

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 6 VON MICHAEL KORTES

PATHFINDER[®]

MODUL[™]



LEBENDIG BEGRABEN



Das Schwarze Reliquium



Die Ausstellung



Legende

1. Eingangshalle
2. Amtsstuben
3. Ausstellung zu den Vier Pharaonen
4. Antiquitätenzimmer
5. Haus der Ahnen
6. Haus der Landkarten
7. Ausstellungsfläche für zukünftige Exponate



LEBENDIG BEGRABEN

PATHFINDER-MODUL REISEABENTEUER

CREDITS

Design: Michael Kortes

Development and Editing: Jason Bulmahn, Mike McArtor, Jeremy Walker

Art Director: Drew Pocza

Managing Art Director: James Davis

Director of Operations: Jeff Alvarez

Brand Manager: Jason Bulmahn

Director of Sales & Marketing: Joshua J. Frost

Cover Artist: Vincent Dutrait

Interior Artists: Imaginary Friends, Vincent Dutrait, Drew Pocza, Wayne Reynolds

Cartographer: Christopher West

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Entombed with the Pharaohs

Übersetzung: Friederike Fuß, Norbert Franz

Lektorat: Oliver Nick, Oliver von Spreckelsen, Christopher Sadlowski

Layout: Christian Lonsing

Lebendig Begraben ist ein Pathfinder-Modul für vier Charaktere der 6. Stufe. Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 8. Stufe erreichen. Das Modul wurde für die Pathfinder Kampagnenwelt entwickelt, es kann jedoch leicht in jede andere Welt integriert werden. Das Modul ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann mit den Regeln des beliebtesten Fantasy-Rollenspiels der Welt gespielt werden. Die

OGL ist auf S. 31 dieses Produktes abgedruckt.



Ulisses Spiele GmbH

Industriestr. 11, 65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

Art.-Nr. : US53007PDF

ISBN 978-3-86889-542-1



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 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.

Pathfinder Module: Entombed with the Emperors is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 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 Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing, LLC.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Die weltlichen Aspekte der Einbalsamierungsrituale sind kein Geheimnis. Es gibt genügend archäologische Beweise, dass die Rituale seit Jahrhunderten unverändert sind und immer noch von einigen Randgruppen im modernen Osirion praktiziert werden. Die Einbalsamierer benutzen geschärfte Haken, um der Leiche das Gehirn durch die Nase herauszuziehen. Über seitliche Einschnitte am Körper werden Lunge und Leber entfernt. Dann wird der Leib mit exakt elf Lagen Leinenstreifen eingewickelt, die mit Harz verklebt und gehärtet werden. Diese Hülle schützt den Körper, damit er die Seele auf ihrer Reise ins Jenseits behüten kann.

Während der profane Vorgang wie gesagt weitestgehend unverändert ist, weiß man nur wenig über die empfindlichen und zarten Fäden der Macht, die in das Leinen eingewebt werden. Trotz all unserer Studien und Nachforschungen und unserer Faszination für die Mumifizierung entgehen uns die größten Geheimnisse der antiken Einbalsamierer. Die Art der Nekromantie, welche sie in der Vergangenheit praktiziert haben, hat keine Entsprechung in der modernen Welt.



CHRONIKEN DER KUNDSCHAFTER

ABENTEUERHINTERGRUND

Osirion war einst unter vier Dynastien aufgeteilt, die sich um die Vorherrschaft über das Land stritten. Diese internen Streitigkeiten kosteten viele Ressourcen, so dass Osirion verwundbar für äußere Angriffe wurde. Um die drohende Katastrophe abzuwenden, schlossen die vier Tyrannen einen feierlichen Pakt und bildeten eine mächtige Oligarchie. Die misstrauischen Herrscher banden sich mit Zaubern aneinander (sie verwendeten *Anderen schützen*), um nicht hinterücks ermordet zu werden und sich der Loyalität der jeweils anderen zu versichern. Später wurden sie noch paranoider und banden sogar ihre Schicksale auf magische Weise aneinander. Osirion wuchs und gedieh unter der Allianz. Es eroberte seine Nachbarn und machte deren Völker zu Sklaven. Sie brachten die Unglücklichen in ihre eigene Heimat, damit sie Denkmäler zum Ruhm der Vier Pharaonen errichten konnten. Selbst heute noch kennen die Kinder Osirions die Namen der Vier Göttlichen Pharaonen. Es sind: Ankana (die Strahlende Pharaonin), Anok Fero (der Himmelsblaue Pharao), Hetschepsu (der Teuflische Pharao) und der Pharao der Zahlen.

Nach Jahrzehnten des Wohlstands befiel einen der Tyrannen eine unheilbare Krankheit. Da die Herrscher ihre Leben mit Zaubern aneinander gebunden hatten, konnten sie nicht zwischen dem wirklich erkrankten Pharao und den drei anderen unterscheiden. Sie waren durch die unwiderrufliche Magie des Paktes ebenfalls zum Tode verurteilt. Eine Zeit lang schien es, als würde die Nation sich in internen Konflikten selbst zerfleischen. Doch nachdem die anderen

Tyrannen Hetschepsus Rebellion niedergeschlagen und ihm seine Macht genommen hatten, kamen sie wieder zu Sinnen. Statt alles zu vernichten, was sie unter großen Anstrengungen aufgebaut hatten, entschieden sie sich, ihre letzten Jahre damit zu verbringen, ein Monument errichten zu lassen, wie Osirion es noch nicht gesehen hatte. Sie erdachten einen Pyramidenkomplex, der würdig war, ihre sterblichen Hüllen aufzunehmen, während ihre Seelen zu den Göttern reisten.

Abenteuerzusammenfassung

Die Suche nach dem Grab der Vier Göttlichen Pharaonen beginnt, als die SC eine halblegale Antiquitätenauktion auf dem Malhitu-Basar in Sothis besuchen, der Hauptstadt des modernen Osirion. Dort werden die Schätze aus unwichtigeren, jüngst entdeckten Pyramiden still und heimlich an die Meistbietenden verkauft. Die Charaktere lernen ihre zukünftigen Konkurrenten kennen, als sie dem überheblichen Parakonte Julistar und seinen Gefährten begegnen. Sie sind „Die Expedition Ihrer Majestät“, fest entschlossen, das verlorene Grab als erste zu plündern.

Außerdem treffen die SC Neferet Anu, eine junge örtliche Gelehrte, die ihnen ihre Dienste als Hieroglyphen-Übersetzerin anbietet. Neferet ist in Wirklichkeit Lonciera Monddrossel, eine von Julistars Agenten. Sie versucht die SC im ersten Teil des Abenteuers zu unterwandern, um herauszufinden, was sie über das verlorene Grab wissen.

Auf der Auktion haben die Charaktere die Gelegenheit, einige obskure Artefakte zu erwerben, die ihnen zum Teil auf

ihrer Reise helfen können. Ihr tatsächlicher Auftrag besteht jedoch darin, sich bei ihrem Kundschafter-Kontakt zu melden, dem Mithral-Skarabäus. Der Skarabäus bringt die SC zum Haus von Raegos, der einzigen noch lebenden Person, die die legendäre Pyramide der Vier Pharaonen gesehen hat.

Von Raegos erfahren die Charaktere, dass sie die Pyramide erst aus einer Halbebene beschwören müssen, bevor sie das verlorene Grab erkunden können. Und es gibt nur einen einzigen Gegenstand, der dies vermag: die goldene Totenmaske der Vier Pharaonen. Wenn „Die Expedition“ ebenfalls von der Maske erfährt, müssen die SC sich einen Wettlauf mit ihren Rivalen liefern, um das Artefakt zu finden und die Pyramide als erste zu erreichen.

Am Fuß der Pyramide angelangt, kann jeder, der sich die Maske aufsetzt, das Grab beschwören und sich einen Vorsprung sichern, bevor er sich den Wächtern im Inneren stellt. Die SC werden in der Pyramide gefangen und müssen sich einem hinterhältigen Fluch erwehren, der droht, Grabräuber in Mumienwächter zu verwandeln, die sich gegen ihre ehemaligen Freunde wenden. Die Gefahr lauert überall. Die Charaktere müssen sich den untoten Inkarnationen der Pharaonen und ihren Wächtern stellen, welche die sagenhaften Reichtümer beschützen. Schlussendlich gilt es, den Ausgang zu finden, bevor die SC selbst auf ewig bei den antiken Königen begraben werden.

Einleitung

Die Wüsten Osirions sind seit ewigen Zeiten die Heimat rivalisierender Elementarclans der Luft und des Sandes, die vor allem dafür bekannt sind, jährlich die blendenden Khamsin hervorzurufen. In diesem Jahr jedoch war alles anders. Die Elementare haben die Wüste mit ihrer zügellosen Wut gereinigt. Tausende Tonnen Sand wurden verlagert. Ganze Städte wurden darunter begraben, wertvolle Oasen gingen verloren. Seither sind die Karawanenrouten unfassbar gefährlich geworden. Doch was des einen Mannes Katastrophe ist, ist des anderen Glück. In den Tälern und Schluchten, welche die Stürme hinterließen, sind antike Wunder aus den fantastischsten Mythen freigelegt worden. Ein Dutzend bisher unbekannter Pyramiden erhebt sich seither aus dem Sand. Schnell hat sich die Kunde verbreitet. Bekannte Schatzjäger aus der ganzen Welt sammeln sich in Sothis, Osirions geschäftiger Hauptstadt, um sich auf eine Expedition vorzubereiten, wie es sie schon seit Jahrhunderten nicht mehr gegeben hat. Unter den Schurken, Banditen, Söldnern und Grabräubern hat sich ein Gerücht wie ein Lauffeuer verbreitet: Bei einem der wieder aufgetauchten Bauwerke soll es sich um nichts anderes als den legendären Pyramidenkomplex der Vier Göttlichen Pharaonen handeln.

Die SC sind entweder vertrauenswürdige Freunde der Gesellschaft der Kundschafter oder selbst Mitglieder. Die Gesellschaft hat sich bereit erklärt, ihnen eine Reise nach Osirion zu bezahlen, damit sie die Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen erkunden können. Im Austausch müssen die SC lediglich eine Karte oder ein Tagebuch liefern, welche den Traditionen der Kundschafter würdig sind, und bescheidene 10% des Werts abtreten, den die Antiquitäten haben, die sie finden. Jalden Krenschar, die örtliche Kundschafter-Hauptmann und eine bekannte Persönlichkeit, hat alles getan, um den SC die Reise nach Sothis und die Teilnahme an dem illegalen Wettkampf zu ermöglichen. Außerdem hat sie dafür gesorgt, dass die SC einen Vorteil haben. Die Kundschafter haben einen Einheimischen namens Raegos ausfindig gemacht – der letzte Überlebende einer fehlgeschlagenen Expedition, die vor 50 Jahren in das Grab vorgedrungen war. Jalden hat ein Treffen mit dem Mithral-Skarabäus arrangiert, einer Agentin der Kundschafter in Sothis, die wiederum das Treffen mit Raegos vorbereitet hat.

Die Expedition Ihrer Majestät

Die Charaktere bekommen es in diesem Abenteuer mit lautstarker Konkurrenz zu tun – einer rivalisierenden Gruppe Glücksritter, die sie bis zum Eingang der Pyramide und darüber hinaus verfolgt. Die Mitglieder der Expedition stammen aus den verschiedensten Teilen der Welt und haben sich unter der Leitung eines korrupten, visionären Archäologen gesammelt, dem Parakonte Julistar. Die Expedition Ihrer Majestät (oder einfach nur „Die Expedition“) ist eine hinterhältige Gruppe Grabräuber, die alles tut, um die Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen als erste plündern zu können.

Das Abenteuer enthält diverse Vorschläge, wie du es anstellst, dass die SC der Expedition regelmäßig begegnen und sie sich eine gesunde Rivalität bewahren. Denk dir aber ruhig eigene Taktiken aus, mit denen die Expedition die SC auf falsche Fährten lockt und die Rivalität am Leben hält. In Anhang 2 sind die vollständigen Spielwerte und Hintergründe der Expeditions-Mitglieder abgedruckt.

TEIL 1 : DIE GEHEIMNISSE DES MALHITU-BASARS

Das Abenteuer beginnt, wenn die SC in der prächtigen Stadt Sothis eintreffen.

SOTHIS, STURMHAFEN OSIRIONS

Metropole konventionell (dynastischer König mit Rat); **GES** RN

GM-Limit 100.000 GM; **Vermögen** 558.610.000 GM

BEVÖLKERUNG

Einwohner 111.989

Typ isoliert (98% Menschen, andere Völker 2%)

AUTORITÄTSPERSONEN

Rubinprinz Khemet III., RN Mensch, Kleriker des Abadar 15 (dynastischer König) und seine Gefolgsfrau von den Ebenen **Janhelia**, natürlich unsichtbare, neutrale ältere Feuerelementarin; **Ojan und Jasilia**, die **Dünenläufer**, NG Männlicher, bzw. Weiblicher menschlicher Adelige 4/ Waldläufer 3 (häufig abwesende Zwillinge, Thronerben); **Dhanakrist Phi**, NG Mensch, Barde 3/Bürgerlicher 6 (Erster Sprecher des Rates der Befreiten Sklaven); der **Kopeschträger von Sothis**, RN Mensch, Kämpfer 2/Hexenmeister 6/Mystischer Ritter 5 (Hauptmann der Stadtwache und der königlichen Leibwache).

ANMERKUNG

Die Schwarze Kuppel: Sothis ist organisch um den leeren Panzer eines gigantischen Skarabäus gewachsen, den dieser vor einigen Jahrhunderten abgeworfen hat. In der Vergangenheit hat die Bevölkerung sich während der Khamsin in den großen, glänzenden Panzer geflüchtet, bis die Sandstürme abgeklungen waren. In den Jahrhunderten der Bewohnung wurde die Schwarze Kuppel mit konzentrisch angelegten *Dauerhaften Flammen* und permanenten *Feenfeuern* erleuchtet, die in Einklang mit den spiegelnden Platten des Panzers gewirkt wurden. Heutzutage leben Sothis wohlhabendste Bürger unter dem schimmernden Himmel und erfreuen sich an den künstlichen Oasen. Das glänzende, schwarze Exoskelett bildet noch immer das Zentrum der Stadt, auch wenn die Bevölkerung inzwischen zu groß ist, als dass sie vollständig darin Platz finden könnte.

Der Palast des Erbauers: Sothis wird vom Rubinprinz, Khemet III., beherrscht, dem dritten König einer neuen Dynastie geheimnisvoller Thaumaturgen. Khemets Familie behauptet, dass Sothis seinen Reichtum den Pakten schuldet, die sie mit älteren Elementaren und vorsichtig ausgewählten Externaren geschlossen hat. Der Palast des Erbauers steht im Zentrum der Schwarzen Kuppel und umschließt die größte Oase der Stadt. Es heißt, dass sich hinter den weißen Kalksteinmauern miteinander verbundene Labyrinth aus Beschwörungskreisen befinden. In den letzten vier Jahrzehnten hat die introvertierte Herrscherfamilie den Großteil der politischen Alltagsgeschäfte Osirions dem Rat der Befreiten Sklaven übertragen, einem niederen Parlament, welches sich mit den Einzelheiten der Innenpolitik beschäftigt. Der Rat ist in seinen Entscheidungen allerdings nur insofern frei, als dass er sich den Plänen der Erbauer nicht aktiv entgegen stellen darf.

DIE GESELLSCHAFT DER KUNDSCHAFTER

Die freigeistigen Kundschafter Golarions sind teils Kartographen, teils Forscher, aber mit ganzem Herzen Schatzjäger. Sie verkörpern das Beste der klassischen Abenteurertugenden: Sie stürzen sich ins Unbekannte und machen einen ordentlichen Profit. Einzelne Kundschafter sind natürlich so eigen, wie Abenteurer es eben sind, doch sie alle sind sich einig, dass kaum etwas ehrenvoller ist, als einen Beitrag zu den legendären *Chroniken der Kundschafter* jener geheimniskrämerischen Gilde geleistet zu haben. In diesem Archiv werden viele entdeckte Geheimnisse und die Heldentaten der größten Mitglieder gesammelt. Jede Karte und jede Abhandlung, die den Stempel der Kundschafter trägt, ist unter Gefahren entstanden, garantiert genau und führt den, der ihr folgt, direkt ins nächste Abenteuer.

Der Karmesinkanal: Dieser künstlich angelegte Süßwasserkanal geht vom Sphinx ab und fließt einmal quer durch Sothis, bevor er wieder in den Fluss mündet. Die einzige Insel in dem Kanal ist das Auge von Sothis, welches seinen Namen seiner ovalen Form verdankt. Andere wichtige Örtlichkeiten der Stadt sind die Nekropole der Getreuen – der geweihte Friedhof der Stadt – und der Malhitu-Basar, eine gigantische Zeltstadt, in der ein mörderischer Wettbewerb herrscht. Im Reisehaus können die SC erstklassige Dromedare und Wüstenpferde kaufen.

Die Antiquitätenauktion

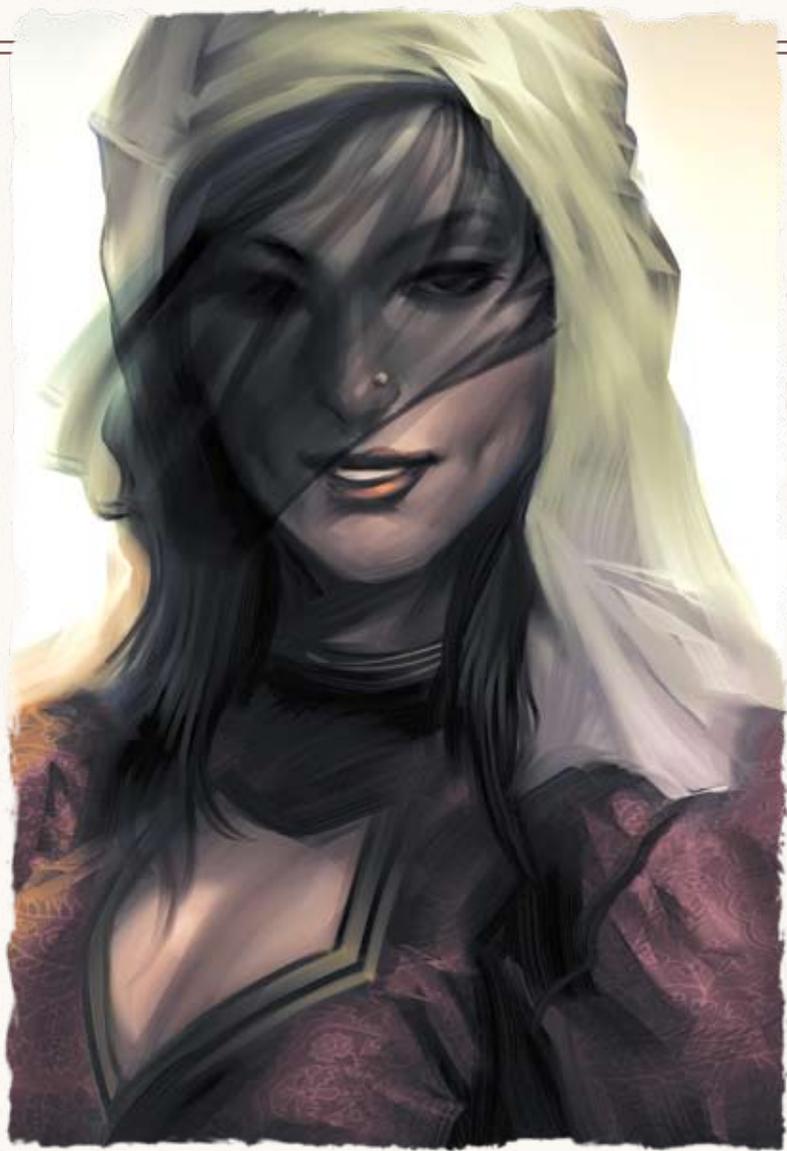
Die jüngsten Khamsin-Stürme haben einige kleinere Pyramiden freigelegt, die sogleich danach geplündert wurden. Zu Beginn des Abenteuers werden die ersten Stücke bereits in einer diskreten, illegalen Auktion versteigert. Der Gesetzeswidrigkeit der Auktion zum Trotz drücken die örtlichen Behörden beide Augen zu, solange alles ruhig verläuft und der Frieden der Stadt nicht gestört wird. Der rechtlich in einer Grauzone ablaufende Handel mit Antiquitäten ist inzwischen fest in der sothischen Kultur verwurzelt und bildet einen wichtigen Faktor in der örtlichen Wirtschaft.

Die Auktion findet in einem großen, weißen Pavillon statt, der von Dutzenden ähnlich aussehenden umgeben und Teil des riesigen Zeltlabyrinths ist, aus dem der Malhitu-Basar besteht. Im Innern des Pavillons steht ein auffälliges Podium auf einer hölzernen Bühne, um die herum Reihen bunter Webteppiche ausgelegt sind.

Die Auktion wird von **Kemesarian** (N Menschlicher Adliger 2/Experte 6) geleitet, einem bekannten Antiquitätenhändler, der, wie es heißt, ausschließlich mit echten Artefakten handelt. Er wird von sieben eifrigen Eunuchen (N Menschliche Bürger 3) und acht unauffälligen Leibwächtern (N Menschliche Schurken 2) begleitet. Aufgrund der Gerüchte, welche die jüngsten Funde umgeben, ist die heutige Auktion gut besucht und es tummeln sich neugierige Adlige, Gelehrte, die sich mit dem alten Osirion beschäftigen, und Mächtigen-Abenteurer in dem Pavillon, die nach neuen Zielen für ihre nächste Expedition suchen.

Alle Mitglieder der Expedition Ihrer Majestät sind ebenfalls anwesend. Parakonte Julistar sitzt recht weit vorne neben Zepter und ist von seinem Gefolge, sechs chelischen Legionären (siehe Anhang 2), umgeben. Lonicera Mondrossel sitzt weiter weg und gibt sich als Neferet Anu aus, eine junge, ortsansässige Übersetzerin, die nach Arbeit sucht. Hrokon und Xaven sitzen in den hinteren Reihen und haben den Ausgang im Blick.

Zu den weiteren Teilnehmern gehören der **Hirte** (N Menschlicher Adliger 7), ein prominenter und berüchtigter Sammler, der neue Stücke für seine Kollektion sucht. Er wird von sieben sothischen Wachen (siehe S. 8 für Spielwerte) begleitet, die eine Schatulle mit Goldbarren bewachen, mit denen der Hirte seine Einkäufe bezahlen will. Der Erzfeind des Hirten, der **Erzdozent** (RN Menschlicher Experte 4), Kurator des Sothis-Museums, ist ebenfalls anwesend und fest entschlossen, sich nicht noch einen weiteren wichtigen Fund entgehen zu lassen. Zuletzt hat sich auch der **Mithral-Skarabäus** (NG Halb-Elfische Bannwirkerin 3/Schurkin 3) eingefunden, der Kontakt der SC zu den Kundschaftern. Sie hat sich unter die potentiellen Käufer gemischt und verbirgt ihr Gesicht hinter einem weißen Tuch. Sie wartet darauf, dass die SC sie mit einem vorher abgesprochenen Biet-Muster auf sich aufmerksam machen. Da der Mithral-Skarabäus den Charakteren die Signale über die Kundschafter-Hauptmann Krenschar hat zukommen lassen, kannst du es ruhig deinen Spielern überlassen, sich die abgemachten Zeichen auszusuchen. So könntest du Mithral-Skarabäus die Gruppe zum Beispiel daran erkennen, dass sie bei der Auktion auffällige Hüte trägt. Vielleicht bestehen die SC aber auch darauf, jedes Stück mit einer Lupe zu untersuchen oder geben stets ein Eröffnungsgebot, das 10 GM über dem Startgebot liegt. Einige der Gegenstände, die versteigert werden, werden im Kasten auf der folgenden Seite vorgestellt, du kannst dir aber durchaus noch weitere ausdenken und die Auktion



Mithral-Skarabäus

solange ausspielen, wie deine Gruppe Spaß daran hat.

Irgendwann während der Auktion kommt Lonicera in ihrer Verkleidung als Neferet auf die SC zu und bietet ihre Dienste als Experte für das alte Osirion an. Lehnen die Charaktere ihre Hilfe ab, besteht sie nicht weiter auf ihrem Angebot, gibt ihnen aber eine Adresse, unter der die Gruppe sie finden kann, sollte sie es sich anders überlegen. Nehmen die SC ihr Angebot an, nutzt sie ihre Verkleidung, um Informationen über die Pläne der Gruppe zu sammeln, die sie dann regelmäßig an Julistar weitergibt. Außerdem versucht sie, den Charakteren einige kleinere, mehr oder weniger wertlose Gegenstände zu stehlen, die später benutzt werden sollen, um den SC die Schuld für die Verbrechen in die Schuhe zu schieben, welche die Expedition begeht.

Geben die SC die vereinbarten Signale, kommt der Mithral-Skarabäus gegen Ende der Auktion auf sie zu und gibt sich

diskret zu erkennen. Sie zieht eine Karte von Sothis und gibt vor, nach dem Weg zu fragen. Währenddessen deutet sie unauffällig auf die Kundschafter-Rune, die in die Windrose der Karte eingearbeitet ist. Dann nimmt sie die SC mit zu Raegos.

Das Treffen mit Raegos

Gelingt es den SC, am Ende der Auktion mit dem Mithral-Skarabäus Kontakt aufzunehmen, nimmt dieser sie mit zu **Raegos** (N Menschlicher Kämpfer 2/Krieger 2), der in einem zerschlagenen Zelt am Rande des Malhitu-Basars lebt. Raegos ist der einzige noch lebende Mensch, der je einen Fuß in die legendäre, verlorene Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen gesetzt hat.

Nur die wenigsten wissen, dass die Pyramide der Vier Pharaonen vor einigen Jahrzehnten bereits einmal erkundet wurde. Während dieser vom Unglück verfolgten Expedition wurde eines der Mitglieder von dem Schutzfluch des

Sieben Goldmünzen

Diese sieben großen Goldmünzen stammen aus der Ära der Vier Göttlichen Pharaonen. Ein Fertigkeitswurf auf Schätzen (SG 15) reicht aus, um festzustellen, dass sie insgesamt 65 GM wert sind.

