

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 3 VON JASON BULMAHN

PATHFINDER[®]

MODUL™



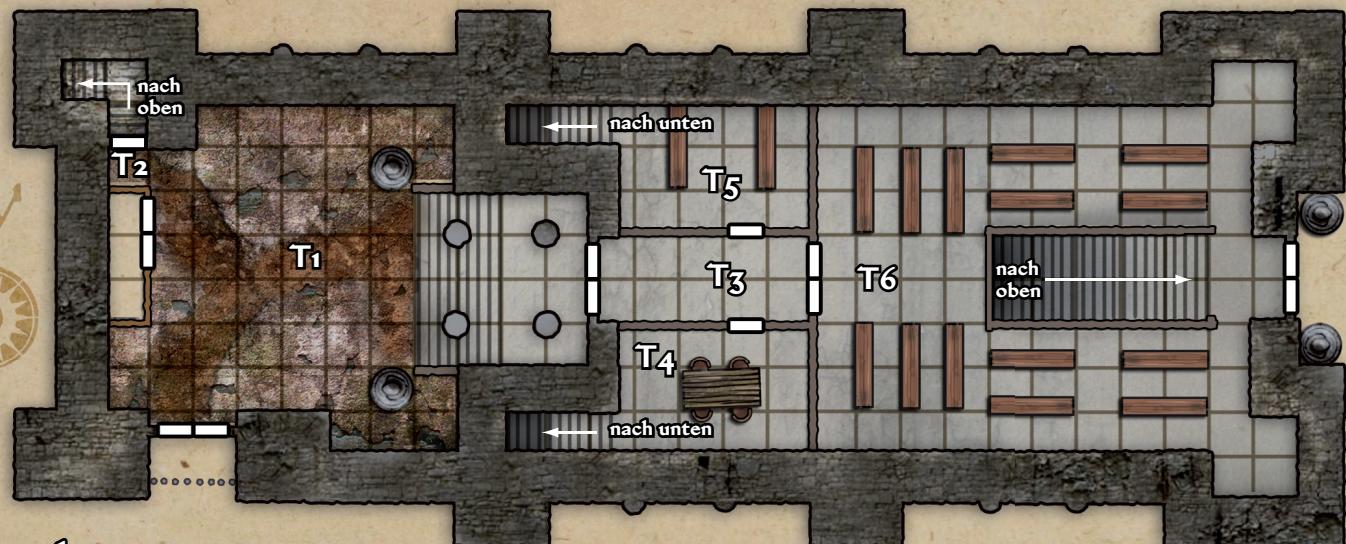
Die MASKEN des LEBENDEN GOTTES



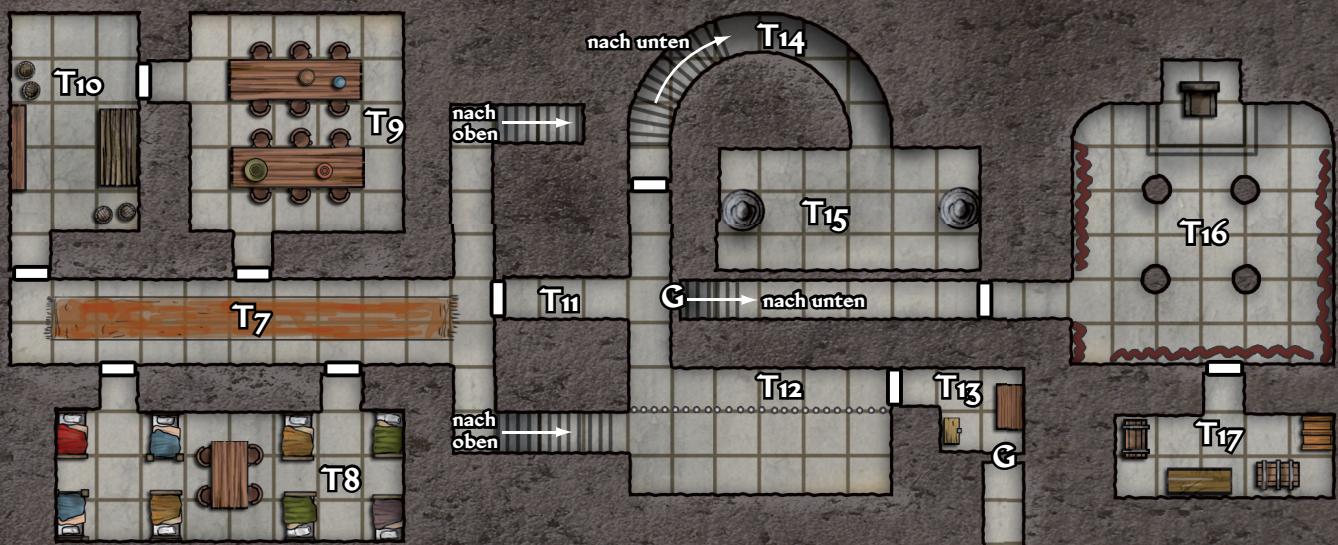
Tempel des Razmir



Erster Stock



Erdgeschoss



Keller

Ein Feld = 1,50 m

Die Masken des Lebenden Gottes

IMPRESSUM

Author: Jason Bulmahn

Cover Artist: Alberto Dal Lago

Cartography: Rob Lazzaretti

Interior Artists: Jeremy McHugh and Craig J Spearing

Editor-in-Chief: James Jacobs

Editing and Development: Christopher Carey, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Editorial Assistance: F. Wesley Schneider

Art Director: Sarah Robinson

Managing Art Director: James Davis

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat: Mario Schmiedel

Layout: Matthias Schäfer

Die Masken des Lebenden Gottes ist ein Pathfinder-Modul für vier Charaktere der 3. Stufe und verwendet die mittlere Aufstiegsgeschwindigkeit.

Das Modul wurde für die Pathfinder Kampagnenwelt Golarion entworfen, es kann jedoch leicht in andere Welten integriert werden. Dieses Modul entspricht der Open Gaming License (OGL) und kann sowohl mit den Regeln des Pathfinder Rollenspiels, wie auch mit der Version 3.5 des ältesten

Rollenspiels der Welt gespielt werden. Die OGL befindet sich auf der Innenseite des Rückumschlags.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US3014PDF
ISBN 978-3-86889-586-5



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Masks of the Living God is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Die Masken des lebenden Gottes

Was als eine kleine religiöse Gruppe von Dienern des lebenden Gottes Razmir begonnen hat, ist im Herzen Tamrans, der Hauptstadt Nirmathas, zu einem blühenden Tempel angewachsen. Razmirs maskierte Priester speisen die Armen und beschützen die Schwachen vor kriminellen, doch insgeheim konvertieren sie die Armen zu religiösen Fanatikern, erpressen Schutzgelder von den örtlichen Händlern und bestechen die örtliche Miliz, damit diese weg sieht. Mit genug Gold könnte ihr Einfluss sich auf die Regierung Nirmathas selbst ausbreiten und die junge Demokratie in eine Theokratie unter der Herrschaft Razmirs verwandeln.



Die Masken des lebenden Gottes

ABENTEUERHINTERGRUND

Der Tempel in Nirmathas wird von einer kleinen Gruppe Kultanhänger des Razmir geleitet, die in Razmiran zu genau diesem Zweck ausgebildet wurden. Es ist ihr Hauptziel, die örtliche Regierung zu korrumpern und Razmirs Macht zu erweitern, dennoch halten sie auch stets die Augen offen nach Gelegenheiten, ihren eigenen Reichtum und Einfluss zu vergrößern. Die Tempelvorsteherin ist eine elfische Hexenmeisterin namens Iramine (siehe Seite 24). Nach ihrer Ausbildung in Razmiran wurde sie in diese Region entsandt, um den Tempel zu gründen und eine geheime Mission zu erfüllen. Bevor sie dem Kult beigetreten ist, hatte sie die Welt mit zwei anderen Forschen, Kassen und Asar, bereist, doch nach einem sehr erfolgreichen Abenteuer, das sie alle sehr reich gemacht hatte, gingen die ehemaligen Gruppenmitglieder ihre eigenen Wege. Dieses letzte gemeinsame Abenteuer ist von großem Interesse für Razmirs oberste Priester, da das Trio eine ganze Stadt voller Schätze entdeckt hatte. Nachdem sie geplündert hatten, was sie tragen konnten, entschied Kassen, der Anführer, dass eine Rückkehr zu der Stadt zu gefährlich wäre. Als sie sich trennten, teilten sie deshalb den Schlüssel zu der versteckten Stadt in drei Teile, von denen jeder einen nahm. Razmirs Priesterschaft beauftragten Iramine, die anderen Teile des Schlüssels in ihren Besitz zu bringen, so dass sie die Reichtümer im Namen des Lebenden Gottes für sich beanspruchen können.

Iramine erfuhr schon bald, dass ihre früheren Gefährten längst nicht mehr lebten, nachdem sie um die Stücke des Schlüssels gekämpft hatten. Sie entsandte rasch eine Gruppe von Banditen nach Norden zum Ort Kassen, welcher den Namen seines Gründers trug, ihres früheren Reisegefährten, der seinen Anteil am Schatz dort eingesetzt hatte. Obwohl sie auf Gegenwehr stießen, konnten die Banditen in Kassens Gruft gelangen und dort die beiden Teile des Schlüssels an sich bringen, welche mit ihren Besitzern begraben worden waren. Unglücklicherweise erweckte diese Grabschändung den Geist Asars, welcher sich als untote Bedrohung erhob. Eine Gruppe Abenteurer konnte den mächtigen Untoten besiegen und ist nun auf dem Weg nach Tamran, um diejenigen aufzuspüren, welche den ganzen Ärger verursacht haben (diese Ereignisse haben sich im Pathfinder Modul *Die Krypta der Ewigen Flamme* ereignet; es ist jedoch nicht erforderlich das Abenteuer gespielt zu haben, um das vorliegende Modul spielen zu können.)

In Tamran hat Iramine mittlerweile die zwei Teile des Schlüssels entgegengenommen, und mit ihrem eigenen verbunden und ist aufgebrochen, um die goldene Stadt der Schätze für Razmir in Besitz zu nehmen. Die zurückgebliebenen Kultanhänger verfolgen weiterhin ihren Plan, die Stadt zu übernehmen. Ihr Einfluss wächst rasant und wird bald so groß sein, dass niemand mehr es wagen wird, sich ihnen entgegenzustellen.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Das Abenteuer beginnt in dem Ort Kassen, wo die Helden – frisch von ihrem letzten Abenteuer in der *Krypta der Ewigen Flamme*, in dem die Gruft des Stadtgründers geplündert worden war – von einem geheimnisvollen Mitglied der Gesellschaft

der Kundschafter gebeten werden, nach Tamran zu reisen, um den Grund des Grabraubes in Erfahrung zu bringen. Die Reise ist bis auf ein oder zwei kleine Begegnungen mit hungrigen Bestien nahezu ereignislos. Bei der Ankunft in Tamran müssen sich die SC ihren Weg durch eine Gruppe Freibeuter aus dem nahen Molthune bahnen, welche Reisende überfallen, die aus der Stadt kommen oder sie betreten wollen. In der Stadt treffen die SC auf den dort lebenden Reginar Lacklan, ein Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter. Reginar gibt ihnen einige grundlegende Informationen über den Kult und bestätigt, dass einige von ihnen vor einiger Zeit nach Norden abgereist sind und mit einigen Verlusten kürzlich zurückkehrten. Reginar ist hinsichtlich des Einflusses des Kultes und seiner Ziele sehr besorgt. Er informiert die SC darüber, dass der beste Weg in den Tempel zu gelangen darin besteht, der Priesterschaft beizutreten (auch wenn dies nicht die einzige Möglichkeit ist).

Nachdem sie die Gläubigen und ihre „Guten Taten“ eine Weile beobachtet haben, können die SC an einem Indoktrinations treffen im „Klagelied des Waldläufers“, einer Schenke gegenüber des Tempels, teilnehmen. Dort werden die SC betäubt und durch einen geheimen Tunnel in den Tempel gebracht, wo sie in Zellen bis zu ihrer ersten Zeremonie gesperrt werden. In den nächsten Tagen werden sie langsam in die Schar der Gläubigen aufgenommen und schließlich als Novizen ausgeschickt, um ihren Wert zu beweisen. Die ihnen gestellten Aufgaben reichen von erniedrigenden bis kriminellen Taten und sie müssen einen Weg finden, ihre Mission zu erfüllen, ohne sich den Groll der Priesterschaft einzufangen.

Nach der Ausführung einiger ihnen auferlegter Aufgaben werden sie volle Mitglieder des Kultes und dürfen sich im Erdgeschoss des Tempels frei bewegen. Hier können sie nun endlich damit beginnen, die inneren Abläufe des Kultes verstehen zu lernen und sogar ein paar geheime unterirdische Kammern erforschen. Dennoch wird es für die SC schwer werden, an Beweise zu gelangen, die ausreichend sind, um die Unterstützung der Regierung zu gewinnen. Nachdem sie zu einem geheimen Treffen mit Reginar aus dem Tempel geschlichen sind, müssen sie einen Weg finden, wie sie in den ersten Stock des Tempels mit den Räumen des Hohepriesters gelangen können, was entweder Heimlichkeit oder blitzende Klingen erfordert. Im ersten Stock erkennen sie dann spätestens die wahre Verkommenheit des Kultes. Die SC müssen nun so viele Beweise wie möglich zusammentragen, ehe der ganze Tempel auf ihren Verrat aufmerksam wird. Die Nachforschungen gipfeln in Iramines Räumen in einem Höhepunkt, wo die SC vom Verbleib des fehlenden Schlüssels und der Kultanführerin erfahren.

Nach einer gefährlichen Flucht können die SC ihre Beweise Reginar und den städtischen Machthabern vorlegen, welche sofort den Tempel stürmen, die verbliebenen Kultanhänger entweder einsperren oder verbannen und dann das Gebäude niederreißen werden. Von diesem Punkt an ist der Kult von Razmir für alle Zeiten in Tamran unerwünscht.

TEIL 1: DIE REISE NACH TAMRAN

Das Abenteuer beginnt für die SC in dem kleinen Ort Kassen an der Grenze zwischen Nirmathas und Finismur. Im vorangegangenen Abenteuer haben die SC den Ort vor einer

DIE KRYPTA DER EWIGEN FLAMME

Obwohl dieses Abenteuer die Fortsetzung von *Die Krypta der Ewigen Flamme* ist, kannst du es auch einzeln leiten.

In diesem Fall beginnen die Spieler in Tamran. Reginar wendet sich an sie mit einem Hilfeersuchen, die Wahrheit hinter dem anwachsenden Kult herauszufinden. Du solltest ein paar Begegnungen mit Kultmitgliedern hinzufügen, ehe das Abenteuer beginnt, vielleicht indem sie versuchen, die SC um Schutzgeld zu erpressen. Um dieses Abenteuer mit dem letzten Teil der Reihe *Die Stadt des Goldenen Todes* zu verbinden, ohne zuvor *Die Krypta der Ewigen Flamme* gespielt zu haben, solltest du sichergehen, dass die SC von Iramines geheimnisvoller Mission und ihrer anderen Herolde erfahren (Räume T23 und T24).

untoten Bedrohung gerettet, die sich erhoben hat, nachdem eine Gruppe Grabräuber die Begräbnisstätte des toten Feindes Kassens entweicht hat. Am Ende des Abenteuers fragte Zygar, eine geheimnisvoller Reisender, ob sie dabei helfen wollen, die Grabräuber aufzuspüren und der Gerechtigkeit zuzuführen. Zygar gehört zur Gesellschaft der Kundschafter, einer Gruppe von Personen, die nach verlorenen Schätzen und Wissen suchen. Daher beunruhigt ihn auch sehr, was aus der Krypta entwendet wurde, denn es scheint, dass zwei Teile eines zerbrochenen Amulets entwendet wurden. Zygar geht davon aus, dass aus dem Diebstahl nichts Gutes erwachsen wird.

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC zugestimmt haben, Zygar zu helfen. Wenn das Abenteuer beginnt, lies den Spielern das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Ein paar Tage sind seit den Ereignissen in der Krypta der Ewigen Flamme verstrichen und das Leben in der Gemeinde kehrt langsam zur Normalität zurück. Dennoch sind die Bewohner des Nachts immer noch sehr wachsam, da sie befürchten, dass irgendein untotes Scheusal sich aus der Krypta schleichen könnte, dass ihr übersehen habt.

Zygar, der geheimnisvolle Kundschafter, hat die SC gebeten, sich am Nachmittag mit ihm am Pier zu treffen, um zur Hauptstadt Nirmathas' zu reisen. Wenn die SC eintreffen, wartet er bereits vor einer großen Flussbarkasse auf sie. Er begrüßt sie und erklärt, dass er mit einem Freund in Tamran namens Reginar Kontakt aufgenommen hat. Dieser könne ihnen weiter helfen; Reginar kenne die Stadt sehr gut und hat stets die maskierten Gefolgsleute Razmirs im Auge behalten (die Beschreibung der Masken passt zu den Masken, welche die SC in der Krypta gefunden haben). Zygar möchte, dass die SC nach Tamran reisen und über die Grabräuber in Erfahrung bringen, was ihnen möglich ist, sowie die Amulettstücke sicherstellen, um sie an ihre Ruhestätte zurückzubringen, sofern ihnen dies möglich ist. Zygar erklärt auch, dass er für die SC eine Passage nach Tamran auf der *Schwarzer Nebel* gebucht habe, einer Flussbarkasse unter dem Kommando von Kapitän Walren. Die Barkasse fährt direkt nach Tamran mit einer Ladung Eisenbarren aus Skelt, so dass Zygar ihnen eine schnelle und sichere Reise in Aussicht stellt. Er weist sie an, Reginar zu

treffen, sobald sie Tamran erreichen, da dieser ihnen bei ihrer Aufgabe behilflich sein wird.

AN BORD DER SCHWARZER NEBEL

Nachdem sie sich von Zygar und dem Ort Kassen verabschiedet haben, können die SC die *Schwarzer Nebel* betreten. Kapitän Walren (RN, Zwerg, Experte 4) begrüßt sie an Deck. Obwohl er ein Zwerg ist – und damit eine wahre Seltenheit unter den Flusschiffern – liebt Walren seinen Beruf, auch wenn dieser in letzter Zeit gefährlich geworden ist. Er ist meist ein stiller Mann, der dazu neigt, zu pfeifen, während er am Ruder seiner Barkasse steht. Die *Schwarzer Nebel* ist eine rechteckige Barkasse mit kleinem Segel, 18 m lang und 6 m breit. Die Kabine belegt das hintere Drittel des Schiffs und enthält genug Feldbetten für die ganze Gruppe, sowie den Kapitän und sein einziges Besatzungsmitglied, einen stark vernarbten Mann aus Kelliad, der sich selbst Ewem nennt (N, Mensch, Bürgerlicher 2).

Ewem beherrscht die Gemeinsprache schlecht, so dass er bei den meisten Fragen auf den Kapitän verweist. In der Kabine gibt es auch einen einfachen Herd und genug Proviant für die Reise. Im übrigen Teil der Barkasse lagern Eisenbarren für die Schmiedeofen Tamrans.

Kapitän Walren hat über die Jahre diese Reise schon oft unternommen und wird für seine Dienste entsprechend bezahlt. Er hat kein Problem damit, Passagiere zu befördern, bittet sie aber, zu helfen, falls es zu irgendwelchen Problemen kommen sollte. Er erklärt, dass in diesen Tagen noch andere Dinge Grund zur Sorge geben als die Bestien, die im Encarthansee lauern. Auf dem Wasser warten Freibeuter aus Molthuni auf ahnungslose Opfer, sowie die verfluchten Barkassen aus Razmiran, die Reisende dazu zwingen, den Glauben an den Lebenden Gott anzunehmen. Dennoch rechnet der Kapitän kaum mit Ärger und trägt vor, dass die Reise etwa eine Woche dauern dürfe, während der jedoch alles Mögliche passieren könne.

BEGEGNUNGEN AUF DEM ENCARTHANSEE

Nach drei Tagen verlässt die Barkasse den Tourondel und fährt auf den Encarthansee ein. Der Kapitän hält die *Schwarzer Nebel* etwa 1,5 Kilometer vom Ufer entfernt, um Sandbänken und Felsvorsprüngen zu entgehen. Stetiger Regen plagt die Reise, aber glücklicherweise bleibt der See größtenteils ruhig und stellt keine Gefahr für die Barkasse dar.

Während der Reise sollte der SL zwei Mal am Tag und ein Mal in der Nacht überprüfen, ob es zu einer Zufallsbegegnung kommt. Würfe dafür auf der folgenden Tabelle:

W%	Begegnungen auf dem Encarthansee	Ø HG
01–15	1W6 Lacedons (Aqua. Ghule, PF MHB S. 125)	1
16–35	1W3 Riesenkrabben (PF MHB S. 162)	2
36–50	1W3 Zitterale (PF MHB S. 7)	2
51–70	1W3 Krokodile (PF MHB S. 164)	2
71–85	1 Krabben Schwarm (PF MHB S. 162)	4
86–100	1 Seevettel (PF MHB S. 236)	4



Die Masken des lebenden Gottes

TAMRAN IN SICHT!

Nach sechs Reisetagen kündigt Kapitän Walren an, dass man sich Tamran nähert und sie die Stadt in dieser Nacht erreichen könne, wenn man auch nach Einbruch der Dunkelheit weiterfahre. Er scheint etwas nervös zu sein, so wie er es immer ist, wenn er auf die Stadt zu fährt. Sollten die SC ihn wegen seines Verhaltens ansprechen, ignoriert er die Frage und erklärt stattdessen, dass die Gewässer nicht sicher seien, weshalb er die Stadt auch noch in dieser Nacht erreichen wolle. Auch wenn der Tag ereignislos verstreicht, greifen am Abend Freibeuter aus Molthune die Barkasse an. Molthune und Nirmathas führen seit vielen Jahren einen kalten Krieg gegeneinander und die molthunische Krone hat vor kurzem einige Freibeutern Kaperbriefe ausgestellt, was sie zu Piraten im Namen der molthunischen Regierung macht.

Kreaturen: Etwa eine Stunde nach Einbruch der Nacht, wenn die Lichter Tamrans in der Ferne erstmals zu erblicken sind, gleitet ein kleines Segelboot lautlos auf die *Schwarzer Nebel* zu. Dichte regenverhangene Wolken verdecken das schwache Mondlicht, so dass es schwierig ist, das näher kommende Boot zu entdecken. Jeder an Deck – das betrifft Ewem und jeden SC, der erklärt, dass er sich während des Regens draußen aufhält – kann versuchen, mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 das Boot zu entdecken, wenn es noch eine gute Minute entfernt ist. Bei einem Fehlschlag steht jedem ein weiterer Wahrnehmungswurf diesmal gegen SG 15 zu, um das Boot in der Runde zu bemerken, ehe es neben ihre Barkasse gleitet und die Freibeuter mit dem Entern beginnen.

MOLTHUNISCHE FREIBEUTER (3)

HG 1

EP 400

Mensch Krieger 3

CB Mittelgroßer Humanoider

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14

(+1 GE, +2 Rüstung, +2 Schild)

TP je 16 (3W10)

REF +3, WIL +0, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +5 (1W8+2/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +5 (1W8/19–20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollten die Freibeuter entdeckt werden, ehe sie die Barkasse erreichen, benutzen sie ihre Armbrüste, bis sie entern können.

Im Kampf Sobald die Freibeuter an Bord sind, versuchen sie jeden an Bord zu töten.

