterseite der metallenen Feuerschale, man kann sie herausstoßen (Gewicht: 120 kg), durch das Loch kommt man aber mit **Winden+10**; an einer Seite der Wand sind zwei goldblattverzierte kleinere Metalltüren; dazwischen steht eine 2 m hohe vergoldete Bronzestatue des Gottes Belon (geflügelter Dämon), **huldigt** man dem Götzenbild durch ein Opfer, erhält man 2W6 LP und AP zurück, ohne Opfer 1W6 AP, Wert: 200 GS, Gewicht: 100 kg, 2 Augen aus Rubinen (je 300 GS), im Boden ist eine Falltür.
- B 3 Hinter der Tür (Schloß+5) befindet sich eine **Kammer** mit einer reich verzierten Truhe (Wert: 250 GS, Gewicht: 50 kg) und vier Goldstatuen des Belon (Wert je 50 GS, Gewicht je 2 kg), In der Truhe befinden sich die Heiligen Schriftrollen; man kann die Kiste ohne weiteres öffnen, öffnet man jedoch die Schriftrollen (**EW: Sagenkunde+3**), beschwört man den Zorn des Gottes Belon („Namenloses Grauen“ Zaubern+20)
- B 4 Hinter der Tür (Schloß+15) befindet sich eine **leere Kammer**; wird die Tür geöffnet, materialisiert sich ein Spuk.

<b>Spuk</b> In: t80
---------------------

Gr. 6 LP- AP30 Res+14/14/14 -R RW40 HGW90 B18 Abwehr+14  
Klaue+9 (1W6+1)

30 sec zur Materialisierung (kann dann mit Magie und magischen Waffen angegriffen werden),  
danach mit normalen Waffen, bei < 10 AP verschwindet er wieder.

A



A 1 **Plattform** mit einer 1 m breiten Treppe, die nach unten führt; Feuerschale (siehe B 2) und Amphore mit Öl; hier steht immer ein Akolyth.

A 2 vergoldete Bronzestatuen des Gottes Kar-Schiket (geflügelte Stiere mit Dämonenkopf)

**Hohepriester Lagasch** In: m70MW+25

PK Gr. 5 LP 10 AP 20 RW40 HGW30 Abwehr+13 B20 OR Res+15/15/15  
mag. Stoßspeer (+1/+1, ABW 3%) +7 (1W6/2W6); Schutzamulett gegen phkZau+3

Zaubern+16 (Angst - Austreibung des Bösen - Bannen von Dunkelheit - Eisenhaut - Erkennen des Wesens der Dinge - Handauflegen - Heilen von Wunden - Heiliger Zorn - Segnen - Verfluchen - Zauberschmiede)

hat Schlüssel zu Kiste C 4

**Oberpriester** In: m60MW+22

PK Gr. 3 LP12 AP15 RW50 HGW50 Abwehr+12 B24 OR Res+14/14/14  
Stoßspeer+5 (1W6/2W6); Schutzamulett gegen phkZau+1, Schlüssel zu E 3

Zaubern+13 (Bannen von Dunkelheit - Erkennen des Wesens der Dinge - Handauflegen - Heiliger Zorn - Segnen - Heilen von Wunden)

Schunum hat Schlüssel zu Kiste C 6

**Akolythen (acht)** In: m50MW+20

PK Gr. 1 LP 12 AP5 RW50 HGW50 Abwehr+11 B24 OR Res+13/13/13  
Stoßspeer+4 (1W6/2W6)

Zaubern+ 10 (Erkennen des Wesens der Dinge - Handauflegen - Heiliger Zorn)



**Tempelhauptmann (2)**In: m60MW+21

Kr Gr.3 LP 14 AP20 RW70 HGW60 Abwehr+12 B24 PR Res+11/13/11  
Stoßspeer+8 (1W6+2/2W6+2), Dolch+8 (1W6+1), Kurzschwert+8 (1W6+2), großer Schild+3  
der Wachhabende hat den Schlüssel zu E 4

**Tempelkrieger (10)** In: m40MW+19

Kr. Gr.2 LP13 AP12 RW60 HGW60 Abwehr+12 B24 PR Res+11/13/11  
Stoßspeer+6 (1W6+1/2W6+1), Dolch+6 (1W6), Kurzschwert+6 (1W6+1), großer Schild+2

**Tempelsklaven (nur tagsüber: ca. 40)**In: m50MW+5

Zivilist Gr.0 LP 10 AP4 RW50 HGW50 Abwehr+10 B24 OR Res+10/10/10  
Faust/Waffe+4 (1W6-2)