Bieten die SC nicht auf die Münzen, überbietet Julistar gelangweilt ein Paar Adlige und erwirbt den Posten für 75 GM. Bieten die Charaktere hingegen auf die Münzen und erkennt der Parakonte sie als Abenteurer, bietet er bis zu seinem Limit von 125 GM eifrig gegen sie.

Steinskulptur

Diese verwitterte Steinskulptur stellt eine schlummernde Adlige dar, die auf einem filigranen Stab ruht. Mit einem Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung (SG 15) kann man feststellen, dass die Dame eine frappierende Ähnlichkeit zu Neferet Anu (Lonicera Monddrossel) aufweist, welche die gestohlene Statuette vor einiger Zeit erworben hatte. Als ihr klar wurde, dass das Stück lediglich von geringem Wert ist, hat sie die Gesichtszüge so bearbeitet, dass sie ihren eigenen ähneln. Dann hat sie mit Xavens Hilfe dafür gesorgt, dass die Statuette ihren Weg auf die Antiquitätenauktion findet. Mit einem Fertigkeitswurf auf Schätzen (SG 15) kann man feststellen, dass die Skulptur 40 GM wert ist. Gelingt dem SC der Wurf sogar gegen einen SC von 25, entdeckt er die frischen Bearbeitungsspuren an dem Gegenstand.

Julistar gibt sich zu Beginn mit ein oder zwei Geboten interessiert, gibt aber schnell auf. Wenn die SC nicht auf die Statuette bieten, gewinnt der Hirte die Auktion und erwirbt das Stück für 200 GM. Die Figur wird Teil seiner Sammlung. Die SC können später in Teil 2 des Abenteuers wieder über sie stolpern, wenn sie das Schwarze Reliquium des Hirten plündern.



Sammlung behauener Venensteine

Diese elf grün gesprenkelten Steine sind Miniaturmodelle der gigantischen Gewichte, die in Bereich 10 der Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen Verwendung finden. Mit Hilfe eines Fertigkeitswurfs auf Schätzen (SG 15) kann ihr Wert von 200 GM ermittelt werden.

Parakonte Julistar, der Erzdozent und der Hirte versuchen, sich gegenseitig zu überbieten. Wenn die SC nicht mitmischen, erwirbt der Erzdozent den Posten für 750 GM.

Papyrus-Schriftrollen

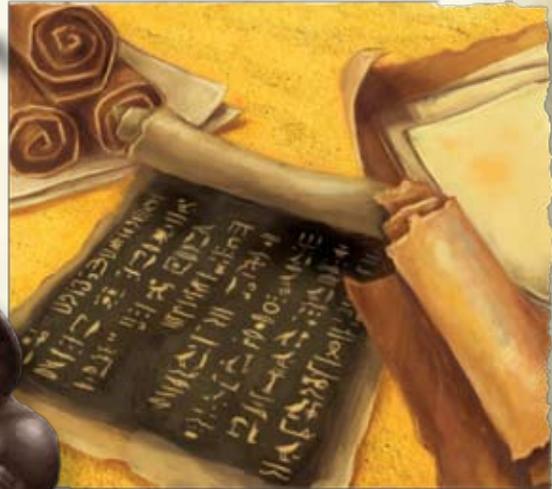
Diese antike Sammlung besteht aus elf Papyruschriftrollen, welche der Pharaon der Zahlen angefertigt hat. Es handelt sich um Sternkarten. Gelingt für jede Schriftrolle ein Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 25), kann ein Charakter feststellen, dass auf ihnen detaillierte und äußerst genaue astronomische Daten über den Ringplanet Aucturn stehen – Daten über seine Umlaufbahn, seine Rotation und die Entfernung zu seinen Nachbarplaneten (siehe Kasten „Das Aucturn-Rätsel“). Gelingt einem Astronom oder einem Gelehrten, der die Bedeutung der Karten erkannt hat, ein Fertigkeitswurf auf Schätzen (SG 15), kann er den Wert auf 850 GM festlegen.

Parakonte Julistar bittet darum, die Karten untersuchen zu dürfen, bevor darauf geboten wird. Er erklärt, dass es sich um Fälschungen handelt. Das Publikum applaudiert daraufhin anerkennend und Kemesarian ist peinlich berührt. Die SC können den Posten problemlos ersteigern (niemand sonst bietet). Haben sie kein Interesse an den Karten, erwirbt Xaven sie für nur 5 GM und gibt sie später an Julistar weiter. Gelingt einem Charakter ein Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen gegen einen Fertigkeitswurf auf Bluffen von Julistar (+10), bemerkt er, dass der Parakonte in Wirklichkeit sehr wohl an den Karten interessiert ist.

Kohleabriebe

Hierbei handelt es sich um eine Sammlung Kohleabriebe von der Fassade einer kleineren Pyramide, die zahlreiche Referenzen auf die Vier Göttlichen Pharaonen beinhaltet. Wenn der Leser die Schriften drei Stunden lang studiert und ihm ein Fertigkeitswurf auf Sprachenkunde (SG 25) gelingt, erhält er einen Situationsbonus von +6 auf alle Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte), die sich auf die Vier Pharaonen beziehen. Ein Fertigkeitswurf auf Schätzen (SG 15) reicht aus, um festzustellen, dass die Abriebe 90 GM wert sind.

Neferet Anu (Lonicera Monddrossel) bietet als erste auf die Abriebe, steigt aber bei 40 GM aus. Bieten die SC nicht mit, erwirbt eine Gelehrtengruppe den Posten für 135 GM. Gelingt es hingegen den Charakteren, die Abriebe zu ersteigern, kommt Neferet auf sie zu, um ihre Dienste als Übersetzerin anzubieten und die SC kennenzulernen.



Bronzeskulptur

Diese 15 cm hohe Bronzeskulptur eines muskulösen Mannes mit dem Kopf einer Kobra und dem Schwanz einer Schlange stellt Kahotep dar, einen antiken Golem, auf den die SC in Bereich 6 der Pyramide der Vier Pharaonen treffen können. Auf die Brust der Statuette sind die alten osirischen Hieroglyphen für „hoch“, „runter“ und „stopp“ eingraviert. Mit Hilfe eines Fertigkeitswurfs auf Schätzen (SG 15) kann man den Wert des Gegenstands auf 400 GM ansetzen.

Wenn die SC nicht mitbieten, schnappt der Hirte dem Erzdozenten die Skulptur für 500 GM vor der Nase weg. Sind die Charaktere hingegen interessiert, bietet Parakonte Julistar bis zu 1.500 GM, um sich das Stück zu sichern.

Grabes in eine Mumie verwandelt, als es sich vier bestimmte Hieroglyphen angeschaut hatte (siehe Kasten „Der Fluch der Kreisrunen“). Die Mumie hat sich daraufhin gegen ihre früheren Kameraden gewendet, sie niedergemetzelt und zu Staub zerfallen lassen. Raegos war der einzige, dem die Flucht gelang.

Der Skarabäus erklärt den SC, dass sie den ältlichen Raegos nur treffen können, wenn sie seiner Paranoia Rechnung tragen und jegliche Papiere ablegen, die sie bei sich haben (Zauberbücher, Schriftrollen, Karten und so weiter). Raegos weiß nämlich, dass er bereits drei der vier Hieroglyphen gesehen hat, die den Fluch auslösen. Er lebt in ständiger Angst, dass er die vierte eines Tages aus Versehen erblicken wird. Aus diesem Grund trägt er fast ständig eine Augenbinde und tastet sich in seinem Zelt mit Hilfe eines komplizierten Netzes aus Fäden vorwärts. Protestieren die SC gegen diese Vorgaben, bietet der Skarabäus ihnen an, zurückzubleiben und auf die Sachen der Gruppe aufzupassen, oder schlägt vor, dass einer der Charaktere als Wächter zurückbleiben könnte.

In dem zerschlissenen, grauen Zelt hat sich jemand ein bescheidenes Heim eingerichtet. Es brennt sogar ein kleines Herdfeuer. Die gemütliche Atmosphäre wird jedoch von Dutzenden Fäden gestört, die ein komplexes Netz bilden und von den Möbeln zum Bett im hinteren Bereich des Zelts führen.

Raegos gibt sich den SC gegenüber zuerst gleichgültig. Er zögert, von seinen Erlebnissen zu berichten, da die Erinnerungen ihm noch immer Angst einjagen. Auf der anderen Seite weiß er die Hilfe des Mithral-Skarabäus in den letzten Monaten durchaus zu schätzen. Gelingt es den SC mit einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15), seine Einstellung auf freundlich zu heben, erklärt er sich damit einverstanden, seine Geschichte zu erzählen. Lies den folgenden Abschnitt vor oder gebe ihn mit eigenen Worten wieder.

Ich wurde von einem ältlichen Gelehrten, einem gewissen Imivus, für seine Expedition angeheuert. Er nahm zehn von uns mit, eine wichtige Zahl, wie er sagte. Er hat sich Leute besorgt, die Befehlen folgen und nicht zu viele Fragen stellen. Ich war damals noch jung und dumm und hatte das Geld dringend nötig. Imivus hatte es immer eilig. Ich denke mal, er war ein Astronom. Er war nämlich geradezu besessen von der Idee, dass seine Expedition nur dann erfolgreich sein konnte, solange der Ringplanet, was immer er damit meinte, am Aufsteigen war. Und er glaubte, dass das Zeitfenster immer kleiner



Raegos

wurde. Er hat das Ganze nie wirklich erklärt und wir haben keine Fragen gestellt.

Er hat uns nur gesagt, dass die Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen auf einer anderen Existenzebene versteckt ist. Wo, weiß ich nicht, aber laut Imivus war es ein schrecklicher Ort. Er sagte uns, dass die Pharaonen glaubten, sie würden im Jenseits ewig leben. Deshalb hätten sie eine Totenmaske erschaffen, mit der sie die Pyramide wieder in unsere Welt rufen können, sollten sie jemals zurückkehren müssen.

Ich erinnere mich noch gut an die Maske. Sie war mit Gold beschlagen und hatte einen Federschmuck aus roten und schwarzen Federn. Wir sind weit nach Südosten gereist. Die Pyramiden waren von einem Sandsturm freigelegt worden und als wir an ihrem Fuß ankamen, setzte Imivus die Maske auf.

Plötzlich leuchtete es und zwischen den vier Pyramiden erschien eine gigantische fünfte.

Sie war riesig und bestand aus grünem Stein. Noch nie zuvor hatte ich so etwas gesehen. Die Wände und Fußböden im Innern waren mit Inschriften übersät, von denen Imivus Schüler einige entschlüsselte. Laut diesen Inschriften hatten die Vier Pharaonen den Ort mit einem Fluch belegt, der jeden Eindringling dazu verdammt, den Rest seiner Existenz als Grabwächter in der Pyramide zu verbringen. Jeder, der die vier Namenssymbole der Pharaonen erblickt, wird zu einem verklavten Monster.

Zuerst dachte ich noch, das wären alles nur leere Worte, um Räuber abzuschrecken. Bei den ersten Symbolen, die wir sahen, sagte Imivus uns noch, dass wir sie einfach ignorieren sollten.

Dann schrie Seraton, unser Bogenschütze, auf einmal auf und rief uns zu, wir sollten unsere Augen abwenden – er hatte die vierte und letzte Rune gesehen. Nur Sekunden später verwandelte er sich. Er wurde zu einer welken Hülle. Er sah aus wie ein Einbalsamierter, eine Mumie. Und er war von einem schrecklichen, brennenden Zorn erfüllt. Er jagte seinen Arm in Imivus' Brust und der Gelehrte zerfiel zu Staub. Die Totenmaske landete vor meinen Füßen. Bis heute weiß ich nicht warum, aber ich hab sie mir geschnappt und bin um mein Leben gerannt.

Die anderen sind mir hinterher. Wir sind eine halbe Ewigkeit gerannt, um den Ausgang zu erreichen, und jedes Mal, wenn ich zurückblickte, waren wir einer weniger. Es schien, als würde uns die Pyramide selbst aufhalten, damit wir in die Klauen des Monsters fallen konnten, zu dem Seraton geworden war. Ich war der einzige, der entkommen konnte. Vielleicht lag es daran, dass ich mir die Maske geschnappt hatte.

Nachdem er seine Geschichte erzählt hat, versucht Raegos zögerlich, die Fragen der SC so gut es geht zu beantworten. Im Folgenden einige mögliche Fragen und Antworten.

Wie ist Imivus überhaupt an die Maske gekommen? „Laut Imivus hat einer der Erbauer der Pyramide die Maske gestohlen, nachdem die Pharaonen begraben waren, um sie später beschwören und plündern zu können. Er wurde wegen der Maske umgebracht. Sein Mörder starb kurz darauf. Die Maske wechselte mehrmals den Besitzer. Schließlich kam es wegen ihr sogar zu einer Blutfehde. Die Maske ging dabei verloren oder wurde vergessen. Imivus hat nie erzählt, wie er in ihren Besitz gelangt ist.“

Was ist mit der Maske passiert, nachdem du aus der Pyramide entkommen warst? „Nachdem ich ohne einen Heller und zu Tode erschrocken wieder in Sothis ankam, habe ich sie für einen Bruchteil ihres Werts an einen Händler verkauft. Ich war einfach nur froh, sie los zu sein.“

Wem genau hast du die Maske verkauft? „Ich kann mich nicht mehr an seinen Namen erinnern, wenn ich ihn überhaupt mal wusste. Er hatte keine Ahnung, was er da gekauft hat. Ich hab ihm nur gesagt, dass sie aus einer grünen Steinpyramide stammt.“

Wie sahen die vier Symbole aus, die den Fluch auflösen? „Ich habe nur drei von den vier gesehen, den Göttern sei Dank. Imivus Schüler hat mir gesagt, dass sie die Symbole der Pharaonen für Unterwerfung, Wüste und Treue sind. Ich kann sie euch beschreiben, aber ich werde sie nicht aufzeichnen. Es waren esoterische Glyphen in Kreisen. Die erste bestand aus einem Pfeil mit zwei Spitzen, an den Seiten je eine gekrümmte Linie. Die zweite sah wie ein Auge aus und die dritte bestand aus einer Pyramide über einem Halbkreis.“

Raegos kann sich zwar noch gut an die Ereignisse erinnern, ihre Bedeutung aber entgeht ihm zum Teil. So weiß er zum Beispiel nicht, dass Imivus ein berühmter Osirionologe aus Cheliar war. Sein schriftliches Vermächtnis findet sich heute im Großen Athenaeum von Cheliar (einem Museum), wo Parakonte Julistar es gefunden hat. Bei dem Ringplanet, den Imivus erwähnt hat, handelt es sich um den geheimnisvollen Aucturn (siehe Kasten „Das Aucturn-Rätsel“). Außerdem irrt Raegos hinsichtlich der Umstände, die dafür gesorgt haben, dass er als einziger entkommen konnte. Die Maske hatte damit nichts zu tun. Er war vielmehr der einzige, der die Glyphe in Bereich 2 der Pyramide nicht gesehen hat, weshalb die *Schutzhülle gegen Lebendes* auch nicht auf ihn gewirkt hat. Er hat die Maske an den Vater des Hirten verkauft. Sie befindet sich noch immer in der Sammlung der Familie.

Die Aktivitäten der Expedition: Zepter ist ein ehemaliger Kundschafter (seine Hintergrundgeschichte kannst du in Anhang 2 nachlesen). Er hat den Mithral-Skarabäus bei der Auktion gesehen und die Frau sofort wiedererkannt. Daraufhin hat er Julistar informiert, der wiederum Xaven damit beauftragt hat, den Skarabäus zu verfolgen, während der Rest der Expedition im Hintergrund bleibt. Der Halbling versucht, sich nah genug an Raegos Zelt heranzuschleichen, um das Gespräch zu belauschen. Um auf Nummer sicher zu gehen, nähert Julistar sich dem Zelt auf 180 m und wirkt *Hellhören* darauf. Hat Lonicera die SC in das Zelt begleitet und Raegos Geschichte mit angehört, wartet sie auf eine günstige Gelegenheit, um ihren Gefährten eine Nachricht zukommen zu lassen.

Jeder der SC darf einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen Xavens Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit (+16) machen, um die Silhouette des Halbblings hinter dem Zelt zu bemerken. Wird Xaven entdeckt, flieht er und versucht, Verfolger im Getümmel des Marktes abzuschütteln. Gelingt einem SC ein weiterer Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen Xavens Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit, kann er den Halbling verfolgen. Um ihn einzuholen, muss dem Charakter ein konkurrierender Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst gegen Xaven gelingen, während beide durch die Menge rennen. Wenn der Charakter Passanten einfach bei Seite schieben will, statt ihnen elegant auszuweichen, kann er statt eines Fertigkeitswurfs auf Entfesselungskunst auch einen Stärkewurf machen.

Wenn Xaven geschnappt wird, ergibt er sich. Er hofft darauf, dass Lonicera zu einem späteren Zeitpunkt eine Fluchtmöglichkeit arrangieren kann. Der Halbling ist äußerst

WISSEN (GESCHICHTE): DIE VIER GÖTTLICHEN PHARAONEN

SG 5: Während des dritten Zeitalters der Schwarzen Sphinx wurde Alt-Osirion eine Zeit lang von vier sich bekriegenden Pharaonen beherrscht, den so genannten Vier Göttlichen Pharaonen.

SG 10: Bei den Vier Göttlichen Pharaonen handelt es sich um Anok Fero, den Himmelblauen Pharaon, Hetschepsu, den Teufelischen Pharaon, Ankana, die Strahlende Pharaonin, und den Pharaon der Zahlen, dessen wahrer Name im Lauf der Zeit vergessen wurde. Sie alle hatten unterschiedliche Stärken, waren jedoch gleichberechtigt.

SG 15: Laut den Legenden hatten die Vier Pharaonen ihre Schicksale mit einem magischen Pakt aneinander gebunden. Sie lebten gemeinsam, herrschten gemeinsam und sollten auch gemeinsam sterben.

SG 20: Die Vier Göttlichen Pharaonen sind ein beliebtes Studienobjekt von Osirionologen aus dem teuflischen Cheliar. Ihre Tyrannenherrschaft ist in gewisser Weise eine Inspiration für chelische Loyalisten.

SG 25: Der Pharaon der Zahlen war sowohl Architekt als auch Astronom. Er beschäftigte sich eingehend mit dem fernen Planeten Aucturn. Einige Legenden behaupten sogar, dass der Aucturn die Magie inspirierte, mit der die Pharaonen ihren Pakt schlossen, und dass er den Aufbau der Pyramide beeinflusste, in der die Vier Pharaonen begraben wurden.

dreist: „In der Liebe und beim Grabplündern ist alles erlaubt.“

Die Suche nach der Maske

Jetzt, da die SC wissen, dass sie die Maske brauchen, müssen sie sie suchen. Sie befindet sich im Tresor des Schwarzen Reliquiums, der privaten Antiquitätensammlung des Hirten, Sohn des Händlers, dem Raegos die Maske vor 56 Jahren verkauft hat. Um die Sache noch weiter zu verkomplizieren, findet sich eine exakte Nachbildung der Maske im Sothis-Museum. Die folgende Liste stellt die verschiedenen Methoden vor, mit deren Hilfe die Charaktere die Maske finden können.

- Ein Fertigkeitswurf auf Diplomatie (Informationen sammeln) (SG 15) enthüllt, dass die (falsche) Maske sich im Sothis-Museum befindet, nicht aber die Tatsache, dass es sich um eine Nachbildung handelt. Um herauszufinden, wo die Maske sich tatsächlich



befindet, muss der Fertigkeitswurf gegen einen SG von 25 gemacht werden. Arbeitet Lonicera für die SC, hilft sie beim Informationen sammeln, gibt das, was die SC herausfinden, aber mit Hilfe ihrer *Feder (Vogel)* an Parakonte Julistar weiter, wenn sie das nächste Mal alleine ist. Ist Lonicera nicht mit den SC unterwegs oder hat sie keine Möglichkeit, die Mitglieder der Expedition zu benachrichtigen, machen letztere sich alleine auf die Suche nach Informationen. Notiere dir, wo die Expedition glaubt, dass die Maske sich befindet, da dies ihr weiteres Vorgehen beeinflusst.

- Wenn einer der SC bei der Auktion von sich aus mit dem Hirten gesprochen hat oder ihn belauscht hat, kann er sich daran erinnern, dass dieser mit seiner tollen Sammlung angegeben hat. Mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (SG 15) kann der Charakter sich außerdem ins Gedächtnis rufen, dass der Hirte von einer goldenen Totenmaske mit Sphinxfedern gesprochen hat, auf die Raegos Beschreibung passt.
- Kommen die SC nicht weiter, nimmt der Mithral-Skarabäus mit ihnen Kontakt auf. Sie sagt ihnen, dass, wenn es jemanden gibt, der ihnen den

Aufbewahrungsort der Maske nennen kann, es nur der Erzdozent des Sothis-Museums kann. Besuchen die Charaktere die Ausstellung, entdecken sie die (falsche) Maske unter den Exponaten. Treffen sie den Erzdozenten danach, befragen ihn zu der Maske und machen einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie (SG 15), gibt er zu, dass es sich um eine Nachbildung handelt und die echte sich noch immer im Besitz seines größten Rivalen befindet, obwohl er schon alles Mögliche unternommen hat, um sie zu beschaffen.

TEIL 2 : DIE JAGD NACH DER MASKE

Im zweiten Teil des Abenteuers müssen die SC wohl oder übel einen Überfall auf das Sothis-Museum oder das Schwarze Reliquium planen. Ihre einzige Alternative besteht darin, sich einen Plan auszudenken, wie sie die Expedition hinters Licht führen können, um ihr die Maske wieder abzugeben, nachdem ihre Rivalen die Gefahr auf sich genommen haben, sie zu ergattern.

Die Ausstellung: Das Museum von Sothis (HG 5)

Die Ausstellung ist jeden Tag ab 12:00 mittags vier Stunden lang öffentlich zugänglich. Die Exponate sind zwar theoretisch im Besitz des Erbauers, des Oberhauptes der osirischen Herrscherfamilie, praktisch aber wird das Museum vom Erzdozenten geleitet. Die SC können seine Zeit in Anspruch nehmen, wenn sie ihn vorher bei der Antiquitätenauktion getroffen haben.

Da nur die wenigsten so dumm sind, die Gefahr auf sich zu nehmen, sich den Zorn des osirischen Königs zuzuziehen, sind Sicherheitsmaßnahmen größtenteils unnötig. Trotzdem wird das Museum Tag und Nacht von sothischen Wachen gesichert, die in Schichten zu je fünf Mann arbeiten. Wertvolle Ausstellungsstücke werden außerdem von permanenten *Alarm-Zaubern* geschützt. Das gilt auch für die Nachbildung der Maske. Einzelheiten über den Aufbau des Museums kannst du der Karte entnehmen.

SOTHISCHE WACHE (5) HG 1

EP 400

Menschlicher Krieger 3

RN Mittelgroßer Humanoider

INI +4; Sinne Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16

(+6 Rüstung)

TP 19 (3W10+3)

REF +1, WIL +0, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummschwert +5 (2W4+1/18-20)

TAKTIK

Im Kampf Einer der Wächter macht in der zweiten Kampfrunde einen 1,50 m-Schritt nach hinten und bläst in sein Horn, um Hilfe zu rufen.

Moral Sothische Wachen sind mutige Leute und fliehen erst, wenn sie weniger als ihre halben TP haben.

SPIELWERTE

ST 12, GE 10, KO 13, IN 8, WE 9, CH 11

GAB +3; KMB +4; KMV 14

Talente Verbesserte Initiative, Rennen, Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +2, Reiten +5, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung Kettenpanzer, Krummschwert, Signalhorn, 3 GM

Schätze: Die Nachbildung der Maske ist mit echtem Gold beschlagen, die Hieracosphinx-Federn jedoch sind unecht. Mit Hilfe eines erfolgreichen Fertigkeitewurfs auf Wissen (Arkane) (SG 15) kann die Fälschung als solche erkannt werden. Die Nachbildung ist aber immer noch stolze 1.250 GM wert.

Aktivitäten der Expedition: Wenn die Expedition davon ausgeht, dass sich die echte Maske in der Ausstellung befindet, geht Julistar sofort daran, den Diebstahl derselben zu planen. Zuerst werden Hrokon, Zepter und Xaven das Museum während der Öffnungszeiten besuchen. Hrokon und Zepter sorgen für eine Ablenkung, indem sie in der Pfahlabteilung (Bereich 3) einen Kampf inszenieren (sollten die SC anwesend sein, werden sie versuchen, sie darin zu verwickeln). Xaven versteckt sich derweil in einem der ausgestellten, geschlossenen Sarkophage. Er schließt den Deckel hinter sich, lässt aber einen kleinen Spalt offen, um noch Luft zu bekommen. Wenn das Museum geschlossen hat, kriecht Xaven wieder aus dem Sarkophag und schaltet die Wachen mit seiner *Kriechenden Glyphe* (siehe Anhang 1) aus. Dann öffnet er dem Rest der Expedition die Hintertür (Bereich 2). Solange die SC nicht eingreifen, berichtet Xaven Julistar davon, dass die Maske von einem *Alarm*-Zauber geschützt ist, und der Parakonte bannt ihn mit *Stille*. Danach flieht die Expedition durch die Hintertür. Einige Stunden später – die Expedition hat bereits ihre Kamele bepackt, um zu den vier Pyramiden aufzubrechen – wirkt Julistar *Magie entdecken* auf die Nachbildung und bemerkt, dass seine Beute eine Fälschung ist.