Moral Falls der Kampf zu ihren Ungunsten verläuft, versuchen die überlebenden Freibeuter die Barkasse mit ihrem Alchemistenfeuer in Brand zu setzen und mit ihrem Boot zu entkommen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO 11, IN 9, WE 10, CH 8

GAB +3; KMB +5; KMV 16

Talente Heftiger Angriff, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Leichte Armbrust)

Fertigkeiten Einschütern +5, Schwimmen +6 (+8 ohne Schild)

BEGEGNUNGEN AUF DEM SEE

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die SC sich auf der 3. Stufe befinden. Falls dies nicht der Fall sein sollte, steht es dir frei, zusätzliche Zufallsbegegnungen hinzuzufügen, damit sie diese Stufe erreichen. Sollte die Gruppe sechs oder mehr Spieler umfassen, ist dies jedoch nicht unbedingt notwendig, solange sich alle SC zwischen der 2. und 3. Stufe befinden

Sprachen Gemeinsprache

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), **Trank**: *Leichte Wunden heilen*

Sonstige Ausrüstung Langschwert, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Lederrüstung, Schwerer Stahlschild

Schätze: Das Segelboot der Freibeuter erfordert zur optimalen Steuerung eine dreiköpfige Besatzung. Dennoch kann es von einer einzelnen, fähigen Person grob gesteuert werden (Malus von -5 auf Würfe für Beruf [Seefahrer]). Da das Boot in schlechter Verfassung ist, erhält es einen weiteren Malus von von -2 auf Würfe für Beruf [Seefahrer] und besitzt darüber hinaus eine halbierte Bewegungsrate, wodurch sich sein Wert auf nur 500 GM beläuft. Walren empfiehlt, dass die SC rasch an Bord gehen, das Boot durchsuchen und einige Löcher in den Rumpf schlagen, um es zu versenken, damit keine anderen Freibeuter es mehr in ihren Besitz nehmen können. Er bittet die SC, sich zu beeilen, da er besorgt ist, dass andere Plünderer in der Nähe sein könnten. Die Ladung des Bootes besteht hauptsächlich aus wertlosem Plunder, den die Freibeuter bei anderen Fahrten erbeutet haben. Ein Wahrnehmungswurf gegen SG 15 lässt die SC aber unter Deck ein verschlossenes Kästchen finden. Einer der Freibeuter hat den Schlüssel dafür an seinem Gürtel, ansonsten ist ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20 von Nöten, um es zu öffnen. Es enthält einen Beutel mit 13 PM, 28 GM und 16 SM, den Kaperbrief mit der Unterschrift des molthunischen Gouverneurs (Wert: 500 GM Belohnung, wenn man ihn der Miliz in Tamran übergibt) und eine *Feder (Anker)*.

Nach dem Kampf bringt der Kapitän soviel Entfernung wie möglich zwischen die *Schwarzer Nebel* und dem Schiff der Freibeuter. Etwa zwei Stunden später nähern sie sich der Stadt Tamran. Der Kapitän dankt den SC für ihre Unterstützung und schlägt vor, dass sie in Gars Henkersmahlzeit Quartier beziehen, einem guten, sicheren Gasthaus nahe beim Wasser. Während die Barkasse in den Hafen einfährt, lies das Folgende vor oder umschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Im Dunkeln leuchtet Tamran mit hunderten winziger Lichter, die aus Fenstern und Straßenlaternen scheinen. Die Stadt wirkt neu und ist hauptsächlich aus Holz errichtet, wobei auch einige ältere Gebäude auszumachen sind, von denen viele Spuren des Krieges mit dem südlichen Nachbarn Molthune tragen. Eingestürzte Mauern und Brandruinen können selbst aus dieser Entfernung erkannt werden – frische Narben aus einem langen Konflikt.

TAMRAN, HAUPTSTADT VON NIRMATHAS

CG Kleinstadt

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 9.730

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Waldmarschall Weslen Gavirk (NG, Mensch, Waldläufer 11); **Mayslen Torgun**, Sprecher der Blätter (CG, Mensch, Adeliger 6), **Aromina Jasgon**, Sprecherin des Herzens (NG, Halb-Elfe, Bardin 3/Adelige 4); **Ollis Tamein**, Sprecher der Rinde (NG, Mensch, Kämpfer 5/Waldläufer 4)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 800 GM; **Kaufkraft** 4.000 GM

TEIL 2: DIE INFILTRATION DES TEMPELS

Nach ihrer Ankunft in Tamran stehen den SC einige Möglichkeiten offen. Sie können entweder nach ihrem Kundschafter-Kontakt suchen, die Gegend um den Tempel selbst auskundschaften oder versuchen, mehr in Erfahrung zu bringen, indem sie die Einheimischen befragen. Jeder dieser Pfade ist im Detail hier abgedeckt, ebenso wie das Endziel – das Infiltrieren des Tempels!

DIE UNTERKUNFT

Kapitän Walrens Empfehlung folgend stellt sich Gars Henkers mahlzeit als gutes Gasthaus heraus, sofern man kein Problem mit dem dort vorherrschenden Fischgeruch hat. Der Gastwirt, Puglas Tamall (N, Mensch, Experte 3) ist ein grauhaariger langjähriger Bewohner der Seeregion, welcher seinen Gästen wenige Fragen stellt. Die Zimmer kosten 2 GM pro Nacht und die dort zubereiteten Mahlzeiten, welche stets Fisch enthalten, jeweils 3 SM.

Puglas hat seinen Arm vor sechs Jahren an einen Raubfisch verloren und die Bestie, die ihn gefressen hat, einen riesigen Knochenhecht, ausgestopft an die Wand über dem Tresen im Schankraum angebracht. Zahlenden Kunden erzählt er die Geschichte gerne und beantwortet danach auch noch ein paar Fragen (behandle dies als einen Diplomatiewurf gegen SG 10 auf Informationen sammeln). Puglas kennt Razmirs Tempel, traut den Fremden von der anderen Seite des Sees aber nicht. Er schwört, dass die Barkassen der Gläubigen die Fische verschrecken und dass kein Kapitän ihnen auf dem offenen Wasser begegnen sollte, wenn es sich vermeiden lässt. Puglas kennt Reginar und behauptet, der Waldläufer würde immer wieder mal, auf der Suche nach verschiedenen Informationen, in der Schenke vorbei schauen. Jedoch hat er ihn seit einem Monat nicht mehr gesehen. Er gibt den SC jedoch den Hinweis, dass er auch des Öfteren ein Lokal namens Waldesglück besucht, wo sie ihn vielleicht antreffen könnten.

DER KUNDSCHAFTER-KONTAKTMANN

Wahrscheinlich ist es das erste Ziel der SC nach Erreichen der Stadt, mit Reginar Kontakt aufzunehmen – doch dazu müssen sie ihn zuerst ausfindig machen. Puglas kann ihnen dabei behilflich sein, wie auch ein Diplomatiewurf für Informationen sammeln unter der Bevölkerung gegen SG 20. Sollten die SC mehr als einen Tag nach dem Waldläufer suchen, hört

Reginar davon und schickt ihnen eine Miteilung, dass er sie im Waldesglück am nächsten Abend treffen wolle.

Das Waldesglück ist ein großes Speiselokal am nördlichen Rand der Stadt. Tagsüber herrscht dort viel Betrieb und dies auch noch bis weit in die Nacht hinein. Die Kundschaft besteht aus hungrigen Reisenden, Fallenstellern, Wachen und gewöhnlichen Leuten.

Wenn die SC eintreffen, deutet eine Schankmaid in der Nähe der Tür auf einen fast leeren Tisch am anderen Ende des Speisesaales; lies nun das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Das Waldesglück ist eine lange Halle aus gewaltigen Baumstämmen, die an Vorder- und Rückseite offen ist, die Einrichtung besteht aus Holztischen und –bänken. Dutzende Leute versammeln sich hier, um zu essen, zu trinken und zu lachen. An einem Tisch singen die Gäste ein anzügliches Lied, das die meisten Gäste zum Lächeln bringt.

Reginar Lacklan (NG, Mensch, Waldläufer 6) sitzt an dem fast leeren Tisch. Seitdem er von der Ankunft der SC erfahren hat, wartet er darauf, dass sie ihn aufsuchen, und hat die Schankmädchen gebeten, nach ihnen die Augen offen zu halten und sie zu ihm zu schicken, sobald sie eintreffen. Wenn die SC sich dem Tisch nähern, lese das Folgende vor:

„Willkommen, Freunde! Ich habe gehört, dass ihr nach mir sucht. Ich bin Reginar Lacklan. Bitte, setzt euch – wir haben viel zu bereiten.“

Er breitet die Arme in einer einladenden Geste aus, während eine Schankmaid eine Platte mit geröstetem Eber und Waldpilzen auf den Tisch stellt.

Reginar hat den Großteil seines Lebens in Tamran und den umliegenden Wäldern verbracht, ist den Kundschaftern – einer Organisation, die verlorene Geheimnisse und Schätze sucht – aber vor einigen Jahren beigetreten, nachdem er die vergessene Begräbnisstätte von Emarry Eichenherz, einem berühmten nirmathanischen Druiden wieder entdeckt hatte. Seitdem fungiert er als Kontakterson für Kundschafter in Tamran. Reginar kann den SC folgendes über den Kult und seinen Tempel berichten:

- Der Kult des Razmir trat erstmals vor etwa zwei Jahren in Tamran in Erscheinung, zuerst in Form einer kleinen Gruppe von Missionaren. Sie hatten bald die Geldmittel zum Bau ihres Tempel zusammen, der vor einem guten Jahr errichtet wurde. Ihre Macht und Einfluss in der Stadt sind seitdem gewachsen. Die Wachen interessierten sich nicht für sie und ignorieren sogar Berichte über ihre üblichen Praktiken. Reginar hat die Stadtwachen in Verdacht, dem Tempel zu helfen, indem sie nach Dieben und möglichen Eindringlingen Ausschau halten.
- Angehörige des Kultes verlassen den Tempel regelmäßig, um den Armen zu helfen und zu missionieren. Reginar vermutet, dass dies nur ein Deckmantel ist, hinter dem sie ihre illegalen Aktivitäten, unter anderem Diebstahl und Erpressung, verbergen. Er hat beobachtet, wie sie einen Mann fast totgeschlagen haben und dabei behaupteten, der einfache Schuster hätte den Tempel bestohlen, während Stadtwachen tatenlos daneben standen.



Die Masken des lebenden Gottes

- Anhänger des Glaubens bewachen den Tempel Tag und Nacht. Es finden keine öffentlichen Gottesdienste statt, weshalb der einzige Weg mit Erfolgsaussichten darin besteht, ihnen beizutreten. Reginar weiß, dass sie mit Bewerbern im „Klagelied des Waldläufers“ Gespräche führen, einer Schenke auf der anderen Straßenseite des Tempels. Sollten die SC hoffen, Zugang zu erlangen, wäre die Teilnahme an solch einem Treffen der geeignete Weg. Das nächste Treffen soll sogar schon in der folgenden Nacht stattfinden.
- Reginar weiß, dass eine Gruppe den Tempel vor einigen Monaten verlassen hat, um nach Norden zu reisen. Als sie vor einem Monat zurückkehrten, fehlten einige der ursprünglich Aufgebrochenen. Nach ihrer Ankunft in der Stadt eilten sie in den Tempel und Reginar ist sich nicht sicher, was in ihrer Abwesenheit geschah. Vor einer guten Woche verließ eine weitere Gruppe, angeführt von einer weiblichen Kultanhängerin in blauer Roben, den Tempel und ging an Bord eines Schiffes. Er glaubt, dass die Frau die Tempelvorsteherin war, ist sich aber nicht sicher. Leider kann er auch keine genaue Gruppenstärke nennen, da die Kultanhänger dank ihrer Masken alle gleich aussehen.
- Reginar möchte, dass die SC weitere Informationen sammeln. Man wisse einfach zu wenig über den Kult, um handeln zu können. Daher schlägt er vor, dass die SC den Kult als angebliche Mitglieder infiltrieren. Er rät von jedem unnötigen Risiko vorerst ab, stattdessen sollen sie ihn in einer Woche wiedertreffen und berichten, was sie erfahren haben.

Reginar wird jede andere Frage, die die SC haben könnten, so gut er kann beantworten. Da er nur wenige Informationen über den Kult besitzt, ist sein Interesse daran, die SC hinein zu schleusen, um mehr zu erfahren, recht groß. Er betont, dass es nicht möglich ist, kämpfend einzudringen, da die Zahl der Kultanhänger zu groß ist und die örtlichen Wachen den Tempel zudem beschützen. Nach dem Essen wünscht er ihnen viel Glück und erinnert sie noch einmal daran, sich in einer Woche wieder mit ihm im Waldesglück zu treffen.

DAS AUSKUNDSCHAFTEN DER GEGEND

Der Tempel des Razmir liegt in der Nähe der Stadtmitte und ist von örtlichen Geschäften und den Häusern der Wohlhabenden umgeben. Aus diesem Grund ist die Stadtwache hier auch etwas stärker vertreten als am Stadtrand. In Teil 4 findest du weitere Informationen über den Tempel selbst sowie sein äußeres Erscheinungsbild.

Der Tempel nimmt einen ganzen Häuserblock ein, und ist auf allen Seiten von geschäftigen Straßen so umgeben, dass es schwer ist, sich ihm unbemerkt zu nähern, wobei die SC tagsüber leicht mit der Menge verschmelzen können. Die Geschäfte in der Umgebung variieren stark von Böttchern bis hin zu Schustern. Alle zahlen Geld an den Tempel für seinen „Segen“ und achten darauf, nicht schlecht von ihm zu sprechen, da sie

nicht wissen, ob ihr Gegenüber nicht vielleicht ein Anhänger des Kultes ist, der seine Maske abgelegt hat. Ein Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen gegen SG 20 enthüllt jedoch bei vielen Geschäftsleuten eine verborgene Abneigung. Die meisten von ihnen geben bereitwillig zu, dass der Tempel wahre Wunder gewirkt habe und die Zahl der Diebstähle stark zurückgegangen seien, da die Kultanhänger auf jeden Dieb einprügeln und zur Rehabilitation in den Tempel verschleppen (die Stadtbewohner wissen jedoch nicht, dass dies nur ein Schauspiel ist, das dazu da ist, die Akzeptanz des Tempels in Tamran zu steigern).

Kultangehörige betreten und verlassen den Tempel während des Tages und auch noch spät in der Nacht, jedoch ist keine Struktur oder ein Zeitplan hinter dem Kommen und Gehen ersichtlich. Meistens reisen sie in Sechsergruppen, von denen die meisten weiße Roben tragen und nur einer oder zwei graue oder schwarze tragen. Alle tragen jedoch identische eiserne Masken. Die Kultanhänger ziehen oft in den ärmeren Teil der Stadt, um Brot und Gemüse unter den Armen zu verteilen und ihnen dabei Razmirs Heilslehre zu bringen.

Andere Gruppen besuchen die örtlichen Geschäftsleute, um den Zehnten einzusammeln und um sich ihrer Probleme anzunehmen.

Einmal pro Tag verlässt eine Gruppe den Tempel, um Razmir in einer öffentlichen Rede vor dem Tempel zu preisen. Dies sollte geschehen, während die SC sich in der Nähe aufhalten. Während dieser Rede, die von der Macht, Güte und Größe Razmirs handelt, bewegen sich vier Novizen durch die Menge, um Spenden zu sammeln. Diese ziemlich aufdringlichen Schläger behaupten, dass jene, die nicht spenden, den Zorn des Lebenden Gottes auf sich ziehen werden. Währenddessen sind auch zwei Priester Razmirs in der Menge als Taschendiebe unterwegs, indem sie die Fertigkeit Fingerfertigkeit benutzen. Durch die Ablenkung durch die Redner und die Novizen erhalten sie dabei einen Bonus von +2. Sollten sie ertappt werden, geben die Priester die Münzen oder Gegenstände zurück und entschuldigen sich dafür, die „Spende“ genommen zu haben. Falls die SC ihre Waffen ziehen, erscheint schnell die Stadtwache vor Ort, um den beginnenden Kampf zu unterbinden, und belegt jeden SC mit einer Geldbuße von 50 GM für die Unterbrechung des Gottesdienstes, zahlbar an den Tempel.

DIE BEFRAGUNG DER EINHEIMISCHEN

Die meisten Einwohner, die etwas über den Kult und seine Geschäfte wissen, arbeiten entweder für den Tempel oder sind zu verängstigt, um zu reden. Das macht es besonders schwer, an Informationen zu gelangen. Die SC können auf Diplomatie zurückgreifen, um Informationen zu sammeln, wobei der SG jedoch 20 beträgt. Die folgenden Informationen können erlangt werden, wobei nicht alle der Wahrheit entsprechen, obwohl der jeweilige Informant sie aber für wahr hält, oder von jemandem gehört hat, der sie für wahr hält:

- Razmirs Diener werden alle einer Gehirnwäsche unterzogen, so dass sie alles aufgeben, um dem Lebenden Gott blind



zu folgen (teilweise wahr). Jene, die als unwürdig eingestuft werden, werden nach Razmiran geschickt, wo sie von dem hungrigen Gott verschlungen werden (falsch).

- Die Kultanhänger sammeln viel mehr Geld ein, als jemals für ihre Taten in der Stadt benötigen werden (wahr). Die zusätzlichen Münzen finanzieren eine Armee, die ganz Avistan erobern wird (falsch).
- Die Kultanhänger schlagen und bestehlen jene, die sich weigern, an Razmir zu glauben (wahr).
- Der Lebende Gott besucht angeblich seine Tempel manchmal. Er könnte gerade jetzt in Tamran sein (falsch).
- Mehr als eine Person hat den Tempel betreten und wurde anschließend nie wieder gesehen (wahr). Die meisten nehmen an, dass die Verschwundenen dem Glauben beigetreten sind (teilweise wahr, denn einige wurden auch getötet).
- Die Tempelvorsteherin ist eine Frau in blauen Roben, die immer eine Kapuze trägt (wahr). Sie ist eine Medusa, die ihre Schlangen unter der Kapuze versteckt (falsch).
- Es gibt keinen Lebenden Gott, der „Glaube“ ist nur eine Tarnung für eine große und mächtige Diebesgilde (in gewisser Weise wahr).
- Der Tempel hat die völlige Macht über die Regierung und kontrolliert alles von der Stadtwache bis hin zum Waldmarschall Gavirk, dem Anführer Nirmathas (teilweise wahr, da der Einfluss noch nicht bis in die obersten Machtebenen reicht).

KLAGELIED DES WALDLÄUFERS

Am folgenden Abend ist ein Treffen in der kleinen Schenke „Klagelied des Waldläufers“ angesetzt, die gegenüber des Tempels liegt. Während der Versammlung erscheinen Razmirs Priester vor den potentiellen Rekruten und entscheiden, welche gute Kandidaten abgeben würden. Diese Würdigen werden anschließend unter Drogen gesetzt und durch einen geheimen Tunnel in den Keller des Tempels gebracht, wo sie in Zellen eingesperrt werden, bis die die Wirkung der Drogen nachlässt. Dann werden sie in den Kult eingeführt und ihre Indoktrination beginnt.

Wenn die SC die Schenke erreichen, lies ihnen das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Im Schatten des Tempels Razmirs liegt „Klagelied des Waldläufers“, eine einfache Schenke aus solidem Bauholz. Das eingeschossige Gebäude besteht hauptsächlich aus einem großen Gastraum mit einer Theke und einer Küche auf der einen Seite. Obwohl sie offen ist, sind nur wenige Leute in der Schenke, während andere örtliche Schenken zu dieser Zeit ziemlich voll sind.

Wenn die SC die Schenke betreten, treffen sie nur den Wirt, Rolen Oggerschmied (RN, Mensch, Bürgerlicher 3), an, der sie willkommen heißt und erklärt, dass sie sich ihre Plätze aussuchen können. Als Angestellter des Tempels weiß er, was hier jede Woche geschieht, und wird gut dafür bezahlt, dass er seine Schenke dafür zur Verfügung stellt.



Die Masken des lebenden Gottes

Kurz nach den SC trifft ein weiterer junger Mann ein und setzt sich in eine der Ecken der Schenke. Evarl Thilisson (RN, Halb-Elf, Krieger 2) hat kürzlich das Haus seines menschlichen Vaters verlassen und lebt seit zwei Wochen auf der Straße. Er hat vom Tempel gehört und möchte ihm beitreten, um seinen Vater zu verärgern und endlich wieder ein Dach über dem Kopf zu haben. Auch wenn er kein böser Mann ist, so ist Evarl doch sehr verbittert und resigniert gegenüber der Welt. Und obwohl er dadurch einen großartigen Rekruten für den Kult abgibt, könnten die SC dennoch versuchen, ihn davon zu überzeugen, wieder zu gehen. Gegenwärtig ist er den SC gegenüber feindselig eingestellt, so dass jeder Versuch, dies zu ändern, einen Diplomatiwurf gegen SG 25 erfordert. Ein Erfolg bringt ihn zwar nicht dazu, die Schenke zu verlassen, wohl aber wird er sich den SC in Zukunft gegenüber freundlicher verhalten.

Nach zwanzig Minuten erscheint eine Gruppe aus sechs maskierten Kultanhängern, drei von ihnen tragen weiße, zwei graue und einer eine schwarze Robe. Sie blicken sich um und steigen anschließend auf die kleine Bühne. Lies nun das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Nachdem er auf die Bühne gestiegen ist, wendet sich die Gestalt in der schwarzen Robe, das Gesicht hinter einer Maske verborgen, den Zuhörern zu. Mit kräftiger Stimme ruft der Mann: „Ihr seid hergekommen, weil ihr die Macht und den Ruhm Razmirs sucht. Und ich bin hergekommen, um euch zu sagen: Er hat euch für würdig befunden!“

Die anderen Priester singen einstimmig: „Preiset den Lebenden Gott!“

„Er ist stolz auf euch“, spricht der Mann in der schwarzen Robe weiter, „dass ihr diese erste der 31 Stufen zur Erleuchtung erklimmen habt! Razmir ist der eine wahre Gott! Welcher andere Gott belohnt seine Gefolgsleute so reichhaltig? Welcher andere Gott lebt unter seinem Volk und leitet es an mit seiner Weisheit und seiner Macht? Welcher andere Gott kann euch zu wahrer Erlösung führen? Keiner! Nur Razmir kann euch die Macht, den Reichtum und den Ruhm bieten, nach dem es euch verlangt! Werdet ihr ihm folgen?“ Er verschränkt die Arme und wartet auf eine Antwort...

Sollte einer der SC das Angebot ablehnen, werden die Priester ihn umgehend auffordern zu gehen. Wenn alle zustimmen, gratuliert Egarthis (der Priester in der schwarzen Robe, welcher den Tempel in Iramines Abwesenheit leitet) ihnen zu ihrer weisen Entscheidung. Er verkündet dann gegenüber dem Wirt, dass der Tempel für ihre Speisen und Getränke aufkommen wird. Die maskierten Gestalten setzen sich sodann zu den SC und Evarl, um sich mit ihnen über Razmirs Versprechen zu unterhalten, während Egarthis auf dem Podium verbleibt. Rollen macht seine Runde, nimmt Bestellungen auf und bringt den SC und Evarl Bier, Wein, Wasser und Essen. Sämtliche Speisen und Getränke sind mit einem Gift namens Drachenhauch versetzt. Die Kultanhänger sorgen dafür, dass die SC ausreichend zu essen und zu trinken bekommen, und achten darauf, wer nichts möchte. Das geschmacks- und geruchslose Gift wirkt nach ein paar Minuten, so dass die SC mehrere Anwendungen zu sich nehmen können (jede Anwendung nach der ersten erhöht den SG um +2 und die Dauer der Wirkung um +3 Runden). Jedes Getränk und jeder Teller mit Speisen enthält jeweils 3 Anwendungen.

