

EIN ABENTEUER FÜR STUFE 8 VON MICHAEL KORTES

PATHFINDER[®]

MODUL[™]



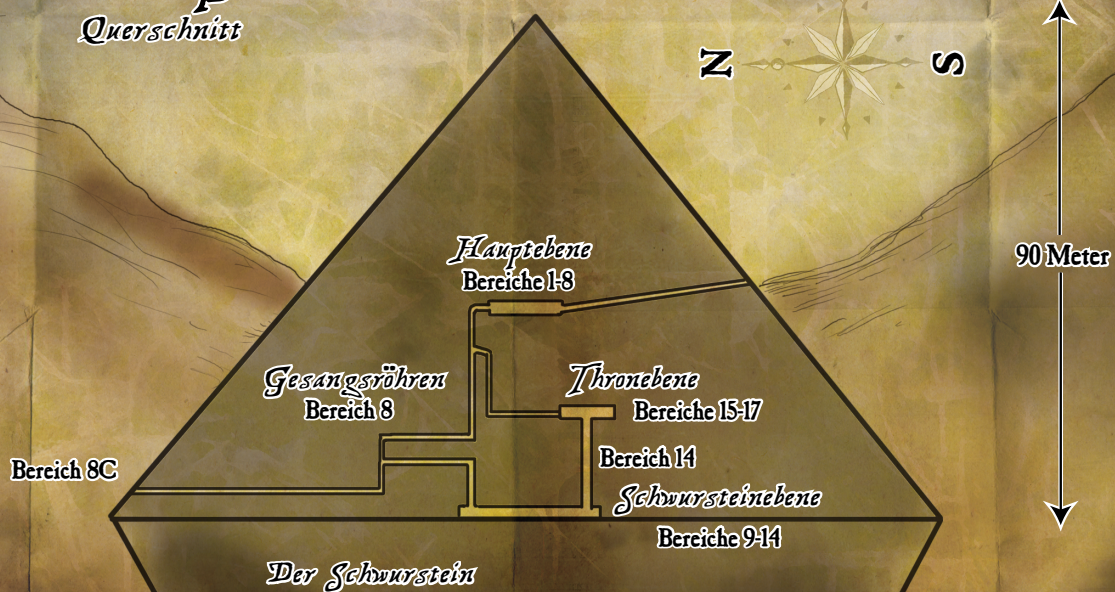
Der

Schneeweißstein



Schwursteinpyramide

Querschnitt



Eingangsschacht und Hauptebene





DER SCHWURSTEIN

PATHFINDER MODUL
GEWÖLBEABENTEUER

Impressum

Design: Michael Kortez

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

Editor-In-Chief: James Jacobs

Art Director: Drew Pocza

Cover Artist: Concept Art House

Interior Artist: Bentobox Studios (Ciaee, Haruningster, Kiat, Jerry Teo, and Svetlin Velinov), Andrew Hou

Cartographers: Rob Lazzaretti

Managing Art Director: James Davis

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Marketing: Joshua J. Frost

Paizo CEO: Lisa Stevens

Corporate Accountant: Dave Erickson

Sales Manager: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Publisher: Erik Mona

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • The Pact Stone Pyramid

Übersetzung • Norbert Franz

Lektorat • Cristopher Sadlowski, Mark Lambe

Layout • Matthias Schäfer

Der Schwurstein ist ein Pathfinder-Modul für 4 Charaktere der 8. Stufe. Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 9. oder 10. Stufe erreicht haben.

Das Modul wurde für die Pathfinder Kampagnenwelt entwickelt, es kann jedoch leicht in jede andere Welt integriert werden.

Dieses 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 Seite 32 dieses Produktes abgedruckt.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US3009PDF
ISBN 978-3-86889-581-0



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, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming 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. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Pathfinder Modules are published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2008 Paizo Publishing. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



DER SCHWURSTEIN

Der Tod ist nicht das Einzige, was ein Grabräuber fürchten muss. Wenn man es mit den Ruinen des alten Osirion zu tun hat, ist die Furcht vor einem Fluch weitaus größer. Einfach nur zu sterben wäre ja noch ein natürliches Ende, aber mitzuerleben, wie das eigene Schicksal wie ein Klumpen Lehm umgeformt wird, ist schon etwas anderes. Man betrachte nur einmal den Fall der Erforschung der Totenstadt von An-Hepso IV. im Jahre 4502 AK: Erst nachdem die Grabräuber dem Zwang erlegen waren, alle ihre Söhne und Töchter aufzuspüren und sie mit einer Garrote zu erdrosseln, erlangten sie genügend Kontrolle über sich selbst zurück, um endlich ihr eigenes Leben zu beenden. In den Aufzeichnungen heißt es außerdem, im Jahr 4691 AK hätten taldanische Taucher nach dem Verlassen der Flüssigen Pyramide des Pharaos der Nagas ihre eigenen Bäuche aufgeschlitzt und ihre Eingeweide gegenseitig wie Seile an einem am Meeresboden befestigten Ankh festgebunden, bevor sie wieder auftauchten. Ich muss mich oft fragen, was für eine Art Mensch jemand wohl sein muss, um in einer Lage zu bestehen, wo die Gefahr eines Fluches allgegenwärtig ist. Wahrscheinlich können das nur Wahnsinnige.

– Aus dem Vorwort von Kundschafterhauptmann Jalden Krenschar zu „Die Pyramide aus Venenstein“ in Band Nr. 67 der Chroniken der Kundschafter

ABENTEUERHINTERGRUND

Die Vier Göttlichen Pharaonen waren für ihren mythischen Pakt berühmt, in dem sie schließlich ihre gewalttätige Fehde untereinander beilegen, sich miteinander verbrüderten und über ein Zeitalter legendären Wohlstands herrschten. Der Teuflische Pharaon, die Strahlende Pharaonin, der Himmelblaue Pharaon und der Pharaon der Zahlen – gemeinsam leiteten diese vier Gottkönige eine Ära ein, die nicht nur von unerklärlichen Fortschritten in Technologie und Magie gekennzeichnet war, sondern auch durch noch nie dagewesene militärische Eroberungen.

Die Legende besagt, dass die vier Pharaonen ihr gegenseitiges Misstrauen erst dann beilegen und sich miteinander verbrüdern konnten, nachdem sie ihre Schicksale in einem feierlichen Pakt durch Magie miteinander verbanden. Dieser Pakt hätte jeglichen weiteren Angriff gegen einen von ihnen einem Selbstmord gleich gemacht. Doch woher konnte plötzlich eine solch mächtige Verbindungsmagie kommen? Und wo ist diese Magie heute? Für eine bestimmte Adlige aus Osirion, die wohlhabende Khymrasa, die den Ehrentitel „Leitbild“ trägt, ist die Beschäftigung mit diesen uralten Fragen allmählich zu einer Besessenheit geworden.

Bruchstücke von Aufzeichnungen aus den ältesten Kodizes sprechen von einem seltsamen Gegenstand genannt der *Schwurstein*, und erwähnen die Tatsache, dass der Stein auf irgendeine Weise von den Vier Göttlichen Pharaonen in ihrer gemeinschaftlichen Verbindung benutzt wurde. Khymrasa weiß ebenfalls (genauso wie jeder andere frisch ausgebildete Osirionologe), dass einer der Pharaonen an einer unheilbaren Krankheit starb und somit die anderen drei mit in den Tod riss, als Auswirkung desselben Paktes, der das Geheimnis ihres großen Erfolges gewesen war. Obgleich bis zum heutigen Tag immer noch mehrere Theorien darüber in Umlauf sind, hat man in der Forschung bislang nicht herausgefunden, wessen Krankheit das Ende der übrigen mit sich brachte.

Khymrasas Plan

Der Meinung der weisen Ratgeber des Leitbildes zufolge würden die drei Pharaonen, die einst durch ihren Pakt zu einem gleichzeitigen Ende verurteilt waren, von ihrem Eid entbunden werden, falls man den legendenumwobenen *Schwurstein* aufspüren und zerstören würde, und sie würden dann ihre restliche Lebenszeit auf natürliche Weise verbringen. Nur der vierte Pharaon, also derjenige, der tatsächlich an der Krankheit zugrunde ging, würde verloren bleiben.

Khymrasa glaubt, dass wenn drei der vier Pharaonen zurückkehren würden, die goldene Herrschaftszeit der Pharaonen erneut beginnen würde. Des Weiteren behauptet sie, dass die Vier Göttlichen Pharaonen verstehen, dass ihr Machtgleichgewicht nur funktioniert, wenn sie als geeinigte Vierergruppe handeln, und dass die Frau, die sie wiederbelebt haben würde, doch die perfekte Kandidatin für den Ersatz ihres verlorenen Kameraden sein müsste.

Der Plan des Leitbilds besaß jedoch eine Schwachstelle: Niemand hatte eine Ahnung davon, wo sich der *Schwurstein* befand. Obwohl man immerzu behauptete, dass er an einem geheimen Platz tief im Inneren einer Pyramide namens Ahn'Selota (der märchenhaften *Schwursteinpyramide*) aufbewahrt sei, hatte man einen solchen Ort bislang nie gefunden.

Ein Flüstern unter dem Wüstensand

Keiner von Khymrasas Plänen wäre je zu mehr als einer übertriebenen Fantasie geworden, hätte es da nicht die Machenschaften eines alterslosen gefangenen Teufels namens Suekahn-Rana-Tep gegeben. Vor sechstausend Jahren, als Ahn'Selota noch eine unvollständige Pyramide in der Nähe der antiken Stadt Tumen war, beschwor Hetshepsu, der Teuflische Pharaon, den Teufel Suekahn und band ihn als eine Form der Abwehr gegen etwaige Feinde, die vorhaben könnten, die Macht des *Schwursteins* zu stehlen. Von diesem Punkt an

begannen der Teufel und der Pharaon ihre Verhandlungen: Suekahn handelte seine eigene Freilassung aus, während Hetshepsu von ihm eine bestimmte Zeit in seinen Diensten verlangte. Ihre letztendliche Übereinkunft belief sich auf die Summe von eintausend osirischen Seelen im Austausch dafür, dass der Teufel die Pyramide bewachen würde. Diese Bezahlung sollte dann fällig werden, sobald der Teufel 56 Eindringlinge getötet hat.

Sofort nachdem der Vertrag geschlossen worden war, machte sich jede der Vertragsparteien an die Arbeit, um die andere Seite zu hintergehen. Suekahn gebrauchte seine Kräfte, um Arbeitssklaven unter Vorwänden in die Pyramide hinein zu locken, um die Zahl seiner Tötungen künstlich zu erhöhen. Hetshepsu traf Vorkehrungen, um die Bauform der Pyramide zu verändern und machte es letztlich nahezu unmöglich für alle außer den Vier Pharaonen, diese zu betreten.

Als das Bedürfnis der Pharaonen nach Geheimhaltung anwuchs, wurde es den Bürgern von Tumen unter Todesstrafe verboten, Ahn'Selota überhaupt nur anzublicken geschweige denn darüber zu sprechen. Für Schreiber wurde es zu einem Verbrechen, den Standort der *Schwursteinpyramide* irgendwo in ihren Aufzeichnungen zu erwähnen. Suekahns neues Heim wurde zu einer vergessenen Geisterstadt und ohne die Möglichkeit seine Dienstbedingungen zu erfüllen, verlängerte sich die Gefangenschaft des Teufels scheinbar bis in die Ewigkeit. Letzten Endes war auch die Hauptstadt Tumen schließlich verloren, als die Zeit selbst sie mit kristallartig weißem Wüstensand bedeckte. Die Opferzahl des Teufels blieb bei 17 Getöteten stehen. So blieb dem unsterblichen Suekahn nichts anderes übrig als immerzu nur in den Hallen der Pyramide umherzuwandeln, so dass er in seinen Träumen immer versessener darauf wurde, endlich durch 39 weitere Opfer zu seiner Freiheit zu kommen.

Doch Suekahns Träume sind plötzlich näher an die Realität gerückt. Vor mehreren Wochen kam zufällig ein einsamer Fährten-sucher geradewegs über die Spitze der Pyramide gelaufen und Suekahn war auf telepathischem Wege dazu imstande den Geist des Fährten-suchers zu berühren. Ein paar verlockende Nachrichten später kam der Wanderer mit ein paar Freunden zurück, um der Sache nachzugehen. In dieser Gruppe von Freunden befand sich auch der geschäftstüchtige Wasserhändler namens Anchrovin.

Bezirzt durch die Aussicht auf einen großen Schatz reiste Anchrovin nach Sothis, um dort das Geheimnis der Entdeckung seines Freundes zu verkaufen. Es handelte sich nur um ein paar Tage, bevor Khymrasa aufgrund von verzweifelter Spekulation den Standort „kaufte“. Bald schon berichteten ihr ihre eigenen Bediensteten, dass es tatsächlich ein unsichtbares Flüstern über Ahn'Selota gab, das aus dem Sand herauf drang. Daraufhin begann das Leitbild gleich mit der Zusammenstellung der möglicherweise wichtigsten Grabung ihres Lebens.

Der Schrein der Hörner

Suekahns Nachricht verbreitete sich weiter als er es erwartet hatte. Anchrovin verkaufte seine Geschichte an einen Osirionologen aus Cheliex weiter, von dem aus sie an das Ohr der Asmodeischen Mönche am Schrein der Hörner in Egorian drang, der Hauptstadt der von Teufeln befleckten Nation. Die Mönche folgerten, dass eine Möglichkeit bestand, dass Leitbild Khymrasa möglicherweise kurz davor war, in Osirion die Macht zu übernehmen. Der Schrein nahm zu ihr Kontakt auf, um ihr seine Hilfe im Tausch für ein künftiges Bündnis anzubieten. Sie sandten rasch einen ihrer Meister, einen Furcht erregenden Krieger namens Soan, zusammen mit einigen seiner handverlesenen Ordensbrüder aus.

DIPLOMATIE (INFORMATIONEN SAMMELN): AN DER AUSGRABUNGSSTÄTTE

Wenn die SC sich vorsichtig umhören oder sich mit ein paar entscheidenden Personen in dem Lager anfreunden, solltest du ihnen einmal am Tag einen Wurf zum Informations sammeln gestatten:

SG 5: „Das Leitbild Khymrasa finanziert die Ausgrabung. Sie ist reich und verwöhnt, aber dazu entschlossen, einen verborgenen Schatz zu finden.“

SG 10: „Manche flüstern etwas davon, dass der Sand Ahn'Selota verbirgt, die Pyramide des Schwursteins. Sie ist eines der legendären Wunder der Vier Göttlichen Pharaonen. Man erzählt sich, dass derjenige, der den Frieden in der Pyramide stört, mit einem schrecklichen Fluch belegt wird, aber bestimmt ist das nichts weiter als eine alte Gespenstergeschichte.“

SG 15: „Es gibt in unserem Lager zwei mächtige Männer, die Khymrasas Vertrauen genießen. Einer ist der Sandweise, einer der führenden Osirionologen des Landes. Er ist außerdem ein mächtiger Hellscher, der ständig das Lager ausspioniert, indem er winzige schwebende magische Augen benutzt und damit nach Spuren für Rebellion oder anderen Problemen Ausschau hält. Der andere Mann ist Meister Soan, ein Teufel anbetender Mönch aus Cheliah. Er gehört zu den aller Gefährlichsten und seine Verbindung zu Khymrasa bringt die Sklaven dazu, dass sie sich zuflüstern, dass etwas Böses kurz bevorsteht. Vielleicht sehr ihr hier sogar ein paar von Soans Anhängern in der Gegend – das sind die mit den langen schwarzen Zöpfen.“

SG 20: „Manche der Sklaven behaupten, dass man des Nachts, wenn es ganz still und ruhig ist, manchmal eine flüsternde Stimme aus den Tiefen der Grube hören kann. Irgendetwas ist da unten und es ruft nach uns.“

Auftritt der Kundschafter

Khymrasa und Meister Soan sind jedoch bei Weitem nicht die einzigen Personen, die ein Interesse an der Pyramide haben. Golarions berühmte Forschungsreisende, die Kundschafter, sind ebenso dafür bekannt, die Geschichten über das berüchtigte tyrannische Vierergespinn aus dem alten Osirion zu ergründen, da sie sie als eine nie versiegende Quelle für Abenteuer betrachten. Sobald sich Khymrasa zu ihrer Ausgrabung aufgemacht hatte, kamen die Kundschafter auf den Gedanken, dass sie nun ebenfalls einen Teil des Kuchens haben wollten. Besonders ein Weiser aus den Reihen der Kundschafter, ein Mann namens Hoffengräber, hat dem Zehnerrat erzählt, dass die Vier Pharaonen in dem Ruf standen, die antiken Samen mehrerer heute ausgestorbener Pflanzen in einer Stase im Inneren von Ahn'Selota gelagert zu haben. Obgleich die Kundschafter alles andere als begeisterte Gartenbauexperten sind, ist ihnen nicht entgangen, dass die Kontrolle der Wiedereinführung verlorener Getreidearten einen beträchtlichen Wert für sie haben könnte. Sie wollen den weisen Mann dorthin senden, um die Samenkörner zu sichern und alle möglichen anderen Schätze mitzunehmen, die er dort zufällig vorfinden könnte. Im Augenblick ist ihr Plan, Khymrasas Grabungsarbeiten zu verlangsamen, damit sie die Pyramide nicht leerräumt bevor Hoffengräber dort eintrifft. An dieser Stelle kommen die SC ins Spiel.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die SC reisen zur Ausgrabungsstätte nahe der verschütteten Ruinen von Tumen, wo sie feststellen, dass Leitbild Khymrasa ihre gewaltige Armee von Sklaven zur Arbeit eingesetzt hat. Diese Sklaven fördern mit jedem Tag riesige Mengen Sand zutage und arbeiten sich somit immer weiter an die *Schwursteinpyramide* heran. Kurz nach dem Eintreffen der SC werden diese insgeheim von dem Mithral-Skarabäus aufgesucht, einer Kundschafterin, die Khymrasas Ausgrabungsstätte bereits seit einigen Tagen ausspioniert. Der Skarabäus drängt die SC dazu, eine Möglichkeit zu finden, Khymrasas Grabungen zu verlangsamen, um sie davon abzuhalten, die Pyramide auszuplündern bevor Hoffengräber ankommt und die SC ihn hineinschmuggeln können. Der Skarabäus erklärt ihnen Khymrasas wahre Absichten für ihre Ausgrabung und die Risiken für Osirions Zukunft, falls das Leitbild jemals wirklich den *Schwurstein* erreichen und zerstören sollte. Falls die SC sich mit dem Plan des Skarabäus einverstanden erklären, helfen ihr die SC bei ihrem Versuch, Khymrasas Sklaven vorzugaukeln, die Ausgrabungsstätte würde durch den Fluch Ahn'Selotas heimgesucht.

Von den Sabotageaktionen und der dahinschwindenden Arbeitsmoral der Sklaven geschwächt, entsendet Khymrasa Meister Soans Vollstrecker, um sich der SC zu entledigen, bevor ihre Ausgrabung ganz zum Stillstand kommt. Hoffengräber trifft schließlich ein, wird jedoch von Meister Soan abgefangen und gefangen genommen. Der Sandweise setzt seine mächtigste Magie ein und vervollständigt die Ausgrabung. Nachdem es ihre Sklaven nicht schaffen, die Wächter der Pyramide zu überwinden, bietet Khymrasa den SC einen Waffenstillstand an: Sie wird ihnen Hoffengräber zurückgeben, wenn sie aufhören, gegen sie zu arbeiten und sich dazu bereit erklären, den *Schwurstein* aus dem Inneren der Pyramide zu holen. Die SC wagen sich tatsächlich in die Pyramide hinein und nach der Umgehung mehrerer tödlicher Fallen finden sie heraus, dass die Pyramide von Suekahn geschützt wird. Er ist derjenige, der Khymrasa überhaupt erst die Mittel dazu in die Hand gegeben hat, die Lage der Pyramide zu finden. Die SC könnten den *Schwurstein* ebenfalls entdecken und einen Vorgeschmack der uralten Bindungsmagie erhalten, der einst von vier der berühmtesten Pharaonen Osirions angewandt wurde.

Selbst wenn die SC Suekahn besiegen und einen Weg nach draußen finden können, müssen sie noch immer die Sache mit Khymrasa erledigen, deren Armee bereits eine Blockade um die Pyramide herum errichtet hat. Das Leitbild droht damit, Ahn'Selota erneut zu vergraben und damit auch die SC, wenn sie den *Schwurstein* nicht herausrücken. Die SC verhandeln entweder noch weiter mit Khymrasa oder verwenden eine Hinterlist, um Hoffengräber aus den Fängen von Meister Soan zu retten und zu entkommen.

EINLEITUNG

Wenn die SC selbst zu den Kundschaftern gehören, beginnt das Abenteuer damit, dass sie von Osirions pragmatischem weiblichem Kundschafterhauptmann Jalden Krenschar zum Einsatz geschickt werden. Wenn die SC keine Kundschafter sind, kann der SL Krenschar die SC in ihre Wohnung in der Stadt Sothis einladen und ihnen einen Vertrag anbieten lassen. Möglicherweise hat ihr bisheriger Ruf sie schon als geeignete Werkzeuge für diese spezielle Aufgabe gekennzeichnet. Dies ist insbesondere dann wahr, wenn die SC schon das Abenteuermodul Lebendig begraben abschließen konnten, weil sie dann bereits gut mit den Erzählungen über die Vier Göttlichen Pharaonen vertraut sind. Dennoch ist es nicht absolut notwendig, dass die SC dieses Abenteuer im Vorfeld abgeschlossen haben, nur um auf Krenschars Ruf zu reagieren.



LEITBILD KHYMRASA

Kundschafterhauptmann Krenschar nimmt kein Blatt vor den Mund: „Es heißt ja, Abenteurer könnten zwei Sachen richtig gut: Dinge finden und Dinge kaputtmachen. Ich brauche euch für beides.“

„Eine besessene osirische Adlige namens Khymrassa hat die Lage von Ahn'Selota, der legendenumwobenen Schwursteinpyramide gefunden. Sie hat eine eigene Armee in der Nähe der Ruinen von Tumen aufgebaut, die in genau diesem Moment nach der unter dem Sand begrabenen Pyramide gräbt. Ich brauche euch dazu, ihre Sklavenarmee zu infiltrieren und einen Weg zu finden, die Ausgrabung zu verlangsamen. Wir haben einen hervorragenden Weisen namens Hoffengräber, der in unserem Auftrag hier herunterkommt und wir wollen ihn heimlich in die Ausgrabungsstätte hineinbringen. Er hat bereits die Spur eines alten Gegenstands aufgenommen, von dem ich hörte, dass der Zehnerrat ihn wirklich sehr gern haben will. Sie wollen noch nicht einmal mir erzählen, worum es sich dabei handelt, also muss es wohl etwas Wichtiges sein. Was ich auf keinen Fall möchte, ist, dass Khymrassas Leute dort drin herumwühlen und Sachen mitnehmen bevor wir zum Einsatz bereit sind. Also lasst uns die ganze Sache schön verschwiegen und verborgen halten.“

„Wir werden Vorsicht walten lassen müssen. Khymrassa ist ein Leitbild – man kann sie sich wie eine einflussreiche Herzogin vorstellen. Sie ist im Besitz einer rechtmäßigen Erlaubnis für ihre Grabungen, zusammen mit der Unterstützung von Osirions Rat

WISSEN (GESCHICHTE): AHN'SELOTA UND DIE VIER PHARAONEN

SG 5: Während Osirions Zeitalter der Schwarzen Sphinx um das Jahr –1500 AK wurde das antike Osirion eine Zeit lang von einem Verbund von vier Gottkönigen regiert, die man die Vier Göttlichen Pharaonen nannte. Diese Pharaonen erbauten Ahn'Selota, eine versunkene Pyramide, welche die Quelle ihres Bündnisses bildete. Sie liegen in einer gigantischen Venensteinpyramide im Süden begraben.

SG 10: Die Vier Göttlichen Pharaonen waren Anok Fero der Himmelblaue Pharaos, Hetschepsu der Teuflische Pharaos, Ankana die Strahlende Pharaonin und der Pharaos der Zahlen, dessen wahrer Name in den Nebeln der Vergangenheit verloren gegangen ist. Obwohl jeder Pharaos unterschiedliche Stärken zu dem Bündnis beisteuerte, war jeder von ihnen den anderen ebenbürtig.

SG 15: Die Legende besagt, dass die vier Pharaonen durch einem magischen Pakt aneinander gefesselt wurden, der ihre Schicksale miteinander fest verwob: Sie lebten zusammen, sie regierten zusammen, und es war ihnen auch vorbestimmt, zusammen zu sterben. Jedes Jahr kehrten die vier Herrscher zu Ahn'Selota zurück und erneuerten dort förmlich ihren mystischen Bund unter der Verwendung eines Artefakts, das man den Schwurstein nannte.

SG 20: Man kann fast gar keine verlässlichen Informationen über Ahn'Selota erhalten. Um die Geheimnisse im Inneren der Pyramide zu schützen, haben die Vier Pharaonen es zu einem Verbrechen erklärt, die Position der Pyramide irgendwo in schriftlicher Form festzuhalten. Man erzählt sich, dass gewöhnliche Bürger von Tumen noch nicht einmal über die Existenz der Pyramide sprechen durften, obwohl sie sich einst vielleicht direkt im Zentrum ihrer Stadt befunden hat.

SG 25: Osirionologen besitzen so gut wie keine Informationen darüber, woher der Schwurstein gekommen ist oder wie er geschaffen wurde. Manche haben darüber spekuliert, die Quelle der Paktmagie der Vier Pharaonen wäre von dunkler Zauberei inspiriert worden, die ihren Ursprung ihrerseits auf dem Planeten Aucturn gehabt haben soll. Aucturn wurde von dem Pharaos der Zahlen intensiv studiert, denn er war ein Astronom und Architekt mit Fähigkeiten, mit denen er seiner eigenen Zeit um Jahrhunderte voraus war.

der Befreiten Sklaven. Ich habe schon eine Spionin an der Stätte im Einsatz, aber sie braucht noch Hilfe. Begebt euch dort hinunter und findet eine Möglichkeit, die Ausgrabung noch um eine weitere Woche hinauszuzögern, vielleicht um zwei Wochen, bis der Weise eintrifft. Wenn Hoffengräber erst einmal von seiner Expedition zur Krone der Welt zurückkehrt, müsst ihr einen Weg finden, ihn hinein zu schaffen. Ihr seid für die Unternehmung verantwortlich, ihr müsst ihm aber dabei helfen, das Ding an sich zu bringen, nach dem er sucht, was auch immer es ist. Alles andere, was ihr im Inneren findet, könnt ihr behalten und wir werden euch dabei helfen, es ohne Probleme



MITHRAL-SKARABÄUS

über die osirische Grenze zu schaffen – außerdem werden wir alle brauchbaren Karten oder Tagebücher veröffentlichen, die durch eure Reise zustande kommen. Ihr könnt euch ja vorstellen, dass es dort draußen viele Reisetagebuchleser und viele Artefaktkäufer gibt, die sehr an all den Dingen interessiert sein werden, die ihr dort unten finden könnt.“

TEIL EINS: DIE AUSGRABUNG VON TUMEN

Das Abenteuer beginnt damit, dass die SC die Ausgrabungsstätte nahe den verschütteten Ruinen von Tumen erreichen. Dort finden sie heraus, dass Khymrasas Sklavenarmee bereits ihr Lager aufgebaut hat und dass ihre massiven Grabungsarbeiten schon begonnen haben. Khymrasas Arbeiter entfernen jeden Tag systematisch Tonnen von Sand und erreichen, wenn ihnen genügend Zeit zur Verfügung steht, auch schon bald die antike Pyramide, die darunter begraben liegt. Da das Lager dank der Karawanenzüge, die ständig Vorräte heranschaffen, außergewöhnlich geschäftig ist, haben die SC keine großen Probleme, es zu infiltrieren. Zu diesem Zweck könnten sie beispielsweise nachts hineinschleichen oder eine passende Verkleidung anlegen, um sich heimlich unter die Hunderten von Sklaven zu mischen.

DAS SKLAVENLAGER AN DER AUSGRABUNGSSTÄTTE

RN Kleines Dorf

Eigenschaften Isoliert

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher (Leitbild)

Einwohner 616 (99% Menschen, 1% Sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Leitbild Khymrasa, N menschliche Adelige 5/Magierin 6
(Finanzier der Ausgrabungen von Tumen, siehe Seite 26),

Der Sandweise, RN menschlicher Seher 12 (Osirionologe, siehe Seite 29),

Meister Soan, RB menschlicher Waldläufer 1/Mönch 8

(Teufels-Sensei des Schreins der Hörner, siehe Seite 27),

Prälatin Ventreska, RN Mensch, weiblicher Kleriker von Irori 5/Experte 3 (Osirionologe).

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 200 GM; **Kaufkraft** 6.160 GM;

Zauberei 3. Grad

Gegenstände, **Schwache** 1W6; **Durchschnittliche** 1;

Mächtige –

Auftritt des Skarabäus

Kurz nachdem die SC sich an dem neuen Ort zurechtgefunden haben, werden sie von einer jungen Halbelfenfrau aufgesucht. SC, die bereits das Pathfinder Modul *Lebendig begraben* erlebt haben, erkennen sie sofort als Mithral-Skarabäus wieder (NG halbellische Bannwirkerin 3/Schurkin 4). Sie ist eine geheimnisumwitterte Kundschafterin, die sich üblicherweise in Osirions Hauptstadt Sothis aufhält. Falls die SC ihr aber noch nie begegnet sind, wird sie versuchen, die Spieler anhand von Beschreibungen zu finden, die sie von Krenschar erhalten hat. Der Skarabäus stellt sich ihnen selbst vor, indem sie höflich anbietet, dass einer der SC aus ihrer Feldflasche trinken soll. Diese Feldflasche ist in Wirklichkeit leer, aber auf der Innenseite des Verschlusses erkennt man die Glyphe der Kundschafter für die „Offene Straße“.

Der Skarabäus hat die Ausgrabungsstätte nun schon seit ein paar Tagen ausspioniert und weiß von Khymrasas Nachforschungen über den *Schwurstein*, ebenso wie ihrem letztendlichen Plan zur Destabilisierung von Osirions derzeitiger Regierung, indem sie der nächste Göttliche Pharo wird. Der Skarabäus ist auch schon dem teuflischen Mönch, Meister Soan, gefolgt und hat Kenntnis von Khymrasas heimlichem Bündnis mit dem Haus Thrune in Cheliaz. Nachdem der Skarabäus erst einmal in der Lage war, die SC zu einer privaten Unterredung beiseite zu nehmen, kannst du den folgenden Wortwechsel entweder vorlesen oder ausspielen:

Wir sind so schnell hierher gereist, wie wir konnten. Was haben wir verpasst? „Die Ausgrabung läuft bereits, aber ich fürchte, Leitbild Khymrasa sucht noch nach mehr als nur ein paar Fundstücken für ihre Privatsammlung. Sie will etwas anderes finden und zerstören, und anscheinend heißt dieses Etwas der *Schwurstein*. Wenn sie damit Erfolg hat, und falls die Legenden tatsächlich wahr sind, könnte dieser Stein vielleicht die Vier Göttlichen Pharaonen wieder ins Leben zurückrufen, wodurch Osirions amtierende Dynastie und seine Regierung in große Schwierigkeiten geraten würden. Das Leitbild trifft sich bereits regelmäßig mit einem Teufelsmönch aus Cheliaz, um mit ihm Pläne zur Bildung einer Allianz mit dem Haus Thrune zu diskutieren. Dies sieht alles nach einem Desaster aus, das die gesamte Region destabilisieren könnte.“

Wird Hoffengräber nicht nach dem Schwurstein suchen, wenn er ankommt? „Nein, das wird er nicht. Hoffengräber ist ein Gartenbauer. Er folgt nur der Spur von magisch erhaltenen Pflanzensamen. Anscheinend denkt er, dass die Pyramide die konservierten Samen mehrerer ausgestorbener Pflanzenspezies enthält, die bei den richtigen Leuten eine große Menge Gold wert sein könnten. Wenn er in die Pyramide hineingeht, müssen wir sicherstellen, dass der *Schwurstein* außerhalb von Khymrasas Reichweite bleibt. Ich wünschte, er würde sich beeilen und

hierherkommen – die Ausgrabungsarbeiten schreiten schon mit einer größeren Geschwindigkeit voran als wir es erwartet hatten. Das Leitbild benutzt mindestens zwei Dutzend Baubestien, die ihre Armee von Sklaven unterstützen, und diese riesigen käferartigen Tiere können jeden Tag gewaltige Mengen Sand wegräumen.

Der Kundschafterhauptmann hat uns hergeschickt, damit wir die Ausgrabungsarbeiten verlangsamen. Wie steht es denn damit? „Nicht schlecht, aber ich könnte dennoch eine helfende Hand gebrauchen. Ich denke, ich bin zur Abwechslung mal auf etwas recht Günstiges gestoßen – es gibt da so eine Geschichte, dass derjenige, der die Ruinen von Tumen stört, den Zorn der Vier Pharaonen auf sich ziehen wird. Ich habe schon bei jeder sich bietenden Gelegenheit das Gerücht über diesen Fluch unter den Leuten verbreitet und ein paar von ihnen sind in letzter Zeit schon richtig nervös geworden. Unglücklicherweise sind Worte allein noch nicht genug gewesen, um irgendjemand zu veranlassen, die Ausgrabung komplett zu verlassen. Sie fürchten ihre Aufseher immer noch mehr als meine Lagerfeuergeschichten. Das ist nun der Punkt, an dem ihr euren Job machen müsst.“

Was können wir tun, um euch zu helfen? „Ich bin mir nicht ganz sicher. Aber wir müssen auf jeden Fall die Ausgrabung aufhalten. Ihr habt vielleicht bessere Einfälle als ich, wie wir das anstellen können. Ich denke aber, wenn wir die Sklaven davon überzeugen können, dass der Fluch von Tumen echt ist, können wir die Arbeiter möglicherweise tatsächlich zum Aufgeben bringen. Wenn keine Arbeiter mehr da sind, gibt es auch keine Ausgrabung – zumindest nicht, bis Hoffengräber hier ankommt.“

Wie können wir die Sklaven davon überzeugen, dass der Fluch echt ist? „Nach dem, was ich bisher von euch Typen gehört habe, kann niemand so gut Desaster und Unglück reproduzieren wie ihr!“

Der Skarabäus kennt außerdem alle Informationen aus dem Hintergrund des Abenteuers und Khymrasas Plan und kann dieses Wissen dazu benutzen, um andere Fragen zu beantworten. Nachdem die SC den Skarabäus getroffen haben, gestatte ihnen, die Ausgrabungsstätte zu erforschen, wie sie es für richtig halten, und sich ihren eigenen Plan zur Verlangsamung von Khymrasas Sklavenarmee zurechtzulegen.

Die Ausgrabungsstätte

A. Die Grube

Diese riesenhafte Grube wird mit jedem Tag breiter und tiefer, und Ewige Fackeln erhellen den Weg für die Arbeiter während der Nachtschicht. Ein zusammengepresster Hang aus Sand erlaubt Khymrasas Belegschaft aus Sklaven, mit Sand angefüllte Karren aus der Grube herauszuziehen. Von dort aus laden die Arbeiter ihre Nutzlasten an einem der dafür vorgesehenen und rasch anwachsenden Sandhügel ab. Vier große Seilrollen werden ebenfalls zum Entfernen von Sand verwendet, indem sie gewaltige Eimer direkt vom Grund der Grube aus hochziehen. Jede Seilrolle ist entweder an ein Gespann von Pferden oder an eine Baubestie (siehe Seite 8) am Rande der Grube angehängt.

Entwicklung: Schon einen Tag nach der Ankunft der SC, zu einer dramatisch angemessenen Zeit, erreicht die Grube eine Tiefe von zirka 60 Metern. An diesem Punkt entdecken die Arbeiter die Spitze der *Schwursteinpyramide*, die aus dem Boden herausragt. Als diese Nachricht an das Ohr von Khymrasa dringt, schickt sie sofort einen Befehl, dass man die Geschwindigkeit der Ausgrabung noch weiter erhöhen soll, indem man jeder Schicht noch weitere Arbeiter zuteilt.

Abhängig von den Aktionen der SC wird jeden Tag ein Stückchen mehr von der mit Sand bedeckten Pyramide aufgedeckt. In der Zwischenzeit lässt der Teufel Suekahn weiterhin seinen Geist aus dem Inneren der Pyramide hinausgreifen und versucht auf diese

Weise, die Ausgrabung anzufeuern. Jeder, der nachts in der Nähe der Pyramide weilt, kann gelegentlich ein Aufblitzen von einer von Suekahns telepathischen Botschaften mitbekommen – ein paar vereinzelte Wörter, wie zum Beispiel „Schwurstein“, „Göttlichkeit“ oder „Ahn'Selota“.

Gelegenheiten zur Sabotage: Die SC könnten die beweglichen Seilrollen dahingehend manipulieren, dass sie eine Fehlfunktion erleiden. Das gelingt ihnen bei einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 (für eine nicht zurückverfolgbare Manipulation braucht man SG 20). Der Sandhang ist auch anfällig für einen Zusammenbruch. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Bauwesen) gegen SG 15 enthüllt eine Reihe von schwachen Abschnitten in seiner hastigen Zusammensetzung. Falls man eine dieser empfindlichen Stellen zerstört (Härte 2, Trefferpunkte 35), bricht der ganze Hang zusammen und füllt einen Teil der Grube wieder auf. Dies wirft die Ausgrabung um einen ganzen Tag zurück.

B. Die Sklavenzelle

Die Sklaven (N menschliche Bürgerliche 1, TP 4) ruhen sich hier zwischen ihren Arbeitsschichten aus. Das Lager ist so dicht bevölkert, dass es für die SC leicht ist, sich dort zu bewegen, ohne dabei Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, da weder die Sklaven, noch die Aufseher alle Personen hier kennen. Die SC können sich außerdem selbst als Sklaven verkleiden (SG 10). Der Sandweise stellt sicher, dass zu jeder Zeit mindestens drei seiner *Ausspähenden Augen* diese Gegend überwachen. Dabei halten sie nach Anzeichen für Schwierigkeiten oder Aufstände Ausschau.

Gelegenheiten zur Sabotage: Geschichten, die man sich an den Wasserstellen oder Lagerfeuern über den „Fluch“ oder etwas Entsprechendes erzählt, tragen zur Arbeitsniederlegung bei. Für jeden Punkt, um den der Wurf eines SC auf Bluffen SG 25 übertrifft, kann der SC bewirken, dass ein einzelner Sklave sich davonschleicht und die Ausgrabung verlässt. Dies lässt sich einmal pro Tag wiederholen. Gib den SC einen Situationsbonus von +2 bis +8, wenn der Versuch direkt auf einen besonders entmutigenden Sabotageakt oder einen anderen Vorfall folgt, durch den die Erzählung des SC an Glaubwürdigkeit gewinnt.

Die Ställe werden ständig bewacht. Zu jeder beliebigen Zeit gibt es eine Patrouille von acht Aufsehern und einem Asmodeischen Mönch (siehe Seite 28) – dies ist eine Begegnung mit HG 7.

AUFSEHER	HG 1
EP 400	
Mensch Krieger 3	
N Mittelgroßer Humanoid	
INI +0; Sinne Wahrnehmung –1	
VERTEIDIGUNG	
RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10	
TP 22 (3W10+6)	
REF +1, WIL +0, ZÄH +4	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Peitsche +6 (1W3+1, nicht tödlich) oder Sichel +4 (1W6+1)	
Fernkampf Schwere Armbrust +3 (1W10)	
TAKTIK	
Im Kampf Aufseher bevorzugen Berührungsangriffe mit ihren Peitschen, um ihre Gegner auf 4,50m Entfernung zu Fall zu bringen und schließen dann auf um in Nahkampfreichweite für ihre Sichel zu kommen. Wenn sie ihren Gegnern im Kampf zahlenmäßig überlegen sind, versucht mindestens einer der Aufseher, einen Gegner mit einem Wurf auf Einschüchtern zu entmutigen, indem er ihm mit Gefängnis und Folter droht. Wenn die Aufseher eine Baubestie bei sich	



haben (siehe Bereich C weiter unten), verwendet einer von ihnen eine Bewegungsaktion, um der Bestie zu befehlen, dass sie angreifen soll (Mit Tieren umgehen, SG 10).

Moral Obwohl die Aufseher im Grunde genommen recht feige sind, sitzt ihnen doch die begründete Angst im Nacken, dass die Asmodeischen Mönche ihnen nachjagen würden, sollten sie desertieren. Darum kämpfen sie so lange weiter, bis sie auf weniger als 5 Trefferpunkte reduziert wurden. Danach ziehen sie sich zurück und stoßen in ihre Signalhörner, um Verstärkung zu rufen.

SPIELWERTE

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

GAB +3; KMB +4; KMV 14

Talente Umgang mit exotischen Waffen (Peitsche),

Waffenfokus (Peitsche), Fertigkeitsfokus (Einschüchtern)

Fertigkeiten Mit Tieren umgehen +6, Einschüchtern +9

Sprache Osiriani

Ausrüstung Peitsche [Meisterarbeit], Sichel, Signalthorn,

Wasserflasche, Kleidung für Wüstenreisende, Fackel, 6 GM

C. Die Ställe

Diese Zelte beherbergen eine Vielzahl von Kamelen und Wüstenrössern. Es sind jedoch die Ställe auf der Hinterseite dieses Komplexes, welche das Herzstück der Ausgrabungsunternehmung des Leitbilds enthalten. Hier stoßen die SC auf die Baubestien – bezauberte Ankhegs, die als bewegliche Bauausrüstung verwendet werden. Zu jeder beliebigen Zeit befinden sich acht von ihnen in den Stallungen, während die übrigen 16 Baubestien gerade arbeiten.

BAUBESTIE, ABGERICHTETER BEZAUBERTER ANKHEG (8) HG 3

EP je 800

TP je 28 (PF MHB, S. 13)

Besondere Ausrüstung (AF) Jede Baubestie ist mit

mindestens zwei der folgenden maßgeschneiderten Gegenstände ausgestattet:

Zisterne: Die Zisterne befähigt die Baubestie, einen riesigen Wasservorrat zu tragen. Dazu gehören auch mehrere große Schöpfeimer.

Bohrhelm: Dieses geschliffene Werkzeug ist mit Metallspitzen verstärkt, was die Bewegungsrate der Baubestie im Graben auf 7,50 m erhöht.

Laterne: Diese Leuchtturmlaterne, die auch mit einem Spiegelschild vervollständigt ist, ist so gebaut, dass sie auf dem Rücken der Bestie steht. Es strahlt genauso viel Licht wie ein Zauber *Tageslicht* ab, kann jedoch auch so fokussiert werden, dass sie einen schmalen Lichtstrahl bis zu 60 Meter weit projiziert.

Pflug: Dieser gestattet der Bestie, große Mengen Sand zu versetzen, und verleiht ihr einen Bonus von +15 auf alle Kampfmanöver für Ansturm. Eine Baubestie mit einem Pflug kann keine Bissangriffe durchführen.

Sandschaufel: Dies ist eine massive Schaufel zum Anheben von Erde und Sand. Eine Baubestie kann mit ihrer Sandschaufel im Rahmen einer Standard-Aktion angreifen. Dies entspricht einem Angriff +11 (3W6+17).

Speicherkiste: Diese gewaltige Kiste befähigt die Baubestie zum Wegschleppen von so viel Sand wie ihre maximale Belastung es ihr erlaubt.

Zugseile: Diese Seile befähigen eine Baubestie einfach zum Befördern von Ausrüstungsteilen. Sie besitzen keine weitere Wirkung im Spiel.

Bezauberung Baubestien werden mit wiederholten *Monster bezaubern* Zaubern kontrolliert, die nach einem genau befolgten Zeitplan gewirkt werden. Die Bezauberung hält sie gefügig und empfänglich für Anweisungen. Solchermaßen kann eine Baubestie mit einem

erfolgreichen Wurf auf Mit Tieren umgehen gegen SG 10 genauso wie ein trainiertes oder abgerichtetes Tier gelenkt werden. Eine Baubestie ist mit den folgenden Tricks vertraut: Angreifen, Zurückziehen und Arbeiten.

Gelegenheiten zur Sabotage: Ein SC kann die Ausrüstung einer Baubestie mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 zum Versagen bringen. Wenn der Zauber Monster bezaubern, der auf einer Baubestie liegt, gebannt wird, verfällt die Bestie augenblicklich in eine gewalttätige Raserei, die 1W10 Minuten dauert. Während dieser Zeit zerschlägt sie ihre Ausrüstung, nahestehende Zelte und alle Personen, die sich zu nah an sie heranwagen. Nachdem sie ihrer Wut freien Lauf gelassen hat, bohrt sich die Bestie in den Boden und flüchtet.

Die SC können auch die Pferde und Kamele losbinden und in Panik versetzen, so dass sie sich von den Ställen entfernen (Mit Tieren umgehen, SG 17). Khymrasa wird dann dazu gezwungen sein, eine Hundertschaft von Sklaven mehrere Stunden lang von ihren Arbeiten abzuziehen, um die fehlenden Reittiere wieder einzusammeln.

D. Das Meisterlager

Den extremen Gegensatz zu den spartanisch eingerichteten Zelten der Sklaven bildet das Meisterlager. In diesem kampieren die Anführer in Luxus und stilvollem Ambiente. Die Umgebung wird hier auch wesentlich schwerer bewacht. SC, welche hier erkannt werden, treffen schnell auf einen Trupp von sechs Aufsehern und zwei Asmodeischen Mönchen (HG 8). Das Lager wird ebenfalls von sechs der winzigen fliegenden *Ausspähenden Augen* des Sandweisen patrouilliert, die lautlos diesen Bereich des Lagers überwachen (Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +12). Falls der Sandweise eine Patrouille als Reaktion auf etwas, das er für verdächtig hält, aussendet, zählt zu dieser Patrouille auch ein Sänftengolem (siehe unten). Jedes Mal, wenn das Horn eines Aufsehers ertönt, trifft nach 2W4 Runden eine weitere Patrouille ein. Der dritten Patrouille gehören auch zwei Baubestien an.

SC, die speziell Khymrasa hinterherjagen wollen, werden feststellen, dass die Suche nach ihr recht schwierig ist. Eine Durchsuchung der Privatzelte des Leitbildes wird enthüllen, dass sie luxuriös sind, aber leer. Khymrasa weilt für gewöhnlich in *Des Magiers Herrlichem Herrenhaus* und die unsichtbare Tür zu diesem liegt hinter dem falschen Thron in ihrem Zelt. Wenn die SC den Sandweisen oder Meister Soan ausspionieren, können sie vielleicht zufällig mitbekommen, wie sie in den außerdimensionalen Raum hineingehen oder wieder von dort herauskommen.

Sänftengolems

Viele der wichtigen NSC an der Ausgrabungsstätte, wie beispielsweise Khymrasa, der Sandweise und die Prälatin, reisen durch den Ritt auf Sänftengolems – Lehmgolems, die jeweils eine massive Sänfte über ihren Kopf stemmen können, 3 Meter über dem Erdboden. Die meisten Sänften der Sänftengolems sind einfache 4,5 Quadratmeter große, nicht überdachte Plattformen mit einem thronähnlichen Stuhl, wohingegen andere Plattformen etwas ausgefallener sind – Khymrasas eigene Plattform umfasst auch eine ganz abgedunkelte Kutsche. Khymrasa hat ein Dutzend dieser Golems zur Verwendung in ihrem Lager gemietet. Jeder Golem sieht aus wie ein riesenhafter, muskulöser Mensch mit nacktem Oberkörper und einem Krokodilkopf oder einem Nilpferdkopf. Die normalen Plattformen bieten ihren Reitern etwas Schutz und Deckung, während Khymrasas Kutsche vollständige Deckung bietet (Härte 2, Trefferpunkte 70).

SÄNFTENGOLEM (12)

HG —

TP je 101; (siehe PF MHB S. 135, Variante des Lehmgolems) Da sie nicht dazu fähig sind, anzugreifen, haben Sänftengolems nicht die Außergewöhnliche Fähigkeit *Verfluchte Wunde* oder Fähigkeiten wie durch den Zauber *Hast* und ebenso wenig verfallen sie in *Berserkerwut*.

TAKTIK

Im Kampf Sänftengolems benutzen sowohl ihre Arme als auch ihren Rücken, um die steinernen Plattformen zu tragen, mit denen sie permanent verbunden sind. Darum werden sie nicht angreifen und befolgen stattdessen nur die Bewegungsbefehle ihrer Reiter.

Moral Sänftengolems weichen niemals von ihren Pflichten ab.

Sänftengolems gehorchen jeder Person, die sich gerade im zentralen Feld ihrer Sänfte befindet. Das Erklettern eines Sänftengolems erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Klettern gegen SG 10 (aber SG 20 wenn der Golem sich bewegt).

Gelegenheiten zur Sabotage: Eine Aktivität ist in diesem Bereich besonders schwierig, bedingt durch das große Ausmaß der Patrouillen. Es gibt hier nur wenige Ziele, welche die Geschwindigkeit der Ausgrabung bedeutend beeinträchtigen würden.

E. Die Versorgungsrouten

Diese behelfsmäßige Straße ist für die Ausgrabung von unschätzbarem Wert, vereinfacht sie doch die Arbeit der Baubestien, wenn diese Sand zu den verschiedenen Ablagestellen transportieren, die von Khymrasas Ingenieuren vorbestimmt wurden. Zur gleichen Zeit werden regelmäßige Vorräte durch Karawanen aus Sothis herangeschafft. Insbesondere werden auf dieser Straßenverbindung die Lebensmittel für das Lager geliefert. Obwohl das Lager eine *Unerschöpfliche Wasserkaraffe* verwendet, besitzen ihre Leiter bislang doch nur unzureichende magische Mittel, um ihre gesamte Belegschaft damit zu versorgen und müssen daher Wasser und Vorräte aus der Stadt beziehen.

Gelegenheiten zur Sabotage: Räder oder Achsen der Karawanen kann man mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 15 zum Versagen bringen. Eine Blockade der Straße zwingt die Züge mit den angelieferten Gütern auf einen Umweg, aber normalerweise finden sie dennoch einen Weg, um zu dem Lager zu gelangen, nur um sicherzustellen, dass sie auch für ihre Lieferung bezahlt werden.

F. Sanddepot

Der angesammelte Sand muss schließlich irgendwohin gebracht werden. Khymrasas Ingenieure haben diese Plätze zu diesem Zweck ausgewählt.

Gelegenheiten zur Sabotage: Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Baukunst) gegen SG 15 enthüllt die Schwachstellen der Pfeiler, was den SC gestattet, sie in eine bestimmte Richtung zum Einsturz zu bringen (Zerbrechen, SG 24 oder irgendein Angriff, der 25 Punkte Schaden oder mehr an einer Schwachstelle von 1,50 x 1,50 m anrichtet). Behandle den Zusammensturz als Lawine (siehe Pathfinder Grundregelwerk, S. 430) mit einer kegelförmigen Struktur und einer Reichweite von 30 Metern.

G. Friedhof

Obleich niemand gern darüber spricht, führt jede Unternehmung von der Größe von Khymrasas Ausgrabungsexpedition früher oder später zu einer gewissen Sterblichkeitsrate unter ihren Teilnehmern. Hitzschläge, Entkräftung, Arbeitsunfälle und übereifrige Aufseher fordern unausweichlich einige Opfer. Die Leichen derjenigen, die bei der Arbeit sterben, werden unauffällig entfernt und hier in diesem flachen Massengrab vergraben.

FALLS DIE SC SICH MIT KHYMRASA VERBÜNDE...

Besonders geschäftstüchtige SC fragen sich möglicherweise, warum sie nicht einfach Khymrasa um eine Audienz ersuchen und ihr dann den Vorschlag unterbreiten, in die Pyramide zu gehen und den *Schwurstein* für sie zu holen. Immerhin können sie sie später immer noch hintergehen. Vielleicht ist es ihnen sogar gleich, ob sie den *Schwurstein* zerstört und ihre politischen Ziele erreicht – sie zahlt wahrscheinlich doch sehr gut.

Das ist ein netter Plan – zunächst jedenfalls. Wenn die SC den Entschluss fassen, diesen Weg einzuschlagen, solltest du dieses Abenteuer entsprechend umformen und sie das tun lassen. Khymrasa vertraut den SC jedoch niemals vollständig und stellt sicher, dass sie die Oberhand behält, wenn sie aus der Pyramide herauskommen (siehe „Das Geschehen über Tage“ auf Seite 24), aber in der Zwischenzeit funktioniert das Abenteuer immer noch wie geplant. Ersetze einfach die Ereignisse in Teil Eins mit einer Rollenspielsitzung, in der die Verhandlungen der SC mit Khymrasa ausgespielt werden. Falls die SC Khymrasa davon überzeugen können, dass sie die richtigen Grabräuber für diesen Auftrag sind, lässt sie sie in die Pyramide hinein. Sie zeigt sich besonders empfänglich für einen solchen Vorschlag, wenn er gerade zu dem Zeitpunkt erfolgt, nachdem die ersten paar Gruppen von Sklaven, die sie in das Grabmal hineingesandt hat, nicht zurückkehren.

Gelegenheiten zur Sabotage: In diesem Bereich gibt es keine großartigen Möglichkeiten, außer die SC sehen nichts Schlimmes dabei, die Toten wiederzuerwecken. In diesem Fall bietet sich der Friedhof als großartige Fundgrube für Rohmaterialien an, die nur darauf warten, benutzt zu werden. Falls die SC aus dem Friedhof zu häufig einen Nutzen ziehen, lässt Khymrasa von Prälatin Ventreska ein Netz aus mehreren *Ort weihen* Zaubern über dem Friedhof errichten (die Prälatin zeigt kein Interesse an Kämpfen und wenn man sich ihr in den Weg stellt, ergibt sie sich oder flieht).

Khymrasas Antwort

Wenn die SC nichts unternehmen oder es nicht schaffen, die Ausgrabung zu verlangsamen, gehe weiter zu **Teil Zwei** des Abenteuers. Falls die SC Khymrasas Sklavenarbeiterschaft untergraben, antwortet sie auf mehrere Arten:

Jagd der Gehörnten (HG 9): Khymrasa wendet sich an Meister Soan, der zwei Jagdgruppen zusammenstellt, jede davon aus vier Asmodeischen Mönchen bestehend. Die ersten Mönche verkleiden sich als Sklaven und infiltrieren das Lager, um nach Anzeichen für die SC zu suchen. Die zweite Gruppe schleicht nachts herum und umkreist das Lager in einem Abstand von mehreren Meilen, um den Stützpunkt der SC zu finden (falls es einen solchen überhaupt gibt). Der Sandweise benutzt seine Erkenntniszauber, um den Aufenthaltsort der SC direkt an Soans Jagdgruppen weiterzuleiten.

Gesucht: Khymrasa verspricht als Belohnung die Freilassung aus der Sklaverei sowie 500 Goldmünzen für jeden Sklaven, der ihr Informationen über die ärgerlichen Störfälle zukommen lässt, die es in letzter Zeit im Lager gegeben hat. Ungünstig für Khymrasa wäre es, wenn die SC sich für die Methode des Skarabäus entschieden haben: In diesem Fall stellen sich die Sklaven einfach in einer

Reihe auf und berichten alle, die Bedrohung sei eben der Fluch von Ahn'Selota. Falls Khymrasa eine Beschreibung des SC erhält, lässt sie ihre Gesichter von einem Zeichner auf die größeren Zelte skizzieren. Das steigert den SG für Verkleiden auf 20, wenn die SC sich weiter unerkant durch das Lager bewegen wollen.

Ein besseres Angebot: Nachdem Khymrasas Frustration über die SC an einem Siedepunkt angelangt ist, wird sie versuchen, die SC abzuwerben beziehungsweise zu vereinnahmen, damit sie die Schmutzarbeit für sie erledigen. Mittels seiner Erkenntniszauber entdeckt der Sandweise, dass nun Hoffengräbers Ankunft unmittelbar bevorsteht und Khymrasa entsendet Meister Soan, um ihn vorher abzufangen. Kurz darauf wird Hoffengräber gefangen genommen und Khymrasa verleitet ihn dazu, ihr *Liebeselixier* und ihr *Elixier der Wahrheit* zu trinken. Für kurze Zeit wandelt sich Hoffengräber zu einem allzu gefügigen Gefangenen und enthüllt seine Anweisungen von Krenschar. Khymrasa schickt einen Untergebenen, um die SC zu kontaktieren und eine Einladung in ihr Zelt zu übermitteln, wo sie ihnen das Angebot eines Waffenstillstands unterbreiten will.

Khymrasa schlägt den SC vor, damit aufzuhören, gegen sie zu arbeiten und ihr zu gestatten, sie reich zu machen. Wenn sie sie die Ausgrabung abschließen lassen und dann ins Innere der Pyramide gehen und ihr den *Schwurstein* überbringen, dann wird sie ihnen eine Summe von 10.000 GM zahlen, Hoffengräber freilassen und ihnen erlauben, Tumen unbeschadet zu verlassen. Sie weiß schon über Hoffengräbers verlorene Samenkörner Bescheid und erzählt den SC, dass es ihnen freisteht, sie zu behalten, zusätzlich zu allen möglichen anderen Schätzen, die sie vielleicht finden werden. Das Angebot des Leitbilds ist aufrichtig und besteht auch eine Prüfung durch Magie, aber der Mithral-Skarabäus rät den SC von Abmachungen mit einer Person wie ihr dringend ab.

Magische Abkürzung: Wenn die SC die Ausgrabung immer weiter behindern, wird der Sandweise irgendwann zu dem Schluss kommen, dass die Ausgrabung niemals mit konventionellen Mitteln allein abgeschlossen werden kann. Er teleportiert sich nach Sothis, kauft dort eine Schriftrolle für *Erde bewegen*, überträgt sie in sein Zauberbuch (dafür benötigt er 1 Tag), kehrt zu der Ausgrabungsstätte zurück und bereitet den Zauber mehrere Male vor. Damit beschleunigt er dann merklich die Arbeit der Sklaven.

Der Eingang wird enthüllt

Sobald die Ausgrabung abgeschlossen ist, befiehlt Khymrasa einigen Sklaven, die Pyramide zu betreten, um sie zu erkunden und ihr nach 10 Minuten einen Bericht darüber abzuliefern. Sie kehren alle nicht mehr aus der Pyramide zurück. Die SC haben eine Gelegenheit, sich entweder selbst leise hineinzuschleichen oder (falls sie ein Bündnis mit Khymrasa eingegangen sind) geradewegs vor den Augen aller hinein zu spazieren. Sobald die SC beschlossen haben, die Pyramide zu betreten, gehe weiter zu **Teil Zwei** des Abenteuers.

TEIL ZWEI: DER WEG IN DIE PYRAMIDE

Der Zugangsweg enthält keine Tür, nur eine vollkommen quadratische Öffnung, die zu einem quadratisch geformten Korridor führt.

Wände und Decken: Alle Wände, Decken und Fußböden sind aus Dschalress-Granit aus dem Messinggipfel gefertigt. Wenn es im Text nicht ausdrücklich anders erwähnt wird, sind alle Decken in der Pyramide stets 4,5 Meter hoch. Wände zwischen benachbarten Räumen sind mindestens 30 Zentimeter dick (TP 90, Härte 8, Zerschlagen SG 35, Klettern SG 25).

Hieroglyphen: Manche der Innenräume weisen Hieroglyphen auf, die etwas über den Inhalt der Räume geben. Ein SC kann die Grundbedeutung einer Reihe zusammenhängender Hieroglyphen mit einem erfolgreichen Wurf auf Sprachkunde gegen SG 20



mühsam erschließen. Wenn er SG 25 oder mehr schafft, erhält er klarere Informationen. Jeder Charakter, der Alt-Osiriani lesen kann, bekommt einen Bonus von +5 auf diese Würfe.

HAUPTEBENE

Der größte Teil dieser Ebene besteht aus einer Reihe mit Fallen ausgestatteter Räume, die dazu gedacht sind, Plünderer zu verwirren und zu töten. Die Pharaonen wussten genau, wie man diese Fallen rasch umgehen und die untere Ebene durch Bereich 8 betreten konnte. Jeder, der kein Wissen über die Verteidigungsanlagen der Pyramide besitzt, riskiert den Tod.

1. Der Eingangsschacht (HG 5–6)

Dieser lange enge Schacht bohrt sich wie ein Speer bis ins Herz der Pyramide. Die Neigung abwärts ist angenehm und lockt euch hinab in das dahinter liegende Dunkel.

Wenn Khymrasa mehrere Wellen von Sklaven, vor den SC, hineingeschickt hat, werden die Helden auf zahlreiche Leichen stoßen. Die erste Gruppe von Toten besteht aus drei unglückseligen Sklaven, die in der Mitte des Tunnels zu einem blutigen Brei zerquetscht wurden. Das gestaltwandelnde Monster, das diesen Schacht bewacht, hat diese Männer in der Gestalt einer riesigen Würgeschlange getötet. Weiter unten in diesem Schacht entdecken die SC die Leichen von fünf weiteren Sklaven und einem Aufseher. Ihre Körper wurden erst kürzlich mit Säure verätzt. Der Wächter tötete diese Eindringlinge, als er die Gestalt eines Zersetzers angenommen hatte. Ein Sklave namens Unkafran

(N menschlicher Bürgerlicher, TP 4) ist noch am Leben, da der vorherige Angriff an ihm vorbeiging. Er ist vor Furcht erstarrt und zu verängstigt, um sich irgendwie vor oder zurück zu bewegen. Nur mit einem Wurf auf Diplomatie gegen SG 15 können ihn die SC ermutigen, wegzugehen oder ihnen zu folgen.

Kreatur: Die Reinkarnatrix ist formell gesehen kein Monster, sondern eher ein gewalttätiger Fluch, dem eine körperliche Form gegeben wurde. Sobald sie getötet wurde, erwacht die Reinkarnatrix 1W4 Minuten später einfach als ein neues Monster wieder zum Leben. Die SC müssen eine Möglichkeit finden, die Reinkarnatrix zu umgehen, sie in einer Falle festzusetzen oder mit Magie zu bannen, wenn sie weiter in das Grabmal vordringen wollen. Wenn die SC eintreffen, befindet sich die Reinkarnatrix gerade in der Gestalt eines Girallons. Falls sie stirbt, würfle auf der folgenden Tabelle, um ihre nächste Gestalt festzulegen, wenn sie sich später wieder erhebt:

1W20	Monster	Quelle	HG
1–2	Achaierai	MHB II	5
3–4	Basilisk	MHB S. 27	5
5–7	Schreckenslöwe	MHB S. 173	5
8–10	Riesige Würgeschlange	MHB S. 229	5
11–12	Schattenmastiff	MHB II	5
13–14	Zersetzer	MHB II	6
15–17	Girallon	MHB S. 126	6
18–20	Megaraptor	MHB S. 56 (Variante)	6



Die Reinkarnatrix kann ihre Gestalt nicht ändern, außer wenn sie stirbt, aber sie kann ihren derzeitigen Körper auch absichtlich töten, um eine neue Gestalt zu erhalten. Ihre Gestalt ist ausnahmslos vollständig mit schillernden Hieroglyphen bedeckt, die leuchtenden Tätowierungen ähneln. Ein Versuch, die Runen zu lesen, während die Reinkarnatrix „lebendig“ ist, erhöht die Schwierigkeit um +5. Die Runen besagen „Ich bin der Fluch, ich bin euer Fluch, ich bin euer Ende“ und wiederholen dies einfach immer wieder. Die Zauber *Verzauberung brechen* oder *Fluch brechen* lösen die Reinkarnatrix für eine Dauer von 24 Stunden auf. Dies geht auch für immer, falls der Zauberwirker einen Wurf auf Zauberstufe gegen SG 20 schafft. Die Reinkarnatrix kann ihren Korridor nicht freiwillig verlassen. Wenn sie dazu gezwungen wird, den Korridor zu verlassen, löst sie sich auf und bildet sich 1W4 Minuten später in Bereich 1 erneut.

1A. Die Leichengrube

Eine Brücke überspannt eine steile, gut 10 Meter tiefe Grube, den die Reinkarnatrix benutzt, um ihre getötete Beute dort abzulegen. Wenn Khymrasa ihre Sklaven vor den SC in die Pyramide geschickt hat, liegen zahlreiche frische Leichen unter den bereits zu Staub zerfallenden Skeletten in der Tiefe. Die Wände der Grube sind zwar glatt (SG 30), jedoch nicht spiegelglatt.

Entwicklung: Es ist möglich, die Reinkarnatrix in der Grube gefangen zu setzen, bis sie es schafft, wieder herauszuklettern oder sich selbst zu töten.

Schätze: Unter den skelettierten Überresten am Boden des Abgrunds liegen drei verstöpselte Fläschchen verborgen. Darin befinden sich je ein *Trank: Leichte Wunden heilen*, ein *Trank: Wut* und ein *Trank: Zungen*.

2. Der Portalgolem (HG 5)

Diese gewaltige Kammer beschreibt einen Halbkreis. Ein muskulöser osirischer Mann, der mit prachtvollen Roben bekleidet ist, sitzt auf einem massiven Steinthron in der Mitte des Raumes. Schneeweiße Gazebinden aus Leinen hüllen seinen gesamten Körper ein. Zwei tote Sklaven liegen auf dem Fußboden.

Kreatur: Der Wächter auf dem Thron ist Ro-ap Han, der Portalgolem. Er ist ein Konstrukt, dem eine rudimentäre Persönlichkeit eingefloßt wurde, um seine Pflichten als Torwächter der Pyramide wahrzunehmen. Ro-ap Hans einzigartige Fähigkeit besteht darin, dass sich sein Körper in einen Durchgang verwandeln kann, der Zugang zu dem Raum hinter jeder Steinwand bietet, welche weniger als 1,5 Meter dick ist. Immer dann, wenn der Portalgolem sich in einem Abstand von weniger als 30 Zentimeter zu einer Mauer befindet, glüht sein Körper und wird dann plötzlich zu einer glasklaren Fensterscheibe, die einen Blick auf den Raum bietet, der hinter der Mauer liegt. Jedes Jahr, wenn die Vier Pharaonen die *Schwursteinpyramide* zum Abhalten ihrer Erneuerungszeremonie betreten, verbeugte sich Ro-ap Han vor den Pharaonen und gewährte ihnen auf ihren Befehl Zugang zu Bereich 5.

Wenn die SC eintreffen, erhebt sich der Portalgolem von seinem Thron und begrüßt sie auf Alt-Osiriani: „Wer wünscht, das Herz von Ahn'Selota zu betreten?“ Jegliche Antwort, in der nicht ausdrücklich das Lösungswort „Pharao“ vorkommt, bewirkt, dass Ro-ap Han feindselig wird. Da er ausschließlich Alt-Osiriani versteht, muss die Antwort auf seine Frage auf jeden Fall in dieser Sprache erfolgen, obgleich ein Sprecher des modernen Osiriani einen Intelligenzwurf gegen SG 15 unternehmen kann, um etwas zu äußern, das ähnlich genug klingt wie das, was der Golem erwartet. Wenn dessen Einstellung nicht mit einem Wurf auf Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern auf mindestens gleichgültig geändert wird, wird er angreifen.

RO-AP HAN, DER PORTALGOLEM	HG 5
EP 1.600	
N Mittelgroßes einzigartiges Konstrukt	
INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht; Wahrnehmung -2	
VERTEIDIGUNG	
RK 24, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +3 GE, +10 natürlich)	
TP 53 (6W10+20)	
REF +4, WIL -1, ZÄH +1	
Verteidigungsfähigkeiten wie Konstrukte, Entrinnen	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m	
Nahkampf Hieb +8 (1W6+3)	
TAKTIK	
<p>Im Kampf Der Portalgolem setzt Akrobatik ein und greift an. Seine beste Taktik besteht darin, seine Gegner in dem Glauben zu lassen, sie hätten es schon geschafft, ihn zu bezwingen, nur um dann seine Fähigkeit <i>Wände passierender Körper</i> zu verwenden, um sie in eine gefährliche Kammer zu zwingen. Im Idealfall versucht er, sie durch eine List zum Betreten von Bereich 3, 4 oder 6 zu verleiten. Er turnt an den Wänden zu diesen Räumen entlang und hofft darauf, dass ein Blick auf die Kammern dahinter jemanden zu einem Versuch verlocken wird, durch sein Körperportal hindurch zu springen. Im günstigsten Fall verteilt er die Gruppe der SC über mehrere Kammern.</p> <p>Moral Der Portalgolem wird nie fliehen oder sich ergeben.</p>	
SPIELWERTE	
ST 15, GE 17, KO —, IN 12, WE 7, CH 7	
GAB +6; KMB +8 (+10 Ringkampf); KMW 22 (24 gegen Ringkampf)	
Talente , Ausweichen, Geschosse abwehren, Verbesserter Ringkampf	
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +4, Diplomatie +4, Motiv erkennen +7	
Sprache Alt-Osiriani	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
<p>Wände passierender Körper (ÜF) Die Gestalt des Portalgolems ist ein permanenter, beweglicher Zauber <i>Wände passieren</i>. Immer dann, wenn der Portalgolem sich in einem Abstand von weniger als 30 cm zu einer Wand befindet, verwandelt sich sein gesamter Körper zu einer Öffnung zu der Kammer hinter der jeweiligen Mauer. Jeder kann sich als Teil seiner Bewegungsaktion durch den Portalgolem hindurch bewegen, wenn der Portalgolem das erlaubt oder wenn er an derselben Stelle festgehalten wird, zum Beispiel durch Magie oder wenn er im Ringkampf in einem Haltegriff landet. Andernfalls braucht man einen</p>	

Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 15 dazu, um sich durch Ro-ap Hans Körper zu zwängen (SG 20 wenn dieser sich gerade bewegt, und SG 10 + dessen Akrobatikwurf, wenn er turnt). Große Kreaturen erhalten einen Abzug von -4 auf ihren Wurf für Entfesselungskunst, wohingegen kleine Kreaturen einen Bonus von +4 darauf erhalten.

Eins mit dem Thron (ÜF) Der Portalgolem ist magisch mit dem Thron in dem Raum verbunden. Er kann den Raum nicht verlassen und verliert automatisch 5 Trefferpunkte pro Runde, wenn er sich außerhalb davon aufhält. Falls er zerstört wird, erschafft ihn der Thron 1 Stunde später wieder. Falls der Thron dauerhaft zerstört wird (Härte 8, Trefferpunkte 300), wird auch der Portalgolem zerstört.

Wenn die SC Ro-ap Han dazu verleiten oder zwingen können, ihnen Zugang zu den dahinter liegenden Räumen zu gewähren, können sie weiter in die Pyramide vordringen, aber sie werden wahrscheinlich für einige Zeit nicht mehr über genau diesen Weg zurückkehren können.

Schätze: Der Thron ist mit Edelsteinen besetzt. Fünf davon befinden sich auf jeder Armlehne und einer in der Mitte. Jeder Edelstein bringt bis zu 175 GM ein.

Entwicklung: Falls Khymrasa Sklaven ins Innere der Pyramide geschickt hat, ist dies der entfernteste Punkt, den sie erreicht haben. Zwei von ihnen haben es noch geschafft, über die Reinkarnatrix in Bereich 1 hinaus zu kommen, als diese gerade damit beschäftigt war, gegen andere Sklaven zu kämpfen, aber auch sie wurden von dem Portalgolem erschlagen. Ihre erschlagenen Körper liegen auf dem Boden.

3. Die Vier Säulen des Aufstiegs (HG 9)

Vier Pfeiler verzieren diese große Halle. Ein geschnitztes Relief einer Schlange mit einem menschlichen Kopf windet sich um jede dieser Säulen und hat dabei ihren Mund scheinbar in einem stummen Schrei geöffnet.

Falle: Jede Säule ist hohl und enthält einen Schwarm von Skarabäen in Stase. Wenn die Falle ausgelöst wurde, strömt jeder Schwarm explosionsartig durch das klaffende Maul der Schlange, das in jede der Säulen geschnitzt ist. Bevor ihre Stase endet und die Schwärme in den Raum hineingezogen werden, wirkt die Falle jedoch noch auf jeden der Schwärme die Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit* und *Stille*. Die SC werden die Schwärme mit großer Wahrscheinlichkeit nicht bemerken, bis sie fühlen, wie die Käfer über ihre Haut krabbeln und sie nicht mehr dazu in der Lage sind, zu schreien.

SKARABÄUSCHWARM-FALLE	HG 9
Typ magisch; Wahrnehmung SG 30; Mechanismus ausschalten SG 30	

EFFEKTE

Auslöser Nähe (*Wahrer Blick*); **Rücksetzer** keiner

Effekt Vier Schwärme von Skarabäen werden freigelassen (benutze die Spielwerte für den Tausendfüßlerschwarm aus dem PF MHB, S. 247, jedoch ohne Gift, mit TP 40 pro Schwarm). Jeder Schwarm steht unter *Stille* und *Mächtige Unsichtbarkeit* mit ZS 15.

4. Die Kammer der Herzschläge (HG 8)

Die Wände dieses quadratischen Raumes sind mit Hunderten senkrechter Hieroglyphen überzogen, jede davon versehen mit exquisiten winzigen Details. Aus der Kammer ertönt das Echo eines machtvollen Trommelschlags, dessen Ursprung nicht sichtbar ist.



Falle: Drei Runden nachdem eine lebendige Kreatur den Raum betreten hat, erhöht oder verlangsamt sich ihre Herzschlagfrequenz, um sich dem Rhythmus, der in diesem Raum pulsiert, anzugleichen – jeder SC hört dabei nur seinen (oder ihren) eigenen Herzschlag. Während sie die Kammer erkunden, verlangsamt sich der Rhythmus allmählich und wird dann wieder schneller, wodurch die Körper der Charaktere einem enormen Stress ausgesetzt werden. SC können einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 versuchen, um jedem dieser Effekte zu widerstehen, immer dann, wenn sie passieren.

Runde 1–3: Der Herzschlag des SC gleicht sich dem Herzschlag in der Kammer an. Dies hat keinen schädlichen Effekt.

Runde 4–6: Der Herzschlag beginnt sich zu verlangsamen. Mache einen Rettungswurf in Runde 6 oder erleide die Wirkung des Zaubers *Verlangsamen*.

Runde 7–8: Der Herzschlag reduziert sich auf ein kriechend langsames Tempo. Mache einen Rettungswurf in Runde 8 oder schlafe sofort ein.

Runde 9–11: Der Herzschlag hört auf und der Raum ist völlig still. Du musst einen Rettungswurf in Runde 9 schaffen oder du stirbst als wärest du von dem Zauber *Finger des Todes* betroffen.

Runde 12–15: Der Herzschlag setzt plötzlich wieder ein und wird rasch schneller. Tote SC müssen in Runde 12 einen Rettungswurf durchführen. Ein Erfolg bedeutet, sie erheben sich wieder von den Toten, so als seien sie von einem Zauber *Tote erwecken* betroffen (einschließlich der negativen Stufen).

Runde 16–17: Der Herzschlag beginnt zu rasen. Du musst einen Rettungswurf in Runde 16 schaffen oder du wirst dadurch Erschöpft.

Runde 18–19: Der Herzschlag flattert mit einer unglaublichen Geschwindigkeit. Schaffst du in Runde 18 keinen Rettungswurf, bist du Entkräftet.

Runde 20: Der Herzschlag pulsiert mit einem fast beständigen Tempo. Du musst einen Rettungswurf schaffen oder du stirbst wie für Runde 9 beschrieben.

Runde 21: Kehre zurück zu Runde 4.

All diese Effekte sind kumulativ (zum Beispiel kann ein Charakter verlangsamt werden, dann einschlafen, dann sterben, obwohl der Tod alle anderen Effekte in diesem Raum aufhebt).

Wenn die SC den Raum verlassen, so wirkt die Macht des Herzschlags noch für einen kompletten Zyklus weiter, außer der SC unternimmt gezielte Schritte, um das Geräusch zu stoppen oder zu blockieren. So könnte er beispielsweise einen Raum mit einer geschlossenen Tür betreten, seine Ohren mit Wachs verstopfen, einen Zauber *Stille* wirken und so weiter. Ein Barde könnte *Bannlied* als Mittel gegen diese Fähigkeit verwenden.

Hieroglyphen: Diese hieroglyphischen Zeichen sind eine komplexe Kakophonie aus Zahlen. Man benötigt einen Wurf auf Intelligenz oder Auftreten gegen SG 20, um festzustellen, dass die Zahlen an den Wänden die präzise Einteilung von Schlägen mit unterschiedlichem Tempo darstellen. Vor mehreren Jahrtausenden benutzten der Pharo der Zahlen und seine Gehilfen diesen Raum, um eine mathematische Darstellung der Aktivität menschlicher Herzkammern unter unterschiedlichen Belastungsgraden zu entwickeln. Dies war ein Wissen, das seiner Zeit um Tausende Jahre voraus war.

5. Das Aufsehertor

Von der Decke hängen fünf Waagschalen herab. Hinter ihnen sind auf einem erhöhten Podest dreiundzwanzig winzige Jadestatuetten sorgfältig aufgereiht. Sie stellen verschiedene Männer und Frauen dar, die mit harter Arbeit beschäftigt sind. Hieroglyphen schmücken die Wände in senkrechten Kolumnen.

Die Hieroglypheninschrift auf der südöstlichen Wand lautet:

Als Anuchro Hets Schreiber starb, verordnete sein Testament, dass seine 23 Sklaven unter seinen fünf überlebenden Erben aufgeteilt werden sollten, im exakten Verhältnis von einem Drittel, einem Viertel, einem Sechstel, einem Achtel und einem Zwölftel. Dies führte zu einem Streit, da die fünf Erben sich nicht darüber einig werden konnten, wie viele Sklaven jeder von ihnen denn bekommen sollte. Anuchro Het ersuchte den Pharao der Zahlen, den Disput beizulegen und alle waren sich einig, dass des Pharaos Lösung weise war.

In der nordwestlichen Wand gibt es eine Geheimtür. Sie öffnet sich nur, wenn die richtige Anzahl von Sklavenstatuetten auf jeder Waagschale platziert wird, so dass sie damit die richtige Lösung beschreiben, die auf mathematische Weise von dem Pharao der Zahlen festgelegt wurde. Nicht in der Inschrift an der Wand enthalten ist der zweite Teil der Geschichte: Der Pharao der Zahlen ließ den fünf streitenden Erben einen 24. Sklaven. Dies ermöglichte ihm, die Sklaven gleichmäßig in Gruppen von 8, 6, 4, 3 und 2 aufzuteilen, entsprechend den Bestimmungen in dem Testament. Da die Summe der Ergebnisse nun 23 betrug, wurde der überzählige 24. Sklave an den Pharao zurückgegeben, und Anuchro Hets Dank war ihm sicher.

Eine 24. Sklavenstatuette ist in Bereich 7 versteckt. Auf ihr findet sich eine Aufschrift auf Alt-Osirian mit den Worten „Eine Leihgabe an Anuchro Het“. Wenn die SC diese zusätzliche Statuette in ihrem Besitz haben, macht das die Lösung des alten Rätsels relativ einfach. SC können das Rätsel des Pharaos auch überlisten, indem sie die Waagschalen mit ihren eigenen Händen oder mit improvisierten Gewichten manipulieren und auf das Klicken aus der Richtung der verborgenen Tür hören (Mechanismus ausschalten und Wahrnehmung, SG 20).

Schatz: Sobald die verborgene Tür geöffnet wurde, kann man die Sklavenstatuetten ohne Auswirkungen aufsammeln. Jede Statuette hat einen Wert von 125 GM.

6. Die Münze des Pharaos (HG 9)

Vertikale Hieroglyphen bedecken die Wände dieses ansonsten leeren Raums.

Die Hieroglyphen in diesem Raum lauten:

Als der Pharao der Zahlen durch die Stadt Tumen reiste, kam er an einem verkrüppelten Bettler vorbei. Als er die Not dieses Mannes sah, beschloss er in seiner Gnade, kurz anzuhalten und warf dem Krüppel die geringste Münze aus seinem Geldbeutel zu. Niedergeschlagen aufgrund des winzigen Schatzes, versuchte der Bettler seine Enttäuschung zu verbergen. Doch der Pharao bemerkte es sogleich. „Warum unterschätzt du das Geschenk, das ich dir gegeben habe?“, fragte der Meister. „Wenn du diese Münze nämlich investierst, wird sie ihren Wert mit der Zeit verdoppeln. Investiere sie noch einmal und die Münze verdoppelt sich noch einmal. Meine Münze bringt dir das Geschenk der Zeit und wenn sie sorgsam eingesetzt wird, wirst du schon bald reicher als all die Personen um dich herum sein.“

Mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 stellt man fest, dass die letzte Hieroglyphe gerade über einem winzigen Loch in der Mitte der südöstlichen Wand aufhört und dass in diesem Loch eine einzelne Münze aus Bronze liegt, auf der die Rune der Abrechnung aufgedruckt ist, das persönliche Symbol des Pharaos der Zahlen.

Falls die Münze aus der Wand entfernt wird, wird sie sich auf der Stelle verdoppeln, und jede neu entstandene Münze wird sich ebenfalls mit jeder Runde verdoppeln. Die Münzen beginnen schon bald, zu einem unkontrollierbaren Strom zu werden und rinne aus den Händen des Trägers heraus. Die Verdopplung geht unendlich weiter. Obwohl das zunächst wie eine großartige Belohnung für die SC aussehen mag, übertrifft die Schnelligkeit der Münzen rasch die Gier der SC und wird zu einer Bedrohung.

Falle: Wenn man die Münze des Pharaos entfernt, löst das außerdem eine Falle aus. In dem Moment, in dem die ursprüngliche Münze den Kontakt mit der Mauer verliert, wird der Ausgang dieses Raums mit einer Steinwand versiegelt. Allerdings erzeugt eine *Arkane Spiegelung* die Illusion, der geöffnete Bogengang sei immer noch da, was die SC Zeit kostet, zu entdecken, dass der Ausgang versperrt ist.

Runde 16: Die Münzen haben sich weit genug verdoppelt, um den gesamten Boden zu verdecken und weitere Verdopplungen bewirken, dass sie den Raum schnell ausfüllen. Dabei schnellen sich immer weiter nach oben wie eine Springflut aus Metall.

Runde 18: Der Fußboden wird als Schwieriges Gelände behandelt, da die Füße der SC auf den sich immer weiter auftürmenden Münzen ausrutschen.

Runde 24: Während sich die Münzen schnell auf der gesamten Umgebung aufhäufen, müssen SC, die sich bewegen möchten, einen Wurf auf Klettern gegen SG 10 schaffen, um ihre Beine für 1 Runde frei zu bekommen (das ist eine Bewegungsaktion). Die Münzen liegen hier bereits 40 Zentimeter hoch.

Runde 27: Die Münzen erreichen die Decke des Raums und vervielfältigen sich weiter, so dass sie alles in diesem Raum mit 2W6 Schaden zerdrücken. Die Münzen hören auf, sich zu verdoppeln, wenn dort nichts weiter hineinpasst, aber der Schaden geht noch jede Runde weiter, bis eine ganze Stunde vorbei ist. An diesem Punkt kehrt sich der Prozess um und die ursprüngliche Münze kehrt schließlich wieder an ihren alten Platz zurück. Schlaue SC können sich vielleicht Möglichkeiten einfallen lassen, wie sie dem Zerquetschen entgehen können, zum Beispiel durch den Gebrauch von *Gasförmiger Gestalt* und so weiter, aber die lange Dauer dieser Falle macht sogar solche Lösungen schwierig.

Wenn man in den frühen Runden der Falle extradimensionale Räume wie durch einen *Nimmervollen Beutel* oder ein *Tragbares Loch* verwendet, verschafft dies den SC etwas zusätzliche Zeit, bevor sie unausweichlich zerquetscht werden, solange einer der SC nichts anderes tut als Münzen in einen entsprechenden Gegenstand hineinzuschaueln. Die Menge an zusätzlicher Zeit hängt davon ab, zu welchem Zeitpunkt sie damit angefangen haben (letzten Endes verdoppeln sich die Münzen so schnell, dass die SC nicht mehr mithalten können und ihre Anstrengungen auch keine Auswirkungen mehr auf die Wirkung der Falle haben).

Außerdimensionaler Raum	Zusätzliche Zeit*
<i>Nimmervoller Beutel Typ I</i>	1 Runde
<i>Nimmervoller Beutel Typ II</i>	2 Runden
<i>Nimmervoller Beutel Typ III</i>	5 Runden
<i>Nimmervoller Beutel Typ IV</i>	7 Runden
<i>Tragbares Loch oder Seiltrick</i>	10 Runden

* Wenn in Runde 12 oder früher benutzt. Falls es nach Runde 12, aber noch vor Runde 15 benutzt wird, halbiere diese zusätzliche Zeit (Minimum ist 0). Nach Runde 15 erkaufte der Gegenstand keine zusätzliche Zeit mehr.

Ein teilweiser Pakt

Wenn die SC den *Schwurstein* in Bereich 10 aktivieren, egal ob unabsichtlich oder absichtlich, erhalten sie damit die Paktschablone und erfahren einen Bruchteil der mächtigen Magie des *Schwursteins*. Die Trefferpunkte aller Beteiligten an diesem Pakt werden in einen gemeinsamen Pool übertragen. Jeder von ihnen, der ab jetzt eine Verletzung erleidet, bezieht seine Punkte aus der Gesamtsumme des Pools. Wenn irgendein einzelner Beteiligter des Paktes geheilt wird, wird an seiner Stelle der Pool geheilt (der Empfänger der Heilung muss nicht notwendigerweise verletzt worden sein). Wenn der Pool auf Null sinkt, sind alle Beteiligten kampfunfähig. Wenn der Pool in die negativen Zahlen geht, erhalten alle Beteiligten entsprechend die Zustände Bewusstlos und Sterbend. Falls der Pool jemals auf den negativen Konstitutionswert des Paktmitgliedes mit dem höchsten Konstitutionswert oder weniger abfällt, sterben alle Beteiligten an dem Pakt, als ob ihre individuellen Trefferpunkte auf ihren negativen Konstitutionswert abgesunken wären.

Die Effekte des teilweisen Paktes dauern 4W6 Tage an (der echte Pakt, den die Vier Pharaonen eingingen, erforderte eine magische Zeremonie, dauerte ein Jahr an und stellte ihnen größere Vorteile zur Verfügung). Der Pakt kann nicht durch *Magie bannen* aufgehoben werden, kann durch den Zauber *Magische Auftrennung* oder *Wunsch* zerstört werden. Es gibt für das Eingehen eines Paktes keinen Rettungswurf, aber das Tragen von mit Blei ausgelegten Schuhen wie denen aus Bereich 9 verhindert, dass der Träger mit dem Boden in Berührung kommt und schließt ihn damit von dem Pakt aus. Ein Charakter kann nur einem Pakt zur gleichen Zeit angehören. Die Beteiligten an einem Pakt bemerken ihre Verbundenheit nicht automatisch.

Alle Münzen hören auf, sich zu verdoppeln, wenn sie aus diesem Raum gebracht werden (einschließlich in extradimensionalen Räumen) und beginnen mit der Halbierung ihrer Anzahl (extradimensionale Räume füllen sich eigentlich nicht mit Münzen, sondern bieten diesen eher eine Art „Abfluss“, über den sie ins Nichts verschwinden können). Nur die ursprüngliche Münze besitzt eine permanente Existenz, und falls sie aus dem Raum entfernt wird, kommt das Verdoppeln zu einem Ende und alle vervielfältigten Münzen beginnen ihren Halbierungsprozess, bis sie irgendwann alle verschwunden sind.

Das bedeutet, dass die SC die Falle aufhalten können, wenn sie sich schnell und in einer frühen Runde bewegen und sie die ursprüngliche Münze dann in einen extradimensionalen Raum geschafft haben. Wenn man die Münze aber zurück in den normalen Raum der Kammer bringt, fängt sie gleich wieder damit an, sich zu verdoppeln. Ebenso gilt: Wenn die SC es schaffen, die Münze aus dem Raum hinaus zu bekommen, wird das die Falle stoppen und die Vervielfältigung umkehren. Temporäre Zauber wie *Flimmern* haben keine Wirkung auf den Fortgang der Falle (die ursprüngliche oder die vervielfältigten Münzen, die sie mitnehmen, sind nicht lange genug außerhalb des Raums, um ihr Verdoppeln aufzuhalten).

Eine Fluchtmöglichkeit ist hier, die *Steinwand* zu zerstören, die den Ausgang versperrt (sie ist 10 cm dick; TP 70, Härte 8, Zerbrechen, SG 30). Eine andere Möglichkeit zur Flucht aus der Falle wäre die Entdeckung der Geheimtür in der Decke. Der SG für Wahrnehmung ist 25, aber dieser SG verringert sich auf 15 und ein wiederholter Wurf ist ab Runde 25 erlaubt, wenn die steigende Flut aus Münzen die SC

zwangsläufig näher an die verborgene Tür heranbringt. Die Falltür ist mit einem gezackten Schlüsselloch versperrt (Mechanismus ausschalten, SG 30).

Das Schlüsselloch besitzt genau die Form der Hieroglyphe für „Zeit“. Jene spezifische Glyphe ist in der Geschichte an der Wand entfernbar (um dies zu bemerken, braucht man einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 20) und funktioniert als Schlüssel für die Geheimtür. Sobald ein SC den Raum verlässt, entweder durch den Bogengang oder durch die Falltür, kehrt sich die Verdopplung der Münzen um, bis nur noch die ursprüngliche Münze zurückbleibt. Die Münze wird daraufhin nicht-magisch und ihre Macht ist aufgebraucht. Sie ist für einen Sammler osirischer Artefakte 1.000 GM wert.

Münze des Pharaos

HG 9

Typ magisch; **Wahrnehmung** SG 35; **Mechanismus** ausschalten SG 35

Effekte

Auslöser Berührung (das Entfernen der Münze aus der Wand); **Rücksetzer** keiner

Effekt Sich verdoppelnde Münze, *Steinwand* und *Arkane Spiegelung*

7. Der Außenring

Von hier aus können die SC jeden Raum auf der Hauptebene betreten, ausgenommen Bereich 1 und 2.

Suekahn: Sobald die SC diesen Punkt hier erreichen, beschließt der Teufel, dass es Zeit ist, mehr über sie herauszufinden. Nachdem er sie von seinem Spiegelbecken in Bereich 17 aus beobachtet hat, benutzt er *Gestalt verändern*, um menschliche Gestalt anzunehmen und teleportiert sich dann an einen Punkt gerade außerhalb der Sichtweise der SC, damit er unverdächtig auf sie zugehen kann.

Ein älterer Mann, der mit einem knöchellangen, grauen Gewand bekleidet ist, schreitet langsam auf euch zu. Er hält einen aus Knochen gemachten Schriftrollenbehälter in seiner linken Hand und eine brennende schwarze Talgkerze in seiner rechten Hand.

Suekahns Kerze ist eine *Wahrheitskerze* und er versucht, bis auf 1,5 Meter Entfernung heranzukommen, damit ihre Effekte ihm dabei behilflich sind, die Reaktionen der SC auf seine Nachfrage abzuwägen. Zu diesem Zeitpunkt hat er nur eine einzige, wenn auch ziemlich verstörende Frage an sie: „Sagt mir, habt ihr einen Priester bei euch, der die Toten wiedererwecken kann?“ Suekahn hofft darauf, dass er, wenn die SC einen Kleriker mit genügend Macht haben, sich erlauben kann, sie mehrere Male zu töten, damit er auf die Gesamtzahl an Tötungen kommt, die er für seine Freiheit benötigt. Wenn die SC mit „Ja“ antworten und er ihnen Glauben schenkt, nickt er anerkennend und teleportiert sich dann sofort davon. Wenn die SC ihm mit „Nein“ antworten oder Suekahn ihnen nicht glaubt, verschwindet er und lässt seine Schriftrolle zurück (es ist eine Schriftrolle für Tote erwecken).

Suekahns Geschenk birgt natürlich auch einen Hintergedanken – er muss dafür sorgen, dass die SC am Leben bleiben, um die Fallen zu entschärfen, damit andere Besucher den Weg durch die Pyramide schaffen können und er somit schließlich auf die Summe seiner Tötungen kommen kann. Suekahn bleibt nicht, um Fragen zu beantworten. Er geht ohnehin schon an die Grenzen dessen, was er überhaupt tun kann, ohne seinen Eid zu verletzen.

Geheimfach: Das südöstliche Ende dieses Korridors enthält ein Geheimfach unter einer Steinplatte im Boden (Wahrnehmung gegen SG 20). Darin befindet sich eine kleine Jadestatuette, die einen Sklaven zeigt, der einen Steinblock schiebt. Obwohl sie einen Wert von 125 GM hat, besteht ihr größerer Wert in ihrer Eigenschaft als



Hinweis auf die Lösung des Rätsels in Bereich 5. Der steinerne Block trägt die Inschrift „Eine Leihgabe an Anuchro Het“ auf Alt-Osiriani.

8. Die Gesangsröhren

Ein seichtes Becken ruht in einem Bassin mit Wänden, die 30 cm vom Boden aufragen. Es ist mit einer lichtdurchlässigen, veilchenblau gefärbten Flüssigkeit gefüllt, auf deren Oberfläche noch ein Film aus violetter Dunst liegt. Eine einzelne Steinkelle liegt am Rand des Pools. Es gibt keine anderen Ausgänge aus dieser kreisrunden Kammer, aber der südlichste Punkt des Raumes enthält ein kleines Loch.

Das Loch im Boden verengt sich rasch, bis es schließlich sogar schmaler als eine Münze ist. Dies ist der Eingangsweg zu den Gesangsröhren, einer Reihe von dünnen Pfeifen, die die separaten Ebenen der Pyramide miteinander verbinden. Die Vier Pharaonen benutzten die Röhren, um den Schwurstein in der Tiefe zu erreichen, wenn sie jedes Jahr während Aucturns Aszendenz hierher zurückkehrten, um ihren Pakt zu erneuern.

8A. Dampfbecken: Dieser Pool mit magischem Nebel enthält bis zu 10 Dosen eines Trankes für Gasförmige Gestalt, wenn er voll ist. Der Pool füllt sich mit einer Rate von 1 Dosis pro Woche allmählich neu auf. Es ist möglich, leere Flaschen oder Wasserschläuche mit der Flüssigkeit zu füllen und sie mitzunehmen. Der Dampf wirkt wie ein herkömmlicher Trank, sogar wenn er sich schon außerhalb der Pyramide befindet.

8B. Die Röhren: Die Röhren hallen nach, wenn Dampf durch sie hindurch gleitet. Dies klingt dann ähnlich wie ein sehr tiefes Horn. Wenn der Dampf mit einer Bewegungsrate von 3 m von der Hauptebene zur Schwursteinebene wandert, entstehen dadurch die einzelnen Noten eines Liedes, während die Röhren sich winden und drehen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Auftreten oder Wissen (Geschichte) gegen SG 20 kann ein Zuhörer die schwermütige Melodie als „Ankanas Klagelied“ identifizieren, eine schwelgerische Geschichte über eine große Anführerin, die aus freien Stücken einen Teil ihrer Macht zum Wohl ihres Volkes abgab.

Die Röhren sind auch mit der Thronebene und einem verborgenen Ausstieg aus der Pyramide verbunden (siehe unter 8C unten). Allerdings bewirkt eine Bewegung in irgendeine andere Richtung oder Route als der von der Hauptebene zur Schwursteinebene (oder mit einer anderen Bewegungsrate als 10) eine misstönende falsche Note, die in der gesamten Pyramide zu hören ist und Suekahn darüber aufklärt, wohin genau die SC unterwegs sind. Jeder, der sich noch immer in den winzigen Röhren befindet, wenn sein Zauber Gasförmige Gestalt zu wirken aufhört oder gebannt wird, wird augenblicklich zerdrückt.

8C. Die Ausgangsröhre: Diese bietet einen geheimen Ausgang aus der Pyramide (siehe die Karte mit dem Querschnitt für die Schwursteinpyramide). Die Pharaonen benutzten sie häufig, um in Gasförmiger Gestalt das Gebäude zu verlassen, ohne dabei Aufsehen zu erregen. Die SC könnten sie eventuell später noch als Fluchtweg verwenden, ohne dass Khyrrasa sie entdeckt.

DIE SCHWURSTEINEBENE

Die einzige Möglichkeit, diese Ebene zu erreichen, ist mit Magie, üblicherweise durch das Annehmen einer *Gasförmigen Gestalt* mit den Dämpfen in Bereich 8. Diese Ebene umfasst außerdem einen Bereich, der mit der Zahl 8 markiert wurde, der mit dem Bereich 8 auf der Hauptebene identisch ist.

9. Die Stiefelkammer

Diese kleine Kammer enthält mehrere Reihen steinerner Regale. Ein Großteil des Raumes ist leer, bis auf einige Paare übergroßer Stiefel, die aus einem matten Metall gefertigt sind.

Wenn die Vier Pharaonen zu dem *Schwurstein* reisten, brachten sie manchmal auch Gäste oder vertraute Diener mit. Um sicherzugehen, dass ihre Besucher nicht aus Versehen die Geheimnisse des *Schwursteins* entdecken (siehe Bereich 10 unten), verlangten die Pharaonen von ihren Gästen, dass sie diese bleiernen Stiefel anzogen. Die Stiefel befähigen eine Person, in Bereich 10 hinüberzugehen, ohne dabei als in Kontakt damit angesehen zu werden. Es gibt in dem Raum acht Paare solcher Stiefel. Sie sind nicht-magisch und wenn sie getragen werden, verringert ihr bloßes Gewicht die Bewegungsrate des Trägers (an Land) auf die Hälfte ihres normalen Wertes.

10. Die Kammer des Schwursteins

Diese riesengroße, zentrale Halle besitzt vier Ausgänge. Jeder davon ist von einer großen Fassade verdeckt. Die Befliesung mit Mosaiken auf den Treppenstufen weicht schließlich einem großen Kreis aus blassem weißem Stein.

Obwohl die SC es wahrscheinlich zuerst nicht bemerken, ist der makellose weiße Stein im Boden dieses massiven Raumes in Wirklichkeit die obere Seite des *Schwursteins*, also des Artefakts, nach dem Khymrasa so verzweifelt sucht. Obwohl Khymrasa aus ihren Schriftstücken darauf geschlossen hat, dass der *Schwurstein* ein tragbarer Gegenstand sein müsste, ist er in Wirklichkeit ein umgedrehter pyramidenförmiger Stein (d.h. eine auf der Spitze stehende Pyramide!), der sich Dutzende Meter tief in den Granitfelsen darunter bohrt. Daher ist er wohl kaum zu bergen oder zu transportieren. Die Vier Pharaonen haben Ahn'Selota direkt über dem *Schwurstein* errichten lassen, damit sie ihre Vereinigungszeremonien insgeheim abhalten konnten.

Trotz jahrhundertelanger Nichtbenutzung funktioniert der *Schwurstein* immer noch. Falls sich mehr als einer der SC gleichzeitig in dem Kreis aufhalten, aktivieren sie unwillkürlich das Artefakt, welches ihnen die Schablone eines *Teilweisen Paktes* verleiht (siehe den Textkasten „Ein Teilweiser Pakt“). Der *Schwurstein* wirkt nur auf diejenigen, die auf ihm stehen. Darum erhalten alle Personen, die in diesem Moment zufällig schweben, fliegen oder auf einem Reittier sitzen, die Schablone nicht. Tierbegleiter oder Reittiere könnten dagegen unwillkürlich zu gleichberechtigten Partnern bei diesem Pakt werden, aber Kreaturen, die fliegen oder den Boden auf andere Weise nicht berühren, werden nicht mit betroffen. Behalte im Überblick, wer nun genau wohin geht und wann, denn es ist möglich, dass die Gruppe in mehr als einen Pakt unterteilt werden könnte. Jeder, der die Schablone für einen Teilweisen Pakt erhält, wird daraufhin von dem Portalgolem in Bereich 2 als Pharao erkannt. Falls die SC in die Bereiche 3, 4, 5 oder 6 zurückkehren, spürt das Konstrukt ihre Anwesenheit und befördert seinen Körper gegen die Mauer, um für sie einen Ausgang zu schaffen und auch für alle Personen, auf die sie hinweisen.

11. Die Hor-Khep-Ra (HG 7)

Vier Stäbe aus Schwarzhholz ragen aus den kalten Steinwänden dieser düsteren Halle heraus. Jeder Stab ist mit kleinen schwarzen und roten Edelsteinen verziert.

Jeder der vier Stäbe kann mit einem Stärkewurf (SG 10) aus der Wand herausgezogen werden. Erst nachdem ein Stab aus dem Loch in der Wand entfernt worden ist, kann man sehen, dass das Ende des Stabes zu einer schmalen Spitze geschärft wurde. Die Stäbe sind in Wirklichkeit hölzerne Spieße und in ihrer ursprünglichen Position durchbohrte jeder von ihnen das Herz eines Exemplars einer uralten Vampirbrut, das innerhalb eines winzigen Alkoven hinter der Wand eingeschlossen ist. Die Vier sind ein Team von Elite-Assassinen, die unter dem Namen Hor-Khep-Ra (wörtlich „der Feinschliff“) bekannt sind.

Vor Jahrtausenden wurden die lebenden Hor-Khep-Ra häufig ausgesandt, um blutige Missionen für die Vier Pharaonen auszuführen. Später belohnte der Teuflische Pharaon seine getreuen Assassinen mit der Gabe des Untodes und übertrug jedem von ihnen die Ehre, zu ewigen Wächtern von Ahn'Selota zu werden. Jeder Hor-Khep-Ra empfing freiwillig einen Pflock durch seine Brust, um auf den Tag zu warten, an dem ein diebischer Eindringling in der Pyramide unabsichtlich ihre Rückkehr auslösen würde, wodurch sie zurück zu ihrer Pflicht gerufen würden.

Wenn man einen der Herzen der Assassinen getriebenen Pflöcke entfernt, erlaubt das je einer Vampirbrut hinter der Wand, sich still zu heilen (2 Trefferpunkte pro Runde). Möchte jemand den Pflock zurück in das Loch schieben, stößt er dabei auf etwas Gegenwehr und der jeweilige SC muss recht kräftig drücken, um das sich regenerierende Fleisch des Vampirs zu durchdringen. Sobald er sich einmal wieder neu gebildet hat, bleibt der Assassine in dem geheimen Alkoven verborgen und wartet darauf, dass die SC sich weiterbewegen. Die Vampirbrut nimmt daraufhin eine Gasförmige Gestalt an und tritt aus dem winzigen Loch aus, das durch die Entfernung des Pflocks zurückgeblieben ist. Der befreite Vampir entfernt dann die verbleibenden Pflöcke, um seine Artgenossen zu befreien, die ihre Ausrüstung aus einem geheimen Waffenversteck holen (siehe Schätze, unten).

Die Hor-Khep-Ra sehen noch so aus, wie sie zuletzt als Lebende ausgesehen haben: kräftig gebaute Krieger mit einer wettergegerbten Haut, leicht geschürzt in schwarzen Lendentüchern. Nur ihre roten Augen lassen auf ihren Status als Untote schließen.

HOR-KHEP-RA (3)

HG 4

EP je 1.200

3 männliche und 1 weibliche Vampirbrut (PF MHB, S. 142, 267–268)

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

TP je 26, Schnelle Heilung 2

Resistenzen Elektrizität 10, Fokussieren +2; SR 5/Silber;

Verteidigungsfähigkeiten Gasförmige Gestalt

Schwächen Schwächen eines Vampirs

Besondere Angriffe Beherrschung (SG 16), Lebenskraftentzug (1 Stufe, ZÄH SG 16)

Besondere Eigenschaften Schattenlos, Spinnenklettern

TAKTIK

Vor dem Kampf Sobald alle vier Assassinen sich neu geformt haben und wieder vereint sind, holen sie still und heimlich ihre Ausrüstungsgegenstände aus einem verborgenen Fach in der Decke zurück (siehe unten) und jagen den SC geduldig hinterher. Idealerweise warten sie, bis die SC ein Lager aufschlagen und dabei von den Erfordernissen ihrer Zaubervorbereitung abgelenkt sind.

Im Kampf Die Hor-Khep-Ra setzen ihre Fähigkeit *Gasförmige Gestalt* ein, um lautlos über die Köpfe der SC hinweg an der Decke entlang zu schweben. Dann nehmen sie wieder eine feste Form an und benutzen *Spinnenklettern*, um die perfekte Ausgangsposition für einen Hinterhalt einzunehmen. Sie bevorzugen es, abwechselnd ihre Fähigkeit *Beherrschen* einzusetzen und zwingen ihre Opfer zum Ringkampf gegen etwaige feindliche Kleriker, um diese von Versuchen zur Vertreibung oder zum Wirken von Zaubern, die die geistige Kontrolle der Vampire brechen sollen, abzuhalten. Soweit möglich entkommen sie mit einem oder mehreren beherrschten SC, um die Schwäche der verbleibenden SC herauszufinden, ebenso wie all das, was diese möglicherweise noch über andere potenzielle Eindringlinge außerhalb der Pyramide wissen. In der Zwischenzeit beobachtet der Teufel die SC von seinem Spiegelbecken. Wenn er bereits den Verdacht hegt, dass die Hor-Khep-Ra die SC töten werden, bevor er seine eigene Falle zuschnappen lassen kann, schreitet er widerstrebend ein. Er teleportiert sich dann ins Geschehen hinein, um den SC zu helfen, die Untoten zu besiegen, nur um sich dann abermals ohne Erklärung fort zu teleportieren.

Moral Die Assassinen sind immun gegen Furcht, ziehen sich aber zurück, wenn es für ihre Jagd vorteilhaft ist. Falls sie erfolgreich vertrieben werden oder sich erst neu formieren müssen, nehmen sie wieder ihre *Gasförmige Gestalt* an und entweichen über die Gesangsrohren (Bereich 8) oder ziehen sich in die Schatzkammer zurück (Bereich 13), wohin die SC ihnen wahrscheinlich nicht folgen werden. Falls eine Vampirbrut auf null Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, nimmt sie ebenfalls ihre *Gasförmige Gestalt* an und ist dann gezwungen, zu dem verborgenen Alkoven zurückzukehren, aus dem sie gekommen ist. Dieser Hohlraum funktioniert nun nämlich als ihr Sarg.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Variante für die Talentauswahl Anstelle von Blind kämpfen und Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung) haben die Hor-Khep-Ra die Talente *Fähigkeitsfokus* (Beherrschen) und *Fähigkeitsfokus* (Lebenskraftentzug).

Schatz: Die Decke direkt über den Stäben enthält eine kleine Falltür (Suchen SG 20). Dahinter liegt ein geheimes Fach mit einem Vorrat von Waffen und Ausrüstung, der den Vampiren gehört: ein graues Steinfass mit einem *Elixier für Frostodem*, eine Lehmzisterne mit einem *Trank für Standort vortäuschen*, *Hor Sarka* („Sklavenmacher“, ein *Kopesch des Grundsatzes +1*), einen lehmroten *Elementaredelstein (Erde)* und einen rein weißes *Leichentuch der Auflösung* (siehe Anhang 2). Wenn die SC die Falltür entdecken, nachdem die Hor-Khep-Ra schon erschienen sind, ist das Geheimfach leer, da die Assassinen sich bereits selbst mit den hier genannten Gegenständen ausgestattet haben. Die Edelsteine an den Stäben können abgenommen werden (Mechanismus ausschalten, SG 10), sogar ohne dafür die Stäbe erst aus der Wand zu ziehen. Die Onyx und Blutsteine sind jeweils 425 GM pro Stab wert.

12. Der Bogen der Toten

Der Korridor weitet sich zu einem Foyer. Dieses führt wiederum zu einem kleinen Gewölbe dahinter, zu dem es als einziger Eingang einen schmucklosen steinernen Bogengang

gibt. Vier Steinalkoven zieren das Foyer, zwei auf jeder Seite. In jedem dieser Alkoven ruht ein aufrecht stehender Sarkophag aus schwarzem Stein.

Der Bogengang projiziert einen permanenten Zauber *Schutzhülle gegen Lebendes*, der nicht gebannt werden kann. Die Vier Pharaonen haben diesen Bogen hier platziert, um den Zugang zu ihrer gemeinsamen Schatzkammer (Bereich 13) zu versperren. Es war der Brauch der Vier Pharaonen, untoten Dienern zu befehlen, die Schatztruhen von Bereich 13 herauszuholen und deren Inhalt auf der hier befindlichen Schwelle zu begutachten. Sie bewahrten auch Quellenmaterial zum Erschaffen zusätzlicher untoter Diener in den vier Sarkophagen in den benachbarten Alkoven auf.

Das Entfernen des Sarkophagdeckels erfordert einen Stärkewurf gegen SG 10. In jedem Sarg liegt ein ausgetrocknetes Skelett, dessen fossilisierten Arme eng um einen makellosen röhrenförmigen blauen Keramik-Schriftrollenbehälter gelegt sind. Die Röhren müssen aufgebrochen werden, um den Inhalt sehen zu können. Jede Röhre enthält eine Schriftrolle. Drei davon sind verflucht.

Nordwestlicher Sarkophag: *Schriftrolle: Tote beleben.* Die Pharaonen haben dies für den Fall hier hergebracht, dass sie einmal einen untoten Helfer erschaffen müssen, um Truhen aus Bereich 13 herauszuholen.

Nordöstlicher Sarkophag: *Schriftrolle des Vergessenen Selbst.* Jeder, der diese verfluchte Schriftrolle liest, muss einen Willenswurf gegen SG 15 schaffen oder er wird seinen eigenen Geburtsnamen vergessen. Ein paar Momente später vergisst die Person auch die Namen und Gesichter ihrer Familienangehörigen. Keine anderen Erinnerungen sind davon betroffen. Falls irgendjemand das Ziel an dessen Namen oder an die fehlenden Details über seinen Stammbaum erinnert, wird es sich kurzzeitig daran erinnern, aber dann entschwindet es wieder aus seinem Gedächtnis, flüchtig wie Quecksilber.

Südwestlicher Sarkophag: *Schriftrolle der Übergroßen Mildtätigkeit.* Da der Himmelblaue Pharaon selbst aus ärmlichen Verhältnissen stammte, hegte der Tyrann eine Schwäche für Waisenkinder. Wenn jemand diese verfluchte Schriftrolle liest und dazu keinen Willenswurf gegen SG 10 schafft, wird er besessen von der Not der Waisen. Das Opfer spendet jegliche Schätze in Geldform dem nächsten Waisenhaus, das er bei der nächsten Gelegenheit finden kann. Dies geht dann täglich oder wöchentlich weiter, solange bis der Fluch aufgehoben wird.

Südöstlicher Sarkophag: *Schriftrolle der Zerbrechlichkeit.* Ein Charakter, der diese verfluchte Schriftrolle liest, muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, oder er glaubt der Illusion, dass sein gesamter Körper rasch auseinanderbröckelt wie eine Eierschale. Nach zehn Runden muss das Opfer einen Willenswurf gegen SG 15 schaffen oder es stirbt vor Furcht.

13. Die Schatzkammer

Fast ein Dutzend großer Truhen aus Eisen sind an den Wänden dieser kleinen Kammer aufgestellt. Ein gewaltiger Steinkamin verläuft kurvenförmig durch den ganzen

Raum. Im Zentrum des Kamins ruht eine leuchtende, karmesinrote Kristallkugel. Die Kugel umschließt einen kleineren Edelstein, der langsam darin rotiert.

Aufgrund der Wirkung der *Schutzhülle gegen Lebendes* in Bereich 12 können lebende Kreaturen diese Gruft nicht betreten. Konstrukte, Externare und Untote können jedoch ohne Schwierigkeiten dort hinein und hinausgehen.

Schätze: In diesem Raum befinden sich elf Truhen. Wenn die SC die Mittel dazu haben, die Truhen aus der



DER COUNTDOWN LÄUFT WEITER ...

Es gibt zwei herunter zählende Uhrwerke in diesem Abenteuer: eines in Bereich 13 und ein weiteres im Besitz des Sandweisen. Es gibt mehrere andere Zählapparate verschiedener Größen, die über ganz Osirion verteilt und weit über die restliche Welt verstreut im Verborgenen liegen. Die Bedeutung des Herunterzählens und genau wann es den Nullpunkt erreichen wird, bleibt der Aufhänger für ein Abenteuer, das du für deine eigene Kampagne zurechtschneiden kannst.

Sollten die SC mit Suekahn über das Herunterzählen sprechen, erklärt er ihnen mit einem zähnebleckenden Lächeln, „Es geht um den Zeitpunkt an dem die Sterne versiegen und die Ringplaneten ihre Ringe verlieren. An diesem Tage wünschte ich mir, nicht zu den Sterblichen zu gehören.“

Des Weiteren wird er ihnen sagen, falls die SC mit dem Sandweisen über das herabzählende Ding sprechen und in der Lage sind, seine Einstellung auf freundlich oder besser abzuändern, dass das Herunterzählen einen „erneuten Besuch aus dem Reich der Schwärze“ verfolgt, obgleich er auch zugesteht, dass er selbst nicht weiß, was das eigentlich bedeutet. Der Sandweise ist im Laufe der vergangenen paar Jahre über die rapide nach unten gehende Zählung immer besorgter geworden. In der Tat war der Hauptgrund für seine Einwilligung, Khymrasa bei ihrer Ausgrabung zu helfen, dass er einen Verdacht hatte, dadurch mehr über die nicht erklärte Verbindung zwischen den Vier Göttlichen Pharaonen und dem Planeten Aucturn erfahren zu können. Der Sandweise kann die SC auch den Weg zu mindestens einer weiteren angeblichen Herunterzählenden Uhr weisen: eine turmhohe Wand voller Hieroglyphen, die aus dem reinsten Bernstein besteht. Man kann sie tief im Inneren der Sklavengräben von Hakotep unter der Quelle der Krümme im Südwesten Osirions finden. Letztendlich können die SC auch ein paar zusätzliche Geheimnisse über das Herunterzählen erfahren, wenn sie versuchen, das *Letzte Theorem* zu lesen, ein Normales Artefakt aus Truhe 5 in Bereich 13.

Entfernung zu bewegen (zum Beispiel durch eine lange Stange, ein Seil mit einem Enterhaken daran oder Magie), können sie vielleicht die Griffe verschiedener Truhen zu Hilfe nehmen und die Truhen auf diese Weise aus dem Bogengang herausschleppen (behandle die Griffe dabei als RK 24).

Truhe 1: Diese Kiste enthält ein Feld von *Temporärer Stasis*, in dem eine Sammlung von Hunderten verschiedenen Samenkörnern aufbewahrt wird. Ein erfolgreicher Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 20 enthüllt, dass unter den Samen auch einige ausgestorbene Pflanzen und antike Getreidesorten sind. Die Sammlung ist bis zu 10.000 GM wert, sofern man sie einem Kräuterkundigen oder Weisen zeigt, der ihren Wert zu schätzen versteht. Dies ist die pharaonische Samensammlung, hinter der Hoffengräber und die Kundschafter her sind. Mehrere der Pflanzen könnten bedeutsame landwirtschaftliche Auswirkungen haben, falls man sie auf Golarion wieder einführen würde. Insbesondere enthält die Sammlung das Androholz aus dem Alten Osirion, eine Wüstenpflanze, die länger ohne Wasser auskommen kann als jede andere hölzerne Pflanze, und „Volles Korn“, ein schwarzes, kostengünstiges Getreide, das dazu imstande ist, die Ernährung und Gesundheit ganzer Armeen aufzuwerten.

Im Laufe der Jahrtausende fing Suekahn ein paar verirrte Insekten ein, die in die Pyramide wanderten, und platzierte sie in dieser Kiste, um sie in dem Stasisfeld zu bewahren. Eines der gefangenen Insekten ist eine Gottesanbeterin, die Suekahn als Waffe benutzt, falls die SC den Schacht des Leuchtkäfers betreten (Bereich 14). Falls die SC diese Truhe öffnen, fliegt oder kriecht das Ungeziefer harmlos heraus.

Truhe 2: Zwei *Schlammstein-Lakaien* (ein neuer Magischer Gegenstand – siehe Seite 30).

Truhe 3: Eine Sammlung von Schmuckstücken aus indigofarbener Jade. Da es sich dabei in der jetzigen Epoche um ein nahezu vergessenes Juwel handelt, ist es schwierig, einen angemessenen Wert für diese veilchenblauen Kristalle zu erhalten. Ein Sammler, der einen Wurf auf Schätzen gegen SG 30 schafft, erkennt seinen wahren Wert von 6.000 GM, ansonsten lässt sich die Sammlung nur für die Hälfte dieses Preises verkaufen.

Truhe 4: Eine Kiste voller zerrissener Schriftrollen. Wenn die zerrissenen Papiere wieder korrekt zusammengesetzt werden, fügen sich die jeweiligen Schriftrollen wieder zusammen, so als ob sie nie beschädigt worden wären. Diese Rekonstruktion erfordert 8 Stunden geduldiger Arbeit, einen erfolgreichen Konzentrationswurf gegen SG 20 sowie einen erfolgreichen Wurf auf Zauberkunde gegen SG 20. Die reparierten Dokumente sind insgesamt sieben Schriftrollen für arkane Zauber der 4. Stufe.

Truhe 5: Ein beeindruckend großer Band mit einem Einband aus Venenstein, der *Das Letzte Theorem* enthält (neues Artefakt – siehe Seite 29).

Truhe 6: Das *Darkon-Kodizill*, ein mit Knochen beschlagenes Buch, in dem die Wahren Namen Dutzender Teufel und Dämonen stehen, zusammengetragen von dem Teuflischen Pharaon in der Hieroglyphenschrift des Alt-Osiriani (das ist einem Teufelsbändiger oder Thaumaturgen 5.000 GM wert). Suekahns Name findet sich ebenfalls in diesem Buch mit der handschriftlichen Anmerkung „56“ daneben. Die Zahl „56“ ist wieder durchgestrichen worden und darauf folgt nun eine Reihe absteigender Zahlen, die ebenfalls mit einem deutlichen X durchgestrichen wurden. Die Zahlenreihe endet mit einer nicht durchgestrichenen „39“.

Truhe 7: Eine *Wunschkiste* (4.000 GM). Der Inhalt dieser Kiste verwandelt sich in einen beliebigen Magischen Gegenstand mit einem Wert von 4.000 GM oder weniger. Der SC muss selbst entscheiden, in welchem Moment er die Kiste öffnet. Simuliere dies dadurch, dass du dem Spieler eine Minute mit dem *Pathfinder Grundregelwerk* gibst, um eine Entscheidung zu fällen.

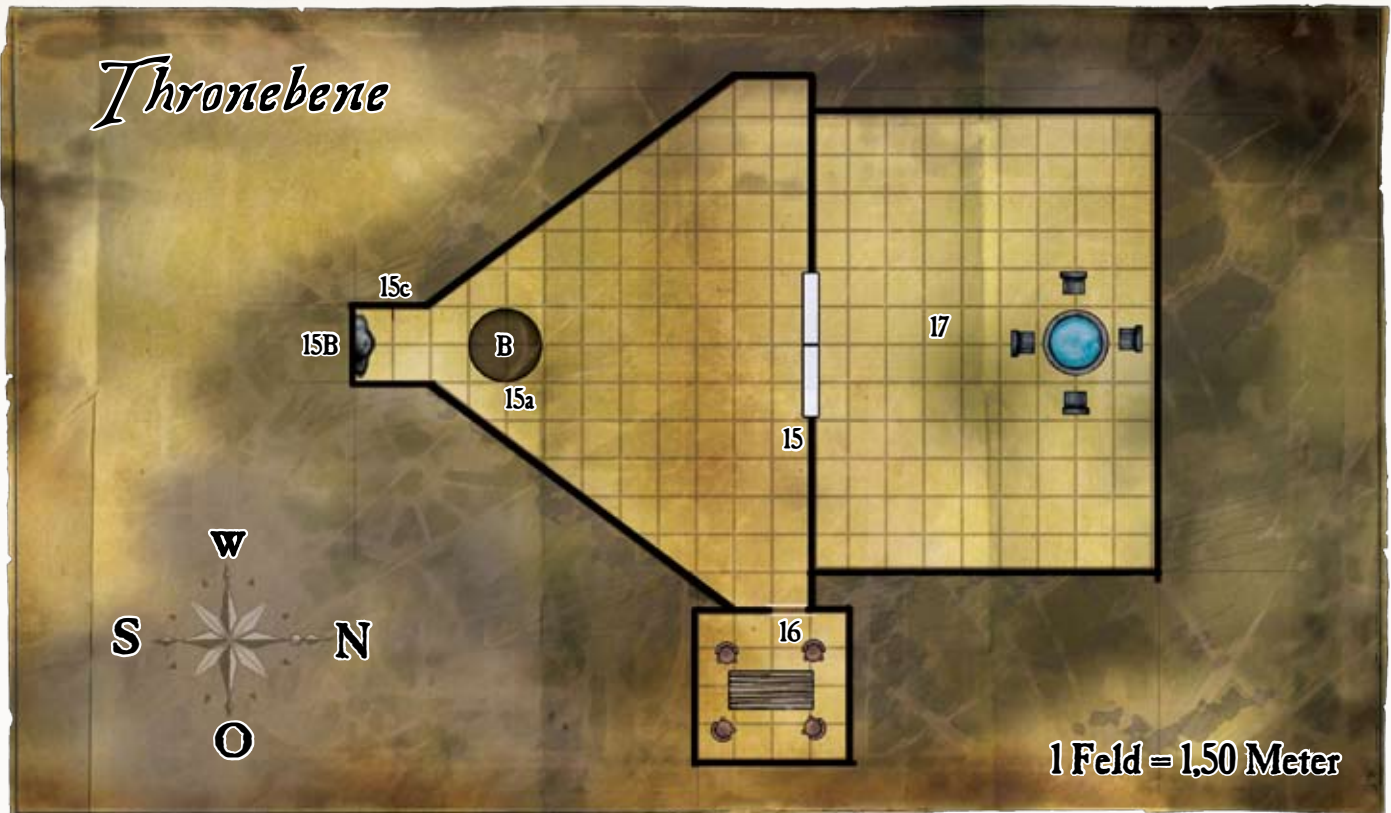
Truhe 8: Eine Sammlung antiker Medaillen für Verdienste im Krieg (Wert 500 GM für einen Historiker oder Osirionologen).

Truhe 9: Vier kleine Tafeln aus Stein, in die Glyphen eingemeißelt wurden. Dabei hat jede davon die Macht einer göttlichen Schriftrolle (*Gegenstand verbergen*, *Hilfreiche Hand*, *Todesschutz* oder *Weissagung*, Zauberstufe 7). Jede Tafel wiegt etwa 10 Pfund.

Truhe 10: Ein *Nimmervoller Beutel Typ I*, in dem 56 abgetrennte, skelettierte Ringfinger zu finden sind. Diese stammen von Angehörigen des niederen Adels, welche die Gunst ihres Pharaos verloren haben. Jeder Finger ist mit einem prächtigen Ring geschmückt (Gesamtwert der Ringe: 1.900 GM).

Truhe 11: Eine *Wunschkiste* (6.000 GM oder weniger).

Der schwebende Edelstein in der Kugel auf dem Kamin ist eine *Herunterzählende Uhr*. Der Edelstein enthält eine einzelne hieroglyphische Zahl, die sich langsam, aber stetig in geringere Zahlen weiter verwandelt und sich somit immer weiter der Zahl Null nähert. Falls die SC bereits das *Pathfinder-Modul „Lebendig Begraben“* durchgespielt haben, werden sie die sich verringernenden Zahlen von der herabzählenden Wand aus Bereich 12 der Venensteinpyramide wiedererkennen. Dieser Stein, die dortige Wand und der Gegenstand, den der Sandweise bei sich trägt, befinden sich in perfektem Gleichklang und laufen parallel zueinander – alle drei



zählen bereits seit mehr als 6.000 Jahren herunter. Die *Herunterzählende Uhr* sieht aber tatsächlich ganz und gar so aus, wie sich Khymrasa den *Schwurstein* vorstellt. Falls die SC diesen Gegenstand Khymrasa als den *Schwurstein* präsentieren, erhalten sie einen Situationsbonus von +6 auf ihren Wurf auf Bluffen.

14. Der Schacht des Leuchtkäfers (HG 10)

Ein Relief eines Käfers mit breiten zweigeteilten Flügeln zieht die nördliche Wand. Zusätzlich zu den Ausgangskorridoren, die sowohl nach Osten, als auch nach Westen verlaufen, führt auch eine zylindrische Röhre in der Decke nach oben in eine pechschwarze Dunkelheit.

Diese Kammer bietet eine weitere Möglichkeit, von der Schwursteinebene zu der Thronebene zu gelangen. Ein Wurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 lässt einen das Relief auf der Wand als eine detaillierte Schnitzarbeit eines osirischen Leuchtkäfers identifizieren, ein Symbol der Schönheit und ein Zeichen für Glück.

Jeder, der das Relief berührt, muss einen Willenswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht in einen winzigen, indigoblauen Leuchtkäfer verwandelt zu werden. Während der Zeit der Benutzung der Pyramide pflegten sich die Pharaonen und ihre vertrautesten Diener zu verwandeln und als Käfer den 30 m langen Schacht nach oben zur nächsten Ebene zu fliegen. Nachdem ein fliegender Charakter die Spitze des Schachts erreicht und in Bereich 15 hineingelangt, wird der Effekt automatisch aufgehoben. Der Zauber endet ebenfalls dann, wenn der Fliegende stattdessen den Schacht auf der Unterseite verlässt, so dass der Fliegende sicher in Bereich 14 landen kann. Die SC könnten den Schacht auch kletternd durchqueren oder ihre eigene Magie dazu einsetzen, um darin zu navigieren. In der Gestalt eines Leuchtkäfers hat ein SC eine Flugbewegungsrate von 3 m (perfekte Manövrierfähigkeit).

Falls Suekahn die SC jagt oder sie von Bereich 17 aus ausspäht, kann er nicht der Versuchung widerstehen, an dieser Stelle eine Falle für sie aufzustellen, wenn sie sich diesem Bereich nähern. Wenn einer oder mehrere SC als Leuchtkäfer in den Schacht hineingehen, teleportiert sich der Teufel in Bereich 15 und versiegelt sowohl das obere als auch das untere Ende des Schachtes mit seiner Fähigkeit *Sandwand*. Danach teleportiert er sich nach Bereich 13, holt sich dort eine winzige Gottesanbeterin, die er zu einem solchen Zweck gehalten hat, teleportiert sich zurück in den Schacht, lässt die Gottesanbeterin dort frei und kehrt nach Bereich 17 zurück, wo er das Spiegelbecken benutzt, um sich anzusehen, wie die hungrige Gottesanbeterin sofort mit ihrer Arbeit beginnt und die Leuchtkäfer jagt. Die Bestimmungen von Suekahns Pakt erlauben ihm, auch durch das Vorbereiten des Todes eines Grabräbers „Punkte“ für seine notwendige Quote zu bekommen.

Wenn Suekahns Falle zuschnappt, simuliere das darauffolgende Flugduell mit dem Gebrauch der Spielwerte der Riesengottesanbeterin (siehe *PF MHB*, Seite 178) für Suekahns hungriges Insekt. Um die SC darzustellen, die sich durch den Zauber *Verwandlung* in Leuchtkäfer verwandelt haben, solltest du die Spielwerte für eine Riesenbiene (siehe *PF MHB II*) benutzen, aber den giftigen Stachel der Biene durch einen Biss (Angriff +2, 1W4 Schaden) ersetzen. Wenn keine Magie oder andere Hilfestellung verwendet wird, sind jegliche Leuchtkäfer, die in dem Schacht gefangen sitzen, ziemlich chancenlos, bis auf ihre überlegene Bewegungsrate beim Fliegen und ihre Manövrierfähigkeit. Suekahn schreitet jedoch ein, um sicherzustellen, dass der letzte SC verschont wird (typischerweise dadurch, dass er den Leuchtkäfer-SC ergreift und ihn in Bereich 13 oder 15 teleportiert). Wenn man von einer beliebigen Seite aus dem Schacht austritt, hebt das den Effekt von *Verwandlung* auf und streicht die Bedrohung durch die Gottesanbeterin, obwohl die *Sandwand* an jedem Ende das Entweichen für jeden verwandelten SC unmöglich macht. Selbstverständlich können alle SC, die nicht verwandelt sind, die nur handtellergröße Gottesanbeterin leicht entfernen.



DIE THRONEBENE

Die Vier Pharaonen benutzten diese letzten Räume für ihre privaten Treffen und um ihre Differenzen untereinander zu bereinigen.

15. Das Große Mosaik

Dieses großartige Foyer ist mit Tausenden winziger quadratischer Keramikkacheln bedeckt. Die Kacheln stellen eine komplizierte Glyphe in einem Meer aus Farbe dar.

Die Glyphe ist die persönliche Rune jedes der Vier Göttlichen Pharaonen, die zu einem Zeichen übereinandergestellt wurden.

15A. Die Oberseite von Bereich 14 endet hier.

15B. Ein geschnitztes Relief eines osirischen Leuchtkäfers befindet sich auf der südlichen Wand neben dem Einstiegsschacht. Das Relief ist magisch und funktioniert genauso wie sein Gegenstück in Bereich 14.

15C. Die Gesangsröhren (Bereich 8) haben hier ebenfalls ihren Endpunkt. Im Gegensatz zu anderen Einstiegspunkten gibt es hier keinen Pool, der zusätzliche Dosen von Tränken für *Gasförmige Gestalt* zur Verfügung stellt. Wenn die SC keine zusätzlichen Dosen mit eingepackt haben oder ihnen andere entsprechende Hilfsmittel fehlen, können sie nicht den Rückweg über die Röhre nehmen.

Ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 5 gibt preis, dass jeder Einzelne von den Tausenden an Mosaiksteinen bereits vom Mörtel abgebrochen wurde, der ihn einst fest am Boden hielt. Nachdem er ja 6.000 Jahre lang mit seiner Langeweile zurecht kommen musste, hat Suekahn jeden einzelnen Stein von Hand entfernt, hat

sie in ausgefeilte Haufen neu geordnet, die nach Form und Farbe geordnet waren, und hat jeden einzelnen Mosaikstein schließlich wieder zurück an seinen ursprünglichen Platz gesetzt. Er hatte ja jede Menge Zeit.

16. Die Kammer der Besinnlichkeit

Eine stark verdichtete Wand aus Sand versperrt den Eingang zu diesem Raum.

Das Innere dieser Kammer funktioniert wie ein massiver *Helm der Entgegengesetzten Gesinnung*, der alle beeinflusst, die eintreten und solange anhält wie sich die SC in dem Raum befinden. Immer dann, wenn sich zwei der Pharaonen über eine Sache uneinig waren, forderten sie sich gegenseitig dazu heraus, 10 Minuten miteinander in diesem Raum zu verbringen, was ihnen erlauben würde, ihren Disput aus neuen Perspektiven zu erörtern.

Als böser Externarer ist sich Suekahn der Gefahr völlig bewusst, die dieser Raum für ihn selbst bedeutet – falls er dort hineingeht, würde er nie wieder freiwillig herauskommen. Er hat diesen Raum mit seiner Fähigkeit *Sandwand* verbarrikadiert (Härte 8, Trefferpunkte 45, Zerschlagen, SG 26), um alle Gegner davon abzuhalten, ihn dort hinein zu zwingen. Wenn die SC an dieser Wand vorbeikommen, lies Folgendes vor:

Dieser kleine Raum ist einfach mit einem großen Eichenholztisch und vier Stühlen eingerichtet. Komplexe Dioramen mit Naturbildern verzieren seine Wände.

SCHEINUMGEBUNG

Runde Aussehen des Thronsaals

1–2	Die Throne stehen auf einer Klippe, die über einem endlosen nebelverhangenen Dschungel liegt. Die Szenerie stammt aus Garunds Trümmerbergen, von denen aus man den Dschungel der Tausend Schreie im Mwangibecken überblicken kann.
3–4	Die Throne ruhen am Rand eines gemächlich dahingleitenden Flusses, der sich ruhig und friedlich seinen Weg durch ein blühendes Flachland bahnt. Der Fluss ist das, was heute der Schwarzfluss der Flutländer ist, nur eben so, wie er im Jahre –1467 AK ausgesehen hat, bevor das Auge von Abendego diese ehemals fruchtbaren Landschaften verwüstete.
5–6	Die Throne stehen in einem ausgedörrten Feld der Tundra und in der Ferne erheben sich große Gletscher. Dies ist die Krone der Welt, dort, wo sie die Brodelnde See überblickt.
6–7	Die Throne sind halb bedeckt von rauem grobkörnigem Sand, als gerade ein gewaltiger Wüstensturm herannaht. Die Szene verändert sich genau bevor die schwarze Wolke zuschlägt. Das ist die große Wüste von Thuvia.
8–9	Die Throne schweben auf unmögliche Weise auf dem Wasser, während 3 m hohe weiß bekrönte Wellen gegen eine noch höhere Klippe peitschen. Diese Szene zeigt den Obariozean in der Nähe von Jalmeray.
10–11	Die Szene wird zurückgesetzt und kehrt zurück zu dem Zustand von Runde 1.

Wenn die SC Suekahn überlisten oder zwingen können, in diesen Raum zu gehen, wird er mit einem Mal vollkommen ruhig. Als er plötzlich eine Ewigkeit voller böser Taten bereut, will er sogleich als Buße für seine Sünden sterben, weiß jedoch auch, dass er, wenn er getötet wird, wieder in die Hölle zurückkehren könnte, um dort seine Bösartigkeit von Neuem aufzunehmen. Er verteidigt sich mutig, um zu verhindern, zurück in die Hölle geschickt zu werden, versucht jedoch zu vermeiden, die SC zu verletzen.

Falls die SC die Hor-Khep-Ra (Bereich 11) in diese Kammer locken, greifen diese einander sofort an, sobald sie einander zu Gesicht bekommen. Sie pfählen sich dann gegenseitig durchs Herz, indem sie improvisierte Schäfte verwenden, die sie aus den Beinen des alten Holztisches gebrochen haben.

17. Der Thronsaal (HG 9)

Nachdem die Vier Pharaonen ihr jährliches Ritual abgeschlossen und ihren Pakt in Bereich 10 erneuert hatten, pflegten sie des Öfteren, sich zur Entspannung in diesen privaten Thronsaal zurückzuziehen, um ihre gegenseitige Allianz und ihre Vorhaben für das kommende Jahr weiter zu besprechen. Heutzutage dient dieser Raum lediglich als der Raum, den Suekahn dazu ausersehen hat, dort seine Gefangenschaft zu verbringen. Er schleicht dort immerzu auf und ab, während er auf eine Chance wartet bei der es ihm wieder freisteht zu töten.

Das Betreten des Raumes löst ein permanentes *Vorbestimmtes Trugbild* aus (falls Suekahn hier weilt, ist das Trugbild bereits aktiv). Die Illusion lässt die Kammer so erscheinen, als sei sie ein atemberaubender Ort im Freien, der sich alle 2 Runden verändert. Das einzig Beständige daran ist, dass es immer die vier gleichgroßen Throne in einem Kreis um das Spiegelbecken gibt (siehe unten). Die Illusion verläuft ständig zyklisch durch mehrere Szenen (siehe den oberen Textkasten). Sie besteht nur aus visuellen und akustischen Komponenten.

Jeder, der auf einem der Throne sitzt, kann intuitiv die illusorische Umgebung so verändern, wie es ihm beliebt. Derjenige kann dann eine bestimmte Szene dazu auswählen, dass sie weiter besteht, oder die gesamte Illusion auch einfach abstellen. Zusätzlich entfernt das Sitzen auf dem Thron Erschöpfung und Entkräftung nach nur 10 Minuten Sitzen.

Das seichte Becken mit kristallklarem Wasser funktioniert genau wie eine *Kristallkugel*. Wenn die SC sie benutzen, um aus der Pyramide nach draußen zu blicken, entdecken sie, dass Khymeras Truppen die

Pyramide mit bereit gehaltenen Armbrüsten vom Rand der Grube aus umstellt haben. Das Becken funktioniert nicht, falls es aus diesem Raum entfernt wird.

Wenn die SC es bis zu diesem Punkt schaffen sollten, folgert Suekahn, dass sie bereits einen so großen Teil der Pyramide außer Kraft gesetzt haben und er sie nun nicht mehr weiter vorankommen lassen muss. Seine Geduld ist am Ende und er genießt nun wieder seine Aufgabe, Sterbliche umzubringen.

SUEKAHN-RANA-TEP, GHALSCHOATON-TEUFEL HG 9

TP 150; siehe Seite 31

TAKTIK

Vor dem Kampf Suekahn freut sich, mit den SC zu plaudern, bevor er sich aufmacht, mit dem Töten zu beginnen.

Im Kampf Für Suekahn hat sich dieser Kampf schon sehr lange angekündigt und er lässt sich viel Zeit dazu. Er lässt mindestens einen SC am Leben, weil er irgendjemanden entkommen lassen muss, damit noch mehr Opfer ins Innere der Pyramide gelockt werden können.

Typischer Fluch Obwohl er wie gewohnt seine Fähigkeit *Fluch* einsetzen kann, funktioniert seine Lieblingsversion so, dass die Kehle des Opfers völlig austrocknet. Das Ziel hat dadurch dann eine Wahrscheinlichkeit von 50% für das Fehlschlagen seiner Zauber und Fähigkeiten, für die akustische Sprache benötigt wird (wie zum Beispiel bei Bardenliedern).

Moral Suekahn benutzt *Teleportieren*, um schnell und häufig zu fliehen, und nutzt dabei den Vorteil seiner *Schnellen Heilung*. Sein bevorzugter Zufluchtsort ist die Schatzkammer in Bereich 13, wohin ihm die SC nicht folgen können. Falls er in ernsthafte Gefahr gerät, teleportiert er sich auf die Oberfläche des *Schwursteins* (Bereich 10), um etwaige Verfolger zu dem Risiko zu zwingen, ihre Schicksale mit seinem zu verknüpfen (allerdings sind hier jegliche Charaktere, die sich bereits in einem Pakt befinden, gegen einen zweiten Pakt immun).

SPIELWERTE

Ausrüstung Wahrheitskerze, Schriftrulle: Tote erwecken

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Vom Teuflichen Pharao gebunden (ÜF) Suekahn hat feierlich geschworen, Ahn'Selota zu bewachen. Wenn er

die Pyramide verlässt, selbst dann, wenn er von jemand anderem hinaus gezwungen wird, erleidet er sofort 10 Punkte Schaden pro Runde. Da er gebunden ist, kann Suekahn nicht seine Fähigkeit Teufel herbeizaubern einsetzen.

Das Geschehen über Tage

Während die SC innerhalb von Ahn'Selota ihr Leben aufs Spiel setzen, befiehlt Khymrasa ihren Männern, den Eingang zur Pyramide mit Waffengewalt zu sichern. Fünfunddreißig Aufseher richten in einer vorbereiteten Aktion ihre Armbrüste auf die Öffnung. Falls die SC den Mithral-Skarabäus während der Gewährbeerkundung ohne irgendwelche besonderen Vorsichtsmaßnahmen außerhalb des Lagers zurückgelassen haben, hat sie Meister Soan inzwischen aufgespürt, und sie – der Skarabäus – wird ebenso wie Hoffengräber als Geisel gehalten. Falls die SC eine Abmachung mit Khymrasa getroffen haben, bevor sie Ahn'Selota betraten, hat sie immer noch vor, sich auch an diese Abmachung zu halten, geht jedoch bei der Sache kein Risiko ein und will alles an Sicherheit haben, was möglich ist.

Wenn die SC aus Bereich 1 herauskommen, wird Khymrasa von ihnen verlangen, dass sie zuerst den *Schwurstein* zu ihr herauf an den Rand der Ausgrabungsstätte werfen, oder ihn von einem ihrer Untergebenen abholen lassen. Wenn die SC sich widersetzen, schnippt Khymrasa einmal mit den Fingern und ihr Sklavenheer lässt darauf die Baubestien die Ausgrabungsstätte zuschütten und die Pyramide wieder vergraben, wodurch die SC mit ihr gefangen wären. Khymrasas Standpunkt ist eindeutig: Wenn die SC nicht lebendig verschüttet werden wollen, müssen sie den Stein herausrücken.

Glücklicherweise ist das Leitbild zu Verhandlungen bereit und hat sich schon darauf eingestellt. Wie die SC vielleicht vermuten könnten, ist sie nicht so weit gekommen, nur um die Pyramide wieder im Sand zu vergraben. Abhängig davon, wie die SC sich bisher verhalten haben, wird sie möglicherweise noch einverstanden sein, ihre Geiseln freizulassen und den SC freies Geleit aus Osirion hinaus zu gewähren. Des Weiteren willigt Khymrasa ein, falls die SC gut verhandelt haben (oder falls sie es schon vorher so vereinbart haben), den SC eine kleine Truhe voller Goldbarren zurückzulassen. Auf jedem dieser Barren ist das Siegel von Osirions jetzigem Herrscher, Rubinprinz Khemet III., eingeprägt (der Gesamtwert ist 10.000 GM). Das ist nur ein geringer Preis dafür, ihre zukünftige Herrschaft zu sichern.

Die SC haben nun mehrere Alternativen. Zunächst einmal hat Khymrasa, obwohl sie vorgefasste Meinungen hat, eigentlich keine Ahnung, wie der *Schwurstein* wirklich aussieht. Sie hat nicht einmal die Möglichkeit ins Auge gefasst, dass der *Schwurstein* ein Artefakt sein könnte, dessen Zerstörung außerhalb ihrer Möglichkeiten liegt. Die SC können versuchen, alle möglichen Fundstücke aus ihren Schätzen als den *Schwurstein* auszugeben. Die *Herunterzählende Uhr* oder eine der *Wunschboxen* aus Bereich 13 eignen sich beispielsweise hervorragend als Lockmittel. Wenn die SC ihr einen falschen *Schwurstein* übergeben, lässt Khymrasa den Sandweisen einen Zauber Magie erkennen darauf wirken und wird damit die Bestätigung erhalten, dass er über eine starke magische Aura verfügt. Sie zermalmt ihn dann mit einem Hammer. Nachdem dann nichts passiert, sammelt sie ihr Gefolge zusammen und zieht sich dann in ihr Winterquartier im Schwarze-Kuppel-Distrikt von Sothis zurück, um dort auf Zeichen der Rückkehr der Vier Pharaonen zu warten und sie lässt den Sandweisen zurück, um für sie aufzuräumen. Der Sandweise lässt die SC hinaustreten und führt dann seinen Befehl aus, die Pyramide wieder zu vergraben, denn er ist nun froh darüber, mit diesem Ort nichts mehr zu tun zu haben. Er versucht, mit den SC zu reden, entweder sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt, um herauszufinden, was sie über

das Herabzählen, über Aucturn und andere Dinge in Erfahrung gebracht haben, die ihn brennend interessieren.

Falls die SC die Gesangsröhren erkundet haben, können sie aus der Pyramide auch in *Gasförmiger Gestalt* entkommen. Wenn es gerade Nacht ist, sind sie dann so gut wie unentdeckbar, solange sie noch gasförmig bleiben, und sollten somit leicht dazu in der Lage sein, sich davonzuschleichen. Von diesem Zeitpunkt an können sie neue Pläne schmieden, wie sie Hoffengräber oder den Skarabäus befreien wollen (wenn sich eine der beiden Personen noch in Gefangenschaft befindet), oder einfach nur über die Wüste entfliehen.

Letztlich können die SC zu jeder Zeit einen Versuch unternehmen, durch Heimlichkeit oder Irreführung zu entkommen, oder sogar einen abenteuerlichen Lauf in den Sonnenuntergang hinein versuchen, indem sie sich vielleicht auf die defensive Wirkung des Teilweisen Paktes verlassen, um dadurch am Leben zu bleiben. Die SC erhalten eine bedeutende Hilfe bei ihrem Durchbrechen der Blockade, wenn sie zuvor eine Gelegenheit hatten, Khymrasas Truppenaufstellung zu studieren, indem sie das Spiegelbecken in Bereich 17 verwenden. Wenn die SC einen Wettlauf um ihre Freiheit in der offenen Wüste unternehmen, werden sie von Meister Soan und seinen vier tödlichsten Gehilfen verfolgt (siehe unten).

Rettung in der Wüste (HG 11)

Während sich Khymrasa darauf konzentriert, die SC gefangen zu setzen, hegt Meister Soan schon einen besseren Plan: Seine Jagdbeute wird schon von allein zu ihm kommen, denn er hat ja Geiseln. Meister Soan wählt einen Platz aus, der mehrere Hundert Meter südöstlich von dem Lager bei Tumen liegt, und vergräbt dort Khymrasas Geiseln bis zum Kopf im Sand. Falls die SC erfolgreich mit Khymrasa verhandeln konnten, muss Soan sie freilassen, wenn sie das befiehlt, aber er ist der Meinung, dass er die SC besser versteht als sie und glaubt, dass sie ihr freiwillig gar nichts geben werden und deswegen zu einem Kampf um die Freilassung der Geiseln herbeieilen müssen.

Meister Soan stellt sicher, dass mehrere Sklaven mitansehen, wie er mit Hoffengräber fortgeht (und mit dem Mithral-Skarabäus, falls sie auch gefangen genommen wurde), damit die SC keine Probleme haben, seine Spur zu finden. Danach legt er sich im Verborgenen auf die Lauer, begleitet von seinen vier besten Schülern aus dem Schrein der Hörner (sie heißen Kroven, Vune, Sylaxer und Nigh-Halar). Hoffengräber (CN menschlicher Barde 2/Experte 7; TP 31, im Moment nur TP 18) ist alles andere als mutig und ruft immer wieder deutlich um Hilfe. Unglücklicherweise gelingt es ihm nur, drei Geier damit anzulocken. Falls der Skarabäus auch anwesend ist, trägt sie ihre Gefangenschaft mit weitaus mehr Fassung. Der gefangene Weise ist allerdings so ehrenhaft, dass er einen Schrei ausstößt, um die SC zu warnen, dass es sich um eine Falle handelt, aber dann ist es bereits zu spät. Nachdem seine Falle ausgelöst wurde, springt Meister Soan blitzartig hervor, um die Gruppe anzugreifen. Dabei hofft er darauf, einen einzelnen SC am Leben zu lassen, um ihm dann durch Folter das wahre Versteck des *Schwursteins* zu entlocken.

MEISTER SOAN

HG 9

EP 6.400

TP 58; Seite 27

TAKTIK

Vor dem Kampf Meister Soan versteckt sich zwischen den Dünen in einem Hinterhalt (Heimlichkeit +12). Wenn er das Herannahen der SC bemerkt, trinkt er schnell seine Tränke für *Magierrüstung* und *Lange Schritte*.

Im Kampf Meister Soan strebt danach, sein Talent Tänzender Angriff zu maximaler Geltung zu bringen, indem er



immer wieder an seine Gegner herangleitet und wieder wegspringt und dabei vorzugsweise Zauberkunde mit seinen Betäubenden Schlägen trifft.

Moral Meister Soan kämpft bis zum Tod und ist sich sehr gewiss, dass er nicht verlieren kann.

ASMODEISCHE VOLLSTRECKERMÖNCHE (4) HG 5

EP je 1.600

TP je 33; Seite 28

TAKTIK

Vor dem Kampf Im Verborgenen lauernd (Heimlichkeit +5) versuchen die Mönche, die SC aus einem Hinterhalt heraus und aus vier unterschiedlichen Richtungen anzugreifen.

Im Kampf Die Vollstrecker nutzen ihre *Federn (Fächer)*, um einen kräftigen Wind zu erzeugen, der mit der Position der SC zusammenstößt. Der Effekt erschafft einen plötzlichen vertikalen Windtunnel, der Massen an losem Sand aufwirbelt und somit 1 Minute lang die Sicht raubt (behandle dies als *Verhüllenden Nebel*). Die Vollstrecker setzen mit Entwaffnungsangriffen mit ihren Ranseuren nach. Wenn ein Versuch zu entwaffnen fehlschlägt, lassen sie ihre Ranseure fallen und kämpfen einfach unbewaffnet weiter. Die Vollstrecker reiten bei dieser Begegnung nicht auf Säntengolems.

Moral Die Vollstrecker werden nicht fliehen, außer wenn Meister Soan getötet wird.

ABSCHLUSS DES ABENTEUERS

Wenn die SC entwichen sind, besiegt wurden oder sich mit Khymrasa zusammengeschlossen haben, können sie ihre Beute nehmen und nach Hause gehen. Wenn sie möchten, können sie einen Bericht über ihre Erlebnisse für Kundschafterhauptmann Krenschar verfassen, einen Artikel, der höchstwahrscheinlich weithin Beachtung finden wird. Wenn sie Hoffengräber oder den Mithral-Skarabäus gerettet haben, haben sie damit neue Freunde fürs Leben gewonnen, die außerdem über exzellente Beziehungen verfügen.

Falls die SC Khymrasa dazu überlisten konnten, einen falschen *Schwurstein* an sich zu nehmen und zu zerstören, kehrt sie nach Sothis zurück. Nachdem die Monate ins Land gehen und überhaupt nichts weiter passiert, sitzt sie nur da und kocht innerlich vor Wut. Die Schulden durch ihre riesige Ausgrabungsexpedition häufen sich, während sie langsam über ihre Fehler nachsinnt. Für das Bezwingen von Khymrasa gibt es 6.400 XP für die SC.

Falls die SC Khymrasas Torheit in einer *Chronik der Kundschafter* öffentlich bloßstellen, gibt Khymrasa ihre Besessenheit von den Vier Pharaonen zugunsten einer neuen Leidenschaft auf: Rache.

Falls Khymrasa die Natur des echten *Schwursteins* entdeckt, bleibt ihr Sklavenlager zunächst bestehen, während sie darüber nachgrübelt, welchen Schritt sie als nächstes unternehmen sollte. Nachdem die Kunde von ihrem verräterischen Plan unausweichlich nach Sothis durchgedrungen ist, widerruft der Rat der Befreiten Sklaven ihre Ausgrabungserlaubnis und Prinz Khemet III. schickt die Armee, um sie zu verhaften.

Falls Suekahn sein 56. Todesopfer bekommt, ist er aus dem Pakt des Teuflischen Pharaos entlassen und kehrt auf der Stelle in

die Hölle zurück. Von dort aus erdenkt er geduldig die Mittel, die verlorene Zeit wiedergutzumachen. Obgleich er sich nicht mehr direkt an dem Teufelischen Pharaon rächen kann, kann er sicherstellen, dass das Land, das noch von dem Reich des Pharaos übrig ist, an seiner Stelle leiden muss. Bis er aufgehalten wird, wird der Teufel zu einer schwerwiegenden Plage für ganz Osirion.

Falls die SC die Sammlung pharaonischer Pflanzensamen aus ihrer Stase befreit haben, ist Kundschafterhauptmann Krenschar überglücklich. Der Zehnerrat bietet an, sie für 10.000 GM zu kaufen, und Krenschar verspricht, die Geschichte der SC allerorts zu verbreiten. Belohne die SC mit 9.600 EP.

Wenn die SC den echten *Schwurstein* ausgelöst haben, finden sie bald heraus, dass sie während der nächsten paar Wochen in einzigartiger Weise zum Erleben von Abenteuern gerüstet sind und sind vielleicht daran interessiert, ihre Schablone des Teilweisen Paktes zu ihrem Vorteil zu nutzen, bevor die Wirkung verfliegt. Günstigerweise kennt Kundschafterhauptmann Krenschar noch einige weitere osirische Ruinen, die sie vielleicht gern erforschen wollen. Falls die SC die *Herunterzählende Uhr* in Bereich 13 an sich genommen oder mit dem Sandweisen über seine Befürchtungen gesprochen haben, werden sie womöglich gern die Phänomene des Herabzählens weiter ergründen, bevor es zu dem geheimnisvollen Datum kommt. Haben die SC vorher schon *Lebendig begraben* gespielt, wissen sie möglicherweise schon, dass ein verstorbener chelischer Kurator namens Imivus ein Buch über das Thema geschrieben hat, und dass Imivus' Grab im Großen Athenaeum in Egorian liegt, der Hauptstadt von Chelias. Vielleicht wollen sie auch gern der Spur des Sandweisen folgen und zu den Sklavengräben von Hakotep reisen, um dort Nachforschungen über den Bernstein-Chronographen zu betreiben.

ANHANG EINS: ZENTRALE PERSÖNLICHKEITEN DER AUSGRABUNG VON TUMEN

Dieser Abschnitt enthält die Beschreibungen der entscheidenden NSC dieses Abenteuers.

Leitbild Khymrasa

Khymrasa ist wahrscheinlich nicht der stärkste Gegner, mit dem es die SC je zu tun bekommen haben, auch nicht der schnellste oder auch der listigste, aber möglicherweise doch der reichste. Einstmals bis zum Äußersten verwöhnt, war Khymrasa von je her gewohnt, dass man ihr einfach alles aushändigte, was sie wollte. Aber als sie auf das mittlere Lebensalter zuing, lernte sie, dass sie, auch wenn das Geld ihrer Familie ihre Machtposition sichern konnte, es ihr doch nicht den Respekt erkaufen konnte, den man durch persönliche Leistungen erlangt.

Das Leitbild hat sich vorgenommen, etwas richtig Großes zu bewältigen, etwas Legendäres. Obwohl sie weit davon entfernt ist, eine echte Akademikerin zu sein, hat sie seit ihrem Erwachsenenalter praktisch als Amateurin das Fach Osirionologie studiert. In einer Epiphanie mitten in der Nacht, einem Erlebnis, das letztendlich den Fokus in ihrem Leben gänzlich neu ausrichten sollte, entwickelte sie die von ihr besonders gehegte Privattheorie, die Zerstörung des legendenumwobenen *Schwursteins* würde drei der Vier Pharaonen ins Leben zurückholen und diese würden dann aus Dankbarkeit sie als den neuen vierten Pharaon auswählen. Im privaten Kreis spricht Khymrasa bereits von sich selbst mit diesem Titel, jedoch nie in der Öffentlichkeit, denn sie weiß, dass ihre Bestrebungen als Hochverrat ausgelegt werden würden.

Bekleidet mit einem atemberaubenden Sari aus hauchdünnem Stoff betont Khymrasa die ihr von Geburt an zu eigene Schönheit. Sie behält jedoch auch eine gespielte Aura der Bescheidenheit bei, wie sie sowohl ihrer Kultur, als auch ihrem hohen adligen Stand angemessen ist.

Khymrasa verfolgt den *Schwurstein* mittlerweile schon seit mehr als einem Jahrzehnt und hat bereits so viel Geld in diese Unternehmung gesteckt, dass ihre Besessenheit damit im Moment anfängt, in Verzweiflung abzugleiten. Obwohl sie sich selbst als zivilisiert betrachtet, gibt es nur wenig, was sie nicht tun würde, um ihren Traum zu erreichen. Khymrasa hat beschlossen, dass Meister Soan und sein Schrein der Hörner eine unheimliche Bande sind, aber sie betrachtet ihr Bündnis mit ihnen als essentiellen Bestandteil ihrer Pläne.

LEITBILD KHYMRASA

HG 9

EP 6.400

Mensch Adlige 5/Magierin 6

N Mittelgroßer Humanoider

INI +0; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 10

TP 49 (5W8+6W6+6)

REF +3, WIL +12, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Waffenloser Angriff +5/+0 (1W3–1 nichttödlich)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 5, Konzentration +7):

3. – *Feuerball* (SG 15), *Magie bannen*
2. – *Gegenstand aufspüren*, *Schutz vor Pfeilen*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*
1. – *Geheimtüren entdecken*, *Magierrüstung*, *Sprühende Farben* (SG 13)
0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*

TAKTIK

Vor dem Kampf Khymrasa verlässt sich bei ihrer Verteidigung auf Meister Soan und sie zaubert ihn mit ihrem *Freundschaftsarmband* herbei, falls er nicht bereits in der Nähe ist. Sie wirkt einmal am Tag den Zauber *Elementen trotzen*, damit sie die Hitze der Wüste besser ertragen kann.

Im Kampf Khymrasa ist keine Kampfmagierin und benutzt ihre Magie, um sich zu verstecken oder um Angriffen zu entgehen. Sie wirkt zuerst *Unsichtbarkeit* und *Schutz vor Pfeilen*, dann sieht sie sich an, wie gut ihre Ergebenen und Verbündeten mit der Bedrohung zurechtkommen. Wenn die Dinge gut verlaufen, wirkt sie *Verschwimmen*, danach entweder *Sprühende Farben* oder *Feuerball*, abhängig von ihrer Einschätzung des Machtniveaus ihrer Gegner. Wenn sich das Kampfgeschehen gegen ihre Seite wendet, wirkt sie *Magierrüstung*.

Moral Khymrasa flieht beim ersten Anzeichen wirklicher Gefahr für sich selbst und sucht Zuflucht hinter einer großen Anzahl von Wächtern. Wenn sie besonders unter Druck gerät, ergibt sich Khymrasa, insbesondere osirischen und rechtschaffenen Gegnern. Sie weiß, dass nur ein Narr einem Leitbild ein Leid zufügen würde, denn er würde damit unweigerlich den Zorn von Osirions Aristokratie auf sich ziehen. Wenn sie in eine Falle gerät, benutzt sie eine ihrer Energieperlen, die in ihren Ohrringen versteckt sind, und schleudert sie auf ihre Gegner.

SPIELWERTE

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

GAB +6; KMB +5; KMV 15

Talente Beredsamkeit, Eiserner Wille, Schriftrolle anfertigen, Fertigkeitsfokus (Diplomatie, Sprachenkunde, Wissen [Geschichte]), Verbesserte Eiserner Wille, Wachsamkeit, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +20, Einschüchtern +14, Motiv erkennen +10, Schätzen +10, Sprachenkunde +15, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkane) +10, Wissen (Geschichte) +17, Wissen (Adel) +15, Zauberkunde +6
Sprachen Alt-Osiriani, Azlanti, Gemeinsprache, Kelisch, Osiriani

Kampfausrüstung goldene Ohringe (jeder 250 GM, plus eine *Energieperle* (2), Nabelring mit einer Saphirträne (1.750 GM, enthält einen Edelstein für einen Wasserelementar), *Elixier der Wahrheit*, *Liebeselixir*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (2), *Trank: Standort vortäuschen*, *Trank: Magierrüstung* und *Trank: Zungen*; **Andere Ausrüstung** Mit Juwelen besetztes, am Fußknöchel getragenes *Freundschaftsarmband* (1 Bezauberung, ausgerichtet auf Meister Soan), *Schildbrosche* aus Indigo-Jade (70 TP), goldener *Überzeugungsstirnreif*, goldener Ring des Leitbildes (300 GM), Zauberbuch, 36 PM, 27 GM

Meister Soan

Einst war Soan ein erfolgloser Akolyth von Asmodeus aus Egorian. Als Teil einer ausgefeilten Buße für seine Unzulänglichkeiten musste er elf Jahre in Verbannung in einer dunklen, extraplanaren Ödnis namens Ramlocks Sanktum verbringen. Dort ließ man ihn zurück als das geistig gebrochene Spielzeug einer zweiköpfigen Bezekira, einer tödlichen Höllenkatz. Er wurde tagtäglich aufs Neue von ihr gejagt und betete fortwährend für den Moment, an dem er endlich von seinen Qualen erlöst werden möge, aber der unsichtbare Teufel ließ ihn am Leben, genauso wie eine Hauskatze mit einem verletzten Vogel spielt. Als die Jahre sich hinzogen, begann er allmählich damit, die räuberischen Geheimnisse der Bezekira zu studieren. Dann, als er schließlich seine höllische Verurteilung abgeleistet hatte und nach Hause zurückversetzt wurde, fand er heraus, dass er nun schneller und stärker war als zu der Zeit, als er fortgegangen war.

Da er eifrig darum bemüht war, sein Ansehen in den Augen seiner Gottheit zurückzugewinnen, schloss sich Soan dem Schrein der Hörner an. Dies ist ein kleines Kloster, das sich rücksichtslosen Kampftechniken gewidmet hat, die auf dem Studium von Teufeln beruhen. Dort lernte er, dass die Zeit, die er als Gefangener der Bezekira zugebracht hatte, in Wirklichkeit ein Geschenk seines dunklen Herren war. Schnell stieg er in der Rangfolge des Ordens auf und wurde schließlich einer seiner sechs Meister. Sein Vorgesetzter hegt den Verdacht, dass Khyrmas Absichten schnell zu Erfolg kommen werden. Er glaubt, durch das jetzige Bündnis mit ihr bald von ihr verlangen zu können, dass sie ihnen den Weg ebnet, um das Wort des Asmodeus endlich in Osirion zu verbreiten.

Meister Soan glaubt, für ein bedeutsames Schicksal auserkoren zu sein. Sein Eifer macht ihn zu einem furchtlosen und grausamen Gegner. Soans nahezu nackter Körper ist überall mit überkreuzten Linien aus hervorstechendem Narbengewebe überzogen. Sie markieren die tausend Schläge, die er von seiner Peinigerin, der Bezekira, erhalten hat und Soan zeigt sie absichtlich als Ehrenzeichen.

MEISTER SOAN

HG 9

EP 6.400

Mensch Schmerzgeschulter Waldläufer 1 /

Mönch (Asmodeischer Mönch*) 8

RB Mitteltgroßer Humanoider

INI +7; Sinne Lauschen +11 (+13 gegen Menschen), Entdecken +11 (+13 gegen Menschen)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 Ausweichen, +3 GE, +2 RK (Mönch), +3 WE TP 79 (1W10+8W8+29)
REF +11 (+13 gegen Hervorrufung), **WIL** +9, **ZÄH** +10
SR 5 (Nichttödlicher Schaden)/–
Verteidigungsfähigkeiten Höllische Wut, Schmelztiegel der Schmerzen, Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 21 m
Nahkampf Waffenloser Angriff +11/+6 (1W10+1) oder **Schlaghagel** +12/+12/+12/+7 (1W10+1)
Fernkampf Langer Kompositbogen [Meisterarbeit] (ST +1) +11/+6 (1W8+1/x3)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag, Erzfeind (Mensch) +2, Ki-Vorrat (7 Punkte), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Wenn er genug Zeit dazu hat, trinkt Meister Soan zunächst seinen *Trank: Magierrüstung* und *Trank: Lange Schritte*. Als geübter Räuber bevorzugt er, seine Beute anhand ihrer Spuren zu verfolgen und ihr aufzulauern.
Im Kampf Meister Soan gleitet mit dem Talent Tänzender Angriff immer wieder an seine Gegner heran und wieder weg und schlägt vorzugsweise Zauberkundige. Häufig stößt er Kriegsschreie auf Infernalisches aus.
Moral Als ein wahrer Gläubiger zieht Soan sich nur dann aus dem Kampf zurück, wenn es für ihn tatsächlich vorteilhaft ist. Er sieht bleibende Verwundungen als eine Form von Training an.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 7

GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 28

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Betäubender Schlag, Blind kämpfen, Konzentrierter Schlag, Tänzender Angriff, Teufelskatzestil*, Verbesserte Initiative, Verbesserter waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Waffenloser Angriff)

Fertigkeiten Akrobatik +21 (Springen +42), Entfesselungskunst +11, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +16, Klettern +5, Motiv erkennen +7, Überlebenskunst +7 (+8 Spurenlesen), Wahrnehmung +16, Wissen (Natur) +5, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches

Besondere Eigenschaften

Hochsprung, Höllenzungen, Manövertraining, RK-Bonus, Schule des Schmerzes, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 12 m, Tierempathie, Unversehrtheit des Körpers (9 TP)

Kampfausrüstung *Trank:*

Leichte Wunden heilen, *Trank: Lange Schritte*



MEISTER SOAN

und Trank: *Magierrüstung*; **Andere Ausrüstung** Langer Kompositbogen [Meisterarbeit] (ST +1), Pfeile (20), Schutzring +1, Heiliges Symbol aus Adamant (Asmodeus)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schmerzgeschult Die Zeit, die Meister Soan auf der Halbebene Ramlocks Sanktum verbrachte, hat seine Schnelligkeit gesteigert, was ihm die Entsprechung von *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit* +2 und *Lauf- und Springstiefel* verleiht. Die dazugehörigen Boni sind bereits in den Spielwerten enthalten.

* siehe Anhang 2

Asmodeische Vollstreckermonche

Diese Mönche sind Meister Soan ausnahmslos ergeben. Ihre Köpfe sind rasiert, bis auf einen einzelnen eng geflochtenen Pferdeschwanz, der so schwarz wie die Nacht gefärbt ist. Während sie in ihrer Heimat Cheliaz normalerweise in knöchellangen Kutten aus stumpfem schwarzem Leder reisen, ersetzen sie diese Bekleidung draußen in der Wüste durch einfache schwarze osirische Männerröcke, die man Hurthren nennt. Die Spitzen ihre Ranseure sind zu gezackten heiligen Symbolen des Asmodeus geformt worden.

ASMODEISCHE VOLLSTRECKERMÖNCH

HG 5

EP 1.600

Mensch Kämpfer 1/Mönch (Asmodeischer Mönch*) 5

RB Mittelgroßer Humanoider

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 Mönch)

TP 55 (1W10W8+10)

REF +4 (+6 gegen Hervorrufung), **WIL** +5, **ZÄH** +8

SR 5 (Nichttödlicher Schaden)/–; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Ranseur [Meisterarbeit] +9 (2W4+4/x3) oder Waffenloser Schlag +8 (1W8+3) oder Schlaghagel +8/+8/+3 (1W8+1)

Fernkampf Schlaghagel mit Shuriken +4/+4/–1 (1W2+1)

Besondere Angriffe Ki-Vorrat (5 Punkte), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Mehrere Vollstrecker reiten in diesem Abenteuer auf Säntengolems (siehe Seite 9) und erhalten einen Zuschlag von +4 auf ihre RK für Deckung, genauso wie einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe für einen Größenvorteil, wenn sie auf Gegner auf dem Boden mit ihren Ranseuren einstecken. Wenn sie erwarten, auf einen ernsthaften Gegenspieler zu stoßen, trinken sie zuerst ihre Tränke und das Elixier und tragen ihr *Öl: Magische Waffe* auf ihre Ranseure auf.

Im Kampf Die Vollstrecker beginnen die Kampfhandlungen mit Reichweitenangriffen mit ihren Ranseuren und konzentrieren sich auf Entwaffnen und Zu-Fall-Bringen, um die Angriffe ihrer Gegner zu beeinträchtigen, während sie gleichzeitig die Freuden des Kampfes in die Länge ziehen (ein Vollstrecker hat einen Gesamtbonus von +15 zu seinem konkurrierenden Wurf zum Entwaffnen, wenn er einen Ranseur dazu gebraucht). Wenn sie zu Boden gebracht werden, lassen die Vollstrecker ihre Ranseure fallen und führen einen Schlaghagel aus oder wechseln in den Ringkampf.

Moral Obgleich sie standhafte professionelle Killer sind, ziehen sich Vollstrecker zurück, sobald ihre Seite auf zwei

oder weniger Mitglieder dezimiert wurde. Vollstrecker werden sich nie ergeben.

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +9 (+11 Ringkampf); **KMV** 20 (22 gegen Ringkampf)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Skorpionstachel, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter waffenloser Schlag, Waffenfokus (Ranseur, Waffenloser Schlag), Zusätzliches Ki

Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +18), Heimlichkeit +9, Klettern +10, Motiv erkennen +5, Reiten +6, Schwimmen +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Religion) +3

Sprache Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Hochsprung, Manövertraining, RK-Bonus, Schnelle Bewegung, Schule des Schmerzes, Sturz abbremsen 12 m

Kampfausrüstung *Elixier des Feuerodems*, *Feder (Fächer)*, *Öl: Magische Waffe*; *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Magierrüstung* und *Trank: Magische Fänge*; **Andere Ausrüstung** Ranseur [Meisterarbeit], Peitsche, Shuriken (auch bekannt als „Wurfsterne“) (10), goldener Pfand der Hölle (*Gebetsrolle der Treue* – nur von rechtschaffenen bösen Charakteren benutzbar)

* siehe Anhang 2

Der Sandweise

Dieser osirische Keleschit ist nur unter dem Namen Der Sandweise bekannt. Als er noch ein Heranwachsender war, erfuhr sein Leben bereits eine unwiderrufliche Verwandlung, als er einen obskuren Antiquitätenladen im Herzen der Stadt Sothis besuchte, wo er eine kleine ausgefeilte Statuette eines blauen Drachen fand. In der Statuette verborgen, im Maul des Drachen, befand sich eine winzige Uhr, die immer weiter von einer vormals enorm hohen Zahl herunter zählte. Diese Entdeckung war der Startschuss für eine lebenslange Beschäftigung mit der Geschichte seines Landes und den gottgleichen Pharaonen, die einst in dem Zeitalter herrschten, in dem diese kleine Uhr herabzuzählen begann. Seither ist er auf nur drei weitere herunterzählende Geräte gestoßen und jedes davon war genau mit der Zählweise seines Uhrwerks abgestimmt. Im Laufe seines Lebens hat er lediglich kleinere Hinweise darauf gefunden, wozu dieses Herunterzählen gehören könnte. Er weiß schon, dass es etwas mit dem Planeten Aucturn zu tun hat, aber wenig mehr als das. Er fürchtet nun, dass das Ende des Rückwärtszählens unabsehbare Auswirkungen auf Golarion haben wird, weiß jedoch nicht, worauf er sich vorbereiten soll.

Als einer der führenden Osirionologen Osirions wurde er vor mehreren Jahren von Khymrasa kontaktiert und erhielt von ihr sogleich ein lukratives regelmäßiges Gehalt als Gegenleistung für Antworten auf ihre Fragen bezüglich ihrer Jagd nach dem *Schwurstein*. Was Khymrasa jedoch nicht weiß, ist, dass der Sandweise sich seine Antworten über die Vier Pharaonen die ganze Zeit über vorsichtig zurechtgelegt hat, um das Leitbild dahingehend zu beeinflussen, die Suche nach weiteren rückwärts zählenden Uhrwerken zu finanzieren. Ihre Entdeckung von Ahn'Selota hat den Sandweisen davon überzeugt, dass die Suche nach dem *Schwurstein* auf irgendeine Weise mit seinen eigenen Interessen zusammenhängen könnte, was seine Unterstützung für sie weiter vergrößert.

Der Sandweise trägt rein weiße Roben und einen mit Juwelen verzierten gelben Turban. Sein schwarzer Bart ist sorgsam zurechtgestutzt und kommt seiner peniblen Erscheinung sehr zugute. Er verzichtet niemals auf den Nutzen eines aktiven Zaubers *Ausspähende Augen*.

DER SANDWEISE

HG 11

EP 12.800

Mensch Seher (Arkane Auge) 12

RN Mittelgroßer Humanoider

INI +0; Sinne Arkaner Blick 120; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 13

TP 79 (12W6+36)

REF +5, WIL +9, ZÄH +7

Verteidigungsfähigkeiten Notfallplan (Feuerschild)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zauberstecken [Meisterarbeit] +6/+1 (1W6)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 12)

6. – ausgedehnte Ausspähende Augen (SG 22) (schon gewirkt), Kugelblitz, Masseneinflüsterung

5. – Des Magiers Privates Heiligtum (schon gewirkt), Person beherrschen (SG 20), Teleportieren, Verzauberung brechen

4. – Ausspähung (SG 21), Ausspähung entdecken (schon gewirkt), Feuerschild, Mächtige Unsichtbarkeit, Monster bezaubern (SG 19)

3. – Blitz (SG 18), Hast, Hellsehen, Fliegen, Mächtiges Trugbild (SG 18), Schutz vor Energie

2. – Flammenkugel (SG 17), Gedanken wahrnehmen (SG 19), Glitzerstaub (SG 17), Seiltrick, Spiegelbilder, Windgeflüster

1. – Identifizieren, Magisches Geschoss, Person bezaubern (SG 16), Rascher Rückzug, Sprachen verstehen, Stilles Trugbild (SG 16), Zielsicherer Schlag

0. (beliebig oft) – Arkane Siegel, Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz

Verbotene Schulen Beschwörung, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sandweise behält immer einen ausgedehnten Zauber *Ausspähende Augen* bei, sowie *Ausspähung entdecken* und seinen Zauber *Des Magiers Privates Heiligtum* (gewirkt auf sein Zelt in Bereich D), jeweils mit täglichen Wirkungen. Falls er einen Angriff erwartet, wirkt er zuerst *Schutz vor Energie* (Elektrizität) und *Spiegelbilder*.

Im Kampf Der Sandweise ruft nach den Asmodeischen Mönchen, damit sie ihn beschützen, während er *Mächtige Unsichtbarkeit* wirkt, um sich noch weiter zu verteidigen. Nachdem er *Hast* auf seine Wachen gewirkt hat, geht er zur Offensive über und wirkt dann *Person beherrschen* und *Blitz*. Wenn der Sandweise *Erde bewegen* wirken musste, um die Ausgrabung der Pyramide zu beenden, so hat er alle seine Zauber der 6. Stufe bereits aufgebraucht (zweimal *Erde bewegen* und einmal ausgedehnte *Ausspähende Augen*).

Moral Der Sandweise ist kein Held und seine Treue zu Khymrasa geht auch nicht sonderlich weit. Wenn er ernsthaft bedroht wird, teleportiert er sich einfach in Sicherheit.

SPIELWERTE

ST 9, GE 10, KO 14, IN 20, WE 11, CH 13

GAB +6/+1; KMB +5; KMV 15

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Mächtiger Zauberfokus (Erkenntniszauber), Schriftrolle anfertigen, Fertigkeitenfokus (Sprachkunde), Fertigkeitenfokus (Wissen [Geschichte]), Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Erkenntniszauber), Zaubermeisterschaft (Fliegen, Mächtige Unsichtbarkeit, Ausspähende Augen, Ausspähen, Teleportieren), Zauberstecken herstellen, Zauberstab herstellen



DER SANDWEISE

Fertigkeiten Diplomatie +6, Schätzen +14, Sprachenkunde +23, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Geographie) +10, Wissen (Geschichte) +23, Wissen (Natur) +12, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Die Ebenen) +15, Motiv erkennen +10, Zauberkunde +20

Sprachen Alt-Osiriani, Gemeinsprache, Drakonisch, Kelisch, Osiriani

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen, Schriftrolle: Verzauberung brechen* und *Schriftrolle: Wahrer Blick, Stab: Ausspähung* (10 Ladungen) und *Stab: Fluch brechen* (10 Ladungen); **Andere Ausrüstung** Rüstungsarmschienen +3, Stirnreif der Enormen Intelligenz +2, juwelenbesetzte Elfenbeinstatue (Fokus für den Zauber *Notfallplan*), Blauer Drache (*Herunterzählende Uhr*) (3.000 GM), in Leder gebundenes Zauberbuch

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Notfallplan Falls der Sandweise jemals Schaden durch Feuer erleidet, erhält er die Wirkung des Zaubers *Feuerschild* (Schild der Kühle).

Permanenter Zauber *Arkaner Blick*

ANHANG ZWEI: NEUE REGELN

DAS LETZTE THEOREM (NORMALES ARTEFAKT)

Aura Stark (alle Schulen) [Böse]; **ZS** 20;

Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 5 Pfund

BESCHREIBUNG

Dieses Buch ist nicht-magisch. Es sind die hieroglyphischen Formeln, die darin enthalten sind, die gleichzeitig Magie und Böses ausstrahlen. Die Formeln können nicht dupliziert oder transkribiert werden, außer der Leser hat die Fähigkeit zur Herstellung von Artefakten. Falls der Leser nur für einen einzigen Augenblick seine Konzentration verliert, wandern die Zahlen sofort wieder an andere Positionen im Text. Jede Person, die die Formeln mindestens eine Stunde lang studiert, darf einen Konzentrationswurf machen, um zu versuchen, die Zahlen an ihrem richtigen Platz festzuhalten und herauszufinden, wie viel von ihrer Bedeutung sie erschließen kann. Jeder, der die

DAS LETZTE THEOREM

Zahlen sind beängstigend. In der Antike stand die Mathematik gleichzeitig für Macht und Geheimwissen. Um ein wenig von dieser Atmosphäre einzufangen, stellt dieses Abenteuer hier *Das Letzte Theorem* in Form eines Normalen Artefakts vor. Der Schlüssel dazu ist, dass *Das Letzte Theorem* nur als mathematisches Konzept existiert, nicht als Buch. Es wäre gleichermaßen gefährlich, wenn es als Inschrift auf einer Wand stünde, oder sogar noch schlimmer, falls es sich jemand auswendig einprägen würde. Und wenn es einem Sterblichen möglich wäre, eine Kopie davon anzufertigen, würde sich die Macht des Theorems ausbreiten. Günstigerweise fehlt jedoch der in diesem Abenteuer vorgestellten geschriebenen Version des *Letzten Theorems* noch sein sprichwörtlicher Schlüssel: das Weiße Axiom. Erst durch das Weiße Axiom wird die wahre Macht des *Letzten Theorems* tatsächlich erschlossen und es in ein Mächtiges Artefakt verwandelt. Wo genau man das Weiße Axiom finden kann und was das Theorem macht, sobald es mit dem Axiom integriert wurde, ist eine Abenteueridee, die der SL für seine eigene Kampagne weiterentwickeln kann. Es birgt in sich das Potenzial, die SC einen entscheidenden Schritt weiter zur Lösung des Aucturn-Rätsels zu bringen.

Sternenkarten aus dem Pathfinder-Modul *Lebendig begraben* studiert hat, erhält dabei einen Situationsbonus von +4 auf seinen Konzentrationswurf.

SG 10: *Das Letzte Theorem* enthält 11 Konstanten und jede davon ist von der Beziehung zwischen den beiden Planeten Aucturn und Golarion abgeleitet. Der Leser muss einen Rettungswurf auf Willen (SG 14) schaffen, um nicht unter der Wirkung von *Furcht* zu leiden.

SG 15: *Das Letzte Theorem* kann dazu verwendet werden, das Datum zu berechnen, an dem das Herunterzählen der Uhren begonnen hat und wann das Zählen beendet sein wird. Der Leser muss einen Rettungswurf auf Willen (SG 14) schaffen, um nicht an der Wirkung von *Schwachsinn* zu leiden.

SG 25: *Das Letzte Theorem* ist dazu in der Lage, die physische Welt zu beeinflussen, aber ihm fehlt noch der versteckte Wert des „Weißen Axioms“. Ohne dieses kann die Macht des *Letzten Theorems* nicht entfesselt werden. Der Leser muss einen Rettungswurf auf Willen (SG 18) schaffen, andernfalls wird er in einen permanenten katatonischen Zustand fallen, ähnlich dem Zustand, der durch den Zauber *Böser Blick* ausgelöst wird. Wenn sowohl der Konzentrationswurf, als auch der Willenswurf erfolgreich ist, bietet das Verständnis des Lesers einen permanenten Verbesserungsbonus von +1 auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma (nach Wahl des Spielers!). Weiteres Lesen durch dieselbe Person hat keinen zusätzlichen Effekt. Alle 11 Monate kann nur eine einzige Person in den Genuss des Bonus kommen, den das Theorem überträgt.

SCHLAMMSTEIN-LAKAI

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.500 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Wenn man eine Volle Aktion dazu verwendet, diesen immerzu feuchten Klumpen Lehm in die Form eines Tieres zu bringen,

erwacht er blitzartig zum Leben und nimmt die volle Größe des Tieres an und greift die Feinde der ihn kontrollierenden Person an oder befolgt deren Befehle, sofern sie die Möglichkeit hat, mit Tieren zu kommunizieren. Nach 9 Runden verwandelt sich das Tier wieder in gewöhnlichen nicht-magischen Lehm. Man kann den Lehm dazu verwenden, jede Art Tier zu erschaffen, das auch durch den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern I, II, III, IV oder V* herbeigezaubert werden könnte. Es gibt genug Lehm, um den Gegenwert von bis zu fünf Zaubergaden von Kreaturen zu erschaffen. Zum Beispiel könnte man 3 Zaubergade von Lehm aufbrauchen, um damit einen Löwen zu erschaffen (aus der Liste für *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*), und immer noch 2 Zaubergade übrig haben. Jeder Gebrauch des Lehms bringt nur eine einzige Kreatur hervor.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,

Verbündeten der Natur herbeizaubern V;

Kosten 2.250 GM

LEICHENTUCH DER AUFLÖSUNG

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 6.600 GM; **Gewicht** 1 Pfund

BESCHREIBUNG

Dieses Leichentuch ist aus edlen Stoffen gewebt und mit Stickereien verziert. Wenn man einen Körper darin einwickelt, wird dieser durch ein Befehlswort zu Staub verwandelt. Danach hat das Leichentuch seine Magie verloren und ist ein normales Leichentuch, aus edlen Stoffen gewebt und mit Stickereien verziert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,

Auflösung; **Kosten** 3.300 GM

Neues Talent: Teufelskatzenstil (Kampf, Kampfkunst)

Die Wendigkeit der Teufelskatze überrascht deine Gegner mit schnellen und ungewöhnlichen Bewegungen.

Voraussetzungen: Akrobatik 6 Ränge, Ausweichen, Verbesserter Waffenloser Schlag.

Vorteil: Der Ausweichbonus des Talents Ausweichen erhöht sich auf +2. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst.

Speziell: Kampfkunsttalente können nur im Kampf mit einer Schnellen Aktion aktiviert werden. Es kann außerdem nur ein Kampfkunsttalent gleichzeitig aktiv gehalten werden (Weiteres siehe *Pathfinder Ausbauregeln II – Kampf*).

Arkane Auge (Archetyp)

Manchen Sehern reicht die Kunst der Ausspähung nicht aus, die ihnen zur Verfügung steht. Um ihr Arkane Auge zu verbessern, opfern sie andere Fähigkeiten.

Verbundene arkane Schule: Erkenntnis

Abschätzendes Auge (AF): Ein Arkane Auge erhält Motiv erkennen als Klassenfertigkeit.

Schnelles Auge (ÜF): Jedes *Arkane Auge* hat eine doppelt so hohe Geschwindigkeit von 6 m, wenn der Seher es für das Studieren der Umgebung einsetzt.

Seherfokus (ÜF): Die weitere Spezialisierung des Sehers gibt ihm einen Bonus von +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen seine Erkenntniszauber. Diese Fähigkeit ersetzt die Fähigkeit des Arkanen Bundes.

Asmodeischer Mönch (Archetyp)

Die Verehrung von Asmodeus und seiner Lehren ist für Mönche eine interessante Philosophie, wenn sie ihrer Gesinnung entspricht. Gerade in Cheliaz werden seit dem Ende des Bürgerkrieges mehr und mehr Mönchsorden gegründet, die die Wut und Höllenqualen höher stellen als das Einswerden mit sich und der Umgebung.

Höllenzunge (AF): Ein Asmodeischer Mönch erhält Einschüchtern als Klassenfertigkeit anstelle von Diplomatie.

Höllische Wut (AF): Ab der 3. Stufe erhält ein Asmodeischer Mönch einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Hervorrufungen. Dies ersetzt die Fähigkeit Ruhiger Geist.

Schule des Schmerzes (AF): Auf der 5. Stufe ist ein Asmodeischer Mönch so stark mit Schmerzen vertraut, dass er eine Resistenz 5 gegen nichttödlichen Schaden erlangt. Dies ersetzt die Fähigkeit Reinheit des Körpers.

Seelenpakt (AF): Ab der 11. Stufe geht der asmodeischer Mönch einen Pakt mit Teufeln ein. Dieser Pakt verleiht ihm Immunität gegen Feuer. Dies ersetzt die Fähigkeit Diamantkörper.

Im Dunkeln sehen (ÜF): Mit der 17. Stufe erlangt ein Asmodeischer Mönch die Fähigkeit wie ein Teufel im Dunkeln zu sehen. Diese Fähigkeit durchdringt auch *Tiefere Dunkelheit* und ersetzt die Fähigkeit des Zeitlosen Körpers.

Telepathie (ÜF): Auf der 17. Stufe erlangt ein Asmodeischer Mönch die Fähigkeit der Telepathie im Umkreis von 30m. Diese Fähigkeit ersetzt die Sprache von Sonne und Mond.

Teuflisches Selbst (ÜF): Auf der 20. Stufe wird ein Asmodeischer Mönch eins mit den Teufeln. Ab diesem Zeitpunkt zählt er in Bezug auf Zauber und magische Effekte nicht mehr als Angehöriger seines Volkes, sondern als Externar (Teufel). Zudem erhält er eine Schadensreduzierung von 10/Chaos, mit der er vom Schaden jedes Angriffs, der nicht mit einer chaotischen Waffe oder mit einer natürlichen Waffe von einem Wesen mit der Unterkategorie chaotisch durchgeführt wurde, zehn Punkte abziehen kann.

Anders als andere Externare kann der Mönch jedoch, ebenso wie es seinem bisherigen Volk entspricht, von den Toten wiedererweckt werden. Diese Fähigkeit ersetzt die Fähigkeit Perfektes Selbst.

Teufel, Ghalschoaton

Der Kopf dieser Kreatur stützt einen schweren Krokodilkiefer, umgeben von der weiten Haube einer Königskobra. Ihre Hände gleichen riesigen, mit Zahnreihen bewehrten Scheren eines Skorpions und ihr segmentierter Schwanz endet in einem zugespitzten Skorpionstachel. Zahllose glitzernde Schuppen bedecken den Großteil ihrer 3 Meter hohen muskulösen Gestalt und der Rest davon wird von einer matten insektenartigen Schale geschützt. Ihre Augen sehen wie Licht eines Feuers aus, das sich in Edelsteinen spiegelt und sie blitzen und leuchten mit der Kraft der Sonne in der Wüste.

GHALSCHOATON	HG 9
EP 6.400	
RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)	
INI +7; Sinne Dunkelsicht 18m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +16	
VERTEIDIGUNG	
RK 26, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, -1 Größe, +3 GE, +13 natürlich) TP 150 (12W10+84); Schnelle Heilung 2 REF +11, WIL +7, ZÄH +14 Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes; ZR 20	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 12m	
Nahkampf Biss +16 (1W8+5) und 2 Klauen +14 (1W4+2) und Stachel +14 (3W4+2 plus Gift)	

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gift spucken, Nachhallende Worte

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12, Konzentration +17):

Beliebig oft – *Fluch* (SG 21), *Gestalt verändern*, *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfund), *Überlandflug*, *Windgeflüster*

3/Tag – *Dimensionsanker*, *Feuerschild* (warm), *Schnelles Mächtiges Teleportieren*

1/Tag – *Herbeizaubern* (Grad 4, 1 Erinnye oder 1 Höllenkatz, 50%), *Mächtiges Trugbild*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ghalschoatons wirken typischerweise zuerst *Überlandflug* und *Feuerschild*, wenn sie einen Kampf erwarten.

Im Kampf Ghalschoatons bevorzugen die Benutzung eines schnellen Zaubers *Mächtiges Teleportieren*, um hinter Zauberkundige zu gelangen und vollführen dann entweder einen Vollen Angriff oder benutzen *Sandwand*, um diese Gegner von den anderen zu isolieren.

Moral Ghalschoatons sind feige und teleportieren sich häufig von zäheren Gegnern fort, damit sie sich zuerst durch Heilung regenerieren und ihre Feinde dann in mehreren aufeinanderfolgenden Kämpfen aufreiben oder sich selbst eine Gelegenheit zum Einsatz ihrer Fähigkeit Vorahnung geben können.

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 22, IN 18, WE 13, CH 21

GAB +12; KMB +18; KMV 32

Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Gift), Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Sprachenkunde +19, Motiv erkennen +16, Verkleiden +20, Wahrnehmung +16, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Geschichte) +19, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +19

Sprachen Alt-Osiriani, Celestisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie (ca. 76 m)

LEBENSWEISE

Umgebung Hölle, Ramlocks Sanktum (Halbebene), Wüste

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fluss des Lebens (ÜF) Bedingt durch seine uralte Verbindung mit der Wüste Osirions reagiert ein Ghalschoaton auf Wasser von Osirions Fluss Sphinx, als ob es sich dabei um heiliges Wasser oder um Säure handeln würde. Ein direkter Treffer mit einer Phiole voll Wasser aus dem Sphinx verursacht bei dem Teufel 2W4 Punkte Schaden. Eine Phiole, die innerhalb von 1,5 Metern Entfernung von ihm zerbrochen wird, bewirkt 1 Punkt Spritzschaden. Waffen, die mit Wasser aus diesem Fluss benetzt sind, ignorieren die Schadensreduzierung des Teufels, und dessen Schnelle Heilung kann Wunden durch diese Waffen nicht heilen. Falls er in den großen Fluss selbst eingetaucht wird, wird ein Ghalschoaton unwiderruflich innerhalb 1 Runde zerstört, denn er verliert die Hälfte seiner Trefferpunkte auf seinem ersten Zug nach dem Untertauchen und stirbt 1 Runde, nachdem das Eintauchen stattgefunden hat.

Gift (AF) Der Schwanz und der Speichel eines Ghalschoatons ist giftig. Ghalschoaton – Kontakt oder Verletzung, Rettungswurf Zähigkeit, SG 24, Frequenz 1/Runde für 6 Runden, Effekt 1W3 ST, Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.



Gift spucken (AF) Im Rahmen einer Bewegungsaktion kann ein Ghalschoaton mit einem erfolgreichen Berührungsangriff im Fernkampf sein Gift auf ein einzelnes Ziel innerhalb von 6 m Entfernung spritzen.

Meister des Fluches (ÜF) Ghalschoatons waren schon damit beschäftigt, Sterbliche zu verfluchen, lange bevor der Zauber *Fluch* überhaupt erfunden wurde. Der SG für die Flüche des Ghalschoatons enthalten einen Volksbonus von +2. Der Fluch endet, falls der Ghalschoaton stirbt. Die meisten Ghalschoatons haben einen bevorzugten Fluch, den sie am liebsten einsetzen. Dies macht es ihnen möglich, die Handschrift eines ihrer Artgenossen zu identifizieren.

Nachhallende Worte (ÜF) Wenn ein Ghalschoaton auf telepathischem Wege mit einem Sterblichen spricht, hallen die letzten Worte des Teufels noch eine Zeit lang wider. Sie verweilen für eine Zeitspanne von 2W6 Stunden im Kopf des Sterblichen (Rettungswurf SG 20). Dieser Effekt gibt der betroffenen Kreatur einen Abzug von -4 auf Rettungswürfe gegen die Zauberbähnliche Fähigkeit *Fluch* des Teufels. Dies verunsichert den Sterblichen oft während seiner nächsten Begegnung mit dem Ghalschoaton. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Sandwand (ÜF) Fünfmal pro Tag kann ein Ghalschoaton eine dichte Wand aus zusammengepresstem Wüstensand erschaffen. Diese hat dann die gleichen Eigenschaften wie eine *Steinwand* (ZS 12).

Teufel herbeizaubern (ZF) Eine herbeigezauberte Erinnye erscheint stets als eine junge osirische Frau, wogegen die Höllenkatz die Gestalt eines halbdurchsichtigen Krokodils der Größenkategorie „Groß“ annimmt.

Vorahnung (ÜF) Ein Ghalschoaton kann die Träume seiner Feinde besuchen und darin verstörende Visionen ihres grausigen Ablebens durch die Hände des Teufels einfügen. Wenn der Träumende keinen Willenswurf gegen SG 20 schafft, erhält der Ghalschoaton für die nächsten 24 Stunden automatisch eine Bestätigung für seine Kritische Bedrohung des Ziels. Er kann einmal am Tag in einen Traum eindringen. Diese Fähigkeit funktioniert nicht bei Kreaturen, die nicht schlafen, nicht träumen, oder immun gegen geistbeeinflussende Effekte sind. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Ghalschoatons sind Teufel, die normalerweise mit Wüsten und mit dem Land Osirion in Zusammenhang gebracht werden. Sie sind für ihre Grausamkeit, ihre körperliche Kraft und ihre schrecklichen Flüche bekannt, doch sie sind auch unglaublich intelligent und verschlagen. Die historischen Aufzeichnungen erwähnen mehrere böse Pharaonen mit Ghalschoatons als Lakaen, und diese gestaltwandelnden Teufel tauchen ebenfalls in zahlreichen Volkssagen aus dem alten Osirion auf. Sie haben viel Freude am Feilschen um die Seelen von Sterblichen und an der Ermordung unschuldiger Personen, die ihnen zufällig in die Quere kommen.

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), potions, 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: MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

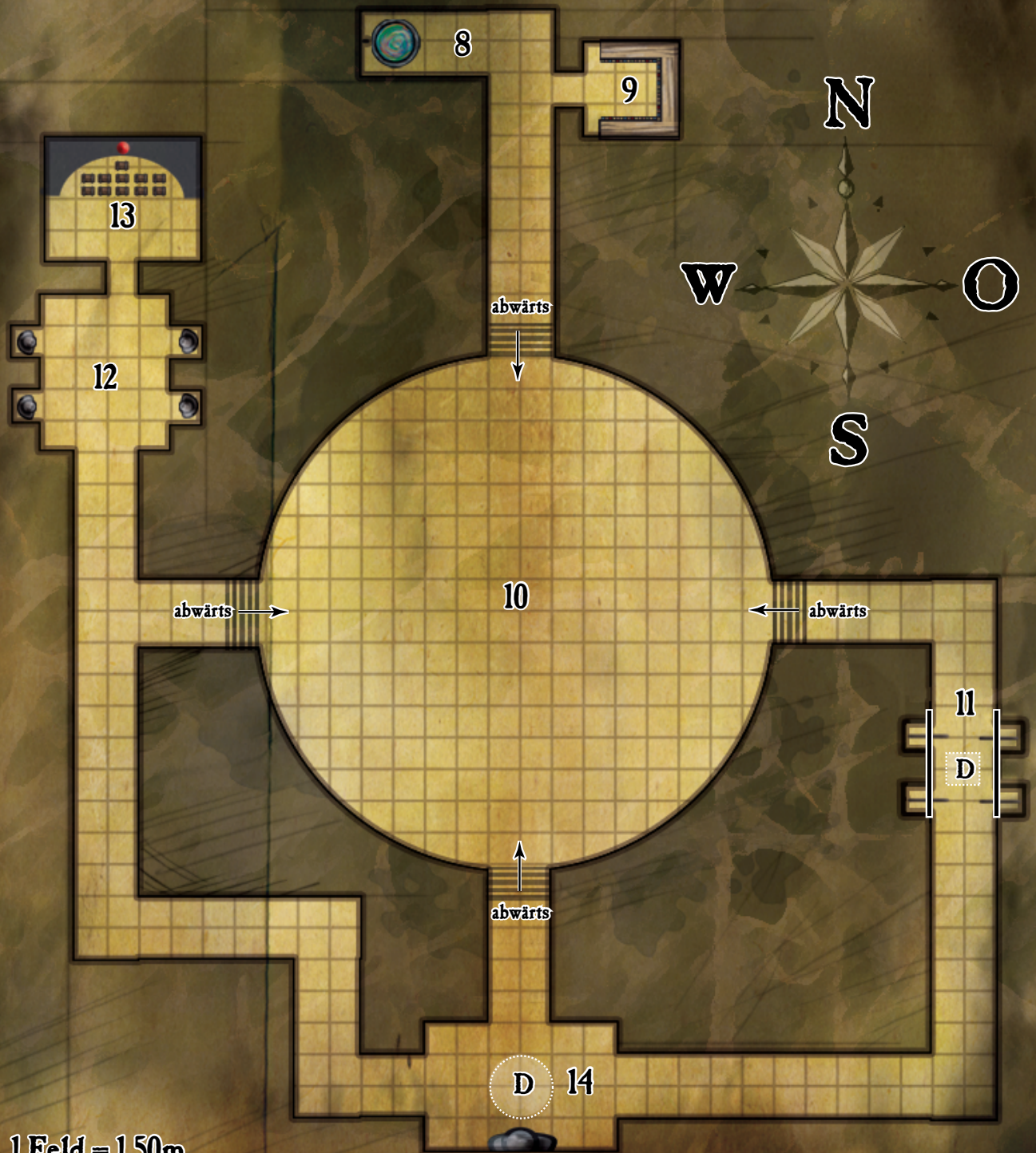
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Module M: The Pact Stone Pyramid, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC. Author: Michael Kortes. Deutsche Ausgabe: Der Schwarzwald von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Schwursteinebene



1 Feld = 1,50m

VERMÄCHTNIS DER VERLORENEN PHARAONEN

Pathfinder Modul Der Schwurstein

Vor Tausenden von Jahren wurde Osirion von den Vier Göttlichen Pharaonen mit eiserner Hand beherrscht. Doch über sie und ihre Bauwerke zog der Sand der Zeit hinweg. Vor Kurzem gelang es jedoch einer osirischen Adelligen, dem Wüstensand das Geheimnis einer vergessenen Pyramide dieser Epoche zu entlocken. Sie erhofft sich, die im Inneren der Pyramide schlummernden gewaltigen magischen Kräfte zu eigen machen zu können, um die Vier Göttlichen Despoten wieder zum Leben zu erwecken und an ihrer Seite Osirion zu beherrschen. Eine ganze Region droht, unter die Tyrannenherrschaft von Unsterblichen zu geraten und die Spielercharaktere versuchen mit allen Mitteln, diese Pläne zu durchkreuzen.

Der Schwurstein ist ein Gewölbeabenteuer für Charaktere der 8. Stufe. Es ist mit dem Pathfinder Rollenspiel und mit Edition 3.5 des ältesten Rollenspiels der Welt verwendbar. Alle notwendigen Informationen, um die fallengespickte Pyramide samt ihrer uralten Wächtermonster und pharaonischen Magie zum Leben zu erwecken, sind im Modul enthalten.

Das Abenteuer kann als Fortsetzung des Moduls *Lebendig begraben* oder einzeln gespielt werden. Weitere Informationen zur Region Osirion sind im Kampagnenband *Kampagnenwelt* und im spielerfreundlichen Handbuch *Osirion – Land der Pharaonen* zu finden.

Geeignet für: **Charaktere der 8. Stufe**
Abenteuerart: **Gewölbeabenteuer**
Schauplatz: **Osirion**



www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de

ISBN 978-3-86889-581-0
Artikelnummer: US53009PDF