Bekommt die Expedition hingegen mit, dass die SC die Ausstellung tagsüber auskundschaften, wird Zepter abgestellt, um sie zu verfolgen. Wenn die Charaktere dann in Aktion treten, alarmiert Zepter die Wachen und bereitet der Gruppe so

DIE TOTENMASKE DER VIER GÖTTLICHEN PHARAONEN

Aura Starke Verwandlung (Ordnung); **ZS 17**
Ausrüstungsplatz Kopf und Augen; **Preis** Artefakt

BESCHREIBUNG

Diese goldene Maske ist mit einem Kopfschmuck aus 56 Hieracosphinx-Federn versehen. Sie funktioniert wie ein Odins Horn aus Silber. Bei den beschworenen Barbaren wird es sich jedoch um altosirische Sklavenkrieger handeln, die mit Langspeeren bewaffnet sind. Die Barbaren können mit einem geistigen Befehl in einer Schnellen Aktion beschworen werden, statt dass in ein Horn geblasen werden muss.

Die wahre Macht der Maske besteht darin, dass sie den fehlenden Teil der Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen rufen kann (siehe Teil 3).

ZERSTÖRUNG

Sollten die SC alle vier Pharaonen besiegen, zerbricht die Maske in vier Teile und ist zerstört.



höchstwahrscheinlich ernsthafte Probleme mit der Obrigkeit (siehe „Die sothischen Gesetze“). Während die Wachen daraufhin damit beschäftigt sind, die SC abzuführen, stiehlt die Expedition die Maske.

Das Schwarze Reliquium (HG 6)

Auf dem ummauerten Grundstück, auf dem das Familienanwesen des Hirten steht, befindet sich noch ein weiteres Gebäude, das Schwarze Reliquium. Sie besteht aus Obsidian, der Grundriss entspricht der Form eines riesigen Anchs. Es handelt sich um einen enorm großen Tresor, in dem der Hirte seine Antiquitätensammlung aufbewahrt.

Eine massive Doppeltür an der Südseite bildet den einzigen Eingang.

Eisentür: 5 cm dick, TP 60, Härte 10, SG zum Zerschlagen 28, SG zum Schließen 30.

Fallen: Im Innern des Schwarzen Reliquiums sind zahlreiche Fallen ausgelegt (siehe Karte). Wenn sie ausgelöst werden, schwebt das geisterhafte Abbild eines gigantischen Skorpions von der Decke, der den nächststehenden Eindringling aufspießt.

Spektral-Skorpion-Falle

EP 1.600

Art magischer Gegenstand; **Wahrnehmung** SG 28; **Mechanismus ausschalten** SG 28

EFFEKT

Auslöser Nähe; **Rücksetzer** keiner

Effekt +7 körperloser Berührungsangriff (1W6 + Lähmung für 4W10 Minuten; **Willenswurf** SG 15)

Anmerkungen Fertigkeitwürfe auf

Wahrnehmung dürfen mit einem Bonus von +4 gemacht werden, da die sich überschneidenden Bannzauber schwach zu sehende Energiespuren hinterlassen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 107).

In dem Schwarzen Reliquium selbst sind keine Wachen postiert. Das Grundstück aber wird von sechs sothischen Wachen (siehe S. 8) patrouilliert, die stets paarweise unterwegs sind. Der Eingang zum Reliquium wird alle 2 Minuten von einem Paar Wachen passiert.

Aktivitäten der Expedition: Erfährt die Expedition von dem tatsächlichen Aufbewahrungsort der Maske, beginnt Julistar, einen Überfall zu planen. Die Expedition besticht einen der Diener des Hirten, um Einzelheiten über die Sicherheitsmaßnahmen im Reliquium zu erfahren. Damit kann sie noch am selben Abend einen ausführbaren Plan fassen. Wenn die SC sich nicht einmischen, klettert die Expedition unter Zuhilfenahme von Julistars *Stille*-Zauber über die Grundstücksmauer und sammelt sich auf dem Dach des Schwarzen Reliquiums. Dort hebt Julistar die *Stille* auf und verwendet



seine *Schriftrolle: Stein Formen*, um ein Loch im Dach zu erzeugen (am Hals des Ankhs). Danach lässt Hrokon Xaven und Zepter an einem Seil in das Reliquium hinab. Haben die beiden die Spektral-Skorpion-Falle ausgeschaltet (oder ausgelöst), die zwischen ihnen und ihrem Ziel liegt, schneidet Xaven mit einem Glasschneider ein Loch in das Glas der Ausstellungsvitrine und nimmt sich das Artefakt. Zepter wirkt *Ausbessern* auf das Glas, dann verlassen die beiden das Reliquium auf demselben Weg, auf dem sie hinein gekommen sind.

Ist es der Expedition gelungen, den SC einige persönliche Gegenstände zu stehlen (möglicherweise mit Lonicerass Hilfe), lässt Zepter diese zurück, um den Charakteren den Diebstahl anzuhängen. Wenn es Xavens *Kriechender Glyphe* nicht gelingt, die Wachen auszuschalten, damit die Expedition in Ruhe fliehen kann, lädt Zepter seine Stabflinte mit seinem *Stab: Säurespritzer* und schießt die Wachen ab. Gelingt es diesen, Alarm zu schlagen, flieht die Expedition in die Wüste, um den SC die Maske zu einem späteren Zeitpunkt abzufragen.

Schätze: Die wahre Maske ist ein antikes Artefakt. Sie ist der Schlüssel, um die Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen zu finden und zu betreten.

Hat der Hirte bei der Auktion Stücke erworben, wie etwa die Steinskulptur, die Neferet Anu ähnelt, sind diese ebenfalls in dem Schwarzen Reliquium ausgestellt.

Die sothischen Gesetze

Werden die SC dabei erwischt, wie sie in die Ausstellung einbrechen, oder gelingt es der Expedition, sie als Schuldige für den Einbruch in dem Schwarzen Reliquium hinzustellen, werden sie von einer Patrouille, bestehend aus sechs sothischen Wachen, aufgesucht, die versuchen, sie festzunehmen. Werden sie tatsächlich festgenommen, werden die Charaktere 24 Stunden lang in den Kerker gesperrt. Solange sie niemanden töten und die Wachen nicht angegriffen haben, werden sie danach wieder freigelassen, wenn sie sich damit einverstanden erklären, eine Geldstrafe von 50 GM pro Kopf zu zahlen (und natürlich ihr Diebesgut zurückzugeben). Diese Verzögerung verschafft der Expedition einen ordentlichen Vorsprung vor der Gruppe.

Kämpfen die Charaktere mit den Wachen oder töten sie einen osirischen Bürger, werden sie für vogelfrei erklärt, denn beides sind Kapitalverbrechen in Osirion. Die daraus resultierende

Verfolgungsjagd und der Prozess stellen einen interessanten Hintergrund für das Rennen zu der Pyramide dar, es würde den Rahmen dieses Abenteurers jedoch sprengen, hier im Einzelnen darauf einzugehen.

Das Rennen durch die Wüste (HG 8)

Der Pyramidenkomplex der Vier Göttlichen Pharaonen liegt 80 km südöstlich von Sothis entfernt, was ungefähr zwei Tagesreisen durch die Niederdünen entspricht, wenn man per Kamel unterwegs ist. Den genauen Standort können die SC von mehreren Quellen erfahren: dem Mithral-Skarabäus, den Informationstafeln in der Kartenabteilung des Sothis-Museums (Bereich 6), indem ihnen ein Fertigkeitwurf auf Diplomatie (Informationen sammeln), Wissen (Geographie) oder Wissen (Lokales) (jeweils SG 20) gelingt oder, wenn nötig, indem sie die Expedition verfolgen.

Obwohl die südöstliche Wüste von Osirion mitten im sonnenverbrannten Nirdgendwoliert, ist sie doch kein typisches Wüstengelände. Rivalisierende nomadische Luft- und Sandelementarclans schaffen während der Sturmsaison nämlich



gigantische Dünen. Die tiefen, schattigen Gräben zwischen den Sandmauern werden von den Einheimischen Niederdünen genannt. Selbst erfahrene Reisende beten zu den Göttern, bevor sie durch die höhlenartigen Gräben ziehen. Nimmt man den Weg durch die Niederdünen, erhöht sich die Reisegeschwindigkeit um 50 %. Es muss aber jede Stunde ein Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 10) gemacht werden, um herauszufinden, welche Dünen haltbar genug sind, damit keine der ständig drohenden Sandlawinen ausgelöst wird. Bei einem misslungenen Wurf besteht eine 10 %-Chance, einen Sandrutsch auszulösen (behandle einen Sandrutsch wie eine Lawine, siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 430).

Kreaturen: Julistar hat inzwischen genug von den Einmischungen der SC, egal wer die Maske nun gerade hat. Statt die Expedition aufs Spiel zu setzen, stellt er fünf chelische Legionäre ab, um die SC im Labyrinth der Niederdünen, welches das Tal der Pyramiden umgibt, in einen Hinterhalt zu locken. Sind die Charaktere im Besitz der Maske, haben die Legionäre den Befehl, das Artefakt in heilem Zustand zu bergen. Hat die Expedition hingegen die Maske, sollen

die Legionäre die SC aufhalten, damit sie die Expedition nicht dabei stören, wenn sie die Pyramide betritt. Die Legionäre sind allzu selbstsicher und schwärmen aus, um die SC schneller zu finden. Das führt dazu, dass sie in dem Sandlabyrinth voneinander getrennt werden.

Die viel größere Gefahr geht ohnehin von einer älteren Hieracosphinx namens Keten Hamu, Sandwolf genannt, aus, die in den Niederdünen auf die Jagd geht. Die Sphinx war vor vielen Jahrhunderten eines der monströsen Lieblingsschoftiere der Strahlenden Pharaonin. Es sind Ketens Hamus Federn, welche die goldene Totenmaske zieren. Hamu wird jedes Mal von dem Tal angezogen, wenn die Elementarstämme den Pyramidenkomplex mal wieder freigelegt haben, und sucht die Gegend heim, weil sie das Gefühl hat, es sei Teil ihres Schicksals.

CHELISCHER LEGIONÄR (5) HG 2
EP 600

TP 28; siehe Anhang 2

TAKTIK

Im Kampf Die Legionäre wirbeln mit ihren Sais, während sie sich nähern, und greifen paarweise an, um ihre Gegner in die Zange zu nehmen. Sie sind darin ausgebildet, sowohl Zauberkundige

wie auch in der Unterzahl befindliche Feinde in den Ringkampf zu verwickeln.

Moral Die fanatischen Legionäre sind darauf vorbereitet, für Haus Thrunne zu sterben.

KETEN HAMU, DER SANDWOLF HG 5
EP 1.600

TP 59; siehe Anhang 4

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Hieracosphinx stellt ihrer Beute nach und versucht, sich eine Überraschungsrunde zu sichern, in der sie ihr Opfer anspringen und krallen kann.

Im Kampf Hamu jagt sowohl die SC als auch die Legionäre. Sein Wissen über die Niederdünen sucht Seinesgleichen. Er weiß haargenau, wo man sich am besten verstecken kann und welche Dünen er einreißen muss, um einen Sandrutsch auszulösen – dafür ist ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 15) nötig. (Behandle den Sandrutsch wie eine Lawine, *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 430.)

Moral Hamus Blutrünstigkeit sorgt dafür, dass das Wesen erst aus seinen Jagdgründen flieht, wenn es nur noch weniger als 10 TP hat.

Schätze: Einer der Legionäre trägt einen verschlossenen Schriftrollenbehälter aus Stahl (Mechanismus ausschalten SG 25 zum Öffnen, Parakonte Julistar hat den Schlüssel dafür, der mit einem Teufelskopf verziert ist). Darin befinden sich einige per Hand kopierte Seiten aus dem Aucturn-Lexikon, einem alten Buch über Imivus Nachforschungen. Hat man die Schriftrollen acht Stunden lang studiert, erhält man auf zukünftige Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) in Bezug auf die Vier Pharaonen und auf Wissen (Natur) bezüglich des Planeten Aucturn einen Situationsbonus von +4.

TEIL 3 : AB INS GRAB

In dem Tal stehen vier quadratisch angeordnete, identische Pyramiden. Jede Pyramide hat eine Seitenlänge von 30 m und ist 165 m von ihrem nächsten Nachbarn entfernt. Die nordöstliche Pyramide ist noch halb unter Sand begraben.

Keine der Pyramiden hat einen erkennbaren Eingang. Sie bestehen komplett aus Stein. Ihre tatsächliche Funktion besteht darin, als Ankerpunkt für die sehr viel größere, extradimensionale Pyramide zu dienen, wie sich die SC nach ihrem Besuch bei Raegos denken können. Die vier bilden die äußeren Spitzen des titanischen Bauwerks. Der Rest weilt derzeit auf einer vergessenen Halbebene, Ramlocks Sanktum. Ramlocks Sanktum ist eine endlose, verwunschene Wüste und auf immer in düsteres Zwielicht getaucht.

Bringt man die *Totenmaske der Vier Göttlichen Pharaonen* an den Fuß der vier kleineren Pyramiden, wird die wahre Pyramide auf die Materielle Ebene



Anmerkung der Entwickler

PROBLEME MIT DER EXPEDITION

Die besten Bösewichte sind die, die immer wieder vorkommen. Je öfter die Charaktere es mit der Expedition zu tun bekommen, desto größer wird wohl auch die Rivalität zwischen den beiden Gruppen. Tote Bösewichte aber kehren nicht zurück – zumindest nicht ohne sehr mächtige Magie. Beim Testspielen hat sich gezeigt, dass taktisch veranlagte Spieler sehr schnell auf die Idee kamen, einen Frontalangriff auf die Expedition zu starten, wenn die SC noch alle Trefferpunkte und Ressourcen haben. Und damit liegen sie ja nicht falsch.

Eine subtile Weise, die Spieler von diesem Vorhaben abzuhalten, besteht darin, ihnen den Eindruck zu vermitteln, die Mitglieder der Expedition sind sehr viel höherstufig als ihre eigenen Charaktere. Lonicera etwa kann dabei sehr hilfreich sein, wenn es ihr gelungen ist, die Gruppe zu infiltrieren. Sie könnte fallen lassen, dass der Parakonte einen hohen Posten in der kirchlichen und staatlichen Hierarchie bekleidet, oder dass Xaven schon einflussreichen Behörden überall auf der Welt entgegenkommen konnte. Dementsprechend könnten die SC sich auch so ihre Gedanken darüber machen, welche Repressalien sie zu spüren bekommen werden, wenn sie der Expedition den Garau machen. Immerhin besitzt die Gruppe legale Einreisepapiere für Osirion und wird von Cheliox gesponsert, einem Land, dem genug Mittel zur Verfügung stehen, um sehr lange Rache zu üben.

Alternativ kannst du die Spieler auch von der Idee eines Frontalangriffs abbringen, indem du die Anzahl der chelischen Legionäre (siehe Anhang 2) im Dienste der Expedition erhöhst – von einem Demikardinal des Asmodeus kann man schließlich erwarten, dass er mit einer angemessenen Eskorte reist. Lassen sich die SC dann immer noch nicht von ihrem Vorhaben abbringen, lass sie. Es sollte ein aufregender Kampf werden und wenn die Charaktere gewinnen, hat die Pyramide auch ohne die Einmischung der Expedition noch genug zu bieten.

gerufen. Diese beschworene Pyramide ist von wahrlich gewaltigen Ausmaßen, 166,5 m hoch mit einer Seitenlänge von 225 m. Sie besteht aus dichtem Venenstein von hellgrüner Farbe, durch den sich dunkelgrüne Adern ziehen, und verschmilzt derart perfekt mit den vier anderen Pyramiden, dass selbst die Adern im Stein nahtlos weiterlaufen. Die fünf Teile scheinen nie voneinander getrennt gewesen zu sein (und waren ja tatsächlich einmal ein einziges Gebäude).

Ein SC, dem ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Geographie) (SG 10) gelingt, weiß,

dass der grüne Venenstein nicht natürlich in Osirion vorkommt, sondern sich normalerweise hunderte von Kilometern nördlich in Numeria und den Flusskönigreichen findet. Charaktere mit der Fähigkeit Steingespür dürfen diesen Wurf auch ungeübt machen. In Alt-Osirion galt der Venenstein als seltener und wertvoller Stein, in den modernen Königreichen Golarion hingegen hält man ihn höchstens für eine interessante Gesteinsart.

Die Pyramide

Das größte Stockwerk der Pyramide ist ganze 900 m² groß. Vergleicht man das Gesamtvolumen der Kammern mit der schieren Größe und Masse der Pyramide selbst, stellt man fest, dass sie einen verschwindend geringen Teil derselben ausmachen. Solange nichts anderes angegeben wird, sind die Räume in der Pyramide 6 m hoch und nicht beleuchtet. Alle Wände, Decken und Böden bestehen aus grünem Venenstein, der so stabil wie Granit ist (und dieselben Spielwerte hat). Wer Alt-Osiriani beherrscht oder einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Sprachenkunde (SG 20) macht, kann die Hieroglyphen in der Pyramide lesen. Die Luft ist schwer und muffig, was aber keinen Effekt aufs Spiel hat.

Innere Venensteinwände: 30 cm dick, TP 90, Härte 8, SG zum Zerbrechen 35, SG zum Klettern 25.

HAUPTEBENE

1. Der Eintrittsschacht

An der Südwand könnt ihr in Höhe von 90 m einen Eingang sehen. Ein rechteckiger Schacht führt ins Herz der Pyramide.

Den Eintrittsschacht ohne Hilfe von Magie zu erreichen, stellt eine gewisse Herausforderung dar. Die Wände der Pyramide sind spiegelglatt und es bietet sich keinerlei Möglichkeit, irgendwo ein Seil zu befestigen. Es ist möglich, die Wände, die in einem Winkel von 56° aufzulegen, zu erklimmen. Um den Schacht zu erreichen, ist ein Fertigkeitwurf auf Klettern (SG 25) nötig.

Der Eintrittsschacht ist 90 m lang und 3 m hoch. Er führt nach unten, in die zentrale Kammer der Pyramide. Kurz bevor die Pyramide versiegelt wurde, hat der Pharao der Zahlen seinen Sehern befohlen, eine Volkszählung durchzuführen. Die Wände des Eintrittsschachts sind mit winzigen Hieroglyphen übersät – die Namen aller Untertanen, die im Reich der Vier Göttlichen Pharaonen lebten. Es sind zehntausende Namensglyphen, die in engen Spalten senkrecht in die Wände gemeißelt wurden. Es würde Monate dauern, sie alle zu entziffern.

Entwicklung: Wenn die SC den Schacht das erste Mal passieren, ist noch alles normal. Es kann aber sein, dass die ersten 3 m später von einer permanenten *Schutzhülle gegen Lebendes* blockiert werden (siehe Bereich 2, unten).

Aktivitäten der Expedition: Die Expedition verliert keine Zeit damit, sich in der Umgebung der Pyramide umzuschauen, bevor sie sich mit dem Eintrittsschacht beschäftigt, egal wer die Pyramide beschworen hat. Zepher holt seine *Schriftrolle: Schweben* heraus und läuft zum Eingang hoch. Während er nach oben steigt, treibt er alle 9 m Kletterhaken in die Wand und lässt ein Seil mit Knoten hinab, so dass der Rest der Expedition hoch klettern kann. Wenn die SC erst später ankommen, sind die Haken (nicht aber das Seil) noch da.

2. Der Große Bogengang (HG 6)

Der lange Eintrittsschacht endet plötzlich ebenerdig. Der Übergang wird von einem prächtigen Torbogen aus pechschwarzem Stein markiert, der mit violett leuchtenden Symbolen bedeckt ist. In der Mitte des Bogens befindet sich eine große Rune, die von fünf kleineren Glyphen umgeben ist.

Falle: Schaut man sich die zentrale Hieroglyphe einfach nur an, löst man eine Falle aus, die allerdings keinen merklichen Effekt hat.

SCHUTZHÜLLE GEGEN LEBENDES-FALLE HG 6 EP 2.400

Art Magischer Gegenstand; **Wahrnehmung** SG 31; **Mechanismus ausschalten** SG 31

EFFEKTE

Auslöser die zentrale Hieroglyphe auf dem Torbogen anschauen; **Rücksetzer** automatisch **Effekt** Über den Eingang der Pyramide (Bereich 1) senkt sich eine permanente *Schutzhülle gegen Lebendes*. Der Zauber betrifft nur Personen, die die Glyphe gesehen haben. Andere werden also nicht davon abgehalten, das Grab zu betreten. Die Hülle hält lediglich lebende Kreaturen davon ab, die Pyramide wieder zu verlassen.

Übersetzt bedeuten die Hieroglyphen ungefähr „Punkt ohne Wiederkehr“.

3. Die Säulenkreuzung (HG 6)

Der Gang endet in einer T-Kreuzung. Nach links und rechts erstreckt sich ein Säulengang.

Kreaturen: In dem Gang steht ein Mumienwächter. Er war einmal ein Grabräuber namens Seraton und hat vor circa 50 Jahren an Imivus verlorener Expedition teilgenommen. Seraton hatte das Pech, als erster alle vier Fluchrunen zu sehen und ist ihrer Wirkung zum

Opfer gefallen. Er wurde in eine Mumie verwandelt und hat seine ehemaligen Kameraden gejagt und abgeschlachtet und sie dann zu Staub verwandelt. Raegos hat als einziger überlebt. Als die Gruppe damals an der Hieroglyphe in Bereich 2 vorbeilief, war er damit beschäftigt, ein Seil einzurollen, weshalb er das Symbol nicht gesehen hat und die *Schutzhülle gegen Lebendes* durchqueren konnte.

Statt zuzulassen, dass die Ausrüstung seiner ehemaligen Gefährten das Grab seiner Herren beschmutzt, hat Seraton die Teile nach und nach eingesammelt und nach draußen geworfen, wo der Sand von Ramlocks Sanktum sie schließlich unter sich begraben hat. Zufrieden mit sich hat Seraton nun in dem Gang Stellung bezogen und wartet auf neue Eindringlinge.

SERATON, VERFLUCHTE OSIRISCHE MUMIE HG 6 EP 2.400

TP 33; siehe Anhang 3

TAKTIK

Im Kampf Seraton wartet hinter der nordöstlichen Biegung der T-Kreuzung und erhält daher einen Bonus aufgrund von Deckung. Er schießt solange mit seinem Bogen, bis er keine Pfeile mehr hat, von denen aber ohnehin nicht mehr viele übrig waren. Dann stürmt er vorwärts und versucht, seine Gegner mit einem Hiebgriff zu Staub zu verwandeln. Um zum nächsten Zauberkundigen zu gelangen, setzt er seine Fähigkeit Ausbruch der Vergeltung ein.

Moral Da Seraton ein Untoter ist, kämpft er furchtlos bis er zerstört wird.

Der Fluch der Kreisrunen: Die elf Säulen in dem Gang sind mit wohlwollenden Inschriften über die Größe der vier Pharaonen bedeckt. Zwei Kreisrunen waren früher einmal geschickt unter den anderen Hieroglyphen auf zwei der Säulen verborgen, doch die Mitglieder von Imivus Expedition haben sie vor langer Zeit mit Säure weggeätzt, nur leider nicht früh genug, um Seraton noch zu retten. Mit Hilfe eines Fertigkeitswurfs auf Wahrnehmung (SG 15) kann man die Stellen finden. Ein Fertigkeitswurf auf Handwerk (Alchemie) (SG 10) identifiziert Säure als Ursprung der Male. Ein weiterer Fertigkeitswurf auf Handwerk (Alchemie) (SG 20) enthüllt, dass die Verätzung innerhalb der letzten 100 Jahre geschehen sein muss.

4. Die Hieroglyphenkammer

Die Wände, der Boden und die Decke dieser ansonsten leeren Kammer sind mit einer schwindelerregenden Menge Hieroglyphen bedeckt.

VORGEHEN DER EXPEDITION IM INNEREN

Passen die Strategie der Expedition beim Erkunden des Grabs an das Vorgehen der SC an, so wie es der gesammelten Hinterhältigkeit dieser Gruppe angemessen ist. Nutze die folgenden Absätze als Ausgangspunkt für deine eigenen Überlegungen.

Dringt die Expedition als erste in das Grab vor, verbringt sie nur wenig Zeit damit, die Glyphen in Bereich 1 zu untersuchen, da sie sich ihren Vorsprung erhalten will. Die Mitglieder bewegen sich allerdings noch langsam genug, dass Xaven nach Fallen Ausschau halten kann. Keinem von den vieren (bzw. fünfen, wenn Lonicera sich dem Rest wieder angeschlossen haben sollte) wird klar, dass sie die *Schutzhülle gegen Lebendes* ausgelöst haben, als sie das violette Symbol in Bereich 2 betrachtet haben. In Bereich 3 hat Parakonte Julistar Seraton unter seinen Befehl gebracht, so dass die Expedition ungehindert an der Mumie vorbei kommt. Er lässt die Mumie weiter Bereich 3 beschützen, um seinen Rücken zu decken. Dabei pinnt Xaven der Mumie mit einem kleinen Dolch ein Blatt Pergament an den Rücken, auf dem „Mit besten Grüßen, die Expedition Ihrer Majestät“ steht.

Als nächstes geht die Expedition in Bereich 4, wo Julistar eine Reihe Hieroglyphen entziffert, während der Rest die nächsten Schritte plant. Wenn Xaven in Bereich 4C erfährt, wie die Fluchrunen genau aussehen, malt er mit Tinte und Pinsel krude Versionen derselben auf die Wände, während die Gruppe in Bereich 6 vordringt. Die stümpferhaften Fälschungen sind jedoch wirkungslos.

Hat Julistar bei der Auktion die Kahotep-Statuette erworben, oder hatte er Gelegenheit, sie eingehender zu untersuchen, bevor sie verkauft wurde, findet er schnell heraus, wie er den Golem beim Aufzug in Bereich 6 kontrollieren kann. Während der Parakonte sich noch mit dem Aufzug beschäftigt, bleibt Zepter hinter dem Rest der Expedition zurück (er versteckt sich und bewegt sich leise), um sicherzugehen, dass niemand sie verfolgt. Stellt er fest, dass die SC aufgeholt haben, berichtet er seinen Kameraden davon. Haben die Charaktere sich genähert, klettert die Expedition auf den Aufzug und Julistar befiehlt Kahotep, in das obere Stockwerk zu klettern, so dass noch ein kleiner Spalt zwischen dem Aufzug und der Decke offen bleibt, durch den die Expedition nach Lichtquellen Ausschau halten kann. Sieht eines der Mitglieder die SC den Schacht hinauf klettern, befiehlt Julistar dem Golem, wieder hinabzusteigen, während er selbst und seine Kollegen aus dem Aufzug treten. So wäre es dem

Golem bei seinem Abstieg möglich, langsam kletternde SC mit dem Aufzug ins Verderben zu reißen.

Entdeckt die Expedition die SC hingegen nicht, fahren die Mitglieder stattdessen in die untere Ebene. Sie nehmen an, dass der größte Schatz sich tief unten in der Pyramide befinden muss. Dort, im Fluss aus Gold in den Bereichen 7 und 8 lockt Tukanem-Hanam die NSC immer wieder in einen Hinterhalt. Im Angesicht solch entschiedener Abwehr zieht die Expedition sich in den Aufzug (Bereich 6) zurück, um sich zu sammeln (reduziere die ursprünglichen Trefferpunkte der Mitglieder um ein Drittel). Nach einer kurzen Erholungspause kehrt die Expedition in Bereich 1 zurück, damit Julistar ihre Reihen mit einigen weiteren chelischen Legionären verstärken kann, die außerhalb der Pyramide gewartet haben. Wenn die Gruppe am Eingangsschacht ankommt, entdeckt sie die *Schutzhülle gegen Lebendes*. Mit Grauen wird den Mitgliedern klar, dass sie in dem Bauwerk gefangen sind. Mit Hilfe seiner *Schriftrolle: Weissagung* stellt Julistar fest, dass der Schlüssel zur Flucht sich im Sarkophag des Himmelblauen Pharaos befindet, also in eben jenem Grab, das von Tukanem-Hanam bewacht wird. Frustriert ändert die Expedition ihr Vorgehen und sucht nun nach den Charakteren, um einen Waffenstillstand vorzuschlagen. Sie macht die SC darauf aufmerksam, dass der Ausgang blockiert ist und bietet an, das bisher gesammelte Wissen zu teilen. Des Weiteren schlägt die Gruppe vor, die Drachenumie gemeinsam anzugreifen (ein Angriff, bei dem die SC den Großteil des Nahkampfes übernehmen sollen). Wenn Lonicera noch bei den Charakteren ist, ermutigt sie diese subtil, auf das Angebot der Expedition einzugehen.

Gelingt es den SC, die Pyramide als erste zu betreten, hält die Expedition es für das Beste, ihnen erst einmal zu folgen, damit die Charaktere die Grabwächter besiegen. Machen die SC nicht genug Lärm, damit die Expedition ihnen auf den Fersen bleiben kann, versucht Zepter ihre Spuren zu verfolgen. Sollte die Expedition die SC dabei beobachten, wie sie in einem Kampf Probleme bekommen, hilft sie den Bedrängten. Dies macht sie aber erst, nachdem Julistar den Charakteren einige Versprechen im Austausch für Unterstützung abgerungen hat. Er könnte ihnen zum Beispiel aberverlangen, dass sie ihm das Vorrecht überlassen, als erster aus den Beutestücken auswählen zu dürfen, oder er lässt sie schwören, dass sie ihn und seine Kameraden nicht angreifen, solange sie sich noch in dem Grab aufhalten.



Anmerkung der Entwickler

PYRAMIDEN- NUMEROLOGIE

Mathematiker und Architekten (von Verschwörungstheoretikern ganz abgesehen) sind schon lange von der wundersamen mathematischen Bauweise der ägyptischen Pyramiden fasziniert. Wir haben den Versuch unternommen, diese mysteriöse Atmosphäre in *Lebendig Begraben* wiederzugeben. Die Mathematik spielt für den Plot des Abenteuers zwar keine Rolle, dir dürfte aber aufgefallen sein, dass die Zahlen 11 und 56 unverhältnismäßig oft im Text vorkommen und dass die beiden Zahlen auch auf den Karten der Pyramide auftauchen.

Die Zahlen 11 und 56 stehen in einer durchaus interessanten Beziehung zueinander: 5 und 6 (Zehner-, bzw. Einerstelle der 56) ergeben addiert 11. Mathe-Aficionados dürften zudem wissen, dass die Zahl 11 insgesamt 56 Mal zerlegt werden kann (so viele Möglichkeiten bestehen, die Zahl als Summe positiver ganzer Zahlen darzustellen). Bizarrerweise hat die 56 zudem nicht nur die ungewöhnliche mathematische Eigenschaft, eine abundante Zahl zu sein (eine Zahl, deren Teiler, die Zahl selbst nicht mit gerechnet, in der Summe größer sind als die Zahl selbst), sondern sie ist auch die elfte bekannte abundante Zahl in der Reihenfolge.

Um euch einen Blick „hinter die Kulissen“ zu gewähren, können wir euch verraten, dass die Zahlen 11 und 56 nicht besonderer als andere Zahlen sind. Wir haben die 56 einfach per Zufall ausgewählt und dann nach Koinzidenzen gesucht. Wo möglich haben wir Zusammenhänge zwischen den Zahlen ins Abenteuer eingebaut. Du hast also die Möglichkeit, deine Spieler mit subtilen Wiederholungen paranoid zu machen, vor allem wenn sie mit der Zeit anfangen, die Zahlen mit Gefahr oder Sicherheit zu assoziieren. Der Trick ist, sie nicht mit dem Holzhammer darauf zu bringen, sondern sie diesen Zusammenhang selbst entdecken zu lassen. Wenn du das richtig machst, werden deine Spieler mit der Zeit völlig neue Verknüpfungen zwischen den Zahlen herstellen, auf die bisher noch niemand gekommen ist.

Dieser Raum sollte eigentlich einmal die Grabkammer von Hetschepsu werden, doch nachdem der Teuflische Pharaon versucht hat seine Partner zu betrügen, wurde sie leer gelassen.

A. Die Hieroglyphen an dieser Wand erzählen von den militärischen Siegen der Armeen der Vier Pharaonen. Der Autor schreibt sie Hetschepsus strategischem Denken zu. Im letzten Abschnitt wird davon berichtet, wie Hetschepsu in Ungnade fiel, nachdem die anderen drei Pharaonen herausgefunden hatten, dass er versucht hat, das mystische Band mit ihnen zu trennen. Der letzte Abschnitt wurde in letzter Minute hinzugefügt. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Sprachenkunde (SG 15) reicht aus, um festzustellen, dass der Teil von einem anderen Autor verfasst wurde. Die Inschrift endet mitten im Satz. Der letzte Teil lässt sich wie folgt übersetzen: „und ihm wurde die Zahl zugeteilt, die einem Verräter angemessen ist“.

B. Diese Wand ist mit mathematischen Formeln bedeckt, welche der Pharaon der Zahlen erdacht hat. Werden sie mit einem Fertigkeitwurf auf Sprachenkunde (SG 15) entziffert, kann man mit einem Fertigkeitwurf auf Wissen (Baukunst) (SG 20) feststellen, dass die Formeln auf einem Elfer-System basieren, was es extrem schwierig macht, sie zu lösen. Ein weiterer Fertigkeitwurf auf Wissen (Natur) (SG 20) enthüllt, dass einige dieser Gleichungen sich mit den Bewegungen der Planeten und Sterne am Nachthimmel beschäftigen und wohl ein astronomisches Ereignis beschreiben, das nur alle 56 Jahre vorkommt.

C. Auf diesem erhöhten Teil des Fußbodens steht eine düstere Warnung, welche erklärt, wie der Fluch der Kreisrunen wirkt. Die vier Runen werden hier zwar dargestellt, sind aber nicht eingekreist und daher wirkungslos.

D. Auf dieser Wand werden mit Hilfe von Bildern und Hieroglyphen Geschichten über die Pharaonen erzählt. Die erste Geschichte berichtet, wie der Himmelblaue Pharaon seinen Titel bekam. Es heißt darin, dass Anok Fero verärgert war, weil seine Steuereintreiber nur eine sehr geringe Ausbeute vorzuweisen hatten. Deshalb hat er sich in tausend himmelblaue Schlangen verwandelt und seine gescheiterten Diener verschlungen, bevor er sich wieder zurückverwandelt hat (diese Geschichte bezieht sich auf den *Zepher der Schmerzen* des Pharaos in Bereich 8). Die zweite Geschichte handelt von Ankana, die ihre engsten Diener dazu gezwungen hat, die Eier infernalischer Insekten zu schlucken, welche sie aus der Hölle selbst bekommen hat. Jene, denen es gelungen war, ihre Loyalität zu beweisen und sich bei der Pharaonin einzuschmeicheln,



Eingekreiste Rune der Unterwerfung

bevor die Inkubationszeit abgelaufen war, wurden von ihr mit dem Zauber *Krankheit kurieren* gesegnet – gewirkt von einem ihrer Kleriker –, um das Schlüpfen der Insekten zu verhindern. Die anderen Diener wurden von dem schrecklichen Ungeziefer aufgefressen, nachdem es geschlüpft war.

E. Diese kryptischen Glyphen sprechen von gottgleichen Wesen, die einst aus den Reichen der Schwärze herabgestiegen waren. Des Weiteren heißt es, dass die vier Pharaonen ein Geschenk, das „Geistesbeben“, erhielten und von den Wesenheiten versprochen bekamen, dass sie eines Tages wiederkehren würden. Hierbei handelt es sich um einen versteckten Hinweis auf das Aucturn-Rätsel, einen Abenteuerhänger. Weitere Informationen über den Planeten Aucturn findest du in dem Kasten über das Aucturn-Rätsel.

Die Aktivitäten der Expedition: Sollte Lonicera Mondrossel die SC bis in Bereich 4 begleiten, geht sie mit ihrem Schwindel noch einen Schritt weiter. Während die Charaktere die Zeichen entschlüsseln, gibt sie vor, die Glyphen mit ihren Übersetzungen zu vergleichen. Tatsächlich jedoch wirkt sie ihre *Schriftrolle: Stilles Trugbild* auf eine der mit Hieroglyphen bedeckten Wände. Mit Hilfe ihres Bardenwissens über altosirische Glyphen ersetzt sie die echten Zeichen durch falsche. Jeder SC, der die illusionären Schriftzeichen liest, aber keinen erfolgreichen Willenswurf (SG 11) macht, liest ein antikes Dekret, in dem festgehalten wurde, dass das Grab der Strahlenden Pharaonin nur von einem direkten Nachfahren desselben betreten werden kann. Laut den Glyphen kann Ankanas Blutlinie an bestimmten Merkmalen erkannt werden (wie sie auf der Wand

dargestellt sind). Passenderweise besitzt Lonicera ein falsches Geburtsmal (in Wirklichkeit eine Tätowierung) auf dem Rücken. Es ist halb unter ihrer Kleidung verborgen und ähnelt der Hieroglyphe in dem falschen Text. Man kann es mit einem Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 15) sehen. Konfrontieren die SC Lonicera damit, dass sie eine echte Nachfahrin Ankanas sein könnte, tut sie so, als sei das Unsinn, als sei die ganze Sache nur ein Zufall. Eigentlich jedoch hofft sie, die SC so in ihrem Verdacht zu bestärken. Sie besteht darauf, die Textstelle selbst noch einmal zu lesen. Zu diesem Zeitpunkt sind die illusionären Schriftzeichen aber bereits verschwunden, was für zusätzliche Verwirrung sorgen dürfte. Untersucht man ihr Geburtsmal und macht erfolgreiche Fertigkeitwürfe auf Heilkunde (SG 20) oder Sprachkunde (SG 25), kann man feststellen, dass es sich um eine Fälschung handelt.

5. Die Überreste des Teuflischen Pharaos (HG 7)

Auf den untereinander befestigten Regalbrettern in dieser Kammer stehen circa vier Dutzend Lehmvasen in unterschiedlichen Größen, die mit Wachs versiegelt sind.

Auch wenn die Kammer dem Stand des Teuflischen Pharaos nicht angemessen sein mag, handelt es sich doch gleichwohl um Hetschepsus letzte Ruhestätte. Als Strafe für seinen hinterhältigen Versuch, seinen Todespakt mit den anderen Pharaonen magisch aufzulösen, wurden seiner Leiche die Eingeweide entnommen und dann in 263 Teile zerkleinert (laut der heiligen Geometrie des Pharaos der Zahlen das Maß für die ewige Unvollständigkeit). Die Teile sind in den 56 Kanopen konserviert, welche in der Kammer stehen, und in eine antike, klare Einbalsamierungsflüssigkeit getaucht. Wenn die SC in diesem Raum den Namen des Teuflischen Pharaos aussprechen oder das Siegel einer der Kanopen brechen, erwachen Hetschepsus Eingeweide zum Leben und brechen aus den Kanopen. Die Gedärme und Innereien des Teuflischen Pharaos bilden drei untote Schwärme, von denen noch die Konservierungsflüssigkeit tropft und in denen Hetschepsus gärenden Hass wohnt.

EINBALSAMIERTER ORGANSCHWARM (3) HG 4 EP 1.200

NB Sehr kleine Untote (Schwarm)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

Aura Beunruhigende Präsenz 9 m (SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12 (+4 GE, +2 Größe)

DER FLUCH DER KREISRUNEN

Die Pyramide der Vier Göttlichen Pharaonen wird von einem mächtigen Fluch geschützt. Unvorsichtige Eindringlinge werden zum Untod verurteilt und werden zu rastlosen Wächtern des Grabmals. Überall in der Pyramide finden sich vier ominöse Symbole, von denen jedes einen der Pharaonen repräsentiert. Jede Glyphe ist von einem Todesring umgeben – einer runden Hieroglyphe, die Untod bedeutet. Wie es der sadistischen und verspielten Art der Pharaonen angemessen ist, befinden sich die Kreisrunen nur selten an sofort sichtbaren Stellen. Sie sind vielmehr in dunklen Nischen verborgen. Einzeln sind sie harmlos. Erst wenn man alle vier Kreisrunen gesehen hat, wird man von dem Fluch ereilt. Wer alle vier Glyphen gesehen hat, muss sofort einen Willenswurf (SG 20) machen. Wem dieser Wurf nicht gelingt, der wird in ein modriges Monster verwandelt und erhält die Schablone Osirische Mumie (siehe Anhang 3). Der Fluch nimmt dem Opfer seinen freien Willen und erschafft damit einen ewigen Wächter, der die Aufgabe hat, alle lebendigen Eindringlinge in der Pyramide zu töten. Dementsprechend werden verfluchte Charaktere zu NSC unter der Kontrolle des Spielleiters. Werden alle vier

Pharaonen in dem Abenteuer besiegt, werden auch diese Charaktere von dem Fluch befreit – sie werden zu Untoten mit einem freien Willen. Die Betroffenen behalten die Schablone Osirische Mumie, verlieren allerdings ihre letzten beiden Stufen und alle Erfahrungspunkte, die sie anderweitig in dem Abenteuer gewonnen hätten. Du musst dich als SL entscheiden, ob du den Spielern ihre Charaktere wiedergibst oder ob du sie als Antagonisten behältst. SC, die alle vier Symbole gesehen und ihren ersten Rettungswurf geschafft haben, müssen jedes Mal einen neuen Willenswurf machen, wenn sie eine der vier Runen irgendwo erneut erblicken, außer die vier Pharaonen wurden besiegt – dann wird der Fluch inaktiv.

Bei den vier Kreisrunen handelt es sich um die Rune der Unterwerfung, das Symbol des Teuflischen Pharaos, die Rune der Wüste, das Symbol des Himmelblauen Pharaos, die Rune der Lehnstreue, das Symbol der Strahlenden Pharaonin und die Rune der Abrechnung, das Symbol des Pharaos der Zahlen.

Haben die SC durch Raegos nichts über die allgegenwärtige Gefahr der Runen erfahren, haben sie in der Pyramide eine zweite Möglichkeit, an diese Wissen zu gelangen, wenn sie die Hieroglyphen auf dem Boden von Bereich 4C entziffern.

TP 27 (5W8+5)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Schwärme, wie Untote;

Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5;

SR 5/Hieb- und Stichwaffen; **Verteidigungsfähigkeiten**

halber Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 4,50 m

Nahkampf Schwarm (1W6 plus Festklammern)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 15), Festklammern

TAKTIK

Im Kampf Der einbalsamierte Schwarm greift sofort an und verfolgt die SC unerbittlich, bis er zerstört ist.

Moral Der Schwarm kämpft, bis er vernichtet ist.

SPIELWERTE

ST 5, **GE** 19, **KO** -, **IN** 15, **WE** 10, **CH** 13

GAB +3; **KMB** -; **KMV** -

Talente Fähigkeitenfokus (Ablenken),

Fähigkeitenfokus (Beunruhigende Präsenz),

Eiserner Wille

Fertigkeiten Akrobatik +12, Heimlichkeit +20, Klettern +13, Wahrnehmung +8

Ausrüstung einer der drei Schwärme hat einen Ring der Gegenzauber (Magisches Geschoss)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenken (AF) Jedes Lebewesen, dem von einem einbalsamierten Schwarm Schaden zugefügt wird, leidet 1 Runde lang unter Übelkeit; ein Zähigkeitwurf (SG 15) negiert

den Effekt. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.

Beunruhigende Präsenz (ÜF) Eine

Kreatur, die innerhalb von 9 m von dem Einbalsamierten Schwarm entfernt steht, muss einen erfolgreichen Willenswurf (SG 15) machen. Gelingt er nicht, ist der Betroffene 2W4 Runden lang erschüttert. Ist der Rettungswurf gelungen, ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Beunruhigende Präsenz des Schwarms immun. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma. Es handelt sich um einen geistesbeeinflussenden Furchteffekt.

Festklammern (AF) Gelingt es einem

Einbalsamierten Schwarm, einem Opfer Schaden zuzufügen, schlingen sich seine sehnigen Eingeweide um das Ziel und versuchen, es zu würgen und zu zerquetschen. Wer durch den Schwarm Schaden genommen hat, erleidet in der nächsten Runde 1W6 weitere Schadenspunkte, während er sich von den festklammernden, sich windenden Eingeweiden befreit. Der Schaden wird selbst dann verursacht (eine Runde lang), wenn das Opfer dem Schwarm erfolgreich entkommen ist.

Ein SC, der die Überreste der Schwärme untersucht und einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Heilkunde oder Wissen (Die Ebenen) (SG 15) macht, stellt fest, dass Hetschepsu zu Lebzeiten ein Tiefling mit infernalischen Ahnen war.

Der Fluch der Kreisrunen: Bei einem der konservierten Körperteile, die sich in den Resten der Schwärme finden lassen, handelt es sich um Hetschepsus Ringfinger, an dem noch immer der Siegelring des Pharaos steckt. Es handelt sich um einen *Ring der Gegenzauber*, der gerade mit dem Zauber *Magisches Geschoss* geladen ist. Der Gegenstand kann zwar durchaus hilfreich sein, allerdings ist auch die Rune der Unterwerfung in ihn eingraviert, die automatisch von demjenigen gesehen wird, der den Ring einsammelt.

6. DIE STIEGE DES KAHOTEP

Ein dreieckiger Schacht, dessen Wände aus demselben glatten, grünen Stein wie die Pyramide bestehen, erstreckt sich nach oben und unten in die Dunkelheit.

Mit Hilfe einer dreieckigen Plattform kann man in die anderen Stockwerke der Pyramide gelangen. Der Schacht verbindet die nordwestlichen Bereiche der Pyramide miteinander. Die Plattform wird von einem antiken, schlangenköpfigen Steingolem namens Kahotep bedient, der sie mit nur einer Hand nach oben schiebt. Der große Golem erklimmt die innere Wand langsam aber sicher, er steht nämlich unter der Wirkung eines permanenten *Spinnenklettern*-Zaubers.

KAHOTEP, STEINGOLEM HG 11
TP 107; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 136
Bewegungsrate 6 m; **Klettern** 6 m
(*Spinnenklettern*)

TAKTIK

Im Kampf Kahoteps Schöpfer hat dem Golem verboten zu kämpfen. Er verteidigt sich nicht, wenn er angegriffen wird.

Moral Kahotep lässt sich bis zu seiner Vernichtung nicht von seiner Aufgabe abhalten.

Kahotep hebt und senkt den Aufzug auf Befehl einer jeden Person hin, die auf der Plattform steht. Er reagiert nur auf die Worte „hoch“, „runter“ und „Stopp“ auf Altosiriani. Wenn keiner der SC diese Sprache beherrscht, reicht ein Fertigkeitwurf auf Wissen (Geschichte) (SG 20) aus, um auf die Übersetzung für diese Worte zu kommen. *Zungen* oder ein ähnlicher Zauber würden ebenfalls funktionieren. Andernfalls klettert der Golem von unten nach oben und wieder zurück, wie er es schon seit Jahrhunderten tut. Jede Fahrt dauert 1 Stunde. Ein erfolgreicher Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 10) lässt einen den gleichmäßigen Rhythmus von Kahoteps Arbeit hören, lange bevor man den Golem zu Gesicht bekommt.



Eingekreiste
Rune der Wüste

Der Leib des Steingolems ist aus dem Venenstein erschaffen, aus dem auch die Pyramide besteht. Sein Haupt ist dem einer osirischen Kobra nachempfunden. Zwischen den Beinen des Wesens hängt ein lebloser Schlangenschwanz. Zerstören die SC Kahotep, müssen sie einen anderen Weg finden, in die anderen Stockwerke der Pyramide zu gelangen. Um den steilen Venensteinschacht zu erklimmen, muss man einen erfolgreichen Fertigkeitwurf auf Klettern (SG 25) machen.

Ad-Hoc-EP: Da Kahotep keine Bedrohung darstellt, belohne die SC nicht mit Erfahrungspunkten, wenn sie den Golem zerstören (bestrafe sie aber auch nicht).

Der Fluch der Kreisrunen: In die Sohle von Kahoteps linkem Fuß ist als Kreisrunen die Rune der Unterwerfung graviert. Sie kann nur von jemandem gesehen werden, dem ein Fertigkeitwurf auf Wahrnehmung (SG 20) gelingt, während er Kahotep dabei beobachtet, wie er in ein höher gelegenes Stockwerk klettert.

UNTERE EBENE

7. Flüsse aus Gold

Tausende und Abertausende antike Goldmünzen funkeln und schimmern in dem gedämpften Licht. Dieser riesige Schatz bildet die Form eines Flusslaufs, der schwindelerregenden Reichtum

verspricht und sich in beide Richtungen weiter windet, bis er aus den Augen entschwindet. Eingestreut in die Menge der Münzen sind alle möglichen Schnitzereien, Anhänger, Ringe, juwelenbesetzte Waffen, Rüstungsteile und zahlreiche wundersame Wertgegenstände.

Diese 15 Meter hohe Kammer besteht aus gewundenen Kanälen, die mit den angesammelten Reichtümern aus dem Reich der vier Pharaonen gefüllt sind. Obwohl diese Kanäle einheitlich auf eine Tiefe von 4,50 m mit Schätzen gefüllt sind, werden Charaktere, die in diese goldenen Flüsse hinein waten, bemerken, dass ihre Füße etwa 15 Zentimeter tief einsinken. Die Kanäle sind schwieriges Gelände. Alle 15 Meter ruht eine *Ewige Fackel*, die eine weißglühende Flamme nachahmt, in einer Halterung aus Venenstein.

Die reine Menge des Goldes übersteigt jede Möglichkeit, es zu zählen, und mit Sicherheit liegt hier genügend Reichtum herum, um damit jede Kampagne aus der Balance bringen zu können. Als Teil des Fluchs, der ihn behütet, ist der Schatz in dem Graben mit der Halbebene von Ramlocks Sanktum verbunden. Die Wertgegenstände in diesem Fluss können auf dieser Ebene nicht mehr aus der Pyramide hinaus transportiert werden. Alles, was aus dem Fluss herausgenommen wird, kehrt in den Fluss zurück, sobald es aus der Pyramide entfernt wird, während es nicht in Ramlocks Sanktum ist. Die Schätze, die im Sarkophag des Himmelblauen Pharaos gefunden werden, sind durchaus zu retten (siehe Bereich 11).

Kreatur: In jungen Jahren hatte der Himmelblaue Pharao als seinen liebsten Besitz ein blaues Drachenei. Er überwachte die Brutzeit dieses Eis und zog den frisch geschlüpften Drachen als seinen Lieblingsbegleiter auf. Als sein Tod nahte, ließ Anok Fero den Drachen im Schlaf umzingeln und befahl, ihn zu töten, damit er mumifiziert werden konnte, um den Pharao im Tod genau wie zuvor im Leben zu beschützen. Nun durchstreift der untote Drache, Tukanem-Hanam genannt, die Flüsse aus Gold, indem er sich mit seiner Grabungsfähigkeit unter ihnen fortbewegt.

TUKANEM-HANAM HG 10
EP 9.600

Osirischer Mumifizierter Junger Blauer Drache
RB Großer Untoter (verbesserter Drache, Erde)
INI +4; **Sinne** Drachensinne; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 25
(+1 GE, -1 Größe, +16 natürlich)

TP 65 (10W8+20)

REF +8, **WIL** +8, **ZÄH** +9

SR 5/—; **Immunitäten** Elektrizität, wie Untote
Schwäche Empfindlichkeit gegen Kälte



ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 3 m, Fliegen 60 m (ausreichend)

Nahkampf Biss +14 (3W6+16) und 2 Klauen +14 (2W6+13) und 2 Flügel +12 (1W8+9) und Schwanzschlag +12 (2W6+16)

Angriffsfläche 3m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Odenwaffe (24 m-Linie, 6W8 Elektrizität, Reflex SG 19 halbiert), Staubschlag, Ausbruch der Vergeltung, Wüstendurst (SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

Beliebig oft — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 11)

TAKTIK

Vor dem Kampf Tukanem-Hanam versteckt sich in dem Fluss aus Gold und wartet nur begierig auf den richtigen Zeitpunkt zum Zuschlagen.

Im Kampf Tukanem-Hanam kann sich durch den Fluss aus Gold graben, als sei es sein heimatlicher Sand. Ein SC kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Wahrnehmung gegen den Drachen eine Verwerfung oder eine aufsteigende Welle bemerken, welche die Richtung ankündigt, aus der die Drachenmumie sich nähert. Falls die

Drachenmumie auftaucht und sich in die Luft erhebt, muss jeder in einem Umkreis von 3m einen Reflexwurf gegen SG 14 machen, um nicht 2W4 Punkte Schaden durch den massiven Regen von Münzen zu erleiden. Wenn der Drache sich in den Nahkampf begibt, besteht seine übliche Taktik darin, einen Heftigen Angriff durchzuführen. Der Heftige Angriff von 3 ist schon in die Angriffswerte eingerechnet.
Moral Tukanem-Hanam kämpft bis zum Tod. Er verfolgt keine flüchtenden Gegner außerhalb dieser Grabkammer.

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 12, **KO** —, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 14
GAB +10; **KMB** +18; **KMV** 29 (33 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Bedrohliche Darbietung, Heftiger Angriff (3), Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Flügel), Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Verbesserter Natürlicher Angriff (Schwanzschlag), Verteidigung zerschlagen

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Fliegen +8, Heimlichkeit +10, Schätzen +13, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +14

Sprachen Altosiriani, Drakonisch

Besondere Eigenschaften Geräusche imitieren

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausbruch der Vergeltung (ÜF) Zweimal am Tag kann Tukanem-Hanam als Schnelle Aktion so agieren, als sei er durch den Zauber *Hast* verstärkt. Die Wirkung hält für eine einzelne Runde an.

Staubschlag (ÜF) Wenn einer von Tukanem-Hanams Natürlichen Angriffen die Trefferpunkte des Ziels auf oder unter dessen negativen Konstitutionswert absenkt, löst die Drachenmumie den Körper des Opfers zusätzlich in eine Wolke aus Staub und Asche auf. Ein *Tote erwecken* Zauber kann das Opfer nicht zurückholen, aber eine *Auferstehung* funktioniert noch immer.

Der Fluch der Kreisrunen: Bereich 7 enthält drei verfluchte Runen. An erster Stelle lauert eine eingekreiste Rune der Unterwerfung in einem Streithelm, der mit Gold verziert wurde. Was für die SC günstig ist: der Umfang der Schätze auf dieser Ebene verhindert seine Entdeckung ohne dafür mindestens eine Stunde mit Suchen zu verbringen



Eingekreiste Rune der Lehnstreue

und einen Wahrnehmungswurf gegen SG 25 zu schaffen. Als Zweites wurde auf der Brust des Drachen eine eingekreiste Rune der Wüste angebracht. Jeder, der sich einen Kampf mit der Kreatur auf Nahkampfdistanz liefert oder ihren besiegten Körper in Augenschein nimmt, wird sie automatisch sehen. Letztlich, auch wenn das sehr schwer zu bemerken ist, während man darauf herumläuft, besitzt auch der gewundene Fluss aus Schätzen selbst die Form einer riesigen eingekreisten Rune der Wüste. Ein SC ist solange sicher, bis er dies erkannt hat. Ein SC, der die Ebene aus der Vogelperspektive betrachten kann, wie zum Beispiel durch Fliegen oder durch Klettern, geht das Risiko ein, das Makrosymbol versehentlich mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10 zu erspähen.

8. Inselgrab des Himmelblauen Pharaos

Ein kreisrundes Podium erhebt sich aus dem Meer von Münzen und Schätzen. Auf dem Podium ruht ein Sarkophag, umgeben von einem Ring aus elf Leuchtstäben. Jeder dieser Stäbe erhellt die Dunkelheit mit einer dunkelblauen Lichtkugel.

Hier liegt Anok Fero, der Himmelblaue Pharao. Beschützt von seinem Drachengebete und dem Fluch der Kreisrunen, trägt sein Sarg keine weiteren Schutzzauber. Die Leuchtstäbe sind nichts anderes als *Ewige Fackeln*. Der schwere Sarkophagdeckel aus Granit kann mit einem Wurf auf Stärke gegen SG 20 zur Seite geschoben werden. Eine Inschrift schmückt den Rand des Deckels in leuchtenden, weißen Hieroglyphenzeichen. Ein permanentes Phantom lässt denjenigen, der die Inschrift zu deuten versucht, sie als einfachen Reim wahrnehmen, ganz

unabhängig davon, in welche Sprache die Symbole jeweils übersetzt werden:

Längst hinter sich mein Wesen ließ die Welt,
Im Tod bin ich von Schätzen rings umstellt,

Betritt die Insel mein und blick sie an,
Geh deines Wegs, doch sieh, dein Ende
naht heran,

Reue magst du zeigen, ich höre nicht dein Flehn
Am Ende als mein Diener wirst du gehn.

Wenn dies angezweifelt wird (mit Willenswurf SG 15), vermitteln die wirklichen Glyphen dieselbe Bedeutung, aber in einem Kuddelmuddel ohne Reime. Die letzte Zeile der Inschrift bezieht sich auf den Fluch der Kreisrunen.

Schätze: Obwohl sein Körper mumifiziert wurde, ist dies ein gewöhnliche Leichnam. Anok Fero ist kein Untoter. Durch eigene Wahl wartet er stattdessen auf seine Reise ins Jenseits nach der Tradition seiner Vorfahren. Die Arme des Pharaos sind über einem gebogenen Zepter gefaltet, das so gefertigt wurde, dass es an eine bedrohliche Natter erinnert. Dieses Zepter ist in Wirklichkeit ein *Zepter der Schmerzen* (siehe Anhang 1). Ein goldener Stirnreif, der mit 11 Azuriten-Juwelen besetzt ist, schmückt seinen Kopf (1.375 GM) und ein mondsteinbesetzter Silberring steckt an jedem Finger (jeweils 75 GM). Seine Arme sind mit aufeinander abgestimmten *Armschienen der Wehrlosigkeit* bedeckt, während jede Faust einen tiefblauen Spinell (500 GM) umschließt. Obgleich sein Mund geschlossen ist, ruht noch eine goldene Münze auf seiner Zunge (100 GM).

Der Sarkophag enthält an seinem Fußende einen doppelten Boden (Wahrnehmung SG 20). Darin befindet sich eine Ansammlung von 11 sorgsam zurechtgeschnittenen Stücken aus polierten Schuppen eines Blauen Drachen, verteilt unter 45 schwarzen Splittern aus Obsidian. Wenn die blauen Schuppen wie ein Puzzle zusammengefügt werden (Intelligenzwurf SG 10), bilden sie die antike osirische Hieroglyphe für „Ausgang“. Jeder, der das zusammengesetzte Symbol sieht, wird nicht mehr von der *Schutzhülle gegen Lebendes* in Bereich 1 behindert. Da der Pharao glaubte, dass er nach Beendigung seiner Reise in die jenseitige Welt wieder leben würde, musste er sicherstellen, dass er aus dem Grabmal auch hinaustreten konnte.

Der Fluch der Kreisrunen: Wenn allerdings die Obsidian-Puzzlestücke aus dem doppelten Boden des Sargs zusammengefügt werden (Intelligenzwurf SG 10), bilden sie eine eingekreiste Rune der Wüste.

Ein Weisheitswurf gegen SG 15 ermöglicht jedem, der die Scherben zusammensetzt, herauszufinden, was das Puzzle ergibt, bevor er es fertig zusammengesetzt hat.

Entwicklung: Bestimmte Schlüsselereignisse in diesem Abenteuer werden durch das Bezwingen der vier Pharaonen ausgelöst, einschließlich der Rückkehr der Pyramide nach Ramlocks Sanktum und die Wiederherstellung des freien Willens von Charakteren, die dem Fluch der Kreisrunen zum Opfer gefallen sind. Behandle Anok Fero als „besiegt“ wenn die SC imstande sind, Tukanem-Hanam in Bereich 7 entweder zu töten oder ihm auszuweichen, so dass sie den Sarkophag des Pharaos noch plündern können.

OBERE EBENE

9. Fenster zur Vergangenheit

Hinter dem Torbogen erstreckt sich ein 15 Meter langer Korridor. Eine Reihe von elf großen Fenstern liegt an der Wand auf der linken Seite. Eine kühle Wüstenbrise zieht durch die Kammer.

Der Blick aus jedem der Fenster zeigt die antike Sklavenstadt Tumen, einst Hauptstadt von Osirion und Heimat der Vier Göttlichen Pharaonen. Die SC können beobachten, wie Krieger, Kunsthandwerker, Knechte und Kaufleute weit unten durch die geschäftigen Straßen ziehen. Ein Intelligenzwurf gegen SG 15 enthüllt allerdings, dass sich das Bild in jedem Fenster nach etwa einer Minute wiederholt.

SC, die sich ihren Standort in Relation zur Außenwelt genau einprägen, bemerken automatisch, dass sie sich viel zu weit innerhalb der Pyramide befinden, als dass es an dieser Stelle noch Fenster geben könnte. Die Ansichten in den Fenstern und die von draußen kommende Brise sind Teile desselben *Dauerhaften Trugbildes* (SG 19 um es anzuzweifeln).

10. Das Grab von Ankana, der Strahlenden Pharaonin (HG variiert)

Diese prachtvolle Kammer ist überall mit einem brillanten, regenbogenfarbenen Mosaik getäfelt. Ein schwebender Sarkophag, der aus einem indigo-farbenen Licht zu bestehen scheint, rotiert in der hinteren Hälfte des Raums langsam in der Luft.

Sobald die SC anfangen, in diesem Raum zusammenzukommen, löst sich der Deckel auf dem Sarkophag von oben nach unten in Luft auf. Die Eigentümerin des Sarkophags, Ankana, erhebt sich langsam. Wenn sie sich hinstellt, um die Eindringlinge in ihrer Kammer zu begrüßen, entfernt sie ihr durchsichtiges

Leichentuch, das den Blick auf eine Frau von strahlender Schönheit freigibt.

Ankana hat alle paar Tage den Zauber *Sanfte Ruhe* auf sich selbst gelegt und das über mehrere Jahrhunderte. Dadurch bleibt ihre Gestalt vom natürlichen Zerfall geschützt und ihre Haut sieht aus, als sei sie noch immer von der Kraft der Jugend durchflossen.

Obwohl die Gegenwart von Fremden in ihrer Grabkammer sie erzürnt, ist Ankana nach Jahrhunderten der Ereignislosigkeit doch gleichermaßen neugierig und wird versuchen, mit den SC zu reden, bevor sie sie für ihr Vergehen attackiert. Sollte sie herausfinden, dass die SC keine ihrer antiken Sprachen sprechen, wird sie schnell frustriert und löst die Falle des Raums aus.

ANKANA, DIE STRAHLENDE PHARAONIN HG 7
EP 3.200

Menschliche Osirische Mumifizierte
Beschwörerin 7

RB Mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoider)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 15 (+5 natürlich)

TP 45 (57 mit *Falsches Leben*, 7W8+14)

REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/—

Schwäche Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6m

Nahkampf Hieb +6 (1W6+3)

Besondere Angriffe Ausbruch der Vergeltung, Säuregeschoss 6/Tag (1W6+3 Säure), Staubschlag

Vorbereitete Magier-Zauber (ZS 7, +5

Berührungsangriff im Nahkampf, +2 im Fernkampf, Konzentration +10/+14)

4. —*Monster herbeizaubern IV, Schwarze Tentakel*

3. —*Blitz (SG 16), Magie bannen, Monster herbeizaubern III, Sanfte Ruhe*

2. —*Bärenstärke, Glitzerstaub (SG 16), Monster herbeizaubern II, Sengender Strahl, Unsichtbares sehen*

1. —*Magierrüstung, Magisches Geschoss (3), Schild, Seiltrick*

0 —*Arkanes Siegel, Magie entdecken, Magie lesen, Säurespritzer, Zaubertrick*

Verbotene Schulen Verzauberung und Illusion

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn sie ahnt, dass man sie zu einem Kampf zwingen wird, wirkt Ankana *Magierrüstung* und benutzt dann ihren *Zauberstab: Falsches Leben*.

Im Kampf Trotz ihrer gesteigerten Stärke verabscheut Ankana den Nahkampf und bevorzugt stattdessen, herbeigezauberte Diener für sich kämpfen zu lassen. Wenn möglich zieht sie sich in den außerdimensionalen Raum zurück, den ihr der Zauber *Seiltrick* zur Verfügung stellt, füllt ihn bis zum Maximum mit



herbeigezauberten Kreaturen an und öffnet ihn dann schlagartig, um sie alle auf einmal freizulassen.

Moral Obwohl sie furchtlos und untot ist, bleibt Ankana taktisch orientiert. Wenn sie sich in Gefahr befindet, entkommt sie lieber nach Bereich 14 über die Leiter in Bereich 11, wo sie sich wieder mit dem Pharao der Zahlen zusammenschließt für ihren letzten Kampf gegen die Eindringlinge.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 11, **KO** —, **IN** 16, **WE** 11, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung)

Fertigkeiten Diplomatie +12, Einschüchtern +6, Sprachkunde +13, Wahrnehmung +6, Wissen (Adel) +7, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +13

Sprachen Altosiriani (ausgestorbene Sprache), Drakonisch, Jistka (ausgestorbene Sprache), Tekritanin (ausgestorbene Sprache), Terral

Besondere Eigenschaften Arkaner Bund (Fokus: *Pantheon-Amulett*), Charme des Beschwörers (+3 Runden für Herbeizaubern)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Monster herbeizaubern V, Zauberstab: Falsches Leben* (5 Ladungen); **Andere Ausrüstung**

Fraßbeutel, Stirnreif der einormen Intelligenz +2, Pantheon-Amulett, Sammlung von Schmuckgegenständen mit ihrem Arkanen Siegel: goldene Armreife (x2) (40 GM), silbernes Kettenhaarband (110 GM), Ringkragen (25 GM), ein Paar zusammenpassender Arm- und Schenkelbänder (60 GM), goldenes Halsband mit Medaillon (275 GM)

Zauberbuch siehe Schätze unten

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Staubschlag (ÜF) Wenn Ankans Hiebangriff die Trefferpunkte ihres Ziels tiefer als den negativen Konstitutionswert des Opfers absenkt, löst Ankana zusätzlich den Körper des Opfers in eine Wolke aus Staub und Asche auf. Ein *Tote erwecken* Zauber kann das Opfer nicht zurückholen, aber eine *Auferstehung* funktioniert noch immer.

Ausbruch der Vergeltung (ÜF) Zweimal am Tag kann Ankana als *Schnelle Aktion* so agieren, als sei sie durch den Zauber *Hast* verstärkt. Die Wirkung hält für eine einzelne Runde an.

Falle: Ein SC, der einen Wahrnehmungswurf gegen SG 25 schafft, kann einen haarfeinen Schlitz erkennen, der die Mitte des Raums von Norden nach Süden in zwei Hälften teilt. Die Linie trennt die SC vom Ruheplatz der Strahlenden Pharaonin. Eine permanente *Energiewand*

(ZS 9) erhebt sich von dieser Linie ab und geht geradewegs zur Decke. Wie die SC vielleicht später entdecken werden, verläuft diese magische Wand noch über und unter der sichtbaren Kammer weiter.

Was die SC natürlich nicht wissen können: Dieser Raum besteht in Wirklichkeit aus zwei getrennten Böden, die sich zunächst auf gleicher Höhe befinden, wenn die SC den Raum betreten. Die beiden Böden, getrennt durch die *Energiewand*, sind miteinander durch einen mechanischen Hebel verbunden, der sich tief unten im Gewölbe befindet. Die beiden Böden reagieren sehr empfindlich auf Gewichte, ganz wie eine Waage. Wenn sich ein Boden absenkt, steigt der andere auf. Wenn die SC eintreten, stehen die beiden Böden fest im Gleichgewicht. Wenn es Ankana gerade günstig erscheint, kann sie als Bewegungsaktion einen verborgenen Schalter in der Wand hinter ihrem Sarg (Wahrnehmung SG 20) betätigen. Der Schalter entfernt die Sperre und bewirkt, dass die beiden Hälften des Bodens druckempfindlich werden. Das Entsperren der Böden bewirkt auch, dass eine Wand aus Venenstein (10cm dick; TP 60; Härte 10; Zerschlagen SG 28) an ihren Platz fällt und den östlichen Eingang versperrt.

Ankanaruft dann nach ihrem Panthereon aus Bereich 11, der aus seinem verborgenen Alkoven hervortritt und weiter auf ihre Seite der Waage hinübergeht. Ankana zieht sich daraufhin von der Waage zurück, nach Bereich 11, und setzt sich auf den goldenen Thron, wobei sie die Türplatte offen stehen lässt, damit sie die Kammer weiterhin im Blick behalten kann.

Die Ankunft des schweren Panthereons bewirkt auf der Stelle, dass sich Ankanas Seite des Bodens mindestens um mehrere Zentimeter absenkt und die Seite der SC um den gleichen Abstand aufsteigt. Ankana gibt den SC einen Moment, um sich ihrer Lage bewusst zu werden, bevor sie dem Panthereon den Befehl erteilt, seine Arbeit aufzunehmen. Die Seiten der Wände sind wie Honigwaben mit Dutzenden schlitzartiger Alkoven übersät und jeder davon enthält ein riesiges kreisrundes Gewicht von ungefähr 45 kg. Der Panthereon beginnt damit, Gewichte aus den Alkoven herauszuziehen und sie in ordentlichen Türmen auf dem Boden aufzuschichten. Das hat zur Folge, dass der Boden mit den SC rapide nach oben steigt—oder aus der Sicht der SC gesagt, dass die Decke immer näher auf sie zu kommt und der Panthereon immer weiter nach unten geht.

Bedingt durch Ankanas Sinn für Fairness ist auch die Seite des Raums mit den SC mit solchen Alkoven überzogen, die identische Gewichte enthalten. Wenn die SC Ankanas Spiel mitspielen, können sie versuchen, das Gewicht, das

durch den Panthereon aufgebaut wird, auszugleichen oder sogar zu übertreffen. Wenn sie das tun, besteht jede Runde aus einem vergleichenden Stärkewurf zwischen dem stärksten beteiligten SC und dem Panthereon. Andere SC, die ebenfalls Volle Aktionen verwenden, um Gewichte aufzustapeln, können Stärkewürfe gegen SG 10 unternehmen, um ihrem stärkeren Kameraden erfolgreich zu helfen, indem sie ihm für jeden erfolgreichen Wurf einen Bonus von +2 verleihen.

Für jeden Punkt Unterschied zwischen dem Wurf des Panthereons und dem stärksten SC wächst die Unebenheit zwischen den Teilen der Waage um etwa 30cm. Bevor Ankana die Sperrung löst, ist die Decke 9 Meter hoch. Darum verhält es sich so, dass sobald eine der beiden Seiten eine Differenz von 30 oder mehr über aufeinander folgende Runden erzeugt hat, die Verliererseite 4W6 Schaden durch Erdrücken erleidet, ohne Rettungswurf, wenn der Boden sie gegen die unnachgiebige Decke drückt. Um die Mechanik zu vereinfachen, geh davon aus, dass das Ausgangsgewicht der Gruppe der SC selbst in etwa durch das Gewicht des Panthereons ausbalanciert wird.



Ankana

Die SC haben natürlich die Freiheit, andere Aktionen zu unternehmen als Gewichte aufzustapeln, wie zum Beispiel eine Sperre zwischen Boden und Decke zu errichten oder ihre stärkeren Gruppenmitglieder mit Magie zu verstärken, die *Energiewand* zu zerstören und den Panthereon (oder Ankana) direkt anzugreifen, oder einen Versuch unternehmen, auf dem Weg zu entkommen, den sie gekommen sind, indem sie die Steinbarriere zerstören, die den Eingang versiegelt (aber behalte im Auge, wie hoch oder wie niedrig der Torbogen des Eingangs im Verhältnis zu der aktuellen Position des Bodens ist). Abhängig von den bisherigen Ereignissen, könnte die Barriere vielleicht schon nicht mehr leicht zu erreichen sein.

Ankana nimmt nicht selbst an dem grundlegenden Stärkewettstreit teil. Sie gibt nur Anweisungen an den Panthereon und amüsiert sich über die Notlage der SC. Wenn die SC allerdings einen deutlichen Vorteil zu erhalten scheinen, wird sie versuchen, ihre *Schrijfrolle: Monster herbeizaubern V* (welche einen ZS-Wurf gegen SG 10 erfordert) zu verbrauchen, um einen mittelgroßen Erdelementar damit herbeizuzaubern.

Der Elementar bietet dem Panthereon einen Verbündeten mit Stärke 21, um ihm bei seinen nächsten 9 Würfeln zu helfen. Der Elementar nimmt die Gestalt eines 2,13 m großen, muskulösen osirischen Arbeiters an, dessen Körper aus denselben bunten Steinen besteht, welche die Mosaikbilder in der Kammer bilden. Die körperliche Anwesenheit des Elementars fügt außerdem augenblicklich ein zusätzliches Gewicht von 340 kg zur Seite des Panthereons auf der Waage hinzu, was einen weiteren Situationsbonus von +2 auf die vergleichenden Stärkewürfe des Panthereons bedeutet. Wenn nötig, wirkt Ankana zusätzliche Herbeizaubernzauber, um der Seite des Bodens noch mehr Gewicht durch Monster hinzuzufügen.

Der Fluch der Kreisrunen: Eines der kreisrunden Gewichte auf der Seite des Raums, auf der sich die SC befinden, enthält eine große Radierung der eingekreisten Rune der Lehnstreue. Es besteht jede Runde eine Chance von 1 zu 19, dass ein SC zufällig das Gewicht mit der Rune in die Hand nimmt. Sollte ein SC das Gewicht aus seinem Alkoven herausholen und es auf den Boden stellen, wird jeder in dem Raum, der einen Reflexwurf gegen SG 20 nicht schafft, sie sehen. Diejenige Person, die das Gewicht tatsächlich entfernt, erhält noch einen Malus von -4 auf ihren Rettungswurf.

Schätze: Wenn die Falle mit der Waage ausgelöst wurde, schwebt Ankanas Sarkophag in Bereich 11. Wenn die SC später Nachforschungen anstellen, werden sie herausfinden, dass er eine schimmernde

Unterlage aus prunkvollen Silbermünzen (300 GM) enthält, sowie eine kristallene *Verfluchte Flasche*. Ankanas größter Schatz ist jedoch ihr Zauberbuch: das *Mikrotikon*. Dieses Zauberbuch ist auf winzigen Seiten niedergeschrieben und in einem geschätzten Medaillon zusammengefaltet, das um Ankanas Hals hängt. Die arkane Schrift darin ist zu klein, um ohne die Tränenlupe von einer intakten *Vergrößerungsbrille* gelesen zu werden. Eine davon bewahrt Ankana zurzeit eingebettet in das Medaillon auf, hinter dem winzigen Zauberbuch selbst. Zusätzlich zu Ankanas Liste vorbereiteter Zauber, enthält das *Mikrotikon* die folgenden: 0 — alle außer Verzauberung und Illusion; 1. — *Alarm, Schmierer, Schutz vor Chaos, Schwächestrahler, Sprachen verstehen, Unsichtbarer Diener*; 2. — *Arkane Schloss, Energien widerstehen, Falsches Leben, Nebelwolke, Pracht des Adlers, Säurepfeil, Spinnennetz*; 3. — *Fliegen, Geisterross, Hast, Stinkende Wolke, Winzige Hütte*; 4. — *Entkräftung, Stein formen*.

Der Fluch der Kreisrunen: Jeder, der Ankanas Buch durch die Lupe betrachtet, sieht zuerst eine eingekreiste Rune der Lehnstreue auf dem Einband. Die Rune ist zu winzig, als dass man sie ohne die Lupe sehen könnte.

Aktivitäten der Expedition: Falls die Expedition zusammen mit den SC auf die Waage von Ankana gelangt, werden ihre Mitglieder nicht zögern, mit den SC zu kooperieren. Sie weisen sie dabei auf den offensichtlichen Nutzen hin, den ein vorübergehendes Bündnis für die SC hätte, wenn diese noch Schwierigkeiten damit haben, die Vergangenheit hinter sich zu lassen. Erst nachdem die vereinte Gruppe den Pantheon besiegt und die Tür in Bereich 10 wieder geöffnet hat, eilen sie davon, um mit der Erkundung der Anlage fortzufahren.

11. Der Alkoven mit dem verborgenen Thron (HG 7)

Die westliche Mauer in Bereich 10 ist mit Hieroglyphen bedeckt, die Ankanas Errungenschaften rühmen. Dahinter liegt ein verborgener Raum. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 verrät, dass das Drücken gegen die Hieroglyphe, welche die Großzügigkeit des Strahlenden Pharaonin darstellt, die dicke Venensteinwand dazu bringt, sich langsam in den Boden hinein zu schaben, wodurch sie den Blick auf die Kammer dahinter freigibt. Beachte, dass falls die SC es nicht schaffen, die *Energiewand* in Bereich 10 zu zerstören oder zu umgehen, der einzige mögliche Weg in die Kammer über die Leiter von Bereich 15 nach unten herab führt.

Ein hoch aufragender Thron füllt diese kleine Kammer aus. Hinter dem Thron führt eine breitsprossige Leiter aus Venenstein in die tief-schwarze Dunkelheit darüber.

Kreatur: Ankanas Pantheonwächter wartet hier, bis er gerufen wird. Er tritt dann durch die geheime Tür hervor und steht an ihrer Seite. Obwohl der Pantheon einen bronzenen Katzenkopf auf seinen Schultern trägt, ähnelt er darüber hinaus doch einem Schildwächter. Seine steinernen Bestandteile bestehen aus Venenstein, wogegen seine hölzernen Teile aus einem verdunkelten Schwarzwald bestehen. Die metallenen Teile des Pantheons sind aus gut polierter Bronze.

PANTHEREON **HG 7**
TP 3.200

TP 64; *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 130, 134 (modifizierter Schildwächter auf Basis eines Holzgolems, s. auch im Anhang 4)

Besondere Eigenschaften Der Pantheon verfügt nicht über Schnelle Heilung 5.

Sein gespeicherter Zauber ist im Moment *Bärenstärke*.

TAKTIK

Im Kampf Der Pantheon befolgt jederzeit Ankanas Befehle, solange sie das Amulett dafür trägt.

Moral Der Pantheon kämpft bis er völlig zerstört wurde, falls Ankana es ihm befiehlt.

Grundwerte Ohne die *Bärenstärke* hat der Pantheon eine Stärke von 18.

Wenn Ankana die Bodentafeln in Bereich 10 entsperrt, zieht sie sich hierhin zurück und klettert auf ihren Thron, um den darauf folgenden Wettstreit zu beobachten. Falls die SC es jedoch schaffen, Ankanas Seite des Bodens hochzuheben und ihren Pantheon zu zerdrücken, hat sie keine Möglichkeit mehr, in Bereich 10 zurückzukehren, da der Weg dann von einer soliden Mauer versperrt sein wird. Ankana nimmt dann die Venensteinleiter und steigt hinauf in Bereich 15, wo sie darauf wartet, dass die SC auf den Pharaon der Zahlen in Bereich 14 treffen und eilt ihm im Kampf zu Hilfe. Wenn die Falle mit der Waage ausgelöst wurde, steht hier auch Ankanas Sarkophag neben dem Thron.

Der Fluch der Kreisrunen: Die Leiter besteht aus 56 Sprossen. Die 45. Sprosse (die elfte Sprosse von oben) enthält eine kleine eingekreiste Rune der Abrechnung. Jeder SC, der die Leiter emporsteigt, sieht diese Rune mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20.

HIMMELSEBENE

12. Die herunterzählende Wand

Dieser ansonsten leere Raum scheint einer riesigen Tafel mit komplexen Hieroglyphen gewidmet zu sein.



Anmerkung der Entwickler

DIE WAAGSCHALEN VERSTELLEN

Dieser Raum bietet einen möglicherweise tödlichen Wettstreit, der sich von dem Standardnahkampf unterscheidet. Der Pantheon hat eine Stärke von 22, was ihm einen Bonus von +6 verleiht (oder sogar +8, wenn er zusätzlich seinen Zauber *Bärenstärke* aktiviert). Die durchschnittliche Gruppe von vier SC hat wahrscheinlich einen Bonus in der Nähe von +8 bis +10 (+2 bis +4 für das stärkste Mitglied der Abenteurergruppe, plus durchschnittlich noch etwa +6 mit erfolgreichen Würfen auf Jemand anderem helfen). Die SC sollten die Oberhand behalten, außer wenn Ankana das Verhältnis mit ihrer Magie zu ihren Gunsten verschiebt. Diese Begegnung erzielt ihre größte Wirkung, wenn die Waagschalen eine Reihe von haarscharfen Wechselschritten durchlaufen, wobei jede Seite zu verschiedenen Zeitpunkten einmal im Vorteil ist. Wenn der Fluch der Kreisrunen inmitten des Wettstreits einsetzt, ist es nicht unwahrscheinlich, dass infolgedessen die gesamte Gruppe bei dieser Begegnung ums Leben kommt. Solange die SC aber keine besonders umrundende Route gewählt haben, haben sie die Rune der Abrechnung aller Wahrscheinlichkeit nach noch nicht gesehen und sollten (bis jetzt) in Sicherheit davor sein.

Falls es den SC gelingt, die *Energiewand* zu zerstören, vereitle nicht ihre Bemühungen, Ankanas Spiel nicht mitzuspielen, sondern lass sie gewähren. Sie stehen dann jedoch möglicherweise Ankana und dem Pantheon zugleich gegenüber, was zu einem HG von 9 führt. Interessanterweise benutzte hierfür einer der SC in einem der ersten Spieltests, als der Tod durch Erdrücken für die SC immer näher und näher rückte, plötzlich ein *Unbewegliches Zepter*, um den Boden am Weitersteigen zu hindern — und zwar permanent. Es gibt zahlreiche mögliche Lösungen für diese Herausforderung. Wo immer möglich, belohne die Spieler, indem du ihnen eine vernünftige Chance gibst, durch ihre besonders einfallsreichen Ideen erfolgreich zu sein.

Jeder Charakter, der kein Altosiriani lesen kann, kann einen Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 20 machen (oder den Zauber *Sprachen verstehen* oder ähnliche Magie verwenden), um herauszufinden, dass die Hieroglyphen, die an der nördlichen Wand entlang laufen, eine einzelne gewaltige Zahl in altosirischer Schrift beschreiben. Man benötigt aber einen Wahrnehmungswurf gegen SG 15, um die verstörendste Eigenheit dieses Raums zu erkennen: Die Zahl an der Wand zählt tatsächlich aktiv nach unten.



Eingekreiste Rune der Abrechnung

Alle paar Sekunden wandelt sich eines oder mehrere der vielen Schriftzeichen in der Glyphe langsam, fast unbemerkbar, zu einem neuen Schriftzeichen, das eine um einen winzigen Bruchteil kleinere Gesamtzahl ausdrückt. Bedingt durch die Stellungen der Zahlenzeichen in dem fortgeschrittenen Nummerierungssystem des Pharaos der Zahlen und durch die Größe der Wand selbst, wird ein Leser, der die Glyphe untersucht und einen Intelligenzwurf gegen SG 20 schafft, diejenige Zahl abschätzen, von der aus das Herabzählen begonnen wurde.

Die errechnete Zahl ist schwindelerregend hoch und lässt erahnen, dass die Glyphen schon seit Tausenden von Jahren kontinuierlich herabticken und vermutlich in eine Epoche zurückreichen, die nahe der Bauzeit der Pyramide liegen muss. Noch beunruhigender ist aber die Tatsache, dass das Herabzählen sich nun seinem Ende nähert. Nach Tausenden von Jahren wird das Ereignis, auf das diese Zeituhr abzielt, was immer es auch sein mag, offenbar innerhalb weniger Jahre seinen Nullpunkt erreichen und eintreten. Im Vergleich zu der Länge der bereits verstrichenen Zeit entspricht dies nur einem Wimpernschlag.

Die Bedeutung der herabzählenden Uhr und wie lange genau sie noch braucht, um bei Null anzukommen, ist der Aufhänger für ein eigenes Abenteuer, das du für deine Kampagne zurechtschneidern kannst. Die Spieler sollten aus dem Erlebnis jedoch mit dem Gefühl herauskommen, dass etwas lang Erwartetes nun in sehr naher Zukunft bevorsteht. Siehe den Textkasten zu dem Aucturn-Rätsel, um nur eine Möglichkeit dafür zu ergründen.

Die Aktivitäten der Expedition: Wenn Lonicera Mondrossel immer noch bei den SC ist, wenn diese Bereich 12 erreichen, wird sie nicht zögern, die Bedeutung der Zahl zu erwähnen.

13. Das Himmelsauge

Ein gigantisches Fernrohr aus schwarzem Metall ragt aus der Wand heraus. Ein Stuhl aus Venenstein ruht auf einem Podest vor der Linse.

Dieses antike Teleskop erstreckt sich in die Zimmerdecke und durch einen Schacht, der in die Wand der Pyramide hineingebohrt wurde. Es ragt mehr als 60 Meter weit in die Außenwelt hinein. Im Inneren des Schachts befinden sich 56 fein fokussierte Linsen. Fünf davon sind riesige *Adleraugen*, welche die Größe von Esstellern haben. Das Rohr ist in einer permanenten Position fixiert, die es dem Betrachter ermöglicht, genau auf einen einzelnen violetten Planeten mit dem Namen Aucturn zu blicken, der über Golarions Nachthimmel wandert, jedoch nur, wenn die Umlaufbahnen von Golarion und Aucturn sie am nächsten zueinander führen. Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 10 reicht aus, um Aucturn zu identifizieren, einen von Ringen umzogenen Planeten in Golarions Sonnensystem. In dem Text zum Aucturn-Rätsel findest du Details über die Bedeutung von Aucturn für die Pharaonen.

Wenn man das Okular des Himmelsauges abbricht oder entfernt (Zerbrechen SG 20 oder ein Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15), enthüllt dies, dass der Schacht dahinter groß genug ist, dass ein einzelner mittelgroßer Charakter sich dort hindurchzwängen könnte, was für die SC eine weitere Fluchtmöglichkeit aus dem Grabmal bedeutet. Um das zu tun, müssen die SC jedoch zuerst die zerbrechlichen Linsen in dem Schacht wegräumen, die auf dem Weg liegen. SC, welche diese Klettertour bewältigen, kommen nahe der Pyramidenspitze wieder heraus und sehen, dass ihr improvisierter Ausstieg durch eine *Illusionswand* aus Venenstein von der Außenwelt verhüllt ist.

Der Fluch der Kreisrunen: Ein Schalter an der Spitze des Fernrohrs gestattet einem, Aucturn und seine elf Ringe durch fünf aufsteigende Grade von Umfang und Klarheit zu betrachten. Die dritte Linse enthält jedoch die eingekreiste Rune der Abrechnung, eingeätzt über das Glas. Wenn der Drehschalter auf seine dritte Position gedreht wird, wird die Rune automatisch von jedem gesehen, der durch das Fernglas späht.

14. Grabkammer des Pharaos der Zahlen (HG 7)

Ein schwarzer Sarkophag, in den überall hieroglyphische Zahlen eingedätzt sind, steht aufrecht in der Mitte des Raums, direkt der Tür gegenüber.

Die Wände, die Decke und der Fußboden sind mit sorgsam geschriebenen mathematischen Formeln übersät: Es sind numerische Beschreibungen aus Astronomie, Physik und Magie. Wenn man sie in einen Buchband kopieren würde, wären die Formeln für einen Gelehrten, der ihren wahren Wert zu erkennen in der Lage ist, 2.000 GM wert.

Kreatur: Die SC können das Siegel auf dem Deckel des Sarkophags mit einem Stärkewurf gegen SG 15 aufbrechen. Trotz des präzisen Einbalsamierungsvorgangs, der an ihm vorgenommen wurde, ist der mumifizierte Leichnam des Pharaos der Zahlen während der vergangenen Jahrtausende völlig ausgetrocknet. Nur wenige Augenblicke, nachdem er aufgeschreckt wurde, scheint sein Körper zu Asche zu zerfallen und langsam zu verschwinden, als würde er von einem unsichtbaren Windhauch davongetragen. In Wirklichkeit aber bringt das Aussetzen des Körpers des Pharaos der Zahlen an die Luft außerhalb seines Sarkophags seine letzte Vergeltung über diejenigen, die es gewagt haben, seine Grabesruhe als Untoter zu stören. Seine Zusammensetzung verflüchtigt sich in Tausende winziger, scharfkantiger, hieroglyphischer Zahlenzeichen, welche die mathematischen Ausdrucksformen all der Gedanken des Pharaos während der letzten paar Jahrhunderte wiedergeben, die er hatte, während er wartend in seinem Grab lag. Obwohl die Zahlen so klein sind, dass sie wie eine aufgebauchte Wolke aus schwarzem Qualm aussehen, können sie sich doch zu großen, gezackten, dämonenhaften Klauen verbinden. Die Zahlen versuchen, sich selbst in offene Mäuler und auf diesem Wege in das Opfer hinein zu gießen, woraufhin sie ihr Opfer mit ihren scharfen Ecken von innen aufschlitzen.

UNTOTER PHARAO DER ZAHLEN HG 7 EP 3.200

Verbesserter Untoter Belker

RB Großer Untoter

INI +5; Sinne Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17 (+6 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 65 (10W/8+20)

REF +9, WIL +7, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf 2 Flügel +13 (1W6+2) und Biss +11 im Nahkampf (1W4+1) und 2 Klauen +11 (1W3+1)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Ziffernklauen (SG 19)

TAKTIK

Im Kampf Der Pharaos der Zahlen ist bestrebt, göttliche Zauberkundige zuerst einzuhüllen, um das Risiko zu minimieren, vertrieben zu



Aucturn

werden. Wenn er verwundet wird, versucht er, die SC in eine Position zu locken, in der sie den Kampf in dem Schacht oder über dem Schacht in Bereich **6** weiterführen, wo ihm seine Flugbewegungsrate einen Vorteil verschafft.

Moral Obwohl er keine Furcht kennt, bleibt er listig genug, um sich vorübergehend zurückzuziehen, wenn ihm das einen Vorteil bringt. Sollte er vertrieben werden, flieht er nach Bereich **13** und zerschlägt die Linsen im Himmelsauge und entkommt über den Schacht in seiner entkörperlichten Zifferngestalt.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 22, **KO** —, **IN** 23, **WE** 11, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 26

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Defensive Kampfweise, Fähigkeitsfokus (Ziffernklaue), Kampreflexe, Mehrfachangriff, Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +25, Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkane) +19, Wissen (Baukunst) +19, Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Geschichte) +19, Wissen (Natur) +19, Wissen (Religion) +19, Zauberkunde +19

Besondere Eigenschaften Entkörperlichte Zifferngestalt, Resistenz gegen Fokussieren +2

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ziffernklaue (AF) Wenn sich der Pharao in seiner entkörperlichten Zifferngestalt

befindet, kann er Gegner umhüllen, indem er sich direkt auf sie hinauf bewegt. Er füllt die Luft rund um einen mittelgroßen oder kleineren Gegner ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 schaffen, ansonsten wird es einen Teil des Pharaos einatmen. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Stärke. Die Zahlen im Inneren des Opfers verfestigen sich dann zu einer Klaue, die an den umliegenden Organen reißt und dabei 3W4 Punkte Schaden pro Runde verursacht. Eine davon betroffene Kreatur kann einen weiteren Zähigkeitswurf in jeder folgenden Runde versuchen, um die dampfähnlichen Hieroglyphen auszuhusten.

Entkörperlichte Zifferngestalt (ÜF) Der Pharao der Zahlen kann beliebig die Gestalt von rauchartigen entkörperlichten Hieroglyphenzahlen annehmen. Er kann einmal pro Runde als Freie Aktion die Gestalt wechseln und bis zu 20 Runden am Tag in der Form der entkörperlichten Zahlen verbringen. Der Pharao kann in seiner entkörperlichten Zifferngestalt mit einer Geschwindigkeit von 15 Metern (perfekt) fliegen. Ansonsten ähnelt diese Fähigkeit sehr dem Zauber *Gasförmige Gestalt* (Zauberstufe 9).

DAS AUCTURN-RÄTSEL

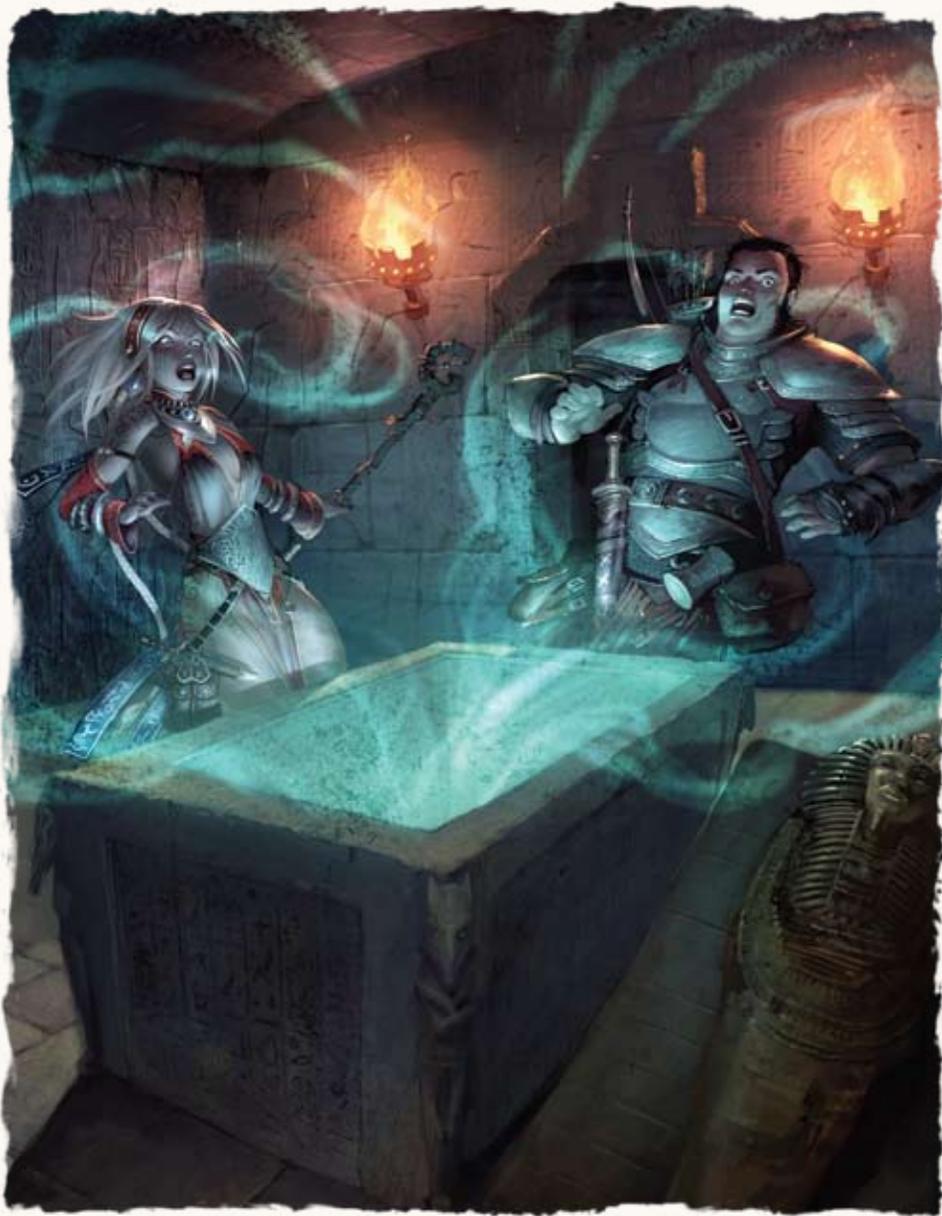
Aucturn ist der elfte Planet von Golarions Sonne aus gesehen. Obwohl er sehr groß ist, ist er ziemlich weit entfernt und als langsam seine Umlaufbahn ziehender Himmelskörper selten mit dem bloßen Auge zu sehen. Alle 56 Jahre stehen die Umlaufbahnen von Aucturn und Golarion in einer Linie ausgerichtet und erreichen dabei ihre größte Annäherung, eine Phase, die ungefähr 4 Monate lang anhält. Während dieser Zeit hat der Einfluss von Aucturns Anziehungskraft, obgleich er von den meisten Bewohnern Golarions nicht bemerkt wird, eine erhebliche Reizwirkung auf die Elementarwesen von Golarion. In den Wüsten von Osirion verursacht diese Anziehungskraft einen gewaltigen Anstieg in der Entstehung von Sandstürmen, was zu lokalen geodätischen Verschiebungen führt, sowie zu der zyklisch wiederkehrenden Enthüllung antiker Geheimnisse.

Einige der etwas radikaleren Osirionologen verfechten schon seit Längerem die Ansicht, dass der rasche Anstieg der Zivilisation im antiken Osirion, insbesondere in Bezug auf dessen Fortschritte in Magie und Technologie, das Ergebnis eines Kontakts mit einer Spezies aus einer anderen Welt ist. Einige Hieroglyphen enthalten Anspielungen auf so genannte Reiche der Schwärze, wo götterähnliche Wesen vom Dunklen Firmament herabsteigen. Sie sprechen von „Geschenken von Erschütterungen des Geistes, wenn Gunst erwiesen wird und Verwüstung, wenn dies nicht der Fall ist“.

Der Pharao der Zahlen war ein Anbeter des Planeten Aucturn. Manche glauben, dass er - und möglicherweise auch die anderen drei Pharaonen - diese so genannten „Geisteserschütterungen“ erhielten, nachdem sich ein Besuch von dieser fremden Welt ereignet hatte. Andere Gelehrte postulieren, dass Besucher aus den Reichen der Schwärze die Geheimnisse für die Magie bereitstellten, welche die Formierung des Pakts der Pharaonen, in dem sie ihr Schicksal vereinigten, erst ermöglichte - als Vorbedingung für ihre Überlegenheit.

Beweise für die Besessenheit des Pharaos der Zahlen mit Aucturn kann man in den Sternenkarten finden, die auf dem Basar von Malhitu verkauft werden, aber auch in den Bereichen **4** und **13**. Die herunterzählende Wand in Bereich **12** lässt ebenfalls darauf schließen, dass der Pharao durchaus überzeugt war, dass ein weiterer Besuch bevorstand.

Wesenheiten aus den Reichen der Schwärze tauchen hier in diesem Abenteuer zwar nicht auf, aber sie dienen doch als Aufhänger für spätere Abenteuer. Die dunklen Bibliotheken von Cheliox enthalten mehrere Bände mit Informationen bezüglich Aucturn und der Reiche der Schwärze.



Schätze: Der Sarkophag des Pharaos enthält eine Statuette eines Skorpions aus schwarzem Marmor (50 GM), einen Wächter der Gefallenen (siehe Anhang 1), 4 Federn (Schwanenboot) (eine Flotte aus kleinen aus Papyrusrohr gemachten Begräbnisschiffchen), eine schwarzalge Wahrheitskerze, einen Skarabäus des Golembanns, eine Zahlenbombe (Energieperle), eine Schnitzerei eines Klingenteufels aus Pechkohle (100 GM), einen Ring, der mit goldgelbem Topas besetzt ist (500 GM), und 56 antike Goldmünzen (112 GM).

Der Fluch der Kreisrunen: Das größte Feder-Schiff, das Flaggschiff *Andro Hep*, enthält eine massive eingekreiste Rune der Abrechnung, die auf sein Segel gemalt ist. Die Rune ist nur sichtbar, nachdem das Zeichen aktiviert worden ist.

15. Der verborgene Alkoven

Eine geheime Wandplatte ist hinter dem Sarkophag des Pharaos der Zahlen versteckt (Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20). Die enge Kammer dahinter führt zu einer Venensteinleiter, die schräg nach unten in Bereich 11 hineinführt.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wenn alle vier Pharaonen besiegt sind, zerbricht die *Maske der vier Pharaonen* in vier scharfkantige Stücke. Da damit der Schlüssel zu dem Grabmal zerstört ist, beginnt die Pyramide daraufhin, zurück zu Ramlocks Sanktum zu gleiten, die Halbebene, aus der sie herbeigezaubert wurde. Die SC haben 30 Minuten Zeit, sie zu verlassen, sonst sind sie alle in einer trostlosen und unerbittlichen Welt gefangen.

Die SC könnten durch den Schacht des Himmelsauges in Bereich 13 entkommen, oder auch, indem sie durch den Vordereingang in Bereich 1 rennen (aber nur dann, wenn sie vorher die *Schutzhülle gegen Lebendes* in Bereich 2 durch die Fertigstellung des Puzzles aus Drachenschuppen in AnokFeros Sarkophag in Bereich 8 ausgeschaltet haben).

Jegliche Überlebende der Expedition Ihrer Majestät versuchen sofort zu fliehen. Dabei achten sie auf keinerlei Versuche der SC, sie in einen Kampf zu verwickeln. Erst nachdem sie sich wieder in Sicherheit befinden, schließen sie sich wieder zu einer Gruppe zusammen und beurteilen ihre Lage neu. Wenn die Pyramide verschwunden und die Maske zerstört ist, hindert das Julistar daran, jemals wieder eine neue Expedition loszuschicken. Falls die SC mit erheblichen Mengen von Schätzen entkommen sind, bleibt ein Raubüberfall auf sie seine beste Aussicht auf das Erbeuten von Antiquitäten für das Haus Throne.

Obwohl er normalerweise wirklich vorsichtig ist, will er zuschlagen, noch bevor die SC eine Gelegenheit haben, ihre Beute an einen Hehler zu verhöckern und so wird es nicht lang dauern, bis die SC wieder etwas von ihm hören. Wenn Julistar stirbt, aber andere Mitglieder der Expedition überleben, verteilen sie sich, sobald sie die Pyramide verlassen haben. Manche können später als Gegenspieler oder als potenzielle Verbündete wieder auftauchen, abhängig von den Erfordernissen deiner Kampagne.

Abhängig von der Intensität ihrer bisherigen Nachforschungen, könnten sich die SC auch dazu entschließen, nach ihrem ersten Kontakt mit dem Aucturn-Rätsels in dieser Richtung weiterzusuchen. Um das zu tun, möchten sie vielleicht die Ruinen von Tumen nach weiteren Hinweisen absuchen, oder möglicherweise eine Reise zu den dunklen Bibliotheken oder dem Großen Athenaeum von Cheliox riskieren, um den Originaltext von Imivus *Lexikon von Aucturn* zu finden.

Zu guter Letzt könnten die SC auch mit den Nachwirkungen des Fluchs der Kreisrunen zu tun haben. Wenn eines der Mitglieder der Gruppe mumifiziert wurde, aber seinen freien Willen zurückhalten hat, wollen die anderen vielleicht erforschen, ob der Fluch aufgehoben werden kann, sodass sie ihren Kameraden zurück ins (normale) Leben bringen können. Vielleicht liegt die Antwort auf diese Frage in einer der anderen Pyramiden, die in letzter Zeit aufgefunden wurden. Falls die SC sich trauen, weitere Erkundungszüge zu unternehmen, müssen sie sich beeilen, da Aucturns Aufstieg schon bald vorüber ist und es dann nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der nächste Sandsturm diese antiken Geheimnisse wieder unter sich begräbt.

ANHANG 1: NEUE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

JADE-MANTIS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.450 GM

BESCHREIBUNG

Der Jade-Mantis ist eine winzige Statuette aus Jade und Teil einer größeren Sammlung von kleinen *Zauberstatuetten* (häufig auch in ganz Golarion als Lebende Juwelen bezeichnet). Wenn diese Statuette aktiviert wird, verwandelt sie sich in eine Riesenmantis (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 178), die dir gehorcht. Du darfst sie maximal dreimal in einer Woche zu Hilfe rufen für jeweils bis zu einer Stunde pro Anwendung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*; **Kosten** 4.725 GM

KRIECHENDE GLYPHE

Aura Durchschnittliche Bannzauber und Hervorrufungen; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 7.750 GM

BESCHREIBUNG

Diese Glyphe besteht aus einem funkelnden Muster antiker arkaner Symbole, die sich in einem schmalen Kreis mit 1,50 m Radius über eine glatte Oberfläche erstrecken. Sie ist auch eine bewegliche Falle mit einer Bewegungsrate von 6 Metern, die deinen Befehlen folgt. Nachdem sie sich eine Runde lang an einem Ort aufgehalten hat, verschmilzt sie mit dem dortigen Fußboden und wird zu einer Kriechende-Glyphe-Falle.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*, *Glyphe der Abwehr*; **Kosten** 3.875 GM

KRIECHENDE-GLYPHE-FALLE

Art magisch; **Wahrnehmung** SG 28;
Mechanismus ausschalten SG 28

HG 2

Wächter der
Gefallenen



Stab der
Schmerzen



Jade-Mantis

EFFEKT

Auslöser Berührung; **Rücksetzer** automatisch nach 3 Runden
Effekt Eine Explosion in einem einzelnen Feld, die 4W4 Punkte nichttödlichen Schaden verursacht.

WÄCHTER DER GEFALLENEN

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 8.500 GM

BESCHREIBUNG

Wenn es erst einmal angebracht wurde, verbindet sich dieses Ankh (Henkelkreuz) übergangslos mit dem Knauf oder Griff jeder magischen Nahkampfwaffe. Die Macht des Ankhs bleibt weiterhin ruhend, bis du in einem Kampf niedergestreckt wirst - bewusstlos, tot, oder sterbend. In diesem Moment beseelt das Ankh die Waffe und macht es ihr möglich, auf alle Feinde einzuschlagen und somit deinen zu Boden geschlagenen Körper zu beschützen. Behandle diesen Effekt wie eine tanzende Waffe, nur dass die Waffe in jeder Runde bis zu drei Gelegenheitsangriffe ausführen darf. Das Ankh verteidigt dich unermüdlich bis zu einer Stunde oder bis du wieder zu Bewusstsein kommst. Das Ankh kann nur einmal am Tag aktiviert werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand beleben*; **Kosten** 4.225 GM

ZEPTEP DER SCHMERZEN

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.000 GM

BESCHREIBUNG

Dieses gekrümmte, schlangenköpfige Zepter ist bei Berührung kühl und feucht. Wenn du den Stab empor hältst und das Befehlswort laut aussprichst, schießen kleine, bläuliche Vipern aus deinen Augen, Ohren und deinem Mund, bis du schließlich zusammenbrichst und in einem Knäuel aus wimmelnden und ineinander verflochtenen Schlangen verschwindest. Behandle dies wie den Zauber *Verwandlung*, benutze aber die Spielwerte für einen Tausendfüßlerschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 247), außer dass für den Schwarm auch ein Schwarmbewusstsein vorausgesetzt wird. Die verstörend grässliche Verwandlung kann einmal am Tag vollzogen werden und hält bis zu 10 Minuten lang an, oder bis du sie bewusst abbrichst (als eine Freie Aktion).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Schwarm herbeizaubern*, *Verwandlung*; **Kosten** 5.000 GM

ZEPTEP DES VERDERBENS

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.250 GM

BESCHREIBUNG

Dieser schürhakenähnliche, schwarze Stab hat eine kirschrote Spitze, die aussieht, als käme sie frisch aus einem lodernden Feuer. Die geschickteren Foltermeister von Cheliox wissen nur zu gut, dass ihre Opfer bald lernen, Bewusstlosigkeit und sogar den Tod willkommen zu heißen, um der Folter zu enttrinnen. Um ihr Opfer jedoch nicht ruhen zu lassen, verursacht ein *Zepter des Verderbens* einen schmerzhaften Ruck, der das Ziel zu einer ausgedehnten Befragungsrunde unter Folter wach bleiben lässt. Bei einem erfolgreichen Berührungsangriff erhält das Opfer den Nutzen aus einem Zauber *Leichte Wunden heilen* (1W8+1), muss aber auch einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht 2W4 Runden lang Übelkeit zu empfinden. Im Laufe der Jahrzehnte haben verzweifelte Angehörige der Unterschicht von Cheliox herausgefunden, dass diese Zepter auf dem Schwarzmarkt als Quellen für Notfallheilungen erhalten. Ein *Zepter des Verderbens* kann bis zu 5-mal am Tag verwendet werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, *Leichte Wunden heilen*; **Kosten** 1.125 GM

ANHANG 2: DIE EXPEDITION IHRER MAJESTÄT

Parakonte Julistar

Dieser passionierte Osirionologe stammt aus dem diabolischen Imperium von Cheliox. Sein Dasein wird von nur zwei Leidenschaften bestimmt: der Altertumskunde und der Ansammlung von Macht innerhalb der Herrscherfamilie von Cheliox, dem dreifach verfluchten Haus Thrune. Julistars gleichzeitige Berufung auf den Posten eines Demikardinals von Asmodeus und als Kurator des angesehensten Museums von Thrune, des Großen Athenaeums, gestattet ihm, seine beiden größten Vorlieben miteinander zu verbinden. Durch die Steigerung des Wertes der legendären Sammlung dieses Museums wachsen gleichermaßen auch sein Ruf und seine Position innerhalb Thrunes. Dementsprechend ist Julistar jedes erdenkliche Mittel recht, um die begehrtesten Schätze für seine Königin zu sichern, die Infernalische Majestät.

Julistar hat mit großer Faszination die Werke eines seiner Vorgänger studiert, nämlich die von Parakonte Imivus, einem berühmten chelischen Historiker, der vor fünfzig Jahren von einer Jagd nach Altertümern in Osirion nicht zurückkehrte.

Es waren die von Imivus verfassten Artikel, die als Erstes Julistars Besessenheit von der Kunde von Hetschepsu, dem Teuflischen Pharao, anfachten. Julistar glaubt inbrünstig daran, dass Hetschepsu die großartigsten Eigenschaften chelischer Herrschaft verkörpert und dass die infernalischen Vorfahren des Pharaos sich letztlich auf den gleichen Zweig im Stammbaum zurückverfolgen lassen, der auch das Haus Throne segnet.

Nachdem er selbst erst kürzlich mit dem niederen Adelstitel eines Parakonten ausgezeichnet wurde, hat Julistar sorgfältig eine private Mannschaft von Profitjägern aus der ganzen Welt zusammengestellt, um die Arbeit von Imivus fortzusetzen. Fanatisch, aber doch charmant, gibt Julistar geradezu das Paradebeispiel für seine Landsleute ab, einen Tribut an die Teufel, welche die verdammte Nation von seit ihrer Konvertierung manipuliert haben.

PARAKONTE JULISTAR
EP 2.400

HG 6

Menschlicher Adelige 1/Kleriker des Asmodeus 6
RB Mittelgroßer Humanoider
INI +0; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)

TP 48 (7W8+13)

REF +2, WIL +13, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab +1 (1W6–1)

Besondere Angriffe Hauch des Bösen 7/Tag (3 Runden), Nachahmungstätter 7/Tag, Negative Energie Fokussieren 5/Tag (3W6, SG 15)

Vorbereitete Kleriker-Zauber (ZS 6, +3

Berührungsangriff, Konzentration +10)

3. —*Gebet, Mit Toten sprechen^D, Magie bannen*

2. —*Geräuschexplosion* (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen, Stille, Unsichtbarkeit^D*

1. —*Furcht verursachen* (SG 15), *Leichte*

Wunden heilen (2), *Segnen, Schutz vor Gutem^D*

0. (beliebig oft) —*Licht, Magie entdecken,*

Magie lesen, Stabilisieren

D Domänenzauber; Domänen Böses, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Julistar verabscheut den persönlichen Kampf und bevorzugt es stattdessen, seine Ergebenen in den Kampf

zu schicken. Sein *Jade-Mantis* ist sein persönlicher Leibwächter.

Im Kampf Julistar genießt es, den Zauber *Unsichtbarkeit* zu wirken, um sich selbst zu schützen, während er *Gebet* und *Segnen* dazu verwendet, seine Verbündeten zu unterstützen, und *Magie bannen*, um unübliche Schwierigkeiten zu bewältigen.
Moral Julistar scheut sich nicht, zu fliehen. Er kehrt zurück, sobald er wieder die Oberhand hat.

SPIELWERTE

ST 9, GE 11, KO 13, IN 14, WE 19, CH 14

GAB +4; KMB +3; KMV 13

Talente Beredsamkeit, Eiserner Wille, Fertigsfokus (Wissen [Geschichte]), Schriftrolle anfertigen, Untote befehlen

Fertigkeiten Bluffen +8, Diplomatie +15, Einschüchtern +10, Heilkunde +8, Motiv erkennen +8, Schätzen +6, Sprachenkunde +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +6, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Baukunst) +6, Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Geschichte) +14, Wissen (Religion) +7, Zauberkunde +8

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Osiriani



Kampfausrüstung *Kleineres Zauberbuch von Thrune*, eine gebundene Sammlung der folgenden Schriftrollen: *Befehl*, *Geheimtüren entdecken* (2), *Heiligtum*, *Schutz vor Bösem*, *Sprachen verstehen*, *Totenglocke*, *Untote entdecken*, *Vor Untoten verstecken* (2); *Schriftrolle: Stein formen*, *Schriftrolle: Weissagung*; **Andere Ausrüstung** *Lederrüstung* +2, *Stirnreif der Erwachenden Weisheit* +2, *Stahlzepter der Ehrerbietung* (ein Kampfstab, auf den eine dunkle smaragdgrüne *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde), *Jade-Mantis*, *Zepter des Verderbens*, stählerner, teuflisköpfiger Schlüssel

Xaven Nimmerschwert

Dieser überzeugte, ständig witzeln-de Grabräuber hat so viel Zeit mit dem Überlisten der Fallen von Toten verbracht, dass er schon teilweise sein Gefühl für die Realität verloren hat. Xaven hat Grabmäler und Mausoleen auf der ganzen Welt leergeräumt und mindestens die Hälfte der zivilisierten Nationen von Golarion haben auf seine Ergreifung eine Belohnung ausgesetzt. Für Nimmerschwert gilt die Devise: Je näher seine Erfahrung mit dem Tod, desto amüsanter ist die Gaunerei.

Xaven hat der Expedition Ihrer Majestät erstmals seine Treue geschworen, nachdem Julistar eine Schriftrolle einsetzte, um seinen geborgenen Körper aus einer Halle der Gefallenen Krieger in den Ländern der Lindwurmkönige wiederzuerwecken, wo Xaven von den untoten Wächtern des Grabmals zu Tode zerfleischt worden war. Unbeeindruckt kehrte Xaven anschließend in das Grab zurück und räumte die ganze Halle aus. Obwohl Xaven seine Schuld gegenüber Julistar bereits beglichen hat, hat er sich einverstanden erklärt, weiterhin mit der Gruppe umherzuziehen, da Julistar ihm eine Chance versprochen hat, sich an dem legendenumwobenen Grabmal der Vier Göttlichen Pharaonen zu versuchen. Xavens Lederrüstung ist mit rasiermesserscharfen Bruchstücken von mechanischen Fallen vernietet, die Xaven im Laufe der Jahre auseinandergenommen hat.

XAVEN NIMMERSCHWERT HG 5
EP 1.600

Halbling Schurke 6
CN Kleiner Humanoider
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +1 Größe, +3 Rüstung)

TP 48 (6W8+18)

REF +9, WIL +2 (+4 gegen Furcht), ZÄH +5

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Totschläger +8 (1W4-1 nichttödlich) oder

Dolch +8 (1W3-1/19-20)

Fernkampf Schleuder [Meisterarbeit] +10 (1W3-1)

Angriffsoptionen Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn möglich versteckt sich Xaven, um einen Hinterhältigen Angriff vorzubereiten. Er beordert seine *Kriechende Glyphe* an den Punkt, an den er seinen Gegner zu gehen vermutet, oder schickt sie vor sich hin, um sich gegen einen Sturmangriff zu schützen.

Im Kampf Xaven hält für gewöhnlich seinen Verstrickungsbeutel bereit, um ihn nach Zielen zu werfen, die versuchen, Zauber zu wirken. Anschließend arbeitet Xaven im Team mit Hrokon und bewegt sich geschickt so, dass er Gegner in die Zange nehmen kann.

Moral Wenn das Überraschungsmoment verloren gegangen ist, rennt Nimmerschwert weg (dabei lockt er oft Verfolger in eine im Voraus aufgestellte Falle).

PIELWERTE

ST 8, GE 17, KO 14, IN 14, WE 9, CH 15

GAB +4; KMB +2; KMV 15

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Schleuder)

Fertigkeiten Akrobatik +14, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Entfesselungskunst +12, Fingerfertigkeit +12, Handwerk (Fallen bauen) +8, Heimlichkeit +16, Klettern +7, Magischen Gegenstand benutzen +12, Mechanismus ausschalten +15, Sprachkunde +6, Verkleiden +7, Wahrnehmung +10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Goblinsch, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Fallenspur +2, Schurkentricks (Reaktionsschneller Schütze, Schnelle Heimlichkeit, Waffentraining)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer, Donnerstein, Heiliges Wasser, Rauchstab, Säurefläschchen (2), *Trank: Leichte Wunden heilen*, Unheiliges Wasser, Verstrickungsbeutel (3); **Andere Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung, Bürste, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Dolche (2), Glasschneider, *Kriechende Glyphe*, Schleuder [Meisterarbeit], Schleudersteine (20), Sonnenzepter (4), Tintenfasschen, Totschläger

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Reaktionsschneller Schütze Dieser Schurkentrick lässt Xaven unabhängig von seiner gewürfelten Initiative in der Überraschungsrunde agieren, als hätte er eine 20 gewürfelt. In den folgenden Runden zählt seine gewürfelte Initiative.

Zepter

Dieser nachdenkliche Scharfschütze hat stets einen Gurt voller maßgefertigter Zauberstäbe bei sich. Zepter war früher ein gefeierter Kundschafter, der Protegé des berühmten Kundschafters Kal Tarrow. Auf unerklärliche Weise verließ Zepter jedoch die Gesellschaft der Kundschafter,

um ein Leben als freischaffender thaumaturgischer Auftragsmörder zu führen, wobei er so manches Berufsgeheimnis erbeutete und ein Paar zerschundener Leichen zurückließ. Nach seinem Verrat kaufte er sich einen *Verkleidungshut* und nahm seine neue Identität an.

Nach langen Reisen fand Zepter schließlich eine neue Heimat als Julistars privater Meisterschütze und hat seither mehr und mehr das gewinnträchtige Leben eines Befreiers von Antiquitäten genossen. Seit er sich der Expedition angeschlossen hat, hat der stille Zepter sich in seine Kollegin Lonicera verliebt. Dies ist eine unerwiderte Besessenheit, die er auf die Art kompensiert, dass er letzten Endes jeden tötet, der ein Interesse an ihr zeigt.

ZEPTER HG 5

EP 1.600

Menschlicher Waldläufer 2/ Thaumaturg 4

NB Mittelgroßer Humanoider

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10 (+3 GE)

TP 39 (6 TW; 2W10+4W6+10)

REF +9, WIL +4, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Stabflinten-Bajonett [Meisterarbeit] +5 (1W6/19-20)

Fernkampf Stabflinten-Strahl [Meisterarbeit] +9 (+10 innerhalb von 9 m, Schaden je nach Zauber)

Besondere Angriffe Energiegeschoss 5/Tag (1W4+2), Erzfeind +2 (Humanoider [Mensch])

Vorbereitete Magier-Zauber (ZS 4, Konzentration +6)

2. — *Flammenkugel* (SG 14), *Katzenhafte Anmut*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*

1. — *Magierrüstung* (2), *Schockgriff*, *Schwächestrahler*, *Zielsicherer Schlag* 0 (beliebig oft) — *Arkane Siegel*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Verbotene Schulen Bannzauber und Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Zepter wirkt *Magierrüstung* und *Spiegelbilder* und benutzt eine *Schriftrolle: Person vergrößern* für Hrokon. Wenn er noch genug Zeit hat, wirkt er dann *Zielsicherer Schlag*, um sicherzugehen, dass seine Eröffnungssalve mit seinem *Zauberstab: Sengender Strahl* ihr Ziel trifft.

Im Kampf Zepter wählt gern verdeckte Positionen aus, von denen er seine Stabflinte gut abfeuern kann. Dazu legt er sich oft flach auf den Boden, wenn er seinen Gegner auf Distanz halten kann. *Flammenkugel* gefolgt von *Unsichtbarkeit* ist einer seiner bevorzugten Tricks.

Moral Zepter flieht für gewöhnlich, sobald zwei seiner Kampfgesossen zu Boden gehen oder wenn er selbst weniger als 10 TP übrig hat. Wenn nötig benutzt er seine *Schriftrolle:*

STABFLINTE

Diese Waffe mit einem hölzernen Lauf kann mit bis zu zwei unterschiedlichen Zauberstäben geladen werden, was es ihrem Benutzer ermöglicht, beliebig zwischen beiden als Freie Aktion hin- und herzuschalten. Der schmale Lauf der Flinte gewährt einen Situationsbonus von +1 auf Berührungsangriffe im Fernkampf mit entladenen Strahlen. Stabflinten werden häufig mit gezackten Bajonetten ausgestattet, welche die gleichen Spielwerte wie Kurzschwerter haben. Eine Stabflinte richtig zu verwenden (sowohl mit ihrem Strahl als auch mit ihrem Bajonett) erfordert das Talent Umgang mit exotischen Waffen. Zum Zweck des Hinzufügens magischer Verbesserungen gilt das Bajonett einer Stabflinte immer als Meisterarbeit. Die Stabflinte selbst ist nicht wirklich eine Waffe und kann nicht als solche verbessert werden. Kaldis Schwarzböe, einer der geheimnisvollsten Hersteller von Ausrüstung für die Kundschafter, schuf die erste Stabflinte. Schwarzböe wurde genau an dem Morgen tot aufgefunden, an dem Zepter die Kundschafter verließ. Eine Stabflinte kostet 400 GM und wiegt 3 Pfund.

Nebelwolke, um sich bei der Flucht bessere Chancen zu verschaffen. Er wird sich den Kundschaftern nicht ergeben.

SPIELWERTE

ST 10, GE 16, KO 13, IN 14, WE 11, CH 9

GAB +4; KMB +4; KMV 17

Talente Kernschuss, Präzisionsschuss,

Schnelles Schießen, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit exotischen Waffen (Stabflinte), Wachsamkeit (wenn Wirbelspucker eine Armlänge entfernt ist), Waffenfokus (Strahl)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +8,

Klettern +4, Reiten +5, Sprachenkunde +4, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkane) +7, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +9, Überlebenskunst +5 (+6 Spurenlesen)

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal

Besondere Eigenschaften Arkaner

Bund (Vertrauter: ein Wiesel namens Wirbelspucker), Spuren lesen, Starke Zauber (+2), Tierempathie +1

Kampfausrüstung *Perle der Macht I*, *Trank:*

Leichte Wunden heilen (2), *Schriftrolle: Magie bannen*, *Schriftrolle: Person vergrößern* (2), *Schriftrolle: Austilgen*, *Schriftrolle: Nebelwolke*, *Schriftrolle: Hast*, *Schriftrolle: Magische Waffe* (2), *Schriftrolle: Spinnennetz*, *Zauberstab: Kältestrahl* (50 Ladungen), *Zauberstab: Säurespritzer* (25 Ladungen), *Zauberstab: Sengender Strahl* (15 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Ewige Fackel, Kettenhemd [Meisterarbeit], Stabflinte, *Verkleidungshut*

Zauberbuch alle wie oben beschrieben

plus 0 —alle außer Bannzauber und Verzauberungen; 1. —*Magisches Geschoss*, *Monster herbeizaubern I*, *Person vergrößern*, *Sprachen verstehen*, *Stilles Trugbild*; 2. —*Sengender Strahl*, *Unsichtbares sehen*



HROKON DER RABIAE

Nach einer unspektakulären, aber blutigen Karriere als Soldat der nexischen Stoßtruppen tauschte Hrokon seine Arbeit beim Militär gegen das profitable, und dennoch verhältnismäßig leichte Leben eines Vollstreckers für eine Gilde in Absalom. Dort wurde Hrokon später von dem Halbbling Xaven aus seiner wachsenden Langeweile gerettet. Der Halbbling versprach dem Halb-Ork ein Leben voller haarsträubender Abenteuer, gemäßigt nur durch gelegentliche Reibereien mit sinnloser Gewalt. Sieben Jahre später sind die beiden noch immer unzertrennliche Kameraden, denn beide sind vollkommen versessen auf den unvergleichlichen Rausch, den sie erleben, immer wenn sie ein mit Fallen gespicktes Grabmal überleben.

Hrokons blutbespritzter Turmschild hat die charakteristische Form eines Sarkophagdeckels. Der geschlossene Pfeilschlitz in der Mitte des Schilds ermöglicht Hrokon, aus der Deckung heraus einen vergifteten Bolzen mit seiner Handarmbrust abzuschließen, bevor er mit seiner Klinge in den Nahkampf übergeht. Hrokon trägt stets seinen typischen Kapuzenumhang, eine Haube aus pechschwarzer Drachenhaut. Entgegen dem verbreiteten Klischee über Halb-Orks ist Hrokon alles andere als dumm. Er ist ein gerissener, berechnender Killer, der nur zufällig auch in der Lage ist, sich notfalls mit seinem Krummsäbel zu wehren.

HROKON DER RABIAE HG 5
EP 1.600

Halb-Ork Kämpfer (Waffenmeister) 6
NB Mittelgroßer Humanoider
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 61 (6W10+24)

REF +5, WIL +3, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+11/18-20)

Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +9 (1W4/19-20 plus Gift)

Besonderer Angriff Verschlüsslicher Schlag 1/Tag (einen Wurf im eigenen Angriff neu würfeln)

TAKTIK

Vor dem Kampf Hrokon lädt normalerweise einen Bolzen mit Purpurgift auf seine Handarmbrust.

Im Kampf In der ersten Runde schießt Hrokon auf einen auf Gegner auf dem falschen Fuß, bevor er mit Xaven zusammen Gegner in die Zange nimmt. Dabei maximiert er seinen Schaden mit seinem Heftigen Angriff. Die Werte des Heftigen Angriffs sind in Hrokons Angriffswerte eingerechnet. Hrokon tut oft so, als würde er Loncera als Geisel nehmen und nutzt damit Gegner aus, die ehrenvoller sind als er selbst.

Moral Als ein ausgedehnte Kämpfe gewohnter Veteran ist Hrokon zwar standhaft, aber nicht fanatisch. Er zieht sich zurück, wenn er sich mit einer offensichtlich überlegenen Macht konfrontiert sieht, oder falls er auf weniger als 7 Trefferpunkte sinkt.

SPIELWERTE

ST 18, GE 14, KO 14, IN 13, WE 10, CH 8

GAB +6; KMB +10; KMV 22

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff (2), Verbesserte Initiative, Umgang mit exotischen Waffen (Handarmbrust), Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik -1, Einschüchtern +5, Handwerk (Fallen bauen) +4, Klettern -4, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +7 (-3 mit Turmschild), Wahrnehmung +4

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Orkische Wildheit, Waffentraining +1 (Krummschwert), Waffenwacht (Krummschwert) +2

Kampfausrüstung *Elixier des Feuerodem*, *Öl: Magische Waffe* (2), *Trank: Leichte Wunde heilen* (2), *Trank: Schild des Glaubens*; **Andere Ausrüstung** *Resistenzumhang* +1, Dolche (3), Ewige Fackel, Kettenhemd [Meisterarbeit], Handarmbrust [Meisterarbeit], Krummsäbel

[Meisterarbeit], 3 Bolzen behandelt mit dem Gift einer mittelgroßen Spinne, 1 Bolzen behandelt mit Purpurgift, 2 Bolzen behandelt mit Sassafras-Extrakt, 20 Bolzen, Turmschild

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verlässlicher Schlag (AF) Hrokon kann einmal am Tag als Augenblickliche Aktion einen Angriffs- oder Schadenswurf, einen Bestätigungswurf für einen Kritischen Treffer oder einen Wurf auf eine Fehlschlagschance wiederholen. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfs verwenden, selbst wenn dieses schlechter ausfällt.

Waffenwacht (AF) Hrokon erhält, während er sein Krummschwert führt, einen Bonus von +2 auf seine KMV bei Versuchen ihn zu entwaffnen oder seine Waffe zu zerschmettern. Dieser Bonus gilt auch bei allen Rettungswürfen gegen Effekte, die seine Waffe zum Ziel haben (beispielsweise *Schmierer*, *Metall erhitzen*, *Zerbersten*, *Holz krümmen*).

Lonicera Mondrossel

Als Tochter eines osirischen Botschafters in Cheliox - eines Mannes, der völlig unter der Kontrolle des Kollektivs des Meervolks stand - lernte Lonicera schon in jungen Jahren, dass man durch geschickte Beeinflussung zu Wohlstand kam. Diese umwerfend schöne Lügnerin kann als Meisterin des langfristigen Trickbetrugs gelten und sie sieht Treue als durchaus fließendes Konzept. Die Expedition gibt oft vor, sie sei ihre Gefangene, so dass sie, nachdem sie gerettet wurde, die Gegner der Expedition unterwandern kann. Was Julistar und seine Männer nicht so recht zur Kenntnis genommen haben, ist die Tatsache, dass Lonicera durchaus dazu bereit wäre, die Seiten wirklich zu wechseln, falls ihrer Einschätzung nach die Expedition unabwendbar auf der Verliererseite steht. Bis jetzt ist es Julistar gelungen, ihre Loyalität mit dem Versprechen eines Adelstitels aus Cheliox zu sichern.

Wenn sie den SC zum ersten Mal begegnet, spielt Lonicera die Rolle von Neferet Anu, einer couragierten, jungen, einheimischen Gelehrten, die fest entschlossen ist, die Geheimnisse der vier Pharaonen aufzudecken, aber zugleich völlig hilflos ohne den Schutz der SC ist. Um ihren eigenen Marktwert noch weiter zu steigern, fertigt sie gefälschte Hinweise an, welche die SC dazu bringen sollen, zu glauben, sie habe eine mystische Verbindung zu Ankana, der Strahlenden Pharaonin. Erst nachdem sie schon in der Pyramide ist, wird sie die SC der Expedition ausliefern, sobald sich eine gute Gelegenheit dazu präsentiert.

LONICERA („NEFERET ANU“)

HG 5

EP 1.600

Menschliche Bardin 6

N Mittelgroßer Humanoider

INI +0; Sinne Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP 36 (6W8+6)

REF +5, WIL +4, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch +4 (1W4/19-20)

Besondere Aktionen Bardenauftritt 17 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2, *Einflüsterung* [SG 16])

Bekannte Bardenzauber (ZS 6, Konzentration +9)

2. (4/Tag) — *Gedanken wahrnehmen* (SG 15),

Glitzerstaub (SG 15), *Irreführung*, *Unsichtbarkeit*

1. (5/Tag) — *Hypnose* (SG 14), *Leichte*

Wunden heilen, *Person bezaubern* (SG 14),

Selbstverkleidung (SG 14)

0 (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 13),

Instrument herbeizaubern, *Magie entdecken*,

Magie lesen, *Schlaflied* (SG 13), *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Da sie über keine wirklich effektive Fertigkeit für den Nahkampf verfügt, geht sie schnell hinter fähigeren Verbündeten in Deckung und unterstützt sie entweder mit Zaubern oder mit ihrer Fähigkeit Lied des Mutes.

Moral Lonicera sieht Kapitulation als eine Chance an. Selbst wenn sie bereits kompromittiert wurde, behält sie ihre Zuversicht, dass sie letztendlich noch einen neuen Plan durchziehen kann. Sie hat besonders viel Angst vor geistlosen Untoten, da sie immun gegen Strategien von Verhandlung und Beeinflussung sind.

SPIELWERTE

ST 10, GE 11, KO 13, IN 12, WE 9, CH 17

GAB +4; KMB +4; KMV 14

Talente Beredsamkeit, Fertigungsfokus (Aufreten [Gesang], Diplomatie, Verkleiden)

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +15, Auftreten

(Redekunst) +8, Auftreten (Tanzen) +12,

Akrobatik +12, Bluffen +15, Diplomatie

+17, Einschüchtern +10, Fliegen +12,

Handwerk (Bildhauerei) +3, Magischen

Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen

+15, Schätzen +5, Sprachenkunde +5,

Verkleiden +15, Wahrnehmung +5, Wissen

(Adel) +10, Wissen (Baukunst) +9, Wissen

(Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +10,

Wissen (Lokales) +10, Wissen (Religion) +9,

Zauberkunde +5

Sprachen Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bardwissen +3,

Vielseitiger Auftritt (Gesang, Tanzen)

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer,

Gegengift, *Feder (Vogel)* (2), Trank: *Pracht*

des Adlers, *Schriftrolle: Sprachen verstehen*,

Schriftrolle: gestenloses, lautloses Stilles

Trugbild, *Schriftrolle: Unsichtbarer Diener*,

Rauchstab, *Zauberstab: Leichte Wunden*

heilen (50 Ladungen), *Zauberstab:*

Botschaft mit erhöhter Zauberreichweite

(25 Ladungen), *Zauberstab: Geisterhaftes*

Geräusch (50 Ladungen), *Zauberstab:*

Schlaf (10 Ladungen); **Andere Ausrüstung**

Dolch, Schminkzeug, Sonnenzepter (2),

verschiedene Juwelen im Wert von 2.700

GM, 50 GM

Chelische Legionäre

Diese Wachsoldaten, die immer mit nacktem Oberkörper herumlaufen, sind alle in Hamatulatsu ausgebildet, einer seltenen Kampfkunstform, die auf der Beobachtung der gewaltsamen Techniken der Klingenteufel basiert. Sie haben in ihren Reihen einige der erfahrensten Soldaten aus dem herrschenden Haus Thrune. Jeder von ihnen trägt über sein ganzes Gesicht ein *Arkane Siegel* in Form des karmesinroten Symbols von Cheliox.

CHELISCHER LEGIONÄR

HG 2

EP 600

Männlicher und Weiblicher Menschlicher

Mönch 1/Krieger 3

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +1; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 WE)

TP 28 (4 TW, 1W8+3W10+4)

REF +4, WIL +5, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W6+2) oder Waffenloser Schlag +4/+4 (1W6+2)

Fernkampf Sai +4 (1W4+2)

Besondere Angriffe Schlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Legionäre schleudern ihr Sai, während sie sich auf Nahkampfdistanz nähern, und sie arbeiten immer paarweise um Gegner in die Zange zu nehmen. Sie sind darauf trainiert, Zauberkundige zu umklammern, sowie Feinde, denen sie zahlenmäßig überlegen sind.

Moral Legionäre sind darauf vorbereitet, ihr Leben für das Haus Thrune zu geben.

SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO 12, IN 8, WE 15, CH 10

GAB +3; KMB +5 (Ringkampf +7); **KMV 16** (18 gegen Ringkampf)

Talente Verbesserter Ringkampf, Verbesserter waffenloser Schlag, Kernschuss, Fernschuss, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Klettern +4, Wahrnehmung +6, Wissen (Religion) +3

Sprache Gemeinsprache

Ausrüstung Sai (6), 6 GM

ANHANG 3 : NEUES MONSTER

Osirische Mumie

Der Mumifizierungsprozess des alten Osirion führt zur Entstehung einer Variante der Mumie. Obgleich die Osirische Mumie dem Anschein nach einer gewöhnlichen Mumie entspricht - eine

ausgetrocknete, hüllenartige Kreatur, umwickelt mit Einbalsamierungstüchern, die mit Hieroglyphen verziert sind - unterscheidet sich die Osirische Mumie doch geringfügig in ihren Fähigkeiten. Osirische Mumien verbreiten nicht den Fluch der Mumienfäule durch ihre Berührung, auch löst ihr bloßer Anblick keine Lähmung aus. Nichtsdestotrotz sind sie immer noch widerstandsfähige Tötungsmaschinen.

Beispiel für eine Osirische Mumie

Ein tiefhöriges Stöhnen entweicht dieser ausgetrockneten Hülle, während sie langsam vorwärts wankt. Ihr Fleisch, sofern man es noch so bezeichnen möchte, ist unter den Schichten aus antiken Grabestüchern kaum sichtbar, welche selbst mit zahlreichen arkanen Symbolen und Hieroglyphen versehen sind. Sie bewegt sich mit einer zielstrebigem Wildheit, die ihrem verwelkten Äußeren Hohn spricht, und ihr verbleibendes gutes Auge starrt unverwandt auf ihr Opfer.

SERATON, VERFLUCHTE OSIRISCHE MUMIE HG 6 EP 2.400

Menschlicher Osirischer Mumifizierter Schurke
3/Waldläufer 3

RB Mittelgroßer Untoter (verbessertes Humanoider)

INI +6; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, +5 natürlich, +4 Rüstung)

TP 33 (6W8+6)

REF +10, WIL +3, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; SR 5/—;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

Schwäche Empfindlichkeit gegen Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +8 (1W6+3)

Fernkampf Langer Kompositbogen +1, +9 (1W8+2/x3) oder Langer Kompositbogen +1, +7/+7 (1W8+2/x3)

Besondere Angriffe Staubschlag, Erzfeind +2 (Tiere), Hinterhältiger Angriff +2W6, Ausbruch der Vergeltung

TAKTIK

Im Kampf Seraton schießt mit seinem Bogen, bis er keine seiner wenigen verbleibenden Pfeile mehr übrig hat. Dann geht er zu einem Sturmangriff über und versucht, seine Gegner mit seinem Hiebangriff zu Staub zu hauen. Er verwendet seine Fähigkeit *Ausbruch der Vergeltung*, um zu einem Zauberkundigen aufzuschließen.

Moral Als furchtloser Untoter kämpft Seraton, bis er zerstört wurde.

SPIELWERTE

ST 17, GE 15, KO —, IN 9, WE 12, CH 13

GAB +5; KMB +8; KMY 20

Talente Ausdauer, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe, Schnelles Schießen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb),

Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Bluffen +7, Entfesselungskunst +11, Heimlichkeit +11, Klettern +12, Mechanismus ausschalten +12, Überlebenskunst +10 (+12 Spuren verfolgen), Wahrnehmung +10, Wissen (Natur) +5

Sprache Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wüste +2), Fallen finden +1, Fallengespur +1, Schurkentrück (Überraschungsngriff), Spuren lesen +1

Kampfausrüstung Alchemistenfeuer, Heiliges Wasser; Andere Ausrüstung Langer Kompositbogen +1 (+1 ST) mit 11 Pfeilen, Kettenhemd [Meisterarbeit], Kurzsword

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Staubschlag (ÜF) Wenn Seratons Hiebangriff die Trefferpunkte des Ziels auf oder unter dessen negativen Konstitutionswert reduziert, löst er den Körper des Opfers zusätzlich in eine Wolke aus Staub und Asche auf. Ein Tote erwecken Zauber kann das Opfer nicht zurückholen, aber eine Auferstehung funktioniert noch immer.

Ausbruch der Vergeltung (ÜF) Zweimal am Tag kann Seraton als Schnelle Aktion so agieren, als sei er durch den Zauber *Hast* verstärkt. Die Wirkung hält für eine einzelne Runde an.

Erschaffung einer Osirischen Mumie

„Osirische Mumie“ ist eine Erworbene Schablone, die zu jeder lebenden, körperlichen Kreatur hinzugefügt werden kann (hiernach „Basiskreatur“ genannt). Eine Osirische Mumie verwendet alle Spielwerte der Basiskreatur, außer wie im Folgenden aufgeführt.

Größe und Art: Die Art der Kreatur ändert sich in Untoter und sie erhält die Unterart „Verbessert“. Sie behält auch alle anderen Unterarten, ausgenommen auf der Gesinnung basierende Unterarten (wie zum Beispiel „Gut“). Berechne Grund-Angriffsbonus, Rettungswürfe oder Fertigkeitenpunkte nicht neu. Die Größe bleibt unverändert.

Trefferwürfel: Ändere alle aktuellen und künftigen Trefferwürfel auf W8, Bonustrefferpunkte basieren auf Charisma.

RK: Der natürliche Rüstungsbonus einer Osirischen Mumie erhöht sich um +5.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Osirische Mumie behält die Verteidigungsfähigkeiten der Basiskreatur und erhält dazu Schadensreduzierung.

Schadensreduzierung (AF): Der Körper einer Osirischen Mumie ist widerstandsfähig, sie erhält Schadensreduzierung 5/—.

Schwächen: Eine Osirische Mumie behält die Schwächen der Basiskreatur und erhält Energieempfindlichkeit.

Energieempfindlichkeit (AF): Der Mumifizierungsprozess hinterlässt die Mumie empfindlich gegen eine

einzelne bestimmte Energieart. Durch diese eine Art nimmt die Mumie jeweils um die Hälfte mehr Schaden (+50%) als gewöhnlich. Wähle eine Art aus der folgenden Liste aus oder lege sie durch einen Zufallswurf fest:

W10	Energie
1–4	Feuer
5–6	Säure
7–8	Kälte
9	Elektrizität
10	Schall

Als Rückversicherung für Notfälle war es unter den nekromantischen Einbalsamierern des antiken Osirions üblich, die spezielle Energieart, gegen die die Mumie empfindlich sein würde, mit einer separaten Hieroglyphe irgendwo unauffällig auf dem Körper oder den Einwickeltüchern der Mumie anzugeben. Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20 enthüllt diese Markierung, aber sofern der Betrachter nicht auch imstande ist, ihre Bedeutung zu verstehen, ist ein Wurf auf Sprachenkunde gegen SG 20 erforderlich, um ihr Geheimnis zu erschließen.

Bewegungsrate: Die Bewegungsraten einer Osirischen Mumie werden alle um 3 m verringert (mindestens 1,50 m). Wenn die Basiskreatur eine Flugbewegungsrate hat, verschlechtert sich ihre Manövrierfähigkeit um eine Stufe, bis auf ein Minimum von „unbeholfen“.



Seraton
Osirische Mumie

Angriff: Eine Osirische Mumie behält alle Angriffe der Basiskreatur bei und erhält auch einen Hiebangriff, falls sie nicht schon einen hatte. Falls die Basiskreatur Waffen benutzen kann, behält die Osirische Mumie auch diese Fähigkeit. Des Weiteren werden alle Angriffe einer Osirischen Mumie zum Zweck des Überwindens von Schadensreduzierung wie magische Angriffe behandelt.

Schaden: Der Mumifizierungsprozess härtet die Knochen der Mumie zu einer steinähnlichen Dichte, was der Mumie ihren mächtigen Hiebangriff verleiht. Der Hiebangriff der Kreatur verursacht Schaden abhängig von ihrer Größe, wie unten beschrieben.

Größe	Schaden
Mini	1
Winzig	1W2
Sehr klein	1W3
Klein	1W4
Mittelgroß	1W6
Groß	1W8
Riesig	2W6
Gigantisch	2W8
Kolossal	4W6

Besondere Angriffe: Eine Osirische Mumie behält die Besonderen Angriffe der Basiskreatur bei und erhält zusätzlich die folgenden:

Staubschlag (ÜF) Wenn ein erfolgreicher natürlicher Angriff oder Hiebangriff einer Osirischen Mumie die Trefferpunkte des Ziels auf oder unter dessen negativen Konstitutionswert absenkt, bewirkt er mehr, als das Opfer nur zu töten. Sie löst den Körper des Opfers zusätzlich in eine Wolke aus Staub und Asche auf. Ein *Tote erwecken* Zauber kann das Opfer nicht zurückholen, aber eine *Auferstehung* funktioniert noch immer.

Ausbruch der Vergeltung (ÜF) Eine Osirische Mumie ist trotz ihrer langsamen, schleppenden Natur imstande, in einer kurzen, aber überraschenden Explosion von Geschwindigkeit zum Angriff vorzuschleunigen. Zweimal am Tag kann eine Osirische Mumie als Schnelle Aktion so agieren, als sei sie durch den Zauber *Hast* verstärkt. Die Wirkung hält für eine einzelne Runde an.

Attribute: Die Attributswerte einer Osirischen Mumie werden folgendermaßen abgewandelt: ST +4, IN -2 (Minimum ist 1), CH +2. Als untote Kreatur hat eine Osirische Mumie keinen Konstitutionswert.

Talente: Die Kreatur erhält das Talent *Verbesserter Natürlicher Angriff* für jede natürliche Angriffsform als Bonustalent. Wenn die Kreatur schon einen Hiebangriff hatte, bevor die Schablone hinzugezählt wurde, so bekommt der neue Hiebangriff der Kreatur ebenfalls das Talent *Verbesserter Natürlicher Angriff*.

Umgebung: Jede

Herausforderungsgrad: Wie für die Basiskreatur +1

Gesinnung: Normalerweise rechtschaffen böse.

ANHANG 4 : PATHFINDERWERTE VON ALTEN MONSTERN

HIERACOSPHINX **HG 5**
EP 1.600

CB Große Magische Bestie

INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18m;
Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 17
(+2 GE, -1 Größe, +8 natürlich)

TP 59 (7W10+21)

REF +7, WIL +4, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m
(ausreichend)

Nahkampf Biss +12 (1W10+5) und 2 Klauen
+10 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2
Klauen +10, 1W6+2)

SPIELWERTE

ST 21, GE 14, KO 16, IN 10, WE 15, CH 10

GAB +7; KMB +12; KMV 24 (28 gegen Zu-Fall-
bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Konzentrierter
Schlag, Mehrfachangriff, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +7, Wahrnehmung +14

Sprache Gemeinsprache

PANTHEREON **HG 7**
EP 3.200

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +3; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18m;
Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16
(+3 GE, +6 natürlich)

TP 64 (8W10+20)

REF +5, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; **SR 5/**
Adamant

Schwächen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +12 (2W6+4)

Besondere Angriffe Splittersalve (6W6, SG 14
halbiert)

SPIELWERTE

ST 18, GE 17, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +12; KMV 25

Besondere Eigenschaften Anderen schützen
(Ankana), Wachen, Meister finden, Zauber
speichern (Bärenstärke)

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), potation, 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 mechanic 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.1.0 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.

GameMastery Module J1: Entombed with the Pharaohs, Copyright 2007 Paizo Publishing, LLC. Author: Michael Kortez.

Deutsche Ausgabe Lebendig Begraben, Copyright 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



Valeros
MENSCHLICHER KÄMPFER 6
GES. NG INI +7 BR 6 m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 42
RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18
REF +5, WIL +1 (+3 gegen Furcht), ZÄH +6
KMV 23, KMB +9

ANGRIFF

Nahkampf Langschwert +1, +12/+7 (1W8+8/19-20)
Mit Zwei Waffen Langschwert +1, +10/+5 (1W8+7/19-20) und Kurzschwert +1, +8/+3 (1W6+2/19-20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +10 (1W6/ x3)

FERTIGKEITEN

Einschütern	+9
Klettern	+9
Reiten	+12
Schwimmen	+6

TALENTE, ETC.

Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert), Waffentraining (Klingen, schwere +1)



Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Elixir des Feuerodems, Trank: Ausdauer des Ochsens, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (3)
Andere Ausrüstung Brustplatte +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kurzschwert +1, Langschwert +1, Rucksack, Seidenseil, Silberdolch, Wegrationen (6), 317 GM



Seoni
MENSCHLICHE HEXENMEISTERIN (ARKANE BLUTL.) 6
GES. RN INI +2 BR 9 m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 29
RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13
REF +4, WIL +6, ZÄH +3
KMB +2, KMV 15

ANGRIFF

Nahkampf Kampfstab +2 (1W6-1)
Fernkampf Dolch [Meisterwerk] +6 (1W4-1/19-20)
Besondere Angriffe Metamagischer Adept (1/Tag), Arkaner Fokus (Blauer Skink namens Drache), Zauberkonzentration (metamagische Talente)
Bekanntes Zauber (ZS 6, Berührungsangriff +5)
3. (4/Tag) – Blitz (SG 18)
2. (6/Tag) – *Sendender Strahl, Unsichtbarkeit, Zerbersten*
1. (7/Tag) – *Brennende Hände (SG 16), Identifizieren, Magisches Geschoss, Person vergrößern, Schild*
0. (beliebig oft) – *Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Säurespritzer, Zaubertrick*

FERTIGKEITEN

Bluffen	+12
Klettern	+2
Wissen (Arkane)	+9
Zauberkunde	+9

TALENTE

Ausweichen, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Wachsamkeit, Zauber ausdehnen, Zauberkonzentration (Hervorrufung)



Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Verstrickungsbeutel, Schriftrolle: Feuerball, Schriftrolle: Fliegen, Stab: Magisches Geschoss (ZS 3, 25 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Ewige Fackel, Kampfstab, Rucksack, Amulett der Natürlichen Rüstung +2, Schutzring +1, Stirnreif des Verführerischen Charismas +2, Wegrationen (4), 359 GM



Kyra
MENSCHLICHE KLERIKERIN (SARENRAE) 6
GES. NG INI -1 BR 6 m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 48
RK 21, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 21
REF +2 WIL +11 ZÄH +10
Aura gut (stark)
KMV 15, KMB +5

ANGRIFF

Nahkampf Krummsäbel +1 +7 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 3W6 (4/Tag, SG 14)
Vorbereitete Zauber (ZS 6, Berührungsangriff +3)
3. – *Fluch brechen, Gebet (2), Gleißendes Licht**
2. – *Bärenstärke, Metall erhitzen* (SG 15), Teilweise Genesung, Waffe des Glaubens (2)*
1. – *Befehl (SG 14), Furcht bannen, Göttliche Gunst (2), Leichte Wunden heilen*, Schild des Glaubens, Segnen*
0. (beliebig oft) – *Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz*
***Domänenzauber** (Heilung, Sonne)

FERTIGKEITEN

Heilkunde	+12
Wissen (Religion)	+9
Zauberkunde	+9

TALENTE, ETC.

Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Umgang mit Kriegswaffen (Krummsäbel), Waffenfokus (Krummsäbel), Abwendung des Todes (1W4+3, 6/Tag), Segen des Heilers (Heilzauber +50%), Segnung der Sonne (Positive Energie fokussieren, 3W6+6 Schaden gegen untote Kreaturen)



Kampfausrüstung Weihwasser (3), Stab: Mittelschwere Wunden heilen (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung:** Rucksack, Heilertasche, Resistenzumhang +1, Kettenrüstung +2, Schwerer Stahlschild +1, Krummsäbel +1, Schutzring +1, Schriftrolle: Genesung, 10 Bolzen, silbernes heiliges Symbol (Ewige Fackel), 116 GM



Merisiel
ELFISCHE SCHURKIN 6
GES. CN INI +5 BR 9 m

ATTRIBUTE

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

VERTEIDIGUNG

TP 42
RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 15
REF +11 WIL +4 ZÄH +4
Imunitäten Schlaf
Verteidigungseigenschaften
Entrinnen, Fallengespräch +2, Reflexbewegung

ANGRIFF

Nahkampf Rapier +1 +11 (1W6+2/18-20)
Fernkampf Dolch +9 (1W4+1/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

FERTIGKEITEN

Akrobatik	+14
Entfesselungskunst	+11
Fingerfertigkeit	+11
Klettern	+10
Heimlichkeit	+14
Mechanismus ausschalten	+14
Schätzen	+5
Schwimmen	+7
Wahrnehmung	+10

TALENTE, ETC.

Ausweichen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Tricks (Blutende Wunde, Spürnase, Waffentraining)



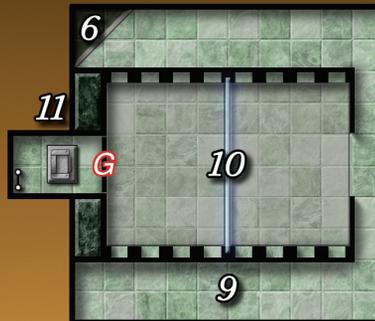
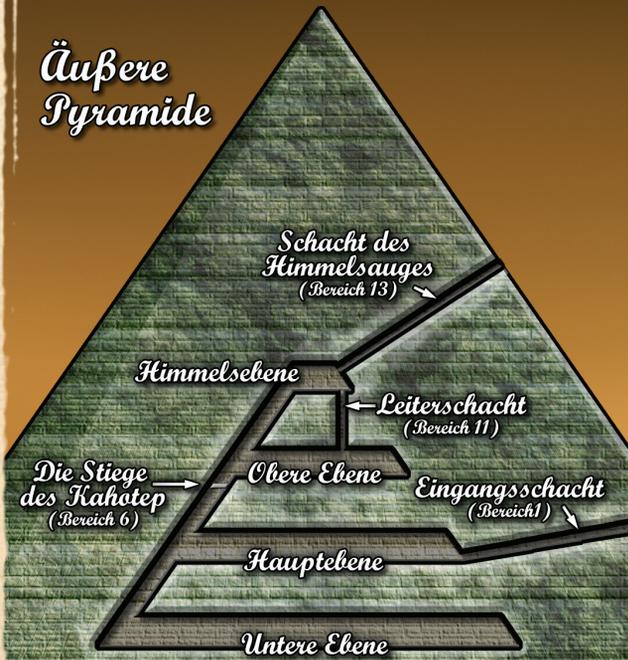
Kampfausrüstung Trank: Mittelschwere Wunden heilen (2), Trank: Unsichtbarkeit (2), Donnerstein; **Sonstige Ausrüstung:** Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +1, Rapier +1, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Beschlagene Lederrüstung +1, 6 Dolche, Rucksack, Diebeswerkzeug, Wurfhaken, Seidenseil, 131 GM

Venensteinpyramide der Vier Göttlichen Pharaonen



Himmelsebene

Äußere
Pyramide

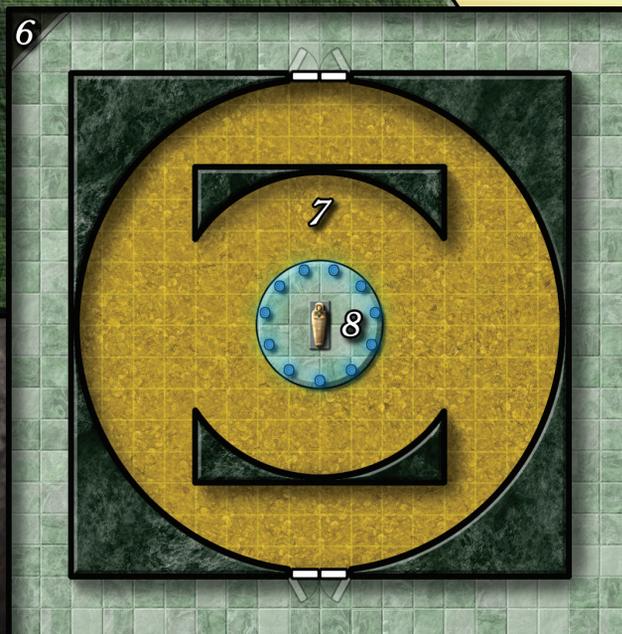


Obere Ebene

Innere Pyramide
Querschnitt



Hauptebene



Untere Ebene

1 Feld = 1,50 m



VIER PHARAONEN, EIN GRAB, ZWEI GRUPPEN.

Pathfinder-Modul

Lebendig Begraben

Das tödliche Pyramidengrab der Vier Göttlichen Pharaonen wurde endlich gefunden. Damit hat das Rennen um die unbezahlbaren Schätze begonnen. Unfassbare Reichtümer erwarten den Sieger, doch der Preis dafür könnte eine Ewigkeit als untoter Diener sein.

Lebendig Begraben ist ein Reiseabenteuer für Charaktere der 6. Stufe für das Pathfinder-Rollenspiel. In diesem Band findet ihr eine Beschreibung der Stadt Sothis und des uralten Grabes in ihrer Nähe sowie über die Abenteurerkonkurrenz, die den Schatz ebenfalls als erste finden will.

Das Abenteuer spielt in Osirion, einem Wüstenland voller tödlicher Ruinen, über dem eine erbarmungslose Sonne brennt. Diese Nation ist Teil von Golarion, der *Pathfinder-Kampagnenwelt*, kann aber problemlos in jede andere Rollenspielwelt übernommen werden. Weitere Informationen zu Osirion findet ihr im *Pathfinder-Handbuch Osirion – Land der Pharaonen*.



Geeignet für: **Charaktere der 6. Stufe**

Abenteuerart: **Reise- und Gewölbeabenteuer**

Schauplatz: **Osirion**



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-542-1

Artikelnummer: US53007PDF