EIN ANDERER WEG

Es ist möglich, dass die SC vermeiden, vergiftet und in den Tempel verschleppt zu werden, indem sie dem Treffen fernbleiben und stattdessen vorziehen, das Gebäude zu überfallen, oder auf eine andere Strategie zurückgreifen. Obwohl das Abenteuer davon ausgeht, dass die SC dem Kult beitreten, kann das meiste Material auch für ein traditionelles Gewölbe-Abenteuer genutzt werden. Du solltest jedoch eine Trennung deiner Spielergruppe vermeiden, falls ein Teil von ihnen dem Kult beitreten möchte und der andere nicht. Solch ein Umstand bedeutet nämlich immer, dass die Hälfte der Gruppe warten muss während die andere gerade spielt.

DRACHENHAUCH

Art Gift, **Einnahme**; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20

Inkubationszeit 5 Minuten; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden

Effekt Bewusstlosigkeit für 10 Minuten, die Dauer mehrerer Fehlschläge ist kumulativ; **Heilung** 2 Rettungswürfe

Nach fünf Minuten sinkt Evarl im selben Moment über seinem Tisch zusammen, in dem das Gift auch bei den SC zu wirken beginnt. Die Kultanhänger und ihre als Verstärkung in einem Nebenraum wartenden Schläger nehmen sich jeden SC vor, der sich geweigert hat, etwas zu sich zu nehmen, oder dem Gift widerstanden hat (siehe die Beschreibung des Bereiches für weitere Informationen).

W1 – SCHANKRAUM

Der Hauptraum der Schenke „Klagelied des Walldäufers“ enthält einige Tische, darunter auch eine lange Tafel, ein Tresen mit Hockern, Vorräte an mehreren örtlichen Bieren und Weinen, sowie eine erhöhte Bühne für Darsteller. Außer den Türen zur Straße gibt es nur noch einen Ausgang durch die Küche.

Kreaturen: Wenn das Gift zu wirken beginnt, halten sich einige Kultanhänger, darunter Egarthis, im Raum auf. Egarthis verriegelt sofort die Tür zur Straße und hilft dann seinen Novizen und Priestern dabei, jeden SC zu überwältigen, der noch Widerstand leisten kann. Spielwerte für diese SC findest du in *Teil 5: Razmirs Untergabe*. Die Kultanhänger verursachen nichttödlichen Schaden (Totschläger und Fäuste), um SC zu überwältigen, die dem Gift widerstanden haben, da sie keine bleibenden Schäden verursachen wollen (außer die Dinge sollten wirklich außer Kontrolle geraten).

HG 6

EGARTHIS
TP 58 (siehe Seite 27)

HG 2

PRIESTER DES RAZMIR (2)
TP je 25 (siehe Seite 26)

HG 1/2

NOVIZEN DES RAZMIR (3)
TP je 13 (siehe Seite 25)

HG 1/2

W2 – KÜCHE

Diese einfache Küche enthält einen Herd, Tische, Fässer und Verpflegung für die Schenke. Ein paar Messer könnten wie Dolche verwendet werden und eine Pfanne als Knüppel, ansonsten bietet der Raum wenig bis nichts brauchbares.

W3 – LAGERRAUM

Dieser Raum enthält weitere Gegenstände und Vorräte, die in der Taverne gebraucht werden, wie Mehl zum Backen von Brot, leere Bierfässer und Flaschen, sowie weitere Nahrungsmittel. Unter einer Falltür in der Ecke führt ein geheimer Verbindungstunnel in den Tempel. Üblicherweise verdeckt eine Kiste mit leeren Flaschen die Falltür, doch unmittelbar vor Beginn des Treffens kommt Rolen hierher, um die Kiste zur Seite zu rücken. Sollte die Kiste drauf stehen, kann die Falltür nur mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 entdeckt werden, ansonsten beträgt der SG 10. Die Tür nach draußen ist mit einem Balken blockiert, der von außen nicht angehoben werden kann. Die Tür kann mit einem Stärkewurf gegen SG 25 aufgebrochen werden.

Kreaturen: Wenn das Treffen beginnt, klettert eine weitere Gruppe Kultanhänger unter der Führung des brutalen Priesters Krant aus dem Tunnel, um dabei zu helfen, die SC zu überwältigen und in den Tempel zu tragen. Sollte im Schankraum ein Kampf ausbrechen, eilen diese Kultanhänger ihren Brüdern in der zweiten Kampfrunde zu Hilfe.

KRANT

HG 5

TP 72 (siehe Seite 27)

PRIESTER DES RAZMIR (2)

HG 2

TP je 25 (siehe Seite 26)

TEIL 3: KONVERTIEREN ZUM GLÄUBEN

Sobald die SC dem Kult beigetreten sind, folgt das Abenteuer keiner linearen Struktur mehr. In den ersten Tagen müssen die SC Aktivitäten nachgehen, die während der Indoctrination von ihnen verlangt werden, doch danach liegt es an ihnen, wie schnell die Handlung voranschreitet. Nachdem sie eine Woche im Tempel gelebt und schließlich Reginar wieder getroffen haben, sollten die Dinge jedoch langsam zu einem Ende kommen, aber auch dies hängt letztendlich gänzlich von den SC ab. Dieser Teil des Abenteuers befasst sich mit den angesetzten Aktivitäten und anderen Dingen, die sich im Tempel ereignen. Der Tempel selbst wird in Teil 4 beschrieben, die Spielwerte der NSC findest du in Teil 5. Der Anhang liefert eine Fülle an Informationen über Razmirs Religion und die Werte für ein neues Monster, den Maskengolem, der in Bereich 21 im Tempel angetroffen werden kann.

DER ERSTE TAG

Nachdem sie vergiftet wurden, werden die SC durch den unterirdischen Tunnel in den Tempel gebracht, wo man ihnen die Ausrüstung abnimmt und in die Zellen in Bereich T12 sperrt (falls nicht genügend Zellen vorhanden sind, können einige auch doppelt belegt werden). Wenn die SC am nächsten Morgen erwachen, werden sie von Egarthis und Krant besucht. Egarthis gibt den SC und Evlar Schalen mit Wasser und weiße Roben. Lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Wörtern wieder:

Der maskierte Priester in der schwarzen Robe schreitet den schmalen Gang hinab und blickt dabei in jede Zelle. „Ich muss mich für die Art und Weise entschuldigen, wie ihr hierher gebracht

wurdet“, beginnt er in ruhigem, gleichmäßigen Tonfall. „Wir mussten sichergehen, dass ihr rein und korrekt vorbereitet seid, um dem Glauben beizutreten. Heute werdet ihr fasten und über Razmirs Ruhm meditieren. Und morgen sollt ihr eingeschworen werden und eure Masken erhalten, die euch eins mit Razmir werden lassen und zu einem Teil des größeren Ganzen! Ihr werden Novizen sein und den nächsten Schritt zur Erleuchtung zurücklegen können! Jubelt! Der Weg zu Ruhm und Reichtum steht euch offen!“

Mit diesen Worten verlassen die Kultanhänger die SC, damit sie in Stille bis zum nächsten Morgen meditieren können. Alle sechs Stunden erscheint ein Herold, um ihnen Wasser zu bringen. Auch wenn keiner davon Egarthis ist, ist es nahezu unmöglich, dies zu erkennen, da sich alle gleich kleiden. Sollte einer der SC einen Herold ansprechen oder eine Frage stellen, wird dieser das Wasser auf den Boden verschütten und missbilligend den Kopf schütteln. Ein Priester, der sich gerade so außer Sichtweite ständig in Bereich T11 befindet, stellt sicher, dass die Gefangenen keinen Fluchtversuch unternehmen. Sollte er etwas ungewöhnliches hören, wird er kommen und nachsehen, zuvor aber zum Bereich T7 gehen und einen Novizen zu Egarthis schicken, welcher sofort kommen und sich den Problemen annehmen wird.

DIE ZEREMONIE

Nach 24 Stunden kommt Egarthis zusammen mit einer Gruppe Priestern zu den SC, um sie aus den Zellen zu lassen. Er teilt ihnen mit, dass es Zeit für die Zeremonie wäre, in der sie als Angehörige des Glaubens eingeschworen werden, und dass sie ihm folgen sollen. Er begleitet die SC nach oben zum Bereich T6, wo bereits viele Angehörige des Tempels auf den Tempelbänken sitzend warten.

Egarthis tritt ein, befiehlt den SC jedoch zu warten, bis sie gerufen werden. Nach einigen Minuten fordern die Priester die SC und Evlar auf, den Raum zu betreten. Lies das Folgende vor oder gib es mit deinen eigenen Worten wieder:

Eine große Menge maskierter Priester wartet im Tempel. Die meisten tragen weiße Roben, doch einige tragen auch grau und ganz wenige schwarz. In der Mitte des Raumes erhebt sich eine gewaltige Treppe, auf deren oberster Stufe eine Maske aus Porzellan und Gold glitzert, die das heilige Symbol Razmirs darstellt. Auf der achten Stufe steht ein Priester in schwarzer Robe, der euch mit ernsthafter Stimme auffordert, vorzutreten.

Sobald die SC den Fuß der Treppe erreichen, fordert der Priester sie einen nach dem anderen auf, die erste Stufe zu betreten – jedoch nicht weiter. Dort überreichen andere Priester ihnen ihre eisernen Masken – zusammen mit den bereits erhaltenen weißen Roben die erforderliche Kleidung, wenn sie sich im Erdgeschoss oder außerhalb des Tempels aufhalten. Wenn ein SC seine Maske entgegengenommen hat, singt die Menge „Preiset Razmir“, bis der nächste SC auf die erste Stufe treten darf. Sobald alle SC ihre Masken aufgesetzt haben, die ihre Aufnahme in den Tempel verdeutlichen, heißtt Egarthis sie unter den Gläubigen willkommen und erklärt, dass Krant sie in den Geboten des Lebenden Gottes unterweisen wird. Sobald sie sich bewiesen hätten, würden sie freie Mitglieder werden, die tun können, was ihnen beliebt und alle Besitztümer zurück-



DIE MASKEN DES LEBENDEN GOTTES



erhalten. Bis dahin müssen sie jedoch Krants Anweisungen und Lehren buchstabengetreu ausführen. Damit endet die Zeremonie und die anderen Kultanhänger verlassen den Raum. Krant wartet, bis alle anderen gegangen sind, ehe er die Regeln erklärt, denen ein Novize Folge zu leisten hat (siehe Anhang). Dann nimmt er die SC und Evlar mit auf den Innenhof hinaus zu einer Reihe von vergleichsweise langweiligen Übungen und körperlichen Arbeiten. Er erklärt ihnen, dass ihre alltägliche Routine am nächsten Tag beginnen würde, und erlaubt ihnen, bei den anderen zu schlafen, nachdem er ihnen Schlafplätze zugewiesen hat.

DIE ALLTÄGLICHE ROUTINE

Sofern keine anderen Ereignisse sie davon abhalten, werden sie SC voraussichtlich an den alltäglichen Abläufen teilnehmen. Du solltest dies am ersten Tag ausspielen, damit die SC ein Gefühl für das Alltagsleben im Tempel erhalten, doch darüber hinaus brauchst du dich nicht mit Einzelheiten aufzuhalten. Nach zwei Tagen – sofern die SC sich benehmen – geben die Priester ihnen ihre Ausrüstung zurück und erlauben ihnen, sich frei im Keller und im Erdgeschoss zu bewegen. Nimm zur Kenntnis, dass Krant einen Blick auf die Ausrüstung geworfen hat, aber nichts unternimmt, sofern er nichts wirklich gefährliches

wie ein Heiliges Symbol findet, welches er in der Küche in einer Kiste verstecken würde, die man nur mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 finden kann. Ab hier bestimmen die SC das Tempo der Ereignisse durch ihre Handlungen. Es gibt einige andere Ereignisse, die während der nächsten Tage stattfinden können, so wie es erforderlich ist, um die Woche zu füllen. Während ihrer Freizeit werden die SC wahrscheinlich andere Dinge unternehmen wollen, beispielsweise nach fehlenden Ausrüstungsgegenständen oder nach einem Fluchtweg suchen. Besonders mutige SC könnten sogar einiges dummes tun und die Regeln brechen, was sie in Schwierigkeiten bringen würde, falls sie dabei erwischt werden. Gewähre ihnen daher etwas Freiraum, aber hindere sie daran, direkt bis zur Ziellinie durch zu marschieren.

TAGESABLAUF FÜR NEUE NOVIZEN

- 07:00 Uhr *Wecken.* Neue Novizen werden von Krant geweckt und in den Speisesaal gebracht, wo es ein einfaches Frühstück aus Brot, Wasser und alten Früchten gibt.
- 07:30 Uhr *Einfache Arbeit im Hof.* Dies umfasst meist das Ausmisten der Ställe, das Hacken von Holz und das Entladen von Lieferungen für die Küche oder

11:00 Uhr	den Privatgebrauch der Herolde (letzteres wird bis zu den Treppenstufen gebracht, die in den ersten Stock hinaufführen, von Novizen aber nicht weiter hinauf getragen), sowie Waffen- und Rüstungspflege.
12:00 Uhr	<i>Gebet und Unterweisung im Tempel.</i> Egarthis steigt aus dem ersten Stock herab, um die alten und neuen Novizen in der Macht und dem Ruhm Razmirs zu unterweisen, indem er ihnen von seinen mächtigen Taten, seinen großzügigen Gaben und seiner unvorstellbaren Macht berichtet.
12:30 Uhr	<i>Mittagessen.</i> Dies besteht aus einem halben Laib Brot, etwas fettigem Fleisch, einer dünnen Scheibe Käse und Kartoffelsuppe.
15:30 Uhr	<i>Putzen.</i> Die neuen Novizen müssen das Erdgeschoss des Tempels mit kleinen Bürsten, harter Seife und Wasser reinigen. Dies ist eine ziemlich anstrengende Arbeit und die SC müssen dabei jeder einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 bestehen oder gelten als erschöpft. Der SG sinkt mit jedem Tag, an dem diese Pflicht erfüllt wird, um -1.
16:30 Uhr	<i>Nachmittagsgebet.</i> Die halbe Gemeinde nimmt an der Gebetssitzung in der Haupthalle (Bereich T6) teil, alle Novizen sind zur Teilnahme verpflichtet. Einer der Herolde leitet die Gebete, die sich aus recht pompösen Litaneien und Psalmen an den Lebenden Gott zusammensetzen. Ein Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 15 enthüllt, dass selbst die Herolde das ziemlich langweilig finden. Einige Novizen schlafen ein, sollte aber einer der SC einnicken (Charismawurf gegen SG 5), wird Krant ihn nach der Andacht bestrafen.
19:00 Uhr	<i>Ausbildung.</i> Die neuen Novizen werden auf den Innenhof geführt und dort unterwiesen, wie sie mit der Öffentlichkeit zu interagieren haben. Dies beginnt mit einfachen Unterweisungen, wie man sich als Gruppe fortbewegt, Haltung bewahrt und nicht seine Identität verrät. Nach einer Weile geht der Unterricht zu unschöneren Themen über, etwa wie man jemanden zu einer Spende bringen kann, andere Glaubensrichtungen verhöhnt, um Razmir mächtiger erscheinen zu lassen, und wie man mit örtlichen Wachen und anderen verfährt, die sich in Belange des Tempels einmischen könnten.
19:30 Uhr	<i>Abendessen.</i> Hierbei handelt es sich meist um einfachen Gemüseintopf mit billigem Fleisch, hartem Brot und Bier oder Wein.
	<i>Abendgebet.</i> An dieser Gebetssitzung nimmt auch die andere Hälfte der Gemeinde teil. Das Abendgebet gleicht dem Nachmittagsgebet, nur dass die Prozession meist von Egarthis geleitet

21:30 Uhr

wird und alle Anwesenden sich beteiligen müssen. Wer nur so tut als würde er mitmachen oder unaufmerksam ist, wird im Anschluss bestraft. *Schreibarbeiten.* Die SC verbringen die letzten zwei Stunden des Tages damit, bei Kerzenlicht in Bereich T4 heilige Schriften zu kopieren. Einer der Priester überwacht die Vorgänge. Dies erfordert einen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 10 oder einen Intelligenzwurf gegen SG 15 (SC können hierbei 10 nehmen). Für jeden gescheiterten Wurf benötigt ein SC eine Stunde länger. Sollte einem SC mehr als einen Wurf misslingen bekommt er keine acht Stunden Nachtruhe, was bedeutet, dass er nicht seine Erschöpfung los wird, noch die nötige Ruhe zur Vorbereitung von Zaubern erhält.



EREIGNIS: BLUTSPORT (HG 3)

Krant mag wenig Dinge mehr als einen guten, langen Kampf bis einer am Boden liegt. Er nutzt seine Autorität oft, um spontane Schlägereien zwischen neuen Novizen im Innenhof in die Wege zu leiten. Dieses Ereignis kann jederzeit während der Ausbildung neuer Novizen geschehen.

Das Ereignis beginnt, indem Krant mit Evlar und den SC in den Innenhof geht und jedem einen Totschläger überreicht. Er teilt ihnen dann mit, dass sie gegeneinander kämpfen sollen und der letzte, der am Ende noch steht, von den Schreibarbeiten an diesem Abend befreit ist und eine Flasche guten chelischen Weines aus Krants Privatvorrat (Wert: 50 GM) gewinnt. Die Kämpfer können alle verfügbaren Werkzeuge benutzen. Um die Dinge noch interessanter zu gestalten, wirft er einen schweren Kriegsflagell in die Mitte des Innenhofes, ehe er die SC in verschiedene Ecken und Winkel schickt und die Kämpfe für begonnen erklärt. Der Kampf selbst gestaltet sich so tödlich, wie die SC es wünschen. Evlar versucht direkt, sich in den Besitz des Flegels zu bringen, da er hofft, damit den Kampf gewinnen zu können. Sollte es den SC gelungen sein, Evlars Ansichten über den Tempel zu verändern, hält er sich stattdessen an den Totschläger. Sollte einer der Charaktere das Bewusstsein verlieren oder zu sterben drohen, schreitet einer der Priester ein, um den gefallenen Charakter zu stabilisieren, indem er entweder seine Fertigkeit Heilkunde oder – falls der Charakter schwer verletzt ist und nur noch 1 TP vom Tod entfernt ist – einen *Trank: Stabilisieren* einsetzt. Die Priester befreien bewusstlose Charaktere von den noch anstehenden täglichen Pflichten, so dass sie ruhen können, bis sie wieder 1 TP oder mehr haben.

Während des Kampfes kann jeder SC einen Wahrnehmungswurf gegen SG 20 machen, um zu sehen, dass Egarthis aus dem Fenster in Iramines Raum (T24) blickt. Egal, wer gewinnt, die SC erhalten die EP für eine HG 3 Begegnung dafür, dass sie das gefährliche Spiel überlebt haben.

EREIGNIS: LENKT DIE MENGE ABI! (HG 4)

Der Tempel bedient sich vieler Tricks und Kniffe, um



Die Masken des lebenden Gottes

den Einheimischen Geld zu erhalten – und auch wenn er den neuen Novizen noch nicht ausreichend vertraut, um sie allein zum Spendsammeln zu schicken, plant Egarthis sie als Teil der Vorstellung einzusetzen. Falls das Voranschreiten des Abenteuers es erlaubt, kann dieses Ereignis mehrmals stattfinden, jedoch nicht häufiger als einmal am Tag.

Dieses Ereignis findet mitten am Tag statt, während die Straßen um den Tempel voller Händler, Käufer und anderer Leute sind. Egarthis und drei andere Priester sammeln die SC und Evar ein und informieren sie darüber, dass sie bei der heutigen Predigt assistieren werden. Er weist die SC an, sich durch die Menge zu bewegen und die Tugenden Razmirs zu preisen. Auch weist er sie an, ihre Fähigkeiten einzusetzen, um die Menge auf jede erdenkliche Weise abzulenken, damit die anderen Priester sich derweil nach potentiellen Gefolgsleuten „umschauen“ können. Dies ist natürlich eine Täuschung, die wahre Aufgabe der SC besteht darin, die Menge abzulenken, damit die Priester leichter einige Taschen leeren und Beutel abschneiden können.

Draußen steigt Egarthis auf eine kleine Kiste, um zur Menge zu sprechen, woraufhin die Leute sich um ihn beginnen zu scharen. Während dies geschieht, weisen die Priester die SC an, sich am Rand entlang zu arbeiten, um das Interesse der Leute zu binden. Wie die SC mit der Menge interagieren, liegt ganz bei ihnen und kann von Einsatz von Fertigkeiten wie Auftreten und Diplomatie bis hin zur Präsentation von Waffenfähigkeiten und Magie alles umfassen. Um die Menge mit einer Fertigkeit abzulenken, muss einem SC ein Fertigkeitswurf gegen SG 15 gelingen. Um sie durch eine Zurschaustellung von Kampfkünsten abzulenken, ist ein Angriffswurf gegen RK 15 erforderlich. Falls ein Zauber eingesetzt wird, steht der Menge ein Rettungswurf in Höhe des SG des Zaubers +2 zu, um nicht abgelenkt zu werden. Die Priester erbeuten 20 GM als Grundwert und 10 GM für jede erfolgreiche Ablenkung. Nach dem Ereignis kehren die SC in den Tempel zurück und die Priester belohnen sie mit einer Goldmünze pro zehn erbeuteter Münzen. Die SC erhalten keine EP dafür, den Priestern beim Bestehlen der Leute geholfen zu haben.

Den SC steht ein Wahrnehmungswurf gegen die Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit der Priester zu, um zu erkennen, dass die Priester in Wirklichkeit die Leute bestehlen. Sollten die SC dies vorziehen, können sie die Aufmerksamkeit auf die Priester lenken und diesen ihre „Arbeit“ erschweren. Die Würfe sind dieselben, allerdings senkt jeder Erfolg die Beute um 10 GM. Sollten sie dabei den Gesamtbetrag unter Null reduzieren, erwisch einer der Stadtbewohner die Priester auf frischer Tat und die Wachen werden gerufen, um die Sache zu klären. Natürlich verhaften sie niemanden, doch für diesen Tag ist die Masche der Priester ruiniert. Falls die SC den Plan der Priester ruinieren, belohne sie mit EP entsprechend einer HG 4 Begegnung.

EREIGNIS: VERDRESCHT DEN BÄCKER! (HG 1 ODER 4)

Nachdem die SC sich an ihre Pflichten im Tempel gewöhnt haben, diktirt Krant ihnen eine Aufgabe zu, die zu erfüllen ihnen schwer fallen könnte: Ein örtlicher Bäcker namens Welton Grampus hat sein Schutzzgold noch nicht entrichtet.

WER IST WER?

Es kann sehr schwierig werden, die Gefolgsleute Razmirs auseinander zu halten. Dies ist beabsichtigt, da es den Klerus und Außenstehende zwingt, alle mit demselben Respekt zu behandeln. Schließlich weiß man nie, wer einem gerade gegenübersteht. Mit etwas Anstrengung sollten die Identitäten einiger Individuen den SC relativ klar sein: Egarthis hat eine tiefe, kräftige Stimme und ist stämmig gebaut, es ist schwer, ihn zwischen den anderen Herolden zu erkennen, solange er nicht spricht. Krant sticht schon mehr hervor, da er der einzige übergewichtige Priester im Tempel ist und sich seine Maske auch von denen der anderen unterscheidet. Die anderen Gefolgsleute sind schwieriger zu identifizieren, wobei die SC und Evar aufgrund ihrer neuen Roben ein wenig hervorstechen.

Daher weist Krant die SC an, die Bäckerei zu betreten und das Geld um jeden Preis einzuholen. Dieses Ereignis kann jederzeit während der Ausbildung der neuen Novizen geschehen, sollte aber eher zum Ende der Woche stattfinden.

Die Bäckerei mit dem Namen Ernteofen liegt nur drei Häuserblöcke vom Tempel entfernt und versorgt die meisten Schenken und Gasthäuser der Gegend mit frischem Brot und Brötchen. Krant und zwei weitere Novizen führen die SC vom Tempel zur Bäckerei. Sobald sie dort sind, postiert er sich mit seinen Novizen vor der Tür und weist alle Kunden ab, bis der Ort, von Welton abgesehen, leer ist. Dann schickt er die SC mit dem Auftrag hinein, 100 GM an ausstehenden Zahlungen einzutreiben, während er und die beiden anderen Novizen draußen bleiben und sicherstellen, dass sich niemand einmischt.

Im Verkaufsraum stehen die SC vor einer harten Entscheidung. Sie können entweder den Bäcker zusammenschlagen und dem unschuldigen Mann das Geld abnehmen, oder sie können nur so tun und den Tempel aus eigener Tasche auszahlen. Gute SC werden zweifelsohne letzteres wählen.

Welton begrüßt sie, wenn sie eintreten, doch ein einfacher Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 5 enthüllt, dass er Angehörige von Razmirs Kult verachtet. Er füllt rasch einen Korb mit frischem Brot und bietet ihn den SC an, wobei er sagt, dass sie die Zahlung nächste Woche erhalten würden. Sollten die SC hart bleiben, beginnt er zu bitten und zu betteln und wird zu seiner Teigrolle (Werte wie ein Knüppel) greifen, wenn ihm kein anderer Ausweg bleibt. Wenn ihm weniger als 10 TP verbleiben, gibt er auf und humpelt zu einer Kiste, die in einem Sack Mehl versteckt ist und 314 GM enthält, von denen er 100 GM den SC gibt. Sollte Welton das Bewusstsein verlieren oder getötet werden, kann die Kiste mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 25 gefunden werden.

Sollten die SC ihm ihren Plan vortragen, nur so tun zu wollen, als raubten sie ihn aus, reagiert er zunächst skeptisch. Zuerst bittet er sie jedoch noch zu gehen und behauptet, ihre Hilfe nicht zu benötigen. Ein Diplomatiwurf gegen SG 15 überzeugt ihn schließlich, dass der Plan sicher ist. Der schwierige Teil besteht allerdings darin, Krant davon zu überzeugen, dass die SC ihre Aufgabe erfüllt haben. Dies können sie mit zwei erfolgreichen Fertigkeitswürfen auf Bluffen gegen SG 15 schaffen. Zum ersten gehört unter anderem auch die richtige Menge Lärm, so dass

Krant glaubt, sie nehmen den Ort auseinander. Beim zweiten Wurf ist es erforderlich, dass Krant bei seiner Begutachtung der Bäckerei auch glaubt, sie hätten die Bäckerei zerlegt, nachdem sie den Bäcker verprügelt haben. Pro 5 GM Schaden, den die SC verursachen, erhalten sie einen Bonus von +1 auf einen der Würfe (indem sie beispielsweise Krüge und Töpfe zerbrechen oder Mehl und Brot auf dem Boden verstreuhen). Sie müssen mindestens Schäden für 25 GM verursachen, damit es so aussieht, als hätten sie die Bäckerei zerlegt, pro 5 GM unter 25 GM Schaden erleidet der zweite Bluffenwurf einen Malus von -2.

Sollten die SC Welton zusammenschlagen und das Geld nehmen, erhalten sie die EP für den Sieg über einen Gegner mit HG 1 (400 EP).

Sollten sie stattdessen die Prügel nur vortäuschen, erhalten sie Erfahrungspunkte als hätten sie über eine HG 4 Begegnung triumphiert (1.200 EP).



WELTON GROMPUS

HG 1

EP 400

Mensch Experte 3

NG Mittelgroßer Humanoider

INI -1; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 11

(-1 GE, +2 Rüstung)

TP 19 (3W8+6)

REF +0, WIL +3, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Teigroller +3 (1W6+1)

SPIELWERTE

ST 13, GE 8, KO 12, IN 13, WE 10, CH 9

GAB +2: KMB +3; KMV 13

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Beruf [Bäcker])

Fertigkeiten Beruf (Bäcker) +9, Beruf (Müller) +6, Bluffen +5, Diplomatie +5, Motiv erkennen +6, Schätzen +7,

Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Ausrüstung Lederschürze (wie Lederrüstung), Teigroller (Werte wie Knüppel)

HINAUSSCHLEICHEN (HG 1)

Wenn sich ihre erste Woche im Tempel dem Ende nähert, werden die SC zweifelsohne damit beginnen, nach einem Weg zu suchen, um sich aus dem Tempel zu schleichen und mit Reginar zu treffen. Es gibt einige Möglichkeiten, begonnen beim Überklettern der Mauern des Innenhofes bis zur Bestechung einer der Wachen am Tor. Wenn die SC den geheimen Tunnel zur Schenke „Klagelied des Waldläufers“ nutzen, stellt dies wahrscheinlich den leichtesten Weg dar, allerdings müssen sie dazu erst einmal von seiner Existenz wissen.

Möglichkeit 1: Schleichen. SC, die hoffen, sich einfach hinausschleichen zu können, sehen sich den Wachen gegenüber, die den Innenhof im Auge behalten. Die Wachen haben keine festgelegten Dienstpläne oder Wege, so dass die SC

auf den richtigen Moment warten müssen. Um an den Wachen im Bereich **T3** vorbeizukommen, benötigen sie erst einmal eine Entschuldigung, weshalb sie sich nach Einbruch der Dunkelheit im Hof aufhalten. Dies ist ein Bluffenwurf gegen den Wurf des wachhabenden Novizen auf Motiv erkennen mit einem Modifikator von -1. Nahezu alle nachvollziehbaren Gründe genügen. Sollte der Wurf scheitern, befiehlt der Novize ihnen, auf ihre Zimmer zurückzukehren, was zu einem Kampf führen könnte. Sollten die Novize überleben und imstande sein, ihre Angreifer zu identifizieren, könnte sich die Rückkehr in den Tempel für die SC schwierig gestalten, ohne dabei in Kämpfe verwickelt zu werden. Die SC können auch Magie wie *Schlaf* oder *Sprühende Farben* nutzen, um die Wachen auszuschalten, statt sich mit ihnen auf einen Kampf einzulassen. Sobald sie im Hof sind, muss jeder SC einen Wurf auf Klettern gegen SG 20 und einen Wurf auf Heimlichkeit gegen die Wahrnehmung der Wachen auf der Mauer bestehen, um ungesehen hinauszukommen (aufgrund der schlechten Lichtverhältnisse im Hof erhalten die SC einem Situationsbonus von +5 auf ihre Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit). Jeder gescheiterte Fertigkeitswurf auf Klettern erfordert einen erneuten Wurf auf Heimlichkeit. Ein gescheiterter Wurf auf Heimlichkeit löst den Alarm aus.

Möglichkeit 2: Bestechung. Die SC können versuchen, eine oder mehrere Wachen am Tor zu bestechen, um den Tempel verlassen zu können. Dies ist nicht ungewöhnlich und die Wachen sind daran gewohnt, bezahlt zu werden, um weg zu sehen. Unglücklicherweise ist es dies bei neuen Rekruten jedoch nicht so gewöhnlich. Jeder Versuch, eine Wache zu bestechen, erfordert einen Diplomatiewurf gegen SG 20 und eine Goldmünze. Schlägt der Wurf um 5 oder mehr fehl, berichtet die Wache Krant vom Anliegen der SC. Bei Erfolg müssen die SC jedoch immer noch zuerst in den Hof gelangen, indem sie beispielsweise dort hin schleichen.

Möglichkeit 3: Der Tunnel. Der einfachste Weg besteht wahrscheinlich in der Nutzung des geheimen Tunnels, der zum „Klagelied des Waldläufers“ auf der anderen Straßenseite führt (vorausgesetzt die SC wissen davon). Dieser Tunnel kann im Bereich **T13** gefunden werden. Wenn die SC das andere Ende des Tunnels erreichen, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 5%, dass sich Rolen oder eine seiner Schankmaiden im Lagerraum aufhalten – in diesem Fall werden die SC sich rasch eine Ausrede einfallen lassen müssen, um ihr plötzliches Auftauchen zu erklären. Sollte dies nicht der Fall sein, können sie vergleichsweise leicht hinausschleichen.

DAS TREFFEN MIT REGINAR

Nach einer Woche im Tempel müssen sich die SC mit Reginar treffen, um ihm mitzuteilen, was sie in Erfahrung bringen konnten. Egal wann sie im Waldesglück eintreffen, Reginar erwartet sie bereits. Er bittet sie, sich zu setzen und bestellt ein üppiges Festmahl bei einer der Schankmaiden. Flüsternd fragte er dann nach den Erfahrungen der SC im Tempel und



Die Masken des lebenden Gottes

nicht ernst, wenn er von der Verdorbenheit und der grausamen Behandlung erfährt. Wenn die SC ihre Erzählung beendet haben, schlägt er einen neuen Plan vor:

„Nun gut... Mir ist jetzt eines klar“, beginnt Reginar mit ernstem Tonfall. „Wir müssen diese Bedrohung vernichten, ehe sie noch stärker wird. Ich habe einige Kontakte in der örtlichen Regierung, die nichts lieber sehen würden, als dass diese Plage aus Tamran fortgejagt wird, doch leider können sie ohne Beweise nichts tun. Ihr müsst in die persönlichen Räume der Hohepriesterin schleichen und alle Unterlagen oder Aktenordner stehlen, die Aufschluss über das Tun des Kultes geben können. Mit diesen Beweisen können wir dann den Abschaum in die Knie zwingen! Zeit ist sehr kostbar, deshalb müsst ihr zurückkehren, ehe ihr vermisst werdet. Ich schätze, die Zeit für Heimlichkeiten ist vorbei – tut, was erforderlich ist, um die benötigten Informationen zu erlangen. Sobald ihr die Beweise habt, findet ihr mich hier.“

Mit diesen Worten bezahlt Reginar das Essen und verlässt die SC, um mit einigen seiner Kontaktleuten zu sprechen. Die SC können auf dieselbe Weise in den Tempel zurück gelangen, wie sie hinausgekommen sind, oder eine andere Methode wählen.

BEWEISE FINDEN

Irgendwann, wahrscheinlich nach ihrem Treffen mit Reginar, werden die SC versuchen, den ersten Stock des Tempels zu stürmen, um nach Beweisen zu suchen. Diese Suche führt sie schließlich in Iramines Unterkunft (Bereich **T24**), dies sollte das Ende des Abenteuers einleiten; ein abschließendes Finale gegen Egarthis, Krant und jeden anderen Kultanhänger, der auf ihrer Seite ist.

Nachdem du den SC Gelegenheit gegeben hast, in Iramines Unterkunft das Gesuchte zu finden, ertappt sie Egarthis auf frischer Tat unabhängig von der Tageszeit, sofern er nicht vorher schon besiegt wurde. Auch wenn er bis zu diesem Zeitpunkt nachsichtig war, ist das Betreten der Räume der Hohepriesterin nicht akzeptabel, so dass ein Kampf unumgänglich sein dürfte. Sollte er nicht sofort besiegt werden, bemerken die Wachen außerhalb mit Leichtigkeit Egarthis' Einsatz von Magie während des Kampfes und versetzen den ganzen Tempel in Alarmzustand. Sofern die SC keinen Fluchtplan vorbereitet haben, müssen sie sich den Weg aus dem Tempel durch Novizen, Priester und noch lebende Herolde frei kämpfen. Krant sollte sie wo-auch immer sie das Gebäude verlassen wollen, als letztes Hindernis der Flucht erwarten, sofern er noch lebt.

Evlar erfüllt hierbei eine besondere Rolle – falls die SC versucht haben, ihn von seinem Irrtum, dem Kult beizutreten, zu überzeugen, kommt er irgendwann während ihrer Flucht zu Hilfe. Dies kann auf verschiedene Arten geschehen, etwa indem er einige andere Kultanhänger aufhält oder eine verschlossene Tür von der anderen Seite öffnet.

Sollten die SC Evlar jedoch ignoriert oder schlecht behandelt haben, wird er versuchen, sie aufzuhalten. Auch dies kann auf unterschiedliche Arten geschehen, beispielsweise durch Alarmrufe oder indem er das Kommando über eine Gruppe Novizen übernimmt.

GLAUBENSFRAGEN

Kleriker und Paladine könnten im Laufe des Abenteuers vor große Schwierigkeiten gestellt werden. Zunächst müssen sie ihren Glauben und ihre Zauberfähigkeiten verbergen, während sie vortäuschen, zum Tempel zu gehören. Sollte ihnen dies nicht gelingen, wird dies schwerwiegende Auswirkungen haben, da bei Egarthis und Krant der Verdacht geweckt wird, es mit falschen Gläubigen zu tun haben.

Ferner können einige der Aufgaben, vor welche die SC gestellt werden, den Ethos eines Klerikers oder den Verhaltenskodex eines Paladins verletzen. Es gibt jedoch viele Möglichkeiten zu vermeiden, böse Taten begehen zu müssen, und die SC sollten ermutigt werden, sich andere Wege zu überlegen, wie sie eine Aufgabe erledigen können. Die SC könnten beispielsweise die Schäden ersetzen, die sie im Geschäft des Bäckers angerichtet haben, und seine Schulden aus eigener Tasche begleichen.

Wichtig ist, dass sobald die SC die benötigten Beweise haben, ihre Flucht aus dem Tempel dramatisch und aufregend sein muss, so dass sie sich ein wenig für die Woche, in der sie schufteten mussten und missbraucht wurden, rächen können.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Reginar hält sein Wort und wartet im Waldesglück auf die SC. Sobald sie ihm die Beweise übergeben haben – in erster Linie die Aktenordner aus Iramines Unterkunft –, eilt er davon, um mit seinen Kontaktpersonen zu sprechen. Innerhalb weniger Stunden verbietet Waldmarschall Gavrik den Kult in Tamran und lässt eine Garnison Waldläufer den Tempel stürmen, um alle verbliebenen Kultanhänger zu verhaften. Noch am selben Abend wird das Gebäude niedergebrannt.

Während ihrer Nachforschungen sollten die SC auch auf Hinweise bezüglich Iramines Aufenthaltsort gestoßen sein (siehe Seite 24). Sollten sie diese aus irgendwelchen Gründen übersehen haben, wird Reginar sich am Tag nach ihrer Flucht mit ihnen treffen und ihnen die Unterlagen übergeben, welche in den Überresten des Tempels gefunden worden sind. Unabhängig davon, wie die SC an die Hinweise kommen, wird Reginar sich auf alle Fälle hinterher mit ihnen treffen, um die Ereignisse zu besprechen. Er erklärt, dass seine Aufgabe beendet wäre, er aber hofft, dass sie die Anführerin des Kultes jagen und die Bedrohung ein für alle Mal beenden werden. Er ist davon überzeugt, dass nur dies die Dinge in Tamran und der ganzen Region wieder zurecht rücken können.

Belohne die SC mit EP in Höhe einer HG 6 Begegnung (2.400 EP) dafür, dass sie die übeln Pläne von Razmirs Kult in Tamran vereitelt haben. Ab hier bleiben ihre weiteren Handlungen ihnen überlassen, allerdings ist Iramines Spur noch frisch genug, dass sie wahrscheinlich Pläne machen dürfen, um sie zur Strecke zu bringen. Die Geschehnisse dieser Verfolgungsjagd und die Erforschung der geheimnisvollen Stadt der Schätze werden im letzten Teil der Abenteuertrilogie *Der Preis der Unsterblichkeit*, dem Pathfinder Modul *Die Stadt des Goldenen Todes*, geschildert.

TEIL 4: DER TEMPEL DES RAZMIR

Während des Abenteuers haben die Spieler Gelegenheit, verschiedene Teile des Tempels zu erforschen. Hier wird der ganze Tempel beschrieben, auch wenn die SC erst später Zugang zu einigen Bereichen erlangen.

Die erste Begegnung der SC mit dem Tempel ist wahrscheinlich von außen, während sie die Gegend auskundschaften. Wenn die SC sich zum ersten Mal dem Tempel nähern, sehen sie das Folgende:

Der Tempel von Razmir ist ein beeindruckendes Gebäude, das einen ganzen Häuserblock umfasst. Das aus soliden Steinmauern errichtete, einstöckige Bauwerk weist alle neun Meter einen Turm an der Außenmauer auf, welche sich über den Tempel erheben und alle mit Statuen des Lebenden Gottes gekrönt sind. Der Tempel hat keine Fenster, sieht man von einem hohen Buntglasfenster auf der Ostseite ab, welches die Maske des Razmir darstellt. Am westlichen Ende des Gebäudes befindet sich ein Innenhof, der nur durch einen verschlossenen Torturm zugänglich ist. Maskierte Priester patrouillieren auf den Mauern, die den Hof umgeben, und beobachten die unter ihnen mit unheilvoller Aufmerksamkeit.

DAS ERDGESCHOSS

Das Erdgeschoss des Tempels ist am einfachsten zugänglich. Sobald die SC ihre Aufgaben beendet haben, steht ihnen das ganze Stockwerk offen, und sie können fast überall hin gehen, wo es ihnen beliebt. Es ist ihnen aber nicht gestattet, eine der Treppen in den ersten Stock hinaufzusteigen (die in die Bereiche **T2** und **T6** führen). Dieses Stockwerk zu betreten ist nur den älteren Priestern gestattet.

Sofern nicht anders vermerkt, herrscht überall normales Licht, entweder Tageslicht oder das Licht *Ewiger Fackeln*, deren grünliches Feuer leise knistert. Diese Fackeln können nicht entfernt werden, ohne das Licht zu löschen, sie befinden sich hinter eisernen Masken, die an den Wänden hängen. Die Deckenhöhe beträgt 4,50 m und Eisenstangen verstärken die dicken Holztüren im Erdgeschoss, wovon die meisten Türen unverschlossen sind. Der einzige Wege in den Tempel hinein oder hinaus führt auf diesem Stockwerk durch das Torhaus im Bereich **T1**. Die Priester des Razmir öffnen das Tor ein paar Mal am Tag, um die Gläubigen einzulassen, um außerorts ihren Pflichten nachzukommen oder um Versorgungsgüter zu beschaffen.

T1 – DER INNENHOF

Mit Zinnen gekrönte Mauern umgeben den breiten Innenhof auf drei Seiten. In der Südmauer befindet sich ein kräftiges Torhaus, dessen Türen und Tore gegenüber der Außenwelt verschlossen sind. An der Ostseite befindet sich die eindrucksvolle Front des Tempels selbst. Eine breite Freitreppe führt in das Gebäude und endet vor zwei riesigen vergoldeten Türen, die beide mit der Maske des Razmir verziert sind. Ein Statuenpaar flankiert die Treppe, jede nach dem Antlitz des Lebenden Gottes geformt.

Als Teil ihrer geforderten Übungen verbringen die Novizen jeden Tag Zeit im Innenhof, um zu trainieren und in Form zu

bleiben. Die älteren Priester, die von den Übungen freigestellt sind, machen es sich oft im Schatten der Stallungen bequem und rufen den neuen Rekruten Anweisungen zu. Übungen auf dem Innenhof reichen von einfachen Ringkämpfen bis zu schwerer Arbeit (Steine von einem Haufen zu einem anderen tragen, Wagen entladen und anderes). Novizen dürfen den Tempel nicht ohne Erlaubnis der älteren Priester verlassen und eine solche Genehmigung wird nur selten erteilt, sie werden aber zuweilen auf Botengänge geschickt, wie in Teil 3 beschrieben. Der teilweise in die Westmauer des Geländes gebaute Stall bietet Platz für bis zu drei Pferde, ist gegenwärtig aber leer. Ein Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 10 verrät, dass sich hier bis vor etwa einer Woche Pferde aufgehalten haben, ansonsten können keine weiteren Hinweise gefunden werden. Die Pferde gehörten der Hohepriesterin Iramine und ihren beiden Leibwächtern, den Herolden Naramok und Aglanda, welche den Tempel aufgrund einer wichtigen Mission verlassen haben.

Die Mauern des Hofes sind 4,50 m hoch und recht glatt. Auf der Mauerkuppe verläuft ein schmaler Fußweg mit einer niedrigen Mauer auf der Innen- und einer höheren, mit Zinnen besetzten Mauer auf der Außenseite. Jemand, der die Mauer erklettern möchte, muss ein Fertigkeitswurf auf Klettern gegen SG 20 gelingen (die Treppe hinter der verschlossenen Tür bei T2 ermöglicht einen erleichterten Zugang zur Mauerkrone). Tagsüber wird dies jedoch ohne Schwierigkeiten von den Wachen bemerkt (siehe Bereich **T26**), doch in der Nacht könnten sie es übersehen (Heimlichkeitswürfe gegen Wahrnehmung mit Mali für schlechtes Licht und Entfernung). Rekruten, die bei der Flucht erwischen werden, werden schwer bestraft, siehe auch den Anhang „Glaubensdogma“.

T2 – TURMTREPPE

Diese starke, mit Eisenstangen zusätzlich verstärkte Tür ist immer verschlossen. Nur die älteren Priester haben den Schlüssel dafür. Wer die Tür öffnen möchte, muss einen Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 25 schaffen. Die Treppe hinter der Tür führt hinauf in den Bereich **T25**.

T3 – VORHALLE (HG 2)

Großartige Wandteppiche zeigen die Macht und Herrlichkeit Razmirs an den Wänden dieser langen Halle. Ein reich verzierter Teppich verläuft in der Mitte. Gegenüber der großen, ins Freie führenden Eingangstür, befindet sich ein Paar hoher, schmaler Türen, auf deren Außenseite eine gewaltige silberne Maske prangt. Ein Paar kleinerer Türen befindet sich jeweils in der Nord- und der Südwand. Flackerndes grünes Licht erfüllt die Kammer, welches von maskenverhüllten Wandleuchtern entlang der Wände ausgeht.

Mit Ausnahme der Eingangstür sind die anderen Türen normalerweise unverschlossen. Ein hervorragend gearbeitetes Schloss sichert die Westtür von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang, um es zu öffnen ist ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 40 erforderlich. Die Priester besitzen zwar einige Schlüssel für diese Tür, doch nur Egarthis führt immer einen mit sich.

Kreaturen: Die älteren Priester stellen zu jeder Zeit zwei



Die Masken des lebenden Gottes

Novizen hier ab, um die Türen der Andachtskammer zu öffnen. Diese Novizen machen im Allgemeinen keine Anstalten, andere Angehörige des Tempels davon abzuhalten, hinein- oder hinauszugehen, sollte aber der Alarm ertönen, lassen sie keine anderen Novizen – das schließt die SC ein – passieren, die nicht von einem höherrangigen Priester begleitet werden. Sollten die SC sich weigern, in ihre Kammern im Kellergeschoss zurückzukehren, greifen die beiden Novizen an.

Novizen des Razmir (2)

HG 1/2

TP je 13 (siehe Seite 25)

Schätze: Sollten die SC diese Kammer plündern, haben die Wandteppich einen Wert von jeweils 150 GM, sofern man einen Sammler religiöser Gegenstände als Käufer finden kann. Der Teppich hat einen Wert von 400 GM. Allerdings wiegt jeder dieser Gegenstände auch um die 30 Pfund und ist ziemlich unhandlich, was bei einer Flucht hinderlich sein könnte.

T4 – KONFERENZZIMMER

Die Priesterschaft benutzt diesen Raum, wenn sie sich mit Besuchern von außerhalb des Tempels trifft. Gepolsterte, vergoldete Stühle, ein hochwertiger Tisch aus poliertem andoranischen Schwarzholtz und ein Gemälde an jeder Wand, welches den Lebenden Gott dabei zeigt, wie er gegen alle Arten übler Bestien kämpft und seinem Willen unterwirft, schmücken diesen nett hergerichteten Raum.

Hinter einem einfachen Seidenvorhang ist eine Treppe in dieser Kammer verborgen, welche in den Tempelkeller führt. Wenn Gäste anwesend sind, nutzen Novizen die Treppe, um Essen und Wein aus den Vorratskammern in Bereich **T10** zu bringen. Die wertvollen Objekte in diesem Raum sind einfach zu unhandlich oder zerbrechlich, um sie entfernen zu können, ohne sie zu beschädigen. Wenn ein Charakter den Raum durchsucht, kann er mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 etwas interessantes finden: unter den Teppich ist ein Pergament gerutscht, auf dem der Wachplan der Stadtwache in diesem Viertel niedergeschrieben wurde. Verschiedene Zeiten sind eingekreist, ansonsten ist keine weitere Anmerkung vorhanden. Das Pergament verrät somit, welche Wachen bestochen wurden, so dass die Priester ihr „Werk“ relativ ungestört verrichten können. Auch wenn dies allein wenig aussagt, ist es doch ein weiterer Beweis dafür, dass etwas im Argen liegt.

T5 – RÜSTKAMMER (HG 1/2)

Zwei Waffenstände befinden sich in der Mitte des Raumes, jeder enthält eine Vielzahl neu wirkender Waffen. An den Wänden hängen viele Stahlschilder, die alle mit dem Symbol Razmirs bemalt wurden.

Wenn die Priester Razmirs einen Tempel in einem fremden Land errichten, gehört auch immer eine gut ausgestattete Rüstkammer dazu, falls die Einheimischen sich gegen den Tempel wenden sollten. Diese Kammer enthält 20 Speere, 8 Langschwerter, 10 Kurzschwerter, 20 Dolche, 6 Langbögen und 8 Köcher mit jeweils 20 Pfeilen. Die Dolche und Pfeile können leicht aus den Waffenständern entfernt werden, doch der Rest

wird von einer Eisenstange festgehalten, die mit einem gut gearbeiteten Schloss (Mechanismus ausschalten SG 25) gesichert ist – nur Egarthis und Krant haben Schlüssel dafür. An den Wänden hängen 20 Leichte und 8 Schwere Stahlschilder und können problemlos abgenommen werden.

An der Rückseite des östlichen Waffenständers lehnen 8 hölzerne Übungsschwerter (wie Langschwerter, aber nur 1W4 nichttödlicher Schaden) und einige beschädigte Leichte Holzschilder, die von den Novizen bei Waffenübungen benutzt werden.

Kreaturen: Tagsüber ist ein einsamer Novize damit beschäftigt, die Waffen und Schilder zu polieren. Dazu muss er sie nicht aus den Ständern entfernen. Er stellt keine Fragen, wenn jemand den Raum durchquert, doch sollte der Alarm ertönen, stellt er sich jedem Novizen in den Weg, der den Keller verlassen will. Dann greift er auch jeden an, der eine Waffe an sich nehmen will, ohne dass Egarthis oder Krant zugegen sind (ein Wurf auf Bluffen oder Einschüchtern gegen Motiv erkennen lässt ihn aber zurückweichen, falls die SC einen der Schlüssel haben sollten).

Novize des Razmir

HG 1/2

TP 13 (siehe Seite 25)

T6 – ANDACHTSHALLE (HG 4+)

Reihen polierter schwarzer Steinbänke umgeben eine große Treppe, die sich in der Mitte dieser großen Andachtshalle erhebt. Am Ende der 31 weißen Marmorstufen, in die jeweils ein Gebot Razmirs eingemeißelt wurde, befindet sich ein Podest, auf dem eine gigantische goldene Maske steht, das Symbol des Lebenden Gottes. Wenn das Sonnenlicht durch das große bunte Glasfenster weit oben in der Ostmauer hereinfällt, passiert es dabei die Augen der Maske und wird durch einen großen Smaragd in der Stirn der Maske reflektiert, so dass der Raum in Strahlen grünen Lichts getaucht wird.

Dies ist die Hauptandachtshalle der Gläubigen des Razmir. Novizen müssen jeden Tag hier mindestens vier Stunden im stillen Gebet verbringen und drei weitere Stunden damit, den großen Raum zu säubern. Nur den älteren Priestern ist es gestattet, die Treppe zu ihren Privatunterkünften im ersten Stock hinaufzusteigen. Die im ersten Stock stationierten Wachen sorgen dafür, dass diese Regel jederzeit eingehalten wird (siehe Bereich **T19**).

Wandmalereien stellen das Leben und den Aufstieg des Lebenden Gottes dar. Diese Malereien beginnen an der Nordwand und ziehen sich rund um den Raum: die ersten zeigen einen jungen ambitionierten Mann, der große Reichtümer und Macht anhäuft, während er den Armen und Schwachen hilft und sie ermutigt, sich seinem Banner anzuschließen. Die nächste Gruppe Wandmalereien zeigt, wie er die Kathedrale des Sternensteins in Absalom betritt, um die Prüfungen abzulegen, an deren Ende der Aufstieg zur Göttlichkeit liegt. Seine Gefolgsleute sehen, wie er siegreich wieder hinaus tritt, sein Gesicht von einer Maske verhüllt, so dass sie ihn verehren können, ohne befürchten zu müssen, seiner Göttlichkeit ins Gesicht zu blicken. Schließlich wird

er bei der Gründung Razmirans und der Verbreitung des Glaubens in der ganzen Welt gezeigt – diese letzte Gruppe ist natürlich nur ein hoffnungsvoller Plan für die Zukunft, da die Weltherrschaft noch in weiter Ferne liegt.

Jeder, der die Wandmalereien studiert, kann mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) erkennen, dass etwas nicht stimmt: Auch wenn Razmir als mächtige, aber gnädige Gottheit dargestellt wird, war sich der Maler selbst anscheinend nicht so ganz sicher, denn manche Bilder zeigen gewöhnliche Dorfbewohner, die Razmir voller Angst und Schrecken ansehen. Die Malereien tragen das Zeichen eines Künstlers namens Othallan. Ein Diplomatiwurf gegen SC 20 außerhalb des Tempels verrät den SC, dass Othallan einige Wochen nach Beendigung seines Werkes verschwunden und seitdem nicht wieder aufgetaucht ist. Seine Knochen und einige seiner Werkzeuge kann man in Bereich **T15** finden.

Kreaturen: Sollte der Alarm ertönen, ist dieser Raum einer der Hauptsammlungspunkte für die Verteidiger. In diesem Fall sind hier sechs Novizen unter Führung von Egarthis anzutreffen, sofern er noch lebt. Ansonsten übernimmt einer der Priester das Kommando. Ohne Erlaubnis eines Herolds dürfen sie die Halle nicht verlassen.

NOVIZEN DES RAZMIR (6)

HG 1/2

TP je 13 (siehe Seite 25)

DER KELLER

Der Keller wurde aus dem weichen Gestein dieser Region gegraben und dient zwei Hauptzwecken: als Unterkunft der Novizen und als geheime Basis für die unschöneren Aktivitäten des Tempels. Der letztere Bereich ist den Novizen verboten und wird von einer hinterlistigen Falle geschützt.

Die Deckenhöhe beträgt 3m, die Wände sind aus Stein. Die Türen des Bereiches der Novizen (**T7-T10**) sind aus starkem Holz und verstärkt mit Eisenstangen. Die Türen des Privatbereiches, wie auch jene, die nach **T11** führt und die Geheimtür nach **T15**, sind verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30) und bestehen aus Eisen. Dieselben maskierten Fackeln, die auch im Erdgeschoss zu finden sind, hängen an den Wänden, aber tief genug, dass man sie mit dicken Stoffbahnen verhängen kann, damit die Novizen schlafen können.

T7 – KORRIDOR

Zu beiden Seiten dieses langen Korridors führen mehrere Türen in andere unterirdische Kammern. Ein einfacher, fleckiger und abgenutzter Teppich verläuft in der Mitte. Auf die Westwand ist das Symbol Razmirs recht schlecht aufgemalt worden.

Dieser Korridor führt zu den Unterkünften der Novizen (Bereich **T8**), dem Speisesaal der Novizen (Bereich **T9**) und der Küche (Bereich **T10**), ferner gibt es zwei Treppen – die nördliche führt nach oben zur Rüstkammer (Bereich **T5**) und die südliche zum Konferenzraum (Bereich **T4**) – sowie eine verschlossene Eisentür (Mechanismus ausschalten SG 30) nach Bereich **T11**. Egarthis und die Herolde besitzen die Schlüssel. Wer dabei ertappt wird, das Schloss knacken zu wollen, wird schwer bestraft.

T8 – UNTERKÜNFE (HG VARIERT)

Acht hölzerne Doppelstockbetten mit einfachen Strohmatratzen und dünnen Decken befinden sich in dieser Kammer. In der Mitte steht ein Gemeinschaftstisch mit vier Stühlen. Zwischen den Stockbetten stehen zwei offene Kisten voller frischer weißer Roben. Über den Kisten sind Haken an der Wand angebracht, um dort die Masken aufzuhängen. Eine Ewige Fackel befindet sich in einem stoffausgeschlagenen Rahmen, der von der Decke über dem Tisch hängt.

Bis zu 16 Novizen des Tempels können in dieser Unterkunft schlafen, doch für gewöhnlich sind nur 8 oder 9 anwesend. Die Novizen gehen ihren Pflichten und den Übungen auch oft in der Nacht nach, so dass das hier eigentlich immer jemand schlafend angetroffen werden kann. Schwere Tuchbahnen verhüllen die Lichtquellen in der Kammer, so dass nur schwache Lichtverhältnisse herrschen. Abends sitzen meist 2 bis 3 Novizen am Tisch und würfeln, wobei sie sich leise über die Geschehnisse des Tages unterhalten.

Die Unterkünfte gehören zu den wenigen Plätzen, an denen die Novizen sich offen darüber unterhalten können, was im Tempel geschieht. Die meisten Novizen haben einen Verdacht hinsichtlich der Korruption und viele haben sich bereits an der einen oder anderen schlechten Tat außerhalb des Tempels beteiligt. Auch wenn sie nicht völlig böse sind, so sind die Novizen als Ganzes doch eine Gruppe übelaufliger Schläger, die bereit sind, sich zu nehmen, was sie vom Leben erwarten, womit sie perfekt zu Razmirs Glauben passen. Um sie zum Reden zu bringen, ist ein Wurf auf Bluffen oder Diplomatie gegen SG 15 erforderlich, der SG fällt auf 10, wenn die Novizen mit Bier oder anderen alkoholischen Getränken redselig gemacht werden. Sollten sie befragt werden, so wissen sie folgendes:

- Die Novizen fürchten die Hohepriesterin (Iramine, jedoch kennt niemand ihren wahren Namen) und spinnen völlig übertriebene Geschichten über ihre Kräfte und Fähigkeiten. Sie ist ein paar Tage, ehe die SC dem Tempel beigetreten sind, auf eine wichtige Mission aufgebrochen.
- Alle Novizen hassen Meister Egarthis. Die meisten haben Narben von seiner Peitsche und alle beschweren sich, dass das man es ihm unmöglich recht machen kann, und er offenbar Freude daran hat, Schmerzen zu verursachen. Leider fürchten sie ihn zu sehr, als dass sie sich gegen ihn auflehnen würden.
- Die Novizen hegen wenig Respekt für Krant. Sie wissen, dass er leicht zu täuschen ist und halten ihn für einen unfähigen Lehrer. Dennoch verweigern sie sich nicht offen ihm gegenüber. Gerüchteweise hat er einen Novizen erwürgt, der sich über seinen Körperumfang lustig gemacht hat (dies ist wahr, die Knochen kann man in Bereich **T15** finden).
- Die Novizen glauben, dass es im Tempel einige geheime Bereiche gibt, und meinen, dass sich hinter der Eisentür nach Bereich **T7** aufgrund der zuweilen zu hörenden Schreie eine Folterkammer befinden muss. Mit einem weiteren Fertigkeitswurf auf Bluffen oder Diplomatie gegen SG 20 können die SC von einem Novizen erfahren, dass er glaubt, dass nur Egarthis und ein paar der älteren Priester einen Schlüssel für die Tür besitzen. Keiner von ihnen war jemals



Die Masken des lebenden Gottes

im ersten Stock des Tempels, doch ein Novize (der seit einem Tag vermisst wird), hat sich nach oben geschlichen und den anderen berichtet, dass es ein Garten voller irdischer Freuden wäre. Jeder Novize hat seine eigenen Ansichten, was darunter zu verstehen ist.

- Die Novizen haben ein gewisses Verständnis der razmirischen Religion (Wissen [Religion] +4) und können die meisten Informationen über den Klerus wiedergeben, die im Anhang zu finden sind. Egal, was sie wissen, sie sind enthusiastisch, die Rangleiter zu erklimmen um eines Tages selbst goldene Masken tragen zu können.

T9 – SPEISESAAL (HG VARIERT)

Diese Kammer enthält zwei lange Holztische mit Stühlen zu beiden Seiten. Spuren des Morgenmahles finden sich auf dem Boden und der Geruch sauren Weines hängt schwer in der Luft. Eine grüne Ewige Flamme spendet Licht.

Mahlzeiten erhalten die Novizen morgens zum Achterläuten, zur Mittagszeit, abends zum Sechserläuten und noch einmal spät am Abend zum Zehnerläuten. Dann trifft man hier normalerweise 4 bis 6 Novizen mit ein paar jüngeren Priestern an, die ihre Mahlzeiten in relativer Stille zu sich nehmen. Das Essen ist kostenlos, wird aber von Krant selbst gekocht und ist daher meist von schlechter Qualität – es ist zwar nicht besonders schmackhaft, schadet aber auch nicht und wer einen guten Magen hat, kann sich unbegrenzten Nachschlag holen.

T10 – KÜCHE

Säcke, Fässer, Kisten und Kochutensilien dominieren diesen Raum. Der Gestank schmutziger Töpfe ist atemberaubend. In der Ecke glimmen noch ein paar Kohlen schwach in einer einfachen Kochstelle.

Während Krant hier die Mahlzeiten der Novizen vorbereitet, kommt einer der Priester zwischen den Mahlzeiten nach unten, um das Essen der höherrangigen Mitglieder des Glaubens anzurichten. Obwohl den Novizen eher Fraß vorgesetzt wird, enthält die gut ausgestattete Küche eine Vielfalt an Fleisch, Käse, frischem Brot und sonstigen täglich frisch angelieferten Produkten. Die meisten guten Versorgungsgüter werden in einem verschlossenen Schrank unter dem Tisch aufbewahrt (Mechanismus ausschalten SG 20). Ein Diebstahl aus dieser Vorratskammer hätte natürlich eine schwere Bestrafung zur Folge.

Neben den Nahrungsmitteln enthält die Küche diverses Kochgeschirr und –werkzeug wie Messer, die im Notfall wie Dolche eingesetzt werden können (1W3 Schaden) oder Pfannen die als Knüppel benutzt werden können (1W4 Punkte Schaden + 1 Punkt Feuerschaden falls heiß).

T11 – VERBOTENER BEREICH

Die Tür, die in diesen Bereich führt, ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30); Egarthis, Krant und die Herolde haben die Schlüssel.

Eine einzelne Ewige Fackel in einem Halter an der Ostmauer erleuchtet diesen Bereich – einen staubigen, mit Spinnenweben verhangenen Korridor. Der Gestank nach Schweiß und Schlimmeren hängt in der Luft.

Jeder Novize, der sich ohne Genehmigung in diesem Bereich aufhält, wird schwer bestraft, wenn er erwischt wird. Eine geheime und gut verborgene Tür umgeht die Falltreppe (Bereich T14) und kann mittels Wahrnehmung gegen SG 25 oder Überlebenskunst gegen SG 20 entdeckt werden, indem man die Fußspuren im Staub findet, die dorthin führen. Die Geheimtür ist verschlossen (Mechanismus ausschalten SG 30), das Schlüsselloch ist unter dem Fackelhalter, den man an einem verborgenen Gelenk nach oben klappen kann. Derselbe Schlüssel, der die Tür nach Bereich T7 öffnet, öffnet auch dieses Schloss.

T12 – DIE ZELLEN

Sechs enge Zellen voller Fliegen mit einer einfachen Strohmatte sind auf der Südseite angereiht. Wenn die SC erstmals betäubt in den Tempel gebracht werden, wird ihnen ihre Ausrüstung abgenommen und sie werden in diese Zellen geworfen. Jede Zelle wird mittels einer einfachen Tür aus Eisenstangen geschlossen, die auf Angeln aufschwingt. Die Schlosser sind durchschnittlicher Machart (Mechanismus ausschalten SG 20). Krant hat die Schlüssel für die Zellen an einem Ring an seinem Gürtel.

T13 – LAGERRAUM (HG 1)

Dieses kleine Lager enthält die Besitztümer, die den SC abgenommen wurden, als sie in den Tempel verschleppt wurden. Die Tür ist zwar unverschlossen, jedoch befinden sich die Wertgegenstände in einer verschlossenen Truhe (Mechanismus ausschalten SG 25). Kleidung und nichtmagische Ausrüstung ist dahingegen auf dem Tisch gestapelt.

Die Kammer enthält ferner die Geheimtür, die zur Schenke „Klagelied des Waldläufers“ führt (siehe Bereich W3 des „Klagelieds“). Diese Passage bietet den SC einen geheimen Weg, um sich aus dem Tempel zu schleichen, sofern sie ihn auch finden (Wahrnehmung SG 20). Der Tunnel dahinter ist 1,50 m breit und etwas länger als 30 m. Schmutzwasserpützen bedecken den Boden des Tunnels, so dass jemand, der durch den Tunnel in den Tempel zurückkehrt, Spuren hinterlassen könnte, wenn er sich die Stiefel nicht vorher abputzt.

Kreaturen: Die Kultanhänger räuchern den Tunnel regelmäßig aus, um Ungeziefer zu vertreiben. Unglücklicherweise wurde dies in den letzten Wochen vernachlässigt, so dass sich ein Spinnenschwarm auf die SC stürzen wird, wenn sie den Tunnel zur „Klagelied des Waldläufers“ betreten.

SPINNENSCHWARM

HG 1

TP 9 (PF MHB S. 244)

Schätze: Neben der Ausrüstung der SC enthält die Kiste einige zusätzliche, vergessene Gegenstände, die einmal Novizen gehört haben. Am Boden der Kiste liegt ein Beutel mit 52 GM und zwei silbernen Würfeln (Wert: 5 GM). Ein Behälter aus Knochen enthält eine Schriftrolle: *Gebet*.

T14 – TREPPENFALLE (HG 1)

Die Eisentür schwingt mit einem Kreischen auf. Dahinter liegt eine abwärtsführende Treppe, deren Windung nach Osten führt. In der Luft liegt ein moschusartiger Geruch wie der eines gefangenen Tieres.

Die Kultanhänger benutzen diese unverschlossene Tür nie, daher ist einiger Kraftaufwand erforderlich, um sie zu öffnen (eine Standard-Aktion mit einem Stärkewurf gegen SG 10); die Tür quietscht laut.

Falle: Die Treppe ist eine Falle. Auch wenn sie selbst nicht gefährlich ist, befördert sie die SC direkt in die Schlangengrube (Bereich T15). Etwa auf halber Höhe der Treppe befindet sich eine Druckplatte, welche die Falle auslöst. Alle Stufen kippen um und bilden so eine abwärts führende Rampe, die noch für 3 Meter Gefälle aufweist und die SC dann in Bereich T15 stürzen lässt, wo sie zum Liegen kommen. Jede Kreatur, die in den Raum stürzt, erleidet 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden, sobald sie auf dem Boden aufschlägt.

FALLTREPPE

HG 1

Art mechanisch; **Wahrnehmung** SG 20;
Mechanismus ausschalten SG 25

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** automatisch (nach 1 Minute)
Effekt Die Treppe wird zu einer Rampe. Jeder Charakter, der sich noch oben an der Rampe, in der Nähe der Tür befindet, kann mit einem Reflexwurf gegen SG 15 versuchen, zurück zu springen und der Falle aus dem Weg zu gehen. Wer nach unten rutscht, kann mit einem erfolgreichen Akrobatikwurf gegen SG 25 vermeiden, zu Boden zu gehen und als Liegend zu gelten.

T15 – DIE SCHLANGENGRUBE (HG 3)

Ihr befindet euch in einer hohen Kammer, die zwei Ebenen besitzt. Lockere Erde, Schmutz und Knochen bedecken den Boden, während über euch ein Weg von Osten nach Westen aus dem Raum führt. An den entgegengesetzten Seiten des Raumes stehen zwei riesige Steinstatuen, die grob im Antlitz Razmirs behauen wurden, und deren Hände die Decke des Raumes tragen. Jede Statue steht auf einem Podest mit einem großen Loch, welches abwärts und aus eurem Sichtfeld führt.

Jene, die als Novizen scheitern oder die hohen Priester verärgern, enden in dieser Kammer. Der untere Teil ist das Heim einer großen Schlange, die aus einem der Löcher unter den Statuen kriecht und jeden im Raum angreift.

Der obere Teil liegt 9 Meter über dem Boden und stellt die einzige Möglichkeit dar, um sicher die Kammer durchqueren zu können. Die glatten Wände erfordern Würfe auf Klettern gegen SG 25. Der Weg führt von der Geheimtür in Bereich T11, die von dieser Seite problemlos zu erkennen ist, eine kurze Treppe hinab und dann zur Tür nach Bereich T16. Auch wenn der Weg kein Geländer hat, ist der Boden eben und der Weg breit genug, so dass niemand in Gefahr gerät in die Grube zu fallen.

Kreaturen: Die hungrige Schlange, die in der Kammer lebt,

ist daran gewöhnt, dass es Futter gibt, wann immer sie das Kreischen beim Öffnen der Eisentür hört, die in den Bereich T14 führt. Daher wartet sie auch darauf, dass jemand die Rampe hinab gerutscht kommt. Sollten die SC die Eisentür lautlos öffnen, etwa indem sie die Scharniere ölen, ahnt die Schlange nichts, wird ihrer aber gewahr, sobald sie Lärm machen. Das Lager der Schlange befindet sich unter der Kammer, das kleine Nest kann nur über die Löcher unter den Statuen erreicht werden. Da die Schlange schon eine Weile nicht mehr gefüttert wurde, kämpft sie bis zum Tode. Die Tunnel zum Nest sind sehr eng für mittelgroße Humanoide (Entfesselungskunst SG 20), stellen aber kein Hindernis für kleinere Wesen dar.

VERBESSERTE RIESIGE GIFTSLAGLE

HG 3

TP 21 (PF MHB, S. 229, S. 295)

Schätze: Mehr als ein Novize ist bereits im Magen der Schlange gelandet, denn sie wird auch von den Kultanhängern genutzt, um die Leichen derjenigen zu entsorgen, um die man sich kümmern musste. Daher können zwischen den Knochen einige Schätze gefunden werden. Jeder Wahrnehmungswurf gegen SG 15 fördert einen der folgenden Gegenstände zutage: ein goldener Ring (Wert: 50 GM) mit dem Zeichen der örtlichen Künstlergilde (er gehörte Othallan, siehe T6), der Umhang einer Stadtwache, ein knöcherner Zauberstab: *Segen* (21 Ladungen, ZS 3), ein zerrissener Gürtel mit einer Tasche, in der sich 2 PM, 18 GM und eine Perle (Wert: 100 GM) befinden, sowie eine ledernes Bündel, das Malerwerkzeug in Gestalt verschiedener Pinsel enthält (dies gehörte ebenfalls Othallan).

T16 – DIE KAMMER DER FREUDEN (HG 5)

Der schale Geruch von Parfüms und Weihrauch schlägt euch entgegen, als ihr die Tür öffnet. Dahinter befindet sich eine opulente Kammer mit Kissen, Teppichen und anderen bequemen Dingen auf dem Boden. Seidene Vorhänge bedecken die Wände und flackerndes Licht geht von einer verborgenen Lichtquelle unter der Decke aus. An der Nordseite steht ein vergoldeter, mit winzigen Edelsteinen besetzter Thron auf einem Podest.

Die älteren Priester nutzen diese Kammer, um sich fern von den wachsamen Augen der Novizen und niederen Angehörigen des Klerus zu entspannen und zu amüsieren. Wenn Iramine anwesend ist, sind häufig auch örtliche Dirnen zur Unterhaltung eingeladen, welche in der Regel als Schlangenfutter enden, damit es keine Zeugen gibt. Halbleere Flaschen mit alkoholischen Getränken liegen auf dem Boden, in der Mitte ist eine exotische Wasserpfeife mit starkem örtlichem Tabak aufgebaut. Goldene Weihrauchglocken hängen von der Decke.

Hinter den Seidenvorhängen befindet sich eine versteckte Tür. Sofern man die Vorhänge zur Seite zieht, ist sie leicht zu entdecken, ansonsten ist ein Wahrnehmungswurf gegen SG 25 erforderlich.

Falle: Die verschlossene Tür führt zur Schatzkammer (Bereich T17) und ist mit einem Zauber gesichert, der kleine Erdelementare herbeiruft, sollte jemand die Tür berühren, ohne dabei den Satz „Razmir geleite mich zum Reichtum“ auszusprechen.



BESCHWÖRUNGSFALLE

HG 5

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 29;
Mechanismus ausschalten SG 29

EFFEKT

Auslöser Berührung Rücksetzer keiner

Effekt Bei Berührung der Tür erscheinen 1W4+1 Kleine Erdelementare (ähnlich *Monster herbeirufen IV*), die sieben Runden lang angreifen (sofern sie nicht eher getötet werden) und dann wieder verschwinden.

KLEINE ERDELEMENTARE (1W4+1)

HG 1

TP je 13 (siehe *PF MHB*, S. 96)

Schätze: Die Seidenvorhänge sind 700 GM wert, wiegen aber auch 200 Pfund und sind sehr, sehr unhandlich. Die 4 goldenen Weihrauchglocken sind jeweils 10 GM wert und die zerbrechliche Wasserpfeife 30 GM. Der vergoldete Thron ist mit kleinen herauslösbarren Edelsteinen besetzt, die jeweils einen unterschiedlichen Wert besitzen: 20 Achate zu je 10 GM, 5 Karneole zu je 60 GM und ein einzelner kleiner Topas zu 500 GM.

TI7 – SCHATZKAMMER (HG 4)

Ihr seht zwei kleine Kisten an gegenüberliegenden Wänden, zwischen

denen eine große Kiste neben einem Tisch steht. Auf dem Holztisch liegen drei Säcke und ein großer Aktenordner.

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen (und mit einer Falle gesichert, siehe Bereich **T16**), kann aber mittels Mechanismus ausschalten gegen SG 25 entschärft werden (Egarthis hat den Schlüssel). Die Kammer enthält den Tempelschatz, der im Laufe des letzten Jahres auf zwielichtige Weise zusammengetragen wurde. Die Kisten sind verschlossen, können aber durch Mechanismus ausschalten gegen SG 25 geöffnet werden. Nur Iramine hat den Schlüssel zu den Truhen. Die große Truhe ist zudem mit einer Falle gesichert – im Schloss ist eine vergiftete Nadel versteckt, auf der Rückseite der Truhe befindet sich ein Knopf (Wahrnehmung, SG 25), mit dem die Falle gesichert werden kann, so dass die Truhe gefahrlos geöffnet werden kann.

GIFTNADEL

HG 4

Art mechanisch; **Wahrnehmung** SG 25;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKT

Auslöser Berührung (jeder Versuch, das Schloss zu knacken);

Rücksetzer keiner

Effekt Nahkampfangriff +10 (1W3 plus Riesenwespengift).
Riesenwespengift: Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit,

SG 18; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2
GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Schätzen: Die kleine Kiste an der Westmauer ist mit 14 Säckchen voller Kupfermünzen (jeweils 200 KM) gefüllt, die an der Ostwand mit 9 Säckchen Silbermünzen (jeweils 200 SM). Die große Kiste enthält 4 Beutel mit Goldmünzen (jeweils 200 GM), sowie ein Kästchen aus Schwarzholz mit dem Symbol Razmirs (Wert: 40 GM), das 5 Mondsteine (Wert: jeweils 200 GM), 3 Phiolen, 4 Hufeisen der Schnelligkeit, 1 Schweren Streitkolben aus Kaltem Eisen +1, 1 Trank: Mittelschwere Wunden heilen, 1 Trank: Gasförmige Gestalt und 1 einzelne Anwendung Öl: Unsichtbarkeit enthält.

Einer der 3 Säcke auf dem Tisch enthält 4 Uniformen der örtlichen Stadtwache, der zweite 23 Heilige Symbole aus Silber für fast alle guten und neutralen Gottheiten, während der letzte leer zu sein scheint. Tatsächlich handelt es sich um einen Nimmvollen Beutel (Typ I), der eine etwa 100 Jahre alte zerrissene Goldkette enthält. Die Banditen, die nach Kassen ausgesandt worden waren, haben diesen Sack mitgebracht, nachdem sie die Krypta der Ewigen Flamme geplündert hatten. Sollten die SC dieses Abenteuer durchlebt haben, werden sie die Kettenglieder erkennen – sie ähneln den Resten, welche die Leichen von Asar und Kassen in der Gruft um den Hals getragen haben.

Der Ordner enthält eine Aufstellung aller Gegenstände im Raum, wobei die Herkunft nicht erwähnt wird (hierzu siehe Bereich T24). Jedem, der sich mindestens 10 Minuten mit dem Ordner befasst, steht ein Intelligenzwurf gegen SG 10 zu um zu entdecken, dass alle paar Monate eine größere Abhebung unter dem Stichwort „Abgabe“ zusammen mit einem weiteren Betrag für „Transport“ aufgeführt wird. Auch wenn es nicht sofort ersichtlich wird, handelt es sich dabei um den Teil des Schatzes, welcher noch Razmiran geschickt wird, um die Schatztruhen des Lebenden Gottes zu füllen. Die Abgaben erfolgen nicht regelmäßig.

DER ERSTE STOCK

Der erste Stock steht nur den älteren Priestern des Kultes offen und enthält ihre privaten Unterkünfte, sowie die Räume der Hohepriesterin. Den Novizen ist der Zugang verboten und jeder, hier dabei ertappt wird, dass er sich hier herumtreibt, wird schnell und hart bestraft. Wer beim Spionieren in Iramines Unterkunft angetroffen wird, endet im Magen der Riesenschlange in Bereich T15.

Wie das Erdgeschoss wurde auch der erste Stock aus Stein errichtet, die Deckenhöhe liegt bei etwa 4,50 m. Die Türen sind aus dickem Holz und mit Eisen bestärkt, oder bestehen in den Fällen der Türen zu den Bereichen T21 und T24 ganz aus Eisen. Ewige Fackeln hinter den obligatorischen an den Wänden hängenden Masken beleuchten den Guteil dieses Stockwerkes.

T18 – DIE MASKE (HG 3)

Eine große goldene Maske ruht auf einem Podest aus Marmor am oberen Ende der Treppe. In die Stirn ist ein grüner Edelstein, der drumherum mit kleineren Steinen versehen ist, eingearbeitet. Ein buntes Glasfenster hinter dem Podest zeigt eine ähnliche Maske.

Auch nur die Treppe zur Hälfte zu erklimmen, gilt bereits als schwerer Verstoß für einen Novizen, aber ganz nach oben zu steigen ist Grund für Kerker, Schläge und vielleicht schlimmeres. Goldene Farbe bedeckt die eigentlich aus einfachem Eisen hergestellte Maske – dafür sind die Edelsteine echt (s.u.). Dieser Bereich und der anschließende Korridor bieten ähnlich einem lang gestreckten Balkon Ausblick über den Bereich T6.

Falle: Um die Maske vor intriganten Novizen und frechen Dieben zu schützen, ist sie mit einer magischen Falle geschützt, die ausgelöst wird, wenn jemand die Maske berührt. Neben einem dauerhaften Alarm-Zauber, welcher tempelweit Alarm auslöst, wird jeder, der die Maske berührt, von einem kraftvollen elektrischen Blitzschlag getroffen.

ELEKTRISCHE MASKE

HG 3

Art Magisch; **Wahrnehmung** SG 26;

Mechanismus ausschalten SG 26

EFFEKTE

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** keiner

Effekt Zaubereffekte (Alarm [hörbar], Schockgriff, Nahkampf-Berührungsangriff +8 [5W6 Elektrizitätsschaden])

Schätzen: Der große Edelstein in der Stirn der Maske ist ein grüner Quarz (Wert: 1.000 GM), allerdings ist es sehr schwierig, den Stein herauszulösen, ohne ihn dabei zu beschädigen (Handwerk [Juwelier] gegen SG 20 oder Mechanismus ausschalten gegen SG 25, die Aktion benötigt 1 Minute, ein Fehlschlag um 5 oder mehr beschädigt den Edelstein und senkt seinen Wert auf 750 GM). Ferner sind 6 kleine Smaragde in die Maske eingearbeitet (Wert: jeweils 100 GM), die leichter zu entfernen sind (kein Fertigkeitswurf erforderlich).

T19 – WACHEN (HG 4)

Hier befinden sich zwei im Schatten verborgene Alkoven, in jedem wacht ein Priester des Razmir darüber, dass niemand unerlaubt die Treppe hinaufsteigt.

Kreaturen: Die Wachen stehen im Dämmerlicht, weshalb sie nur schwer zu bemerken sind. Vom Erdgeschoss aus können sie mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 (SG 15 für Charaktere mit Dunkelsicht) entdeckt werden, wenn man den Bereich näher ins Auge fasst. Sobald ein Charakter die Treppe zur Hälfte erklimmen hat, sind die Wachen leichter zu entdecken (Wahrnehmung SG 10, bzw. SG 5 bei Dunkelsicht). Die Wachen haben den Auftrag, jeden Novizen oder Priester aufzuhalten, der die Treppe hinaufsteigt, dem Eindringling zu befehlen, die Maske abzunehmen und dann Egarthis zu berichten. Sollte der Eindringling sich weigern, löst jede Wache für sich Alarm aus, indem sie eine Glocke in ihrem Alkoven läutet (entspricht einer Bewegungs-Aktion), dann ziehen sie ihre Waffen und greifen an. Die Posten sind jeden Tag 24 Stunden besetzt (mit einem Wachwechsel alle sechs Stunden).

PRIESTER DES RAZMIR (2)

HG 2

TP je 26 (siehe Seite 26)

T20 – DAS HERRLICHE PORTAL (HG 4)

Gegenüber der großen Maske befindet sich eine hohe Doppeltür aus glänzendem Silber. In ihre Oberfläche ist Razmirs Symbol



Die Masken des Lebenden Gottes

eingraviert, unter dem Dutzende von Anbetern abgebildet sind, die Haufen von Münzen, Geschmeiden und anderen Reichtümern dem Zeichen des Lebenden Gottes darbringen.

Die verschlossene und mit einer Falle gesicherte Doppeltür führt zu den privaten Gemächern Iramines und der Herolde. Von den Anwesenden haben nur die Herolde Schlüssel, welche auch die Falle sichern. Die Tür kann mit Mechanismus ausschalten gegen SG 30 geöffnet werden. Das Silber ist nur dünn auf das Eisen darunter aufgetragen.

Falle: Wenn jemand die Tür berührt, der nicht den richtigen Schlüssel mit sich führt, wird von der Maske in der Tür ein Kältestrahl ausgelöst, der die beiden Felder vor der Tür sowie jeweils ein angrenzendes Feld daneben erfasst.

GEFRORENE TÜR HG 4

Art Magisch; Wahrnehmung SG 27; Mechanismus ausschalten SG 27

EFFEKT

Auslöser Berührung; Rücksetzer keiner; Umgehen Schlüssel

Effekt Kältehauch (3 m Radius), 4W6 Punkte Kälteschaden, Reflex SG 13, halbiert.

T21 – DER SALON DES GOLEMS (HG 4)

Dieser Raum hat viele Türen – drei auf jeder Seite und zwei Doppeltüren aus der dem Eingang gegenüberliegenden Seite. In der Mitte des Raumes dient ein zwei Stufen hohes Podest als Standblock für eine Skulptur aus Dutzenden von Masken, die sorgfältig zu einer humanoiden Form geschmiedet wurden. Plötzlich donnert eine Stimme aus dem Raum „Wer sind die wahren Götter?“ und verstummt ebenso plötzlich wieder.

Die Statue in der Raummitte ist kein einfacher Kunstgegenstand, sondern ein Maskengolem, eine der bevorzugten Schöpfungen des Glaubens des Razmir. Die Frage könnte je nach SC viele Antworten hervor rufen, doch es gibt nur eine richtige: „Gold und Macht“. Sollten die SC die richtige Antwort nicht binnien 1 Runde liefern können, verlässt der Golem sein Podest um anzugreifen, zugleich ertönt eine Alarmglocke in Bereich T3 im Erdgeschoss, woraufhin die Wachen 1W4 Runden später tempelweiten Alarm schlagen (der Golem steht auf einer Druckplatte, die den Alarm auslöst, sobald er sie verlässt).

Kreaturen: Der Maskengolem ist ein gefährlicher Gegner. Nur die Herolde kennen die Befehlsworte, um ihn abzuschalten. Sobald er ausgelöst wurde, hat der Golem Anweisungen, jeden zu vernichten, der den Raum betritt, jedoch wird er den Raum nicht dafür verlassen. Allerdings schließt er die entsprechenden Türen, sollte jemand ihn von außerhalb des Raumes angreifen. Der Maskengolem kämpft bis zu seiner Vernichtung.

MASKENGOLEM HG 4

TP 42 (siehe Seite 29)

T22 – UNTERKUNFT DER HEROLDE (HG VARIERT)

Jede dieser kleinen Kammern ist das Heim eines der Herolde Razmirs. Die Türen sind verschlossen (Mechanismus

ausschalten gegen SG 25), nur Iramine und der jeweilige Herold haben einen Schlüssel. Im Uhrzeigersinn, beginnend oben links, gehören die Räume Faltore, Egarthis, Naramok, einem abwesenden Herold, der augenblicklich mit Iramine unterwegs ist, Aglanda, einem weiteren Herold, der mit Iramine reist, Rennek und Xanthal. Die Räume der beiden Herolde, die mit Iramine reisen, enthalten nichts von Interesse. Sollten Faltore, Rennek und Xanthal noch am Leben sein, wenn die SC den ersten Stock betreten, wird einer in seinem Zimmer schlafen. Sollte einer von den dreien tot sein oder vermisst werden, besteht nur eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass einer der Räume belegt ist, sollten zwei tot sein oder vermisst werden, fällt die Wahrscheinlichkeit auf 25%. Falls ein Herold anwesend ist, kommt er binnen 1W6 Runden nach dem Beginn eines Kampfes hinaus, um dem Lärm nachzugehen, wobei er jedoch keine Rüstung trägt.

HEROLD DES RAZMIR HG 4

TP 40 (siehe Seite 26)

Schätze: Die belegten Räume enthalten einige persönliche Dinge und Ersatzroben.

Faltors Raum enthält wenig mehr als Essensreste, Müll und Schmutzwäsche. Ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 fördert inmitten des Drecks 1 Platinring (Wert: 45 GM) zutage, der einem der Höflinge gehörte, die Faltore vor einigen Wochen in sein Zimmer geschmuggelt hat. Unter dem Bett liegt eine grausige Kette mit abgeschnittenen Ohren.

In Renneks Zimmer steht eine kleine Kiste mit 8 Flaschen teuren andoranischen Weines (Wert: 25 GM pro Flasche) und 4 leeren Flaschen.

Xanthars Zimmer beinhaltet eine kleine Kiste, die unter dem Bett versteckt ist, und eine kleinen Schatzhaufen enthält, den er aus den Truhen des Tempels abgezweigt hat: 1 teure silberne Kette mit Jadebesatz (Wert: 300 GM), 1 Beutel mit 8 PM, 41 GM, 59 SM und 241 KM, 1 Trank: Unsichtbarkeit und 1 Eigentumsurkunde für ein Stück Land und ein kleines Herrenhaus vor den Toren Absaloms.

T23 – EGARTHIS RAUM

Ihr blickt in eine vollkommen saubere, kleine Kammer. Das Bett ist penibel gemacht, der Boden gefegt und alle persönlichen Besitztümer sorgfältig verstaut und sortiert.

Dies ist Egarthis' Kammer, der krankhaft darauf achtet, dass alles an Ort und Stelle ist. Daher steht ihm auch ein Wahrnehmungswurf gegen SG 15 zu, sollte jemand seine Besitztümer bewegt, durchsucht oder anderweitig gestört haben.

Der größte Teil der Gegenstände in diesem Raum ist völlig gewöhnlich, da Egarthis seine meisten Wertgegenstände bei sich am Leib trägt. Dennoch springen einige Dinge ins Auge: An der Wand hängt 1 Karte Tamrans mit einer Anzahl von eingezeichneten Wegen. Ein Wurf auf Wissen (Geographie) gegen SG 10 oder Wissen (Lokales) gegen SG 15 enthüllt ein Muster der Einflussgewinnung des Tempels. Auch wenn dies im Grunde an sich noch nicht verdammenswert ist, zeigt die

NUN, DA ICH DAS AMULETT ZUSAMMENGEFÜGT HABE, WERDE ICH ZUR STADT DES GOLDENEN TODES ZURÜCKKEHREN, UM ZU BEENDEN, WAS VOR ALL DIESHEN JAHREN BEGONNEN WÜRDE. DIE GANZE ZEIT HIELT ICH KASSEN FÜR EINEN NARREN, WEIL ER DARAUF BESTAND, SOLCHE REICHTÜMER ZURÜCK ZU LASSEN, DOCH NUN DANKE ICH IHM! DER SCHATZ WIRD DEN LEBENDEN GOTT STÄRKEN, SO DASS ER NIEMALS STERBEN MUSS. DES IST DER PREIS DER UNSTERBLICHKEIT. ICH MUSS ZUR INSEL DES SCHRECKENS ZURÜCKKEHREN. DIE REISE WIRD VOLLER FURCHTBARER GEFAHREN SEIN. MÖGE RAZMIR SEINE SCHÜTZENDE HAND ÜBER MICH HALTEN.

Karte jedoch einen beängstigenden Fortschritt. Der Tempel und die Priester üben bereits Einfluss über die halbe Stadt aus und widmen sich mittlerweile der anderen Hälfte.

Auf einem kleinen Schreibtisch liegen leere Pergamentbögen, Feder und Tinte, sowie ein halbfertiges Liebesgedicht mit dem Titel „Für Iramine, zur Feier deiner größten Eroberung“. Im Papierkorb findet sich ein zerknülltes Stück Pergament mit einer Auflistung der Namen der SC und Evlars. Die Liste enthält auch Notizen bezüglich ihres Verhalten und irgendwelcher Probleme, die sie verursacht haben könnten. Es steht dir frei, weitere erniedrigende Beobachtungen hinzuzufügen.

Schätzen: In der hinteren Schublade des Schreibtisches liegt 1 goldener Dolch, der mit einer Vielzahl bunter Edelsteine besetzt ist. Obwohl er ziemlich geschmacklos und unauffällig ist, wäre er einem Sammler solcher Objekte sicher 5.000 GM wert. Ein Fertigkeitswurf auf Schätzen gegen SG 15 enthüllt, das er von der Insel Jalmeray oder vielleicht sogar aus Vudra stammt. Dunkles, altes Blut befleckt die Klinge, seitdem Egarthis damit seinen Vater umgebracht hat.

T24 – IRAMINES UNTERKUNFT

An der Südwand steht ein großes vornehmes Bett und an der Nordseite ein mit Schnitzereien verzierter Schreibtisch aus Eichenholz. Der Raum ist groß und reichhaltig dekoriert. In der Mitte liegt ein großer Teppich aus, in dem Razmirs Maske eingewebt ist.

Dies sind Iramine persönliche Gemächer. Glücklicherweise ist sie nicht in der Stadt, sondern auf dem Weg zu einer Stadt nahezu unbegrenzter Schätze. Dadurch haben die SC Gelegenheit, den Ort nach Beweisen hinsichtlich der wahren Unternehmungen des Kultes zu durchsuchen.

Auch wenn es an dem Bett nichts Ungewöhnliches gibt, so liegen doch auf einem Nachttisch daneben 1 kleine Peitsche, 2 Handschellen, 2 Flaschen andoranischen Branntweins

(Wert: jeweils 20 GM) und 4 Fläschchen eines exotischen Parfüms (Wert: jeweils 50 GM).

Auf dem Schreibtisch und in dem Regal dahinter können die SC finden, wonach sie suchen. Jedoch sind die drei Ordner zu den illegalen Aktivitäten des Kultes im Regal hinter falschen Buchrücken versteckt (Wahrnehmung gegen SG 20). Eines der Bücher listet jede Kupfermünze auf, die seit der Gründung des Tempels eingenommen wurde, inklusive Notizen, wie man an das Geld gekommen ist. Die meisten genannten Geschäftsaktivitäten sind in Tamran illegal: Sklavenhandel, Drogengeschäfte, Erpressung, Schutzgelderpressung usw.

Das zweite Buch führt auf, wie das Geld ausgegeben wurde: Besteckung bekannter Beamter, Wachen und Würdenträger, Erwerb verbotener Güter und Dienstleistungen, etc. Ebenfalls aufgelistet sind mehrere große Beträge an Gold, die als Abgaben für den Lebenden Gott zu Razmir geschickt wurden.

Der dritte Ordner ist weitestgehend leer und enthält Informationen zu den Unternehmungen des Tempels in Kassen, inklusive ausführlicher Berichte der Priester, welche ausgesandt wurden, die „Fragmente“ zu holen. Der letzte Eintrag ist ein kurzer Absatz, der auf vor etwa zwei Wochen datiert ist – zeigt den SC die Spielunterlage auf Seite 24.

Der Schreibtisch enthält wenig wertvolles, doch die unterste Schublade ist verschlossen und ein Schlüssel ist nicht zu finden, da Iramine ihn mit sich führt. Die Schublade kann mit Mechanismus ausschalten gegen SG 20 oder indem man der empfindlichen Frontplatte der Schublade 10 Schadenspunkte zufügt, geöffnet werden. Die SC finden darin enthalten 1 kleinen Lederbeutel mit 50 PM, 1 Trank: *Unsichtbarkeit* sowie 1 Zauberstatuette (*Silberrabe*).

Vergiss nicht, dass Egarthis eintrifft, kurz nachdem die SC den Raum betreten haben (siehe Seite 15), um sie zu stellen.

T25 – WACHTURM (HG 2 ODER 4)

Dieser Wachturm überblickt den Innenhof und den Bereich nördlich des Tempels. Tagsüber halten sich hier 2 Priester auf, nachts nur einer.

PRIESTER DES RAZMIR (1 ODER 2)

HG 2

TP je 25 (siehe Seite 26)

T26 – TORHAUS (HG 4 ODER 5)

Das Torhaus des Tempels ermöglicht es den Gläubigen, zu kommen und zu gehen, wie es erforderlich ist. Ein schweres Fallgitter und dicke Holztüren trennen den Innenhof von der Straße. Tagsüber wachen hier 3 Priester und nachts zwei. Das Fallgitter zu öffnen, ist eine schwere Aufgabe, die zwei Personen erfordert. Beiden muss ein Stärkewurf gegen SG 10 gelingen, während eine Person einen Stärkewurf gegen SG 20 schaffen muss.

TEIL 5: RAZMIRS DIENER

Die SC können die Diener Razmirs – vom niedrigsten Novizen bis zum mächtigen Egarthis – im ganzen Tempel und der Umgebung antreffen. Um ein Nachschlagen zu erleichtern, präsentieren wir alle gesammelt in diesem Abschnitt statt dort, wo sie erstmals in Erscheinung treten. Die Zahl der Novizen und



Die Masken des lebenden Gottes



niederen Priester ist absichtlich vage gehalten. Meistens halten sich etwa 20 von ihnen im Tempel auf, jedoch sind einige auch immer außerhalb des Tempels unterwegs, so dass die Zahlen wieder aufgefüllt werden können, sollte jemand verschwinden. Dies gilt ebenfalls für die Priester, von denen immer etwa 8 anwesend sind. Es gibt jedoch nur 6 Herolde, von denen 2 mit der Hohepriesterin Iramine unterwegs sind, so dass nur 4 im Tempel verbleiben, darunter Egarthis.

RAZMIRS NOVIZEN

Am zahlreichsten innerhalb des Kultes sind die Novizen als neue Rekruten. Die meisten sind widerliche Charaktere, die vom Versprechen von Macht und Reichtum angelockt wurden, sofern sie nur ihre Zeit abdienen und innerhalb der Ränge des Glaubens aufsteigen. Ohne die Kirche würden die meisten dieser Schläger zu einem Leben aus Kleinkriminalität und Räuberei zurückkehren. Die meisten von ihnen sind Rechtschaffen Böse, aber einige sind auch Neutral Böse, Chaotisch Böse oder Chaotisch Neutral. Die Novizen misstrauen einander und ergreifen jede Gelegenheit einander an Egarthis zu verraten, um seine Gunst oder eine schnelle Beförderung zu erlangen.

Ein paar der Novizen sind Halb-Orks statt Menschen. Die Attributswerte bleiben jedoch gleich, doch sie verlieren das Talent: Schildfokus (der RK sinkt auf 14) sowie die Fertigkeit Reiten. Sie erhalten dafür Dunkelsicht (18 Meter), Orkische Wildheit und Einschüchtern +7.

NOVIZEN DES RAZMIR

HG 1/2

EP 200

Mensch Krieger 2

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15
(+3 Rüstung, +2 Schild)

TP 13 (2W10+2)

REF +0, WIL -1, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +5 (1W6+2/19–20) oder Totschläger
+4 (1W6+2 nichttödlicher Schaden)

Fernkampf Dolch +2 (1W4+2/19–20)

SPIELWERTE

ST 15, GE 11, KO 12, IN 8, WE 9, CH 10

GAB +2; KMB +4; KMV 14

Talente Schildfokus, Waffenfokus (Kurzschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Reiten +3, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Kurzschwert, Dolche (2), Totschläger, Beschlagene Lederrüstung, Leichter Holzschild, Weiße Robe, Eisenmaske, 2W10 GM

PRIESTER DES RAZMIR

Nachdem sie dem Kult einige Zeit treu gedient haben, werden

Novizen irgendwann zu Priestern befördert. Die Priester wissen, was im Tempel geschieht, und dass der Großteil des Geldes aus Erpressungen und Diebstahl stammt. Sie unterstützen diese Aktivitäten nicht nur, zu ihren Hauptaufgaben gehört es auch, den Tempel zu verlassen und *Spenden* bei den örtlichen Geschäftsleuten einzutreiben. Auch wenn die Priester den ersten Stock nicht ohne Erlaubnis betreten dürfen (Ausnahmen bestehen für den Wachdienst im Bereich **T19**), werden sie oft nach oben zu den Ausschweifungen eingeladen oder für ähnliche Aktivitäten mit nach unten in die Kammer der Freuden genommen. Sie sprechen nicht mit den Novizen darüber, was während der Feiern geschieht, doch heimliche SC könnten sie belauschen, während sie sich unterhalten.

Die Priester essen und schlafen bei den Novizen und sollten in ihrem Verhalten Schulhofschlägern entsprechen: sie nehmen den Novizen das Essen weg, schubsen sie herum und zwingen sie zu zusätzlichen Arbeiten. Egarthis sind diese Praktiken bekannt, aber er geht davon aus, dass die starken Novizen sich wehren und sich als würdig erweisen werden, um in der Rangordnung aufzusteigen.

Ein paar Priester sind Halb-Orks statt Menschen. Die Attributswerte bleiben gleich, doch sie verlieren das Talent: Schildfokus (RK sinkt auf 18) und die Fertigkeiten: Akrobatik und Bluffen. Sie erhalten dafür Dunkelsicht (18 Meter), Orkische Wildheit und Einschüchtern +7.

PRIESTER DES RAZMIR

HG 2

EP 600

Mensch Krieger 2/Schurke 1

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +2; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16

(+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)

TP 25 (2W10+1W8+6)

REF +4, WIL +1, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +4 (1W6+3/18–20),

Leichter Schild +3 (1W4+1) oder Totschläger +5

(1W6+3 nichttödlicher Schaden)

Fernkampf Leichte Armbrust +6 (1W8/19–20)

SPIELWERTE

ST 16, GE 15, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10

GAB +2; KMB +5; KMV 18

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +4, Einschüchtern +5,

Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

Ausrüstung Rapier [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 20

Bolzen, Totschläger, **Beschlagene Lederrüstung** +1, Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], Graue Robe, Eisenmaske, Sonnenzepter (2), Diebeswerkzeug, 2W10 GM

DIE HEROLDE DES RAZMIR

Ein Priester des Razmir, der innerhalb des Glaubens einen

guten Ruf erlangt (indem er beispielsweise viel Geld in die Schatztruhen fließen lässt), wird zu einem Herold befördert, womit er den Rang einer Respektsperson bekleidet. Diese Kultangehörigen dürfen sich je nach Belieben frei im Tempel bewegen. Auf dieser Rangstufe beginnen sie auch, die Organisation als Ganzes zu verstehen. Jeder, der zu diesem Zeitpunkt noch irgendwelche Zweifel besitzen sollte, wird aufgrund dessen rasch beseitigt.

Insgesamt 6 Herolde wirken im Tempel, allerdings könnten auch Herolde aus anderen Tempeln in anderen Städten zu Besuch sein. Gegenwärtig sind genau 4 Herolde im Tempel: Egarthis, Faltore, Rennek und Xanthar. Egarthis führt das Kommando in Iramines Abwesenheit, da er kurz vor der Beförderung in den Rang der Maske steht. Die drei anderen sind ebenfalls anwesend und können oft angetroffen werden, wie sie Novizen und Priester kritisieren, zu erniedrigenden Arbeiten zwingen oder auf andere Weise misshandeln. Faltore, Rennek und Xanthar benutzen die gleichen Spielwerte, während Egarthis separat vorgestellt wird.

HEROLD DES RAZMIR

HG 4

EP 1.200

Mensch Krieger 2/Schurke 3

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +3; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17

(+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Rüstung, +3 Schild)

TP 40 (2W10+3W8+12)

REF +6, WIL +2, ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6+3/18–20), Leichter Schild +5 (1W4+1)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 16, GE 16, KO 13, IN 8, WE 12, CH 10

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +6, Einschüchtern +7, Heilkunde +5, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +11, Wahrnehmung +8, Wissen (Lokales) +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Waffentraining

Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit, Trank: Stabilisieren; **Andere Ausrüstung** Rapier [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, **Beschlagene Lederrüstung** +1, Leichter Stahlschild +1, schwarze Robe, Eisenmaske, Sonnenzepter (2), Diebeswerkzeug, 124 GM

EGARTHIS

Egarthis ist auf der Insel Jalmeray aufgewachsen und wurde von Kleinauf zum Mönch ausgebildet. Als er zum ersten Mal sein Talent als Hexenmeister zeigte, wurde er auf Bitten seines Vaters nach Hause geschickt, um sich auf seine neuen



Die Masken des lebenden Gottes

Fähigkeiten konzentrieren zu können. Obwohl sein Vater ein fähiger Hexenmeister war, war er gleichzeitig ein schlechter Lehrmeister, der Egarthis oft verprügelte, wenn dieser die ihm gestellten, unmöglichen Aufgaben nicht meistern konnte. Nach besonders schweren Prügeln vor etwa fünf Jahren, zerbrach etwas in Egarthis und er tötete seinen Vater in einem feurigen Duell. Im Anschluss fand er sich zu dem Kult des Razmir hingezogen, wo er wegen seiner Fähigkeiten respektiert wurde.

Egarthis ist ein grausamer und gemeiner Mann, dem es Spaß macht, seine Autorität auszuspielen und andere herum zu kommandieren. Er ist imstande, Novizen für kleinste Verstöße halbtot zu prügeln. Er hält es für seine Pflicht, die neuen Rekruten so hart und grausam zu machen wie er selbst ist, so dass sie bessere Werkzeuge des Glaubens abgeben. Als Iramines Liebhaber ist er rasch zu einer Machtposition innerhalb dieses Tempels aufgestiegen und hat bis zu ihrer Rückkehr die Leitung inne. Daher hat er auch vor, ihr zu beweisen, dass er alles unter Kontrolle hat, und ist deshalb doppelt so hart wie gewöhnlich, um sicherzustellen, dass alles nach Plan verläuft.

In einem Notfall, beispielsweise wenn der Alarm ertönt, begibt sich Egarthis in die Andachtshalle, um von dort die Verteidigung des Tempels zu leiten.

Egarthis

HG 6**EP 2.400**

Mensch Hexenmeister 5/Mönch 2

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +0; Sinne Wahrnehmung +9**VERTEIDIGUNG****RK** 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16
(+1 Ausweichen, +4 Rüstung, +2 WE)**TP** 58 (5W6+2W8+19 plus 10 Falsches Leben)**REF +6, WIL +9, ZÄH +5****Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **Resistenzen** Feuer 10**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Schlaghagel +5/+5 (1W6+2)**Fernkampf** Elementarstrahl +3 Berührung (1W6+2 Feuer)**Besondere Angriffe** Elementarstrahl 6/Tag, Betäubender Schlag (2/Tag, SG 15)**Bekannte Zauber** (ZS 5)

2. (5/Tag) – Bärenstärke, Falsches Leben, Sengender Strahl
1. (7/Tag) – Alarm, Brennende Hände (SG 14), Magierrüstung, Magisches Geschoss, Sprühende Farben
0. (beliebig oft) – Botschaft, Erschöpfende Berührung (SG 13), Gift entdecken, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand

Blutlinie Elementar (Feuer)**TAKTIK**

Vor dem Kampf Egarthis wirkt morgens Magierrüstung und Falsches Leben auf sich und erneuert die Zauber am Nachmittag.

Im Kampf Egarthis hat keine Skrupel, Novizen, Priester oder auch andere Herolde zu opfern, um den Sieg oder seine Flucht zu ermöglichen. Er flieht, wenn seine TP auf 15 oder darunter fallen.

SPIELWERTE

ST 14, GE 10, KO 12, IN 8, WE 14, CH 17

GAB +3; KMB +5; KMV 17

Talente Abhärtung, Ausweichen, Bedrohliche Darbietung, Betäubender Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Geschosse

abwehren, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserter waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heilkunde +5, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkane) +4, Zauberkunde +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Magisches Wissen der Blutlinie (Schadenszauber können Feuerschaden verursachen)

Kampfausrüstung Schildbrosche (85 Punkte), Halsband des Infernos (einmalig nutzbarer Gegenstand, ruft 1W3 Höllenhunde ähnlich Monster herbei/rufen V herbei), **Trank: Mittelschwere Wunden heilen** (2), **Trank: Stabilisieren**, **Zauberstab: Schild** (42 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Eisenmaske, schwarze Robe, Schutzausrüstung +1

Krant

Der in Numeria geborene Krant war noch vor vier Jahren kaum mehr als ein primitiver Schläger, als seine Plünderergruppe in den Flusskönigreichen ihr Ende ereilte. Danach zog er für eine Weile ziellos herum, ehe er den Gläubigen beitrat. Obwohl er immer noch ein dummer Schläger ist, führt er nun seine Autorität mit derselben Gemeinheit wie seinen Knüppel.

Krant ist ein sehr großer Mann, was ebenso für seine Körpergröße wie auch seine Fülle gilt. Obwohl er seit Jahren dem Kult dient, ist er nie über den Rang des Priesters hinausgekommen. Und auch wenn er geistig kein sonderlich helles Licht darstellt, steht er den Priestern – und damit auch den Novizen – vor. Er verbringt seine Zeit damit, sie auszubilden, sie zu abzurichten und sie zu prügeln, wenn sie aus der Reihe tanzen. Mehr als ein Novize ist im Rahmen seines Unterrichts gestorben.

Wenn es darum geht, den SC beizubringen, wie man jemanden richtig verprügelt, Spenden einsammelt oder die Einheimischen einschüchtert und drangsaliert, dann bestehen gute Chancen, dass Krant dafür der Lehrmeister ist. Er wird oft ausgesickt, um sich mit problematischer Klientel zu beschäftigen, deshalb leben die meisten Leute, die in der Nähe des Tempels wohnen oder arbeiten, in Furcht vor seinen Besuchen. Krant ist brutal und dumm – er versteht selten einen Witz, selbst wenn dieser auf seine Kosten geht, lacht aber herhaft über jeden Akt der Gewalt, egal wie schal und geistlos dieser ist. Krant neigt dazu, jede Nacht in der Küche oder im Speisesaal einzuschlafen, wo er dann ziemlich laut schnarcht.

Krant**HG 5****EP 1.600**

Mensch Krieger 4/Barbar 2

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +4; Sinne Wahrnehmung +10**VERTEIDIGUNG****RK** 12, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 12
(-2 Raserei, +4 Rüstung)**TP** 72 (4W10+2W12+32)**REF +1, WIL +4, ZÄH +12****Verteidigungsfähigkeiten** Reflexbewegung**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Zweihändige Keule +1, +13/+8 (1W10+8)**Besondere Angriffe** Raserei (15 Runden/Tag),

Kampfrauschkraft (Kein Entkommen)

TAKTIK

Im Kampf Krant verfällt bei jedem Kampf mit tödlichem Schaden in Raserei.

Moral Krant kämpft bis zum Tode, er lebt für das Blutvergießen und das Zerschmettern von Knochen mit seiner Keule.

Grundwerte Wenn Krant sich nicht im Blutrausch befindet, besitzt er die folgenden abweichenden Werte: **RK 14, Berührung, 10, auf dem falschen Fuß 14; TP 60; WIL +2, ZÄH +10; Nahkampf Zweihändige Keule +1, +11/+6 (1W10+5); ST 16, KO 16, Fertigkeiten Klettern +7**

SPIELWERTE

ST 20, GE 10, KO 20, IN 8, WE 13, CH 12

GAB +6; KMB +11; KMV 21

Talente Doppelschlag, Mächtiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Zusätzlicher Kampfrauschk

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Klettern +9, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung



Ausrüstung Zweihändige Keule +1, Fellrüstung, verdreckte graue Robe, **Maske der Furcht** (verrostete Eisenmaske mit glühenden Runen, die einen Bonus von +5 auf Einschüchtern gewährt)

ANHÄNG: GLÄUBENSDOGMÄ

Razmir ist trotz all seiner Macht und all seines Einflusses, kein Gott, sondern ein Normalsterblicher, der vorgibt, ein Gott zu sein. Nur wenige seiner Anhänger wissen dies (von den NSC in diesem Abenteuer ahnt es keiner). Als Ergebnis verfügt Razmir über keine Kleriker, gewährt keine Zauber und hat keine Domänen. Was er hat, ist eine große Organisation von Tyrannen, Schlägern und Kultanhängern, die mehr daran interessiert sind, ihre eigenen Machtgelüste zu fördern, als einer höheren Macht zu dienen. Dieser Umstand passt ihm jedoch ziemlich gut, solange alle seinem Banner folgen und ihm ihre „Abgaben“ schicken und damit seine Schatztruhen füllen. Die meisten seiner Gefolgsleute sind vollkommen zufrieden damit, diese Rolle zu erfüllen. Wer sich nicht daran hält, wird hart bestraft – in der Regel mit tödlichem Ausgang. Sein Kult arbeitet auf der Grundlage von charismatischer Ausstrahlung und Arglist, indem er neue Rekruten aus den untersten Schichten der Gesellschaft mit Versprechungen von Ruhm und Reichtum anlockt. Mit der Zeit arbeiten diese Unglückseligen nur noch für den Ruhm Razmirs und bringen oft ganze Regionen in der Nähe ihrer Tempel unter ihre Kontrolle. Dabei sickern sie zu Beginn heimlich ein, werden aber mutiger, sobald ihre Macht anwächst. Auf diese Weise wurde die ganze Nation Razmiran geboren.

Der Glauben an Razmir folgt einfachen Grundlagen: Geld und Macht sind die wahren Ziele im Leben, da sie es einem erlauben, das Leben zu führen, dass man führen will. Aus offensichtlichen Gründen ist dieses Dogma hinter einem Schleier aus Regeln und Parabeln verborgen, welche die Motive des Kultes verhüllen. Eine der Glaubensregeln lautet: „Gold ist das Werkzeug der Gegner des Lebenden Gottes. Indem du ihnen die Münzen verwehrst, förderst du Razmirs Ruhm.“ Und auch wenn dies erst einmal so klingt, als sollten die Gläubigen Gier und jene, die daraus profitieren, meiden, ist es in Wirklichkeit nur eine

Rechtfertigung Diebstahl, Erpressung und andere Komplotten, um an Geld zu kommen, durchführen zu können. Eine

Aufzählung der wichtigeren Glaubensregeln folgt unten. Nahezu alle älteren Priester folgen diesen, sind aber recht frei in ihrer Interpretation. Die Strafe für einen Regelverstoß liegt dabei völlig in der Hand der Höherrangigen.

• Razmir ist der Gott über allen anderen Göttern.

Wer anderes behauptet, aus dem spricht der Neid auf Seinen Ruhm und lässt ihn Lügen verbreiten, um Seine Maske zu trüben.

- Jene, die in die Fußstapfen des Lebenden Gottes treten, werden mit Ruhm und Reichtümern belohnt werden. Jene, die sich von Ihm abwenden, werden nichts davon erhalten.

- Razmiran, das Reich des Lebenden Gottes auf dieser Welt, ist heiliger Boden und es gehört zu den Pflichten jedes Gläubigen, diesen heiligen Ort zu schützen und zu bereichern. Jeder Tempel ist ein Teil dieses heiligen Reiches.

Die Masken des Lebenden Gottes

- Jene, die die Hierarchie hinaufsteigen, sprechen mit der Autorität des Lebenden Gottes. Ihnen nicht zu gehorchen, bedeutet dem Willen Razmirs selbst nicht gehorchen.
- Den Glauben zu spenden ist eine heilige Aufgabe. Der Glauben des Razmir muss die Mittel besitzen, um gegen Seine Feinde kämpfen zu können, die ihre zu Unrecht erlangten Reichtümer benutzen, um Lügen und Täuschung zu verbreiten.
- Jene, die nicht an Razmir glauben, müssen bekehrt werden, indem man ihnen den Ruhm und die Reichtümer zeigt, welche sie in Seinen Diensten erwarten. Jene, die sich weigern, sind von den Ungläubigen korrumptiert, ihnen ist solcher Luxus zu verweigern.
- Nur wer an den Lebenden Gott glaubt, verdient ein Leben in Fülle und Freude, andere müssen leiden und knechten, bis sie Razmirs Licht erblicken.
- Die Maske des Lebenden Gottes ist ein himmlisches Gefäß. Hinter ihrer schützenden Umarmung können Seine Gefolgsleute Razmirs Willen verkünden, ohne Angst zu haben, abgewiesen zu werden. Seine Getreuen müssen die Maske tragen, wenn sie mit Ungläubigen zusammentreffen, auf dass diese Sein Antlitz zu fürchten lernen.
- Die Getreuen Razmirs handeln wie ein Mann. Durch Anonymität kommt Einigkeit, da jeder Einzelne Seinen Ruhm fördert.

VERSTÖSSE

Neue Novizen werden mit Sicherheit gegen eine der vielen und häufig widersprüchlichen Glaubensregeln des Razmir verstoßen. Viele sind absichtlich widersprüchlich gehalten, um den älteren Priestern zu erlauben, die unter ihnen Stehenden nach Belieben bestrafen zu können, damit diese lernen, die Höherrangigen zu fürchten und ihnen zu gehorchen. Es gibt keine klaren Richtlinien hinsichtlich der Schwere von Verstößen – Novizen wurden bereits zum Todes verurteilt, weil sie Brot aus der Tempelküche entwendet haben, während andere für die Tötung eines Höherrangigen nicht bestraft wurden. Alles hängt vom Winkelmut der höherrangigen Angehörigen der Priesterschaft ab. Als Ergebnis kann jede der folgenden Bestrafungen jederzeit zur Anwendung kommen:

- Fünf Peitschenhiebe.
- Brandmarken (1W4 Punkte Feuerschaden plus Narben)
- Prügel, nicht tödlicher Schaden (Krauts Lieblingsstrafe, sofern der Verstoß im Tempel von Tamran passiert; welche er nur zu gerne selber ausführt). Sollte sich der zu bestrafende wehren, fügt ihm der Bestrafende tödlichen Schaden zu.
- Zusätzliche Haushaltspflichten, wie weitere Schreibarbeiten oder Schwerstarbeit, welche den Straftäter erschöpft.
- Anlegen der Schandmaske für 1W6 Stunden, der Träger der Schandmaske kann atmen, aber nicht sehen, hören oder sprechen. Die Maske ist verschlossen (Mechanismus ausschalten gegen SG 25).



KRANT

MASKENGOLEM

Diese Kreatur besteht aus hunderten metallener Masken, zusammengeschmiedet, um einen grob humanoiden Körper zu bilden. Die Masken bestehen größtenteils aus Eisen, doch einige – wie die Hände, Knie und Füße – bestehen aus goldgerahmten Silber. Die Maske, die den Kopf darstellt, besteht aus Porzellan mit goldenen Rändern und einem großen Saphir in der Stirn. Wenn die Kreatur sich bewegt, scheinen sich die Masken zu bewegen und zu starren.

MASKENGOLEM

HG 4

EP 1.200

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14

(+3 GE, +4 natürlich)

TP 42 (4W10+20)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +1

SR 5/Wucht; **Immunitäten** wie

Konstrukte, Magie

Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Faustschläge +8 (1W(+4))

Besondere Angriffe Masken der Kontrolle, Schwarmgestalt

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4)

Immer – *Unsichtbares sehen*

TAKKIK

Im Kampf Ein Maskengolem versucht, jeden

Nahkampfgegner, der sich ihm entgegenstellt, mittels seiner Fähigkeit Maske des Gehorsams zu kontrollieren.

Gegen Fernkämpfer benutzt er Maske der Einsamkeit.

Sollten diese Fähigkeiten keine Wirkung erzielen, verlässt er sich stattdessen auf seine Fäuste.

Moral Ein Maskengolem verteidigt den Bereich, zu dessen Schutz er erschaffen wurde, bis zu seiner Vernichtung.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** –, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 13

GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 21

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

LEBENSWEISE

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Maskengolem ist

gegenüber Magie und Zauberähnlichen Fähigkeiten, die Zauberresistenz gewähren, immun. Ferner wirken verschiedene Zauber auf einen Maskengolem anders:

- Der Zauber Reparieren heilt den Golem und stellt eine zerstörte Maske der Kontrolle wieder her.
- Der Zauber Schmiede verhindert, dass der Maskengolem seine Fähigkeit Masken der Kontrolle einsetzen kann, solange der Zauber anhält (kein Rettungswurf). Bereits platzierte Masken sind nicht davon betroffen.
- Der Zauber Zerbersten verursacht 4W6 Schadenspunkt (kein Rettungswurf).

- Jeder magische Angriff gegen einen Maskengolem, der Schallschaden verursacht, wirkt normal auf den Golem.

Masken der Kontrolle (ÜF) Als Standard-Aktion kann der Maskengolem eine seiner Masken auf das Gesicht eines humanoiden Gegners pressen. Dies erfordert einen erfolgreichen Kampfmanöverwurf und provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9 m. Sobald die Maske platziert ist, tritt einer der beiden folgenden Effekte ein:

Gehorsam: Das Ziel muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 13 bestehen oder gerät für 1 Runde unter die Kontrolle des Golems. Dies funktioniert wie *Person beherrschen*, der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Einsamkeit: Das Ziel kann nicht sprechen, hören oder atmen, solange die Maske sich auf seinem Gesicht befindet. Die Maske kann mit einem erfolgreichen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Golems entfernt werden. Die Maske kann auch zerstört werden, wobei ihr Träger die Hälfte des ausgeteilten Schadens statt der Maske erleidet. Die Maske hat Härte 5 und 5 Trefferpunkte.

Ein Maskengolem verfügt über eine Anzahl von Masken in Höhe seiner Trefferwürfel (normalerweise 4). Wenn sie von einem Opfer entfernt wird, kehrt eine Maske sofort zum Golem zurück und kann wieder genutzt werden. Zerstörte Masken bilden sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Maske pro Tag neu.

Schwarmgestalt (AF) Als Standard-Aktion kann sich ein Maskengolem 1 Mal pro Tag in einem Schwarm von

Masken verwandeln. Während dieser Zeit erhält er die Schwarm-Eigenschaft, eine Flug-Bewegungsrate von 18 m (durchschnittliche Manövriertfähigkeit), einen Schwarmangriff, der 1W6 Punkte Schaden verursacht, sowie die Fähigkeit Ablenken (SG 12). Jeder, der durch den Schwarmangriff Schaden nimmt, kann als Freie Aktion Ziel einer Maske der Kontrolle werden sofern der Golem noch genug Masken zur Verfügung hat. Der Schwarm besteht zwar aus winzigen Kreaturen, erhält dadurch aber keine Schadensreduzierung. Ein Maskengolem kann diese Form für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Trefferwürfel aufrechterhalten. Schadenspunkte, die dem Schwarm zugefügt werden, werden wie üblich von den Trefferpunkten des Golems abgezogen.

Maskengolems werden von Razmirs Anhängern aus hunderten von Masken geschmiedet, um den Lebenden Gott zu ehren. Diese Konstrukte werden oft in ihren Tempeln oder anderen Orten aufgestellt, die beschützt werden sollen, wie Schatzkammern oder die privaten Zufluchtsstätten mächtiger Priester. Sie verbringen die meiste Zeit völlig bewegungslos und werden nur lebendig, wenn die ihnen gegebenen Anweisungen es erfordern. Viele Novizen wissen nicht um ihre wahre Natur und können sie jahrelang für gewöhnliche Statuen halten.

Maskengolems verstehen die Gemeinsprache, können sie aber nicht sprechen. Auch wenn sie über Intelligenz verfügen, sind sie stets an die Anweisungen ihrer Schöpfer gebunden und erhalten selten Entscheidungsfreiheiten, wenn sie einen Auftrag ausführen. Diese Golems werden nicht selten als Meuchelmörder eingesetzt, die ausgeschickt werden, um jene zu bestrafen oder zu töten, die die Kirche bedrohen.

Alle Masken, aus denen ein Golem besteht, sind Nachbildungen von Razmirs heiligem Symbol, bestehend aus unterschiedlichen Materialien. Die meisten sind aus einfachem Eisen gefertigt, wohingegen die Masken an den Gelenken aus mit Goldrändern versehenem Silber besehen.

Der Kopf des Maskengolems besteht in der Regel aus einer besonderen Porzellanmaske, die mit einem Saphir besetzt wird. Wenn ein Maskengolem zerstört wird, bleiben einige dieser kostbaren Masken zurück (Gesamtwert: 1.000 GM), der Saphir hat einen Wert von 500 GM. Ein Maskengolem ist 1,50 m groß und wiegt 300 Pfund.

KONSTRUKTION

Ein Maskengolem besteht aus hunderten von eisernen Masken und ein paar wenigen aus Silber mit Goldkanten versehenen (Gesamtkosten: 2.000 GM). Ferner muss der Erschaffer einen Saphir (Wert: 500 GM) in die Stirn des Golem anbringen, um seine Erschaffung zu vollenden.

MASKENGOLEM

ZS 9; Marktpreis 22.500 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Person beherrschen*,

Unsichtbares sehen, Telekinese, der Erschaffer muss mindestens die 9. Zauberstufe erreicht haben;

Fertigkeiten Handwerk (Skulpturen) SG 16;

Kosten 12.500 GM



ANMERKUNGEN DES ÜBERSETZERS

Sicher ist dir aufgefallen, dass der im Abenteuer vorgeschlagene Weg, den Tempel zu infiltrieren, nicht für jede Gruppe die optimale Lösung darstellt. Nicht alle Spieler können sich damit anfreunden, betäubt, ihrer Ausrüstung beraubt und dann von höherstufigen NSC erst einmal wie der letzte Dreck behandelt zu werden.

An dieser Stelle daher ein paar Hilfestellungen und Anmerkungen, wie du dieses Abenteuer anpassen kannst:

Informationsvorsprung: Reginar Lacklan, der ortansässige Kundschafter in Tamran, könnte die Gruppe darüber in Kenntnis setzen, dass die Aufnahmerituale des Razmirtempels seiner Einschätzung nach kein Spaziergang sind – du könntest im Rahmen des Zusammentreffens mit Reginar diesen Besorgnis darüber äußern lassen, dass die Razmiranhänger den SC möglicherweise ihre Ausrüstung abnehmen könnten und zumindest auf Heilige Symbole anderer Gottheiten negativ reagieren dürften. Sollten deine Spieler den Hinweis verstehen und eine Lösung überlegen, kann Reginar anbieten, diverse Gegenstände in Verwahrung zu nehmen und vielleicht auch einige Ersatzausrüstungsteile organisieren, damit die Helden nicht „nackt“ zum Treffen mit den Kultanhängern gehen müssen.

Weitere Insiderinformationen könnte man von Kultanhängern direkt erhalten, etwa indem man eine der Gruppen überfällt, die sich außerhalb des Tempels bewegen – allerdings wird diese irgendwann vermisst werden, bei durchdachtem Vorgehen hätten die SC aber jetzt zumindest eine vorübergehende Verkleidung und hoffentlich eine grobe Orientierungshilfe. Um so ein Grüppchen zu simulieren, kannst du die Spielwerte für eine Gruppe aus 1 Wachmeister, 2–3 Einbrechern und eventuell noch 1 Sklavenjäger benutzen, die du im *Pathfinder Spieelleiterhandbuch* in Kapitel 9 findest.

Wichtig: Reginar wird einer Folter der Kultanhänger nicht zustimmen und darauf bestehen, dass keine tödliche Gewalt angewendet wird. Siehe aber auch „Magische Mittel“.

Unser Mann im Tempel: Die Gruppe könnte sich auch teilen, so dass nur ein paar den Tempel infiltrieren, während die anderen in Tamran nach weiteren Informationen suchen – etwa bezüglich der Schutzgelderpressungen durch den Tempel oder bestochener Stadtwachen. Damit nicht die eine Hälfte der Gruppe Däumchen drehen muss, während die jeweils andere agiert, bietet es sich an, den dann gerade heldenlosen Spielern die Führung von NSC zu überlassen – als Unterstützung der Infiltratoren bietet sich z.B. Elvar Thilsson an, während in der Stadt Reginar sicher den einen oder anderen niedrigstufigen Kontaktmann mobilisieren könnte (vorgefertigte Spielwerte für verschiedene Rollen findest du im *Pathfinder Spieelleiterhandbuch*, Kapitel 9, als Obergrenze schlagen wir HG 1 vor). Denkbar wäre auch, dass die SC draußen mit den SC drinnen auf magischem Wege Kontakt halten und so ihre Unternehmungen koordinieren. Auch diverse Vertrautentiere und Tierbegleiter könnten sich als nützlich erweisen, um Nachrichten oder vielleicht sogar Gegenstände hinein und hinaus zu schmuggeln.

Magische Mittel: Einfach ein paar Razmiranhänger überfallen und ihnen die Masken wegnehmen, funktioniert leider nicht, da die Kultanhänger ihre Masken im Tempel auch ablegen, eine gewöhnliche, verkleidungsbasierte Maskerade

sich für ortunkundige also nur sehr begrenzt aufrechterhalten lässt. Zum Glück gibt es aber Magie, um es sich etwas zu erleichtern. Sollten die SC nicht selbst über die nötigen Mittel verfügen, kann Reginar sicher in geeignetem Rahmen einige Tränke und/oder Schriftrollen zur Verfügung stellen, bzw. zum Herstellungspreis an die SC weitergeben. *Gestaltwandel*, *Person bezaubern* und *Unsichtbarkeit* sind sicherlich nur Ansätze, wenn Spieler erst einmal zu überlegen beginnen.

Mehr ist besser: Solltest du der Ansicht sein, dass die SC nicht auf Stufe 3 in den Tempel eindringen sollten, sondern schon Stufe 4 oder vielleicht sogar 5 sein sollten, so dass sie über zusätzliche Optionen verfügen, musst du einige EP-haltige Begegnungen einschieben. In Frage kämen weitere Begegnungen während der Bootsfahrt. Oder vielleicht überlegt Reginar auch laut, ob man nicht einige Kultanhänger aus dem Verkehr ziehen sollte, um den SC das Eindringen in den Tempel zu erleichtern – in diesem Falle könnten die SC gewissermaßen Jagd auf kleine Grüppchen von Kultanhängern machen, die dann gefesselt, geknebelt und mit verbundenen Augen in irgendwelchen Kellern untergebracht werden.

Wichtig: Auch hier wird Reginar sich zu derartigem nur schweren Herzens durchringen – solange er keine Beweise, sondern nur einen Verdacht gegen den Tempel hat, wird er offene Gewalt nicht gutheißen. Und vergiss nicht, dass auch so manche nichtkampfplastige Begegnung bei der Diplomatie und Motiv erkennen wichtiger sind als Muskelspiel und Schwerterklirren, mit Erfahrungspunkten belohnt werden kann, etwa wenn SC in der Stadt Detektivarbeit anstellen, um den Machenschaften des Kultes in Tamran auf die Spur zu kommen.

Handwerkliches: Ob die Tage im Tempel während der Eingewöhnungszeit, in der die SC den Kopf unten halten und sich erniedrigen lassen müssen, wirklich ausgespielt werden müssen, oder auf 2–3 Highlights beschränkt und ansonsten im Zeitraffer zusammengefasst werden können, hängt ganz von den Vorlieben deiner Gruppe und deiner Einschätzung der Spieler ab. Solltest du der Ansicht sein, dass deine Spieler in der Endphase voller Begeisterung gegen die Tempelleitung vorgehen werden, um sich für erlittene Demütigungen zu rächen, dann lass die SC Staub fressen und Prügel beziehen – umso mehr werden deine Spieler es genießen, wenn du den schockierten Ausdruck in den Augen der Priester beschreibst, wenn sie den Spieß umdrehen. Und dann gib den SC auch einige Moralboni gegen die höherstufigeren NSC zum Ausgleich für ihre Leiden.

Reginar Lacklan: Der Kundschafter ist der wichtigste Verbündete der SC. Sollten sich alle entschließen, den Tempel zu infiltrieren, ist der einzige draußen, der von ihnen weiß. Sollte sich die Gruppe teilen oder einen anderen Weg gehen wollen, ist er ihr ortskundiger Ansprechpartner. Daher solltest du auch darauf achten, ihn seiner neutral guten Gesinnung gemäß darzustellen. Er hegt einen starken Verdacht gegen den Tempel und besitzt auch einige Hinweise auf dessen Machenschaften, diese reichen aber nicht aus, um damit zu seinen Kontakten bei der Regierung zu gehen. Wie weit zu gehen er bereit ist, hängt auch davon ab, wie persönlich du die Sache für ihn gestalten möchtest. Je negativer er dem Razmirkult gegenüber eingestellt ist, umso eher wird er auch Gewalt befürworten, bzw. unterstützen und sein eigenes Netz an Kontaktleuten den SC verfügbar machen.



VALERØS

MENSCH KÄMPFER 3

GESINNUNG NG INI +6 BEW.-RATE 9 m

ATTRIBUTE

16	ST
15	GE
12	KO
13	IN
8	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 27

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16

REF +3, WIL +0 (+1 Furcht), ZÄH +4

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +1, +6 (1W8+3/19-20) und Kurzschwert [Meisterarbeit] +6 (1W6+1/19-20)

Fernkampf Kurzbogen +5 (1W6/x3)

GAB +3; KMB +6; KMV 18

FERTIGKEITEN

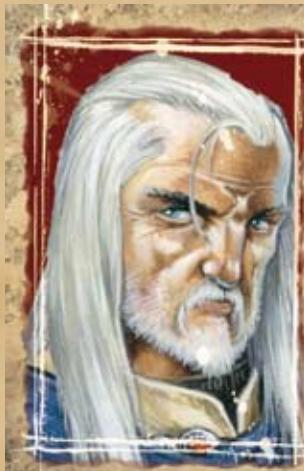
Einschüchtern	+6
Klettern	+6
Reiten	+2
Schwimmen	+4
Wahrnehmung	+2

TALENTE

Kampf mit zwei Waffen
Verbesserte Initiative
Verteidigung mit zwei Waffen
Waffenfokus (Kurzschwert)
Waffenfokus (Langschwert)



Kampfausrüstung Alchemistisches Feuer; Andere Ausrüstung Kettenhemd, Langschwert +1, Kurzschwert [Meisterarbeit], Kurzbogen, Pfeile (20), Rucksack, Seidenseil, 251 GM



EZREN

MENSCH MAGIER 3

GESINNUNG NG INI +3 BEW.-RATE 9 m

ATTRIBUTE

11	ST
9	GE
12	KO
18	IN
15	WE
9	CH

VERTEIDIGUNG

TP 16

RK 9, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 9

REF +0, WIL +5, ZÄH +4

Vertrauter
Schleicher (Wiesel)

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (ZS 3)
2. – Säurepfeil, Sengender Strahl
1. – Magierüstung, Magisches Geschoss, Schlaf
0. (beliebig oft) – Benommenheit, Licht, Magie entdecken, Säurespritzer

Zauberbuch alle Zaubertricks plus 1. Grad – Alarm, Brennende Hände, Furcht verursachen, Magierüstung, Magisches Geschoss, Schild, Schlaf, Schmiere, Sprühende Farben, Untote entdecken; 2. Grad – Säurepfeil, Sengender Strahl

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hand des Lehrlings +5 Angriffsbonus, 7/Tag, 9 m Reichweite

TALENTE

Große Zähigkeit, im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative

ANGRIFF

Nahkampf Gehstock +1 (1W6)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +2 (1W8/19-20)
GAB +1; KMB +1; KMV 10

FERTIGKEITEN

Diplomatie	+2
Schätzen	+10
Wahrnehmung	+5
Wissen (Arkanes)	+10
Wissen (Geographie)	+10
Wissen (Geschichte)	+10
Wissen (Lokales)	+10
Zauberkunde	+10



Kampfausrüstung Alchemistisches Feuer (2), Schriftrolle: Brennende Hände, Schriftrolle: Sengender Strahl, Schriftrolle: Spinnennetzkettarn; Andere Ausrüstung Gehstock (wie Knüppel), Dolch, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], Bolzen (20), Praktischer Rucksack, Schriftrollenbehälter, Komponentenbeutel, Zauberbuch, 535 GM



MERISIEL

ELFE SCHURKIN 3

GESINNUNG CN INI +7 BEW.-RATE 9 m

ATTRIBUTE

12	ST
17	GE
12	KO
10	IN
13	WE
10	CH

VERTEIDIGUNG

TP 23

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14

REF +7, WIL +3, ZÄH +3
(Entrinnen, Verzauberung +2)

ANGRIFF

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +6 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Dolch +5 (1W4+1/19-20)

GAB +2; KMB +3; KMV 17

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Dämmersicht, Entrinnen, Fallen finden, Fallengespür +1, Immun gegen Schlaf, Schurkenfinesse

FERTIGKEITEN

Akrobatic	+9
Bluffen	+6
Einschüchtern	+9
Fingerfertigkeit	+9
Heimlichkeit	+9
Klettern	+7
Mechanismus ausschalten	+9
Wahrnehmung	+9

TALENTE

Ausweichen
Verbesserte Initiative
Waffenfinesse



Kampfausrüstung Alchemistisches Feuer (2), Säure, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Donnerstein; Andere Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung +1, Rapier [Meisterarbeit], Dolche (6), Resistenzumhang +1, Rucksack, Wurfhaken, Abdeckbare Laterne, Öl (5), Seidenseil, Diebeswerkzeug, 225 GM



KYRA

MENSCH KLERIKERIN VON SARANRAE 3

GESINNUNG NG INI -1 BEW.-RATE 6 m

ATTRIBUTE

13	ST
8	GE
14	KO
10	IN
17	WE
12	CH

VERTEIDIGUNG

TP 23

RK 18, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 18

REF +1, WIL +9, ZÄH +6

BESONDERE ANGRIFFE
Positive Energie fokussieren (1W6, SG 11, 4/Tag), Spontane Heilzauber

ZAUBER

Vorbereitete Zauber (ZS 3)

2. – Gefühle besänftigen, Mittelschwere Wunden heilen², Person festhalten

1. – Göttliche Gunst, Heiligtum, Leichte Wunden heilen², Segnen

0. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Licht, Stabilisieren, Tugend

D Domänenzauber; Domänen Heilung, Sonne

DOMÄNENKRÄFTE

Abwendung des Todes (ZF) Berührung heilt Kreaturen um 1W4+1 TP, sofern sie unter 0 TP sind, 6/Tag

Segen der Sonne (UF) Energie fokussieren gegen Untote +3, umgeht Resistenz gegen Fokussieren

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +5 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +1 (1W8/19-20)

GAB +2; KMB +3; KMV 12

FERTIGKEITEN

Diplomatie	+7
Heilkunde	+9
Wissen (Religion)	+6
Wahrnehmung	+6

TALENTE

Eiserner Wille, Fokussiertes Niederstrecken, Waffenfokus (Krummsäbel)



Kampfausrüstung Weihwasser; Andere Ausrüstung Kettenhemd +1, Schwerer Holzschild, Krummsäbel [Meisterarbeit], Leichte Armbrust, Bolzen (10), Resistenzumhang +1, Heiliges Symbol aus Silber (mit Dauerhafte Flamme), Rucksack, 325 GM

Klagelied des Waldläufers



Ein Feld = 1,50 m

Bäckerei



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanics and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Masks of the Living God. © 2009, Paizo Publishing, LLC. Author: Jason Bulmahn. Deutsche Ausgabe Die Masken des Lebenden Gottes © 2011 Ulisses Spiele GmbH.

DER PERSONENKULT

DIE MASKEN DES LEBENDEN GOTTES

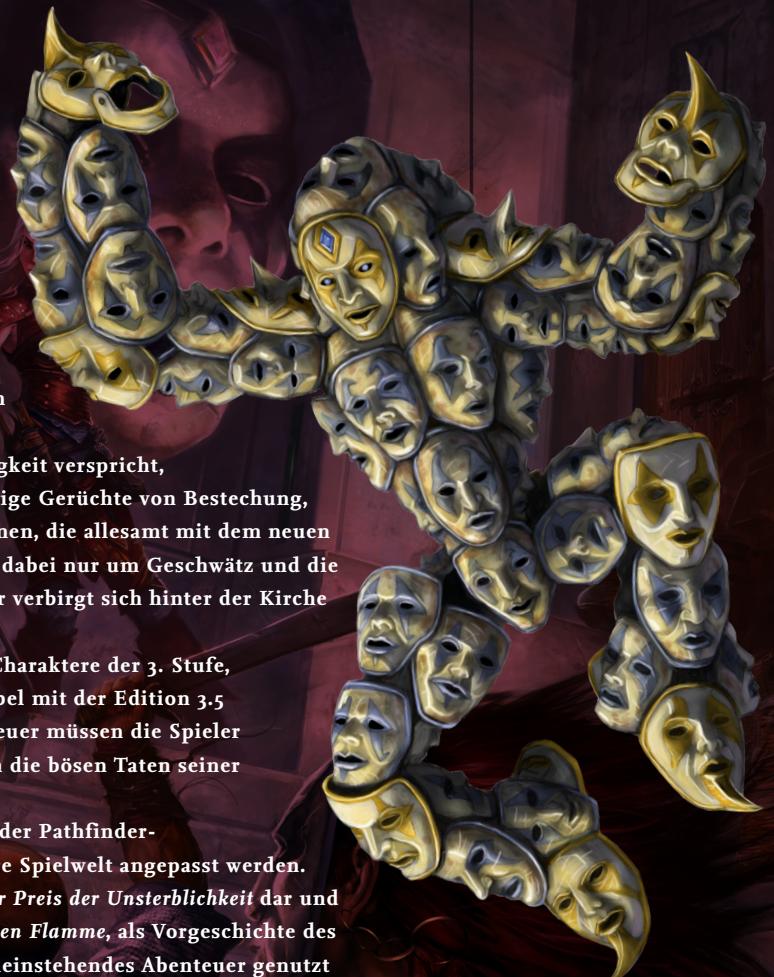
Pathfinder Modul

Razmir der Lebende Gott nutzte seine Macht, um einen ganzen Kontinent zu erobern. Er und seine in Masken gehüllten Priester bringen nun Frieden und Großzügigkeit. Doch es gibt Stimmen die flüstern, dass dabei auf Einschüchterung und Angst zurückgegriffen wird. Seine Anhänger predigen Barmherzigkeit und Selbstwert und behaupten, die anderen Religionen würden Lügen über die ruhmreichen Taten des Lebenden Gottes verbreiten. Jetzt ist der Kult auch nach Tamran gekommen, wo er die Armen speist und denen Glückseligkeit verspricht, die Razmir dienen wollen. Dennoch halten sich hartnäckige Gerüchte von Bestechung, Erpressung und seltsamen Fällen verschwundener Personen, die allesamt mit dem neuen Tempel in Verbindung gebracht werden. Handelt es sich dabei nur um Geschwätz und die leeren Behauptungen anderer Glaubensrichtungen? Oder verbirgt sich hinter der Kirche des Lebenden Gottes mehr als es zunächst scheint?

Die Masken des Lebenden Gottes ist ein Abenteuer für Charaktere der 3. Stufe, geschrieben für das Pathfinder Rollenspiel und kompatibel mit der Edition 3.5 des ältesten Rollenspiels der Welt. In diesem Stadtabenteuer müssen die Spieler eine befestigte Tempelanlage des Razmir infiltrieren, um die bösen Taten seiner Kultanhänger ans Tageslicht zu befördern.

Dieses Abenteuer spielt im bewaldeten Nirmathas auf der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion, kann aber leicht an jede andere Spielwelt angepasst werden. Das Modul stellt den Mittelteil der Abenteuertrilogie *Der Preis der Unsterblichkeit* dar und kann als Fortsetzung des Abenteuers *Die Krypta der Ewigen Flamme*, als Vorgeschichte des Abenteuers *Die Stadt des Goldenen Todes* oder auch als alleinstehendes Abenteuer genutzt werden.

Geeignet für: Charaktere der 3. Stufe
Abenteuerart: Stadt-Abenteuer
Schauplatz: Nirmathas



www.ulisses-spiele.de



ISBN 978-3-86889-586-5
Artikelnummer: US53014PDF

www.pathfinder-rpg.de