

PATHFINDER KAMPAGNENWELT™



**ALMANACH DER
OKKULTEN MONSTER**

Monster nach HG, Art und Rolle

Monster nach HG

Der folgende Abschnitt führt alle Monster in diesem Band alphabetisch nach Herausforderungsgrad auf. Im Falle von Schablonen wird nur die mit vollständigen Spielwerten zu Beginn des Eintrages enthaltene Beispielkreatur aufgeführt.

HG	Monster
1/2	Wiedergeborener Samsaraner
1	Munavri, Seelenecho
2	Dunkler Empath, Mentalschlange, Schotalaschu
3	Duergar-Tyrann, Entflammter, Wächtertätowierung
4	Irrwicht, Synesis, Xulgath
5	Derro-Magister, Erleuchteter Kontemplativer, Furchtzehrer, Mnemor, Vayuphak
6	Alter Ego, Amanusya, Schattenfäule, Schlangenvolk-Heilsbringer
7	Hirnzyste, Mentaler Pirscher
8	Liavarischer Träumer, Mentaler Vampir
9	Animus-Schatten, Furchtschatten, Kantor, Mnemoid-Gedankenhüter, Psychoplasmatische Kