

Madragon 12 / Gift für den Pharao

Midgard-Regeln, 3. Edition

Die Abenteurer sitzen wie gewohnt am Abend im Gasthof an ihrem Stammtisch. Von Arkas erfahren sie, dass seltener Besuch in Skiathos heute erschienen ist. Ein Schiff aus Osh liegt auf Reede. Zwar ist der nächste oshitische Hafen mit einem schnellen Schiff in rund 10 Tagen zu erreichen, aber die Oshiten verlassen nur selten ihre eigenen Gewässer.

Plötzlich sind auf der Straße vor dem Gasthof Zur Göttlichen Amphore Kampfärm und Schmerzensschreie zu hören und Blitze zu sehen. Dann wird um Hilfe gerufen.

Auf der Straße hat ein Kampf zwischen einem exotisch aussehenden Fremden (oshitischen Priester) auf der einen und mehreren anderen Oshiten, darunter ebenfalls Priester, stattgefunden, wobei auch Magie im Spiel war. Dabei wurden der einzelne Oshite und mehrere Passanten verletzt (durch Wurfkeulen und magische Blitze). Die gegnerische Gruppen haben im Gewühl der Gassen von Skiathos das Weite gesucht und sind nicht mehr zu finden.

Rühren sich die Abenteurer nicht von der Stelle, eilen der Gastwirt Arkas und seine Ehefrau Editha auf die Straße, um zu helfen. Die resolute Editha wird dabei die Abenteurer nachdrücklich auffordern, sich an der Hilfe zu beteiligen. Während sich andere Bewohner von Skiathos um die verletzten Einwohner kümmern, tragen Arkas und Editha den verletzten Oshiten in das Gasthaus.

Der Oshite ist schwer verletzt, aber bei Bewusstsein. Er dankt den Helfenden, will aber sofort den Angreifern nach, was jedoch aufgrund seines schlechten Gesundheitszustandes nicht gelingt. Der Fremde stellt sich vor als Haremhab, Priester des oshitischen Gottes des Handwerks und der Magie, Vekhret. Er mustert kurz die Abenteurer und stellt fest, dass diese offenbar genau die richtigen Leute sind, die er jetzt benötigt. Er bietet ihnen einen wichtigen Auftrag an, bei dem gutes Geld verdient werden kann.

Auf **Nachfragen** berichtet er, dass seine Gegner ebenfalls oshitische Priester und ihre Schergen sind; es sind Priester des verachtenswürdigen, herrschsüchtigen Heptor; die Aufgabe, die er den Abenteurern geben will, ist einfach. Sie sollen den Gegnern eine Phiole mit Gift entwenden und vernichten, die diese bei sich haben. Mit diesem Gift soll der Pharao vergiftet werden.

Auf **Nachfragen** kann er berichten, dass die Medizin in Osh sehr fortschrittlich ist, so dass zu jedem in Osh bekannten Gift ein Gegengift zur Hand ist; daher haben die Feinde des Pharao ein Gift aus einem entfernten Land besorgt. Er konnte sie bis hierher verfolgen, aber leider gab es unter seinen Leuten bereits Verluste, so dass er in dem Konflikt unterlag. Er hatte auch die Kräfte des Gegners unterschätzt. Der Pharao ist noch jung und erst seit kurzem inthronisiert. Der Gegensatz zwischen Nord und Süd und den jeweils bestimmenden, bzw. den alten begünstigten und den neuen begünstigten Priesterschaften ist wieder aufgebrochen. Daher ist in Osh ein geheimer Bürgerkrieg entflammt.

Haremhab gehört mit seiner Priesterschaft in Wirklichkeit zu den Feinden des Pharao; der Pharao ist bereits mit einem exotischen Gift aus einem fernem Land vergiftet und die gegnerische Priesterschaft hat ein Gegengift besorgt, das sie auf schnellstem Wege nach Osh zum Pharao bringen will. Haremhab ist ein geübter Lügner, so dass man auf **EW: Menschenkenntnis WM-10** erhält.

Haremhab bietet den Abenteurern 2000 GS und 200 GS zusätzlich als Vorschuss; er lässt sich auf 3000 und 300 hoch handeln. Er kann den Abenteurern die Information geben, dass die Gegner mit einem oshitischen Schiff gekommen sind, mit dem sie jetzt sicherlich den Hafen verlassen werden. Ihr Ziel wird die der Hauptstadt Skelun nächstgelegene Hafenstadt, also die Stadt Skarabusir, sein, die sie bei gutem Wind in zwei Wochen erreichen werden.

In Skiathos

Über Osh und die Oshiten können die Abenteurer in Skiathos mit erfolgreichem EW: Gassenwissen folgende Gerüchte in Erfahrung bringen:

- Am gestrigen Tag lief ein oshitisches Schiff im Hafen ein, das bereits am Abend wieder auslief.
- Auf der Straße hat ein Kampf zwischen Oshiten stattgefunden.
- Der Pharao von Osh besitzt märchenhafte Reichtümer.
- der Pharao von Osh ist ein Kind.
- In Osh gibt es mehr Götter als in Polythenia und Zardos zusammen.
- Die Oshiten sind fremdenfeindlich.

Die Abenteurer haben die Möglichkeit den ihnen bereits bekannten Kapitän Praks's mit seinem Schmugglerschiff für 100 GS zwei Wochen zu heuern. Kapitän Praks's lässt sich aber nicht auf einen Seekampf ein. Außerdem kann er erst am nächsten Morgen auslaufen; er versichert jedoch den Abenteurern, das oshitische Schiff einholen zu können, da sein Schiff wesentlich schneller ist.

Die Verfolgung auf See

Am nächsten Morgen geht die Fahrt in aller Frühe los. Allerdings ist das verfolgte Schiff nicht zu entdecken. Kapitän Praks's nimmt daher Kurs auf die Küste von Polythenia, da er glaubt, dass die Oshiten das offene Meer fürchten und nur in Sichtweite der Küste segeln. Nach einem Tag kommt die Küste in Sicht. Nach zwei weiteren Tagen sichtet Kapitän Praks's das gesuchte Schiff der Oshiten. Bereits am nächsten Tag wird die Bucht der Satyre überquert und die Nor-Küste von Osh kommt ins Blickfeld. Nachdem er mehrere Stunden lang das Schiff verfolgte und zwei kleinere Kursänderungen nachvollzog, haben die Oshiten die Verfolgung offenbar wahrgenommen. Sie ändern ein weiteres Mal den Kurs und halten direkt auf die nun bergige Küste von Osh zu. Nach einer Stunde ist eine kleine Hafenstadt zu erkennen; das oshitische Schiff hält direkt auf die Hafenstadt zu, um dort vor Anker zu gehen.

Wegen der Steilküste und der unbekanntem Gewässer weigert sich Kapitän Praks's, die Abenteurer außerhalb eines Hafens an Land zu setzen. Er schlägt ihnen daher vor, sie in der besagten Hafenstadt abzusetzen.

In Tamaris

Die kleine Hafenstadt Tamaris füllt eine Senke zwischen den Steilklippen aus. Sie hat nur einige Hundert Bewohner und dürfte etwa so groß sein wie Skiathos. Tamaris macht einen etwas trostlosen Eindruck. Außer dem oshitischen Schiff, welches die Abenteurer verfolgten, liegen nur zwei kleinere Küstensegler am Kai. Einziges Exportgut scheinen Steinblöcke aus einem schwarzen Stein mit rötlichen Einschlüssen zu sein. Zwei größere Gebäude überragen die Ortschaft, ein Kastell und ein annähernd würfelförmiges Gebäude, das von zwei großen Statuen eingerahmt wird, das ein Tempel zu sein scheint. Zum Haupteingang des Gebäudes führt eine breite Allee mit weiteren Statuen. Die sonstigen Gebäude sind aus Lehmziegel erbaut und weisen ein bis zwei Stockwerke auf.

Die Abenteurer werden kurz am Hafen abgesetzt; dann verlässt Kapitän Praks's sofort wieder den Hafen. Sobald die Abenteurer ihre Füße auf das Land setzen, erscheinen mehrere Personen am Kai, darunter ein halbes Dutzend Bewaffnete. Sie machen jedoch keinen bedrohlichen Eindruck; ein glatzköpfiger Beamter in einem losen Gewand spricht die Abenteurer in gebrochenem polythenisch an. Dann beginnen umständliche und zeitraubende Einreiseformalitäten, die drei Stunden dauern. Währenddessen können die Abenteurer beobachten, wie zwei Streitwagen mit hohem Tempo die Ortschaft Richtung Inland verlassen.

Die Abenteurer müssen für jeden Tag, den sie in Osh verbringen wollen, 1 GS bezahlen; danach erhalten sie eine Urkunde. Ferner müssen sie sich in jeder Stadt bei der Verwaltung melden. Erzählen sie die Geschichte von Haremhab, wird ihnen nicht geglaubt. Gehen die Abenteurer mit Gewalt vor, macht die Hundertschaft aus dem Kastell mit Hilfe der Priester aus dem Tempel Jagd auf sie, um sie gefangen zu nehmen. Lassen sich die Abenteurer gefangen nehmen, werden sie im Kastell in einer Zelle eingesperrt.

Nach zwei Wochen erscheinen höhere Beamte aus der Hauptstadt, die dann über sie entscheiden, wobei es zwar hart aber gerecht zugeht.

In Tamaris selbst gibt es nur einen Gasthof, der den Ansprüchen der Abenteurer gerecht werden dürfte, den Gasthof „Kopf der Phoeris“ (Rinderkopf); hier halten sich auch die einzigen anderen Fremden auf, in der Mehrzahl Sprass-Händler. Die Preise und die Qualität sind durchschnittlich. Der eingangs beschriebene Tempel ist der Erdgöttin Phoeris geweiht. Im Gasthof kann man mit erfolgreichem EW: Gassenwissen nicht mehr herausfinden als auch in Skiathos.

Da Reitpferde in Osh unbekannt sind, können sich die Abenteurer nur Ochsenkarren oder leichte Streitwagen samt Wagenlenker beim örtlichen Verleiher namens Oshotep ausleihen, der gebrochen polythenisch spricht. Jeder Streitwagen wird von zwei Pferden gezogen und kann außer dem Lenker noch zwei weitere Personen transportieren. Die Wagenlenker werden sich jedoch auf keinen Kampf einlassen. Mieten sich die Abenteurer drei Streitwagen, werden diese von drei jungen Sklaven namens Pherab, Hotharon und Ilume gelenkt. Gegen ein geringes Aufgeld erhalten die Abenteurer auch Lebensmittel und Pferdefutter. Die Pferde entsprechen Arabern und sind in gutem Zustand. Die Miete eines kompletten Streitwagens kostet 50 GS pro Woche. Bis nach Skelun ist es eine Woche Fahrt. Die von den Abenteurern verfolgte Gruppe bestand aus sechs Personen (2 Priestern und vier Kriegern) und hat bei Oshotep zwei Streitwagen gemietet.

Wagenlenker									In: m50
Grad 0	LP10	AP6	Res+10/10/10	OR	RW70	HGW60	B24	Abwehr+10	
Angriff: Keule+4 (1W6)									

Das Bergland von Osh

Die Abenteurer reisen durch eine Halbwüste, die dünn besiedelt ist und wenig Vegetation aufweist. Da von den Bergen immer wieder kleine Bäche fließen, besteht jedoch nicht die Gefahr, dass man verdurstet. An diesen Bächen bilden kleine Oasen mit schattenspendenden Bäumen.

Unterwegs nach Skelun

Immer wenn die Abenteurer ein **Lager aufschlagen** besteht ein Chance von **15 %**, dass entweder eine Giftschlange oder 1W6 Skorpione aufgescheucht werden oder dass diebische Affen die Abenteurer bestehlen. Die Abenteurer haben die Möglichkeit, Antilopen zu jagen, die im Gebirge leben.

Giftschlange									In: t40
Grad 1	LP3	AP3	Res+10/12/10	OR	RW100	HGW10	B12	Abwehr+13	
Angriff: Biß+7 (1 LP/AP & 2W6 Gift)									

Skorpion									In: t20
Grad 1	LP3	AP3	Res+10/12/10	LR	RW40	HGW10	B12	Abwehr+11	
Angriff: Stachel+7 (1LP/AP & 1W6 Gift)									

Affe									In: t90
Grad 1	LP8	AP4	Res+10/12/10	TR	RW60	HGW50	B24	Abwehr+12	
Angriff: Biß+7 (1W6-1)									

Ferner besteht eine **einmalige Chance** von **10 %**, dass einer der Abenteurer sein Lager auf etwas hartem aufschlägt, dass sich bei näherem Anschauen als die **Statue einer Gottheit** herausstellt, die wie eine Mischung aus Mensch und Frosch aussieht. Opfert man vor der Statue eine Kleinigkeit, insbesondere Insekten, wird die Statue lebendig. Es handelt sich um einen vergessenen Gott aus der Zeit der Prä-Oshiten vor den Barbarenstürmen. Es ist Glumpsch, der Gott der Feuchtigkeit (F). Man kann ihn einmal täglich, nachdem man ihm eine Schale voll Insekten geopfert hat, um etwas bitten, wobei seine Kräfte nicht besonders stark sind; auch sein Wissen erstreckt sich nur auf das Gebiet von Osh im Heroischen

Zeitalter. Außerdem hat Glumpsch die unangenehme Angewohnheit, überaus störrisch zu sein, eine Vorliebe für alkoholische Getränke, laut zu rülpsen und überall hin zu pinkeln.

Glumpsch							In: m50
Grad 12	LP-	AP12 (+10%/Anbeter, max120)	Res+19/19/19	PR	RW30	HGW30	
	B12	Abwehr+17					
Angriff: -							
Besonderheiten: Gegenzaubern+19, Schwimmen+18, Tauchen+18, Springen+14							
Zaubern+18: Erkennen des Wesens der Dinge - Rost - Stimmen werfen - Bannen von Zauberwerk - Unsichtbarkeit - Austreibung des Bösen - Göttlicher Schutz vor Magie - Macht über die belebte Natur (nur Wasserlebewesen) - Elementenwandlung - Tiere rufen (nur Wasserlebewesen) - Nebel - Tiersprache (nur Wasserlebewesen) - Wetterzauber (nur Regen)- Tierisches Handeln - Wassermeisterschaft - Wasserstrahl- Kuß des Schlafes - Trunk des Lebens							

Die Reise geht über staubige Straßen durch ein trockenes Gebirge; **Hitze, Durst und Staub** nerven die Abenteurer nach drei Tagen Fahrt dermaßen, das jeder täglich einen **PW: Ko** machen muss; bei Misslingen verliert der Betreffende 1W6 AP (WM verteilen aufgrund der Herkunft der Abenteurer).

Zufallsbegegnungen

Außerdem greift einmal auf der Strecke überraschend ein Säbelzähntiger und einmal ein Riesenadler eines der Pferde an. Und einmal wird die Straße von 10 Kriegern blockiert, die umständlich die Papiere der Abenteurer prüfen und sie eine halbe Stunde aufhalten. Darüber hinaus werden die Abenteurer von einem riesigen Schwarm Heuschrecken überrascht, die alles Pflanzliche, also auch Papier und Kleidung aus Hanf oder Baumwolle fressen.

Säbelzähntiger							In: t40
Grad 8	LP18	AP40	Res+14/16/14	TR	RW70	HGW100	B30
							Abwehr+15
Angriff: Tatze+10 (1W6+1), im Handgemenge zusätzl. Biß+10 (1W6+4) Hinterpfoten+10 (1W6+1)							

Riesenadler							In: t60
Grad 8	LP 16	AP40	Res+13/15/13	TR	RW100	HGW100	B12/120
							Abwehr+16
Angriff: Klauen+9 (2W6; bei schwerem Treffer Festhalten), gegen Festgehaltenen Schnabel+14 (2W6)							
Bes.: WM+4 auf EW: Angriff nach Sturzflug aus min. 100 m Höhe)							

Krieger							In: m50
Grad 2	LP 15	AP15	Res+11/13/11	LR	RW60	HGW60	B24
							Abwehr+12
Angriff: Dolch+6 (1W6), Streitkolben+6 (1W6+2), Stoßspeer+6 (1W6+1), Bogen+6 (1W6)							

Heuschrecken							In: t10
Grad 10	LP40	AP40	Res+10/10/10	OR	RW60	HGW-	B12
							Abwehr+0
Angriff: Fressen+11							

Die Tempelruine

Jeden Tag besteht mit einer Wahrscheinlichkeit von **10 % (kumulativ)** darüber hinaus die Gefahr, das ein **Rad** ein einem der Wagen **bricht**. Tritt dieser Fall ein, muss der Wagenlenker Holz für Speichen besorgen. Ringsum ist jedoch kein Baum zu sehen, aber dafür in einiger Entfernung ein größeres Gebäude; dort will der Wagenlenker sein Glück versuchen.

Aus einiger Entfernung ist die Ruine eines größeren Gebäudes zu erkennen, das reich bemalt und verziert ist. Auf das ehemalige Tor führt eine Allee, die in unregelmäßigen Abständen von einigen etwa mannshohen Statuen gesäumt ist, die Rinder darstellen und allesamt beschädigt sind.

Nähert man sich dem Gebäude, stellt man fest, dass es sich um die Ruine eines Tempels der Phoeris (erkennbar an den Rinderköpfen) handelt. Die Ruine scheint noch nicht lange verlassen zu sein, da zerstörte Möbel zu sehen sind, die der Wagenlenker gleich in Augenschein nimmt. Mit **EW: Naturkunde+5** weiß man, dass das Gebäude offenbar vor einigen Monaten durch ein Erdbeben zerstört wurde. An manchen Stellen wurden Gebäudeteile entfernt; mit **PW: In** oder ein **Steinmetz** erkennt, dass vermutlich unbeschädigte Teile, z.B. Statuen entfernt wurden.

Das Gebäude hat nur eine breite und hohe Eingangspforte. Der vordere Gebäudeteil besteht nur noch aus seinen Außenmauern; das Dach und die Decken der beiden Stockwerke sind durchgebrochen. Eine weitere, noch intakte Pforte führt in einen kleinen Hof.

Betritt man den Innenhof des Gebäudes erwachen **zwei Mumien** im hinteren Teil des Gebäudes aus ihrem Schlaf.

Eine weitere noch intakte Pforte führt in eine große Halle, deren Dach zum Teil zerstört ist. In der Mitte der Halle steht die beschädigte meterhohe rinderköpfige Frauenstatue.

Die Statue stellt die Göttin Phoeris dar. Sobald jemand die Pforte öffnet, greifen die Mumien an. Sie liegen in Sarkophagen, die in Geheimkammern links und rechts der Halle liegen. In den nunmehr geöffneten Kammern der beiden Mumien befinden sich Wertsachen im Wert von insgesamt 300 GS.

Mumie In: m20
 Grad 6 LP26 AP- Res+13/15/13 TR RW30 HGW100 B12 Abwehr+14
 Angriff: Hieb+9 (2W6+1)
 Bes.: Namenloses Grauen auf Wesen bis zum 5. Grad; feuerempfindlich

Der Gnom im Treibsand

Am dritten Tag, wenn die Abenteurer ihr Lager aufschlagen, hören sie aus der Nähe Rufe.

Nur wenige Fussminuten entfernt versinkt ein Gnom im Treibsand. Was es sich mit Treibsand auf sich hat, verrät ein erfolgreicher **EW: Naturkunde+5**. Es ist leicht, den Gnom aus dem Treibsand heraus zu holen. Der Gnom spricht leidlich polythenisch und bedankt sich überschwänglich und verspricht, den Abenteurern in jeder Hinsicht helfen. Er stellt sich vor als Bragi und ist Prospektor im Dienste des Pharaos. Wenn die Abenteurer ihn darum bitten, wird er sie bis Skelun begleiten und ihnen als Übersetzer dienen.

Bragi - Gnom In: m70
 Grad 2 LP10 AP10/2 Res+16/18/16 TR RW75 HGW30 B12 Abwehr+14
 Angriff: Kurzsword+6 (1W6-1), Wurfaxt+6 (1W6-1)
 Bes.: Giftbonus+25, Klettern+12, Überleben im Gebirge+16, Himmelskunde, Lesen/Schreiben, Naturkunde+14, Wahrnehmung+6, Malen/Zeichnen II, polythenisch 3, oshitisch 3

Die Bergwerkssiedlung

Am fünften Tag sehen die Abenteurer in einem engen Tal eine Siedlung. Von fernem sieht und hört man die Arbeitsgeräusche eines Steinbruchs.

Die ist die Bergwerks-Siedlung Arahepton. Hier wird Marmor gebrochen. Sie hat etwa 800 Einwohner (meist Sklaven, ein paar Beamte und Soldaten und einige Priester). Das wichtigste Gebäude ist ein mittelgroßer Tempel der Göttin Phoeris. Man kann die Stadt nicht umfahren, höchstens umgehen. Die Abenteurer können versuchen, die Ortschaft unerkannt zu durchschreiten (dauert etwa 15 min) oder sie offen betreten, was wiederum langwierige bürokratische Hürden bei Beamten- und Priesterschaft hervorrufen dürfte. Bei Gewaltanwendung haben sie es mit Phoeris-Priestern und gewöhnlichen Polizisten zu tun. Oder sie lassen die Wagenlenker die Stadt durchfahren, um sich später mit ihnen zu

treffen. Dann müssen sie aber den steilen Grat erklimmen (3x erfolgreiches EW: Klettern (trocken, loses Geröll, zahlreiche Griffmöglichkeiten).

Phoeris-Priester

In: m70

Grad 2 LP12 AP12 Res+14/14/14 TR RW50 HGW50 B24 Abwehr+12

Angriff: Keule+5 (1W6)

Zaubern+14: Angst - Erkennen des Wesens der Dinge - Handauflegen - Schmerzen - Bannen von Zauberwerk - Göttlicher Blitz

Polizist

In: m50

Grad 2 LP 15 AP20 Res+11/13/12 TR RW70 HGW70 B26 Abwehr+13

Angriff: Keule+7 (1W6+2)

Der Geist des Amenemtah

Umgehen die Abenteurer die Stadt, gelangen sie auf einen schmalen Grat und erreichen nach etwa 1 h Fussmarsch durch dünne Vegetation an einer schmalen Stelle, die sich nicht umgehen lässt, einen schwarzen Obelisken, den man bereits von weitem sehen kann.

Nähert man sich dem Obelisken auf 5 m Nähe entweicht dem Stein eine nebelhafte Gestalt (Gebundene Seele), die sofort einen Abenteurer angreift, um den Körper zu übernehmen. Es ist der Geist des Hohepriesters Amenemtah, der vor rund 20 Jahren fälschlicherweise eines Verbrechens bezichtigt wurde, welches er nicht beging. Daher verwehrte man ihm ein richtiges oshitisches Grab, d.h. seine Seele konnte nicht die Reise ins Jenseits antreten. Er beabsichtigt nicht, das an ihm begangenen Verbrechen zu sühnen, sondern will lediglich das Grab aufsuchen, das er bereits zu Lebzeiten für sich und seine Familie anlegen ließ. Gelingt es Amenemtah, einen der Abenteurer zu übernehmen, versucht er den Abenteurern seine Geschichte zu erzählen und zu überreden, ihn sein Grab aufsuchen zu lassen. Dann gibt er den Körper des Besessenen wieder frei. Amenemtah ist allerdings kein sympathischer Mensch (pA31) und ausgesprochen herrisch.

Gehen die Abenteurer auf das Ansinnen von Amenemtah ein beginnt ein beschwerlicher Fußmarsch von einer Stunde durch die Bergregion in ein kleines trockenes Tal.

Amenemtah nimmt dabei keine Rücksicht auf seinen Wirtskörper oder die Abenteurer, die ihn eventuell begleiten. Im Tal angekommen, geht er direkt auf eine scheinbar glatte Felswand zu; dort bedient er einen Geheimmechanismus und eine verborgene Tür öffnet sich zu einem in den Fels geschlagenen Grab. Nach 10 m Felsgang erreicht man ein bemaltes Gewölbe, in dem außer vielen Gegenständen (auch wertvollen), die für die Reise der Seele von Bedeutung sind zwei geschlossene Sarkophage stehen. Amenemtah öffnet einen davon und zum Vorschein kommt eine Mumie. Amenemtah tritt in einen inneren Dialog mit dem übernommenen Abenteurer und trennt sich dann von dem Körper, um als Schemen in die Mumie einzutreten. Dem übernommenen Abenteurer hat er vorher noch gedankt, sich entschuldigt und ihm als Wiedergutmachung angeboten, eine Truhe mit Juwelen (Wert: 1000 GS) und drei magische Schriftrollen aus dem Grab an sich zu nehmen. Außerdem hat er ihm noch den Mechanismus des Grabes erläutert und ihn gebeten das Grab zu verschließen. Nehmen die Abenteurer etwas anderes aus dem Raum oder beschädigen sie etwas oder lassen sie das Grab geöffnet zurück, kehrt er zurück und verflucht sie: „Mögen Eure Körper verrotten und Eure Seele zum Fluche für immer auf Wanderschaft sein!“ (Wirkt wie Zauber „Böser Blick“. Nach dem Tode des Abenteurers wird dieser eine „Erscheinung“.)

Gebundene Seele

In: m100

Grad 3 LP AP17 Res+14/18/14 -R RW60 HGW- B24 Abwehr+12

Angriff: Berührung+8 (Ge-10/Runde)

Bes.: nur mit magischen Waffen zu treffen; erleidet bei Treffer nur „1 + magischer Waffenschadensbonus“ an Schaden je nur 1 AP)

Der Erste Hinterhalt

Am siebten Tag hören die Abenteurer von vorne Kampfärm.

Setzen sie ihren Weg fort, können sie aus der Ferne sehen, wie die Gruppe, die sie verfolgen, in einen Hinterhalt geraten ist und gerade niedergemacht wird. Wenn die Abenteurer den Kampfschauplatz erreichen, sind von den Angreifern ein Priester und drei Krieger und von den Angegriffenen nur noch ein schwer verletzter Priester am Leben. Die Angreifer sind Angehörige der Priesterschaft des Vekhret, die Angegriffenen Angehörige der Priesterschaft des Heptor. Nähern sich die Abenteurer auf Nahkampfdistanz machen die Krieger des Vekhret Zeichen, dass sich die Abenteurer nicht nähern sollen, während der Vekhret-Priester den am Boden liegenden Heptor-Priester durchsucht. Nun kommt es darauf an, wie die Abenteurer reagieren. Greifen sie die Vekhret-Priesterschaft an, erzählt ihnen der überlebende Heptor-Priester der wahre Geschichte, lassen sie jedoch die Vekhret-Priester gewähren werden diese den überlebenden Heptor-Priester zwar nicht töten, aber die Zunge herauschneiden und an Ort und Stelle lassen. Nun können zwei Situationen eintreten: die Abenteurer versuchen, den zu ihren Streitwagen fliehenden Vekhret-Priestern das Gegengift abzujauchen oder der Heptor-Priester gibt ihnen das Gegengift und bittet sie auf polythenisch, dieses schnell zum Pharao zu bringen, um kurz darauf zu sterben. Nun werden aus Verfolgern die Verfolgten, denn aus Nor nähert sich eine Staubwolke. Die Verfolger werden solange aufrücken, bis sie nur eine Stunde vor dem Ziel die Abenteurer erreichen werden, wo es zum Showdown kommen wird (siehe: Der Zweite Hinterhalt).

Vekhret-Priester

In: m70

Grad 4 LP12 AP24 Res+15/15/15 TR RW50 HGW50 B24 Abwehr+13

Angriff: Kampfstab+7 (1W6)

Zaubern+16: Erkennen des Wesens der Dinge - Handauflegen - Bannen von Dunkelheit - Windstoß - Macht über die Sinne - Verwirren - Angst - Unsichtbarkeit - Zauberstimme - Stille - Feuerkugel - Göttlicher Blitz - Göttlicher Schutz vor Magie

Tempelkrieger

In: m50

Grad 3 LP15 AP30 Res+12/14/12 RW70 HGW70 LR Abwehr+12

Angriff: Dolch+8 (1W6), Streitkolben+8 (1W6+2), Stoßspeer+8 (1W6+1), Bogen+8 (1W6)

Das Tor des Incheper

Am 10 Tag erreichen die Abenteurer einen Engpass, der von zwei großen Statuen flankiert wird. Befinden sich die Abenteurer 12 m von den Statuen entfernt, bewegt sich der Kopf der einen in Richtung der Abenteurer und spricht sie an.

Es ist ein Incheper, der die Aufgabe hat, keine Feinde des Pharaos durchzulassen, also nur Menschen (=Oshiten), die keine finstere oder dämonische Aura haben. Aufgrund der Bezeichnung Mensch=Oshite und der beschränkten Intelligenz der Incheper müssen die Abenteurer überzeugend klingen, wenn sie den Stelle heil passieren wollen.

Incheper

In: m30

Grad 7 LP20 AP45 Res+16/16/16 KR RW50 HGW90 B18 Abwehr+14

Angriff: Klaue+10 (1W6+3)

Zaubern+18: Kraft entziehen (2W6 AP werden übertragen auf Incheper), Schock (Esch. S. 63), Verdorren

Der Zweite Hinterhalt

Einige Minuten nach Passieren des Statuentors gelangen die Abenteurer an einen großen See. Am Ende der Straße liegt eine geräumige flache Fähre, die mit einem Seilzug betrieben wird, der von Ochsen angetrieben wird.

Die Überfahrt dauert etwa 10 min. Mit **EW:Wahrnehmung+3** erkennt man, dass die etwa 10 Personen, die auf die Fähre warten, unter ihrer Kleidung Waffen verbergen. Ist die Fähre auf dem Wasser, greifen

drei Priester des Vekhret und 7 Tempelgardisten an. Sie werden jedoch zuerst versuchen, die Abenteurer gefangen zu nehmen. Stürzt jemand ins Wasser, besteht die Gefahr (>80%), dass 1W6 **Krokodile** angreifen.

Krokodil

In: t40

Grad 3 LP15 AP15 Res+11/13/11 LR RW30 HGW80 B12/14 Abwehr+12
Angriff: Biß+8 (1W6+2), Schwanz+8 (1W6)

In Skelun

Skelun ist bereits aus der Ferne zu sehen und zu riechen. Es ist eine Stadt mit sicherlich 100.000 Einwohnern. Auf der anderen Seite des Sees ist nur noch ein paar Fahrminuten zum nächsten Stadttor.

Fragen die Abenteurer dort nach dem Palast des Pharaos, werden sie jedoch auf einen größeren Gebäudekomplex außerhalb der Stadtmauern hingewiesen. Dort angekommen, dauert es wieder ein paar Stunden, ehe sie zum Pharaos vorgelassen werden; hierbei werden sie von einem Beamten zum nächsten weitergereicht, bis schließlich ein Übersetzer aufgetrieben wird; dann besteht jedoch die Gefahr von 25 %, dass die Vekhret- und /oder die Heptor-Priesterschaft auf den Plan tritt; die Abenteurer müssen zwar nicht mit Gewalt rechnen, können aber überraschend eingesperrt werden, um dann wiederum überraschend freigelassen zu werden. Außerdem besteht die Gefahr eines **Giftanschlags** (Wd: 10 min: 2W6 LP & AP, danach jeweils 1W6 LP & AP jede Stunde). Es besteht auch eine Möglichkeit von 5%, dass ihnen der vekhret-Priester Haremhab begegnet. Der Palast ist gigantisch und das reinste Labyrinth; es wimmelt von Priestern und Soldaten, so dass keine Möglichkeit besteht, allein dort herum zu streifen.

Irgendwann gelangen sie dann tatsächlich vor den Audienzraum des Pharaos. Dort gebietet man ihnen, alle Waffen und magischen Gegenstände abzugeben. Das Portal zum Audienzsaal belegt alles und jeden mit „Bannen von Zauberwerk“ und „Austreibung des Bösen“ (psyZau+15). Trägt ein Abnetuerer einen magischen Gegestand bei sich, wird gewürfelt. Dann können die Abenteurer dem Pharaos ihre Geschichte erzählen; die Vertreter der Vekhret -Priesterschaft (unter ihnen auch Haremhab) werden alles abstreiten, der Pharaos erhält das Gegengift, gesundet sehr schnell und am darauffolgenden Tag gibt es eine große Freudenfeier (ohne Vekhret-Priester) und als Belohnung werden die Abenteurer zu Ehrenhauptleuten der Leibgarde ernannt und erhalten einen stattlichen Sklaven namens Hapi geschenkt, der solange mit Gold überhäuft wird, bis man nichts mehr von ihm sieht (6000 GS). Die Abenteurer werden dazu geheilt und anschließend mit einer Prachtgaleere des Pharaos nach Skiathos zurückgefahren.

Hapi (Sklave)

In: m20

Grad 0 LP18 AP36 Res+9/12/12 OR RW50 HGW90 B24 Abwehr+10
Angriff: Hand+4 (1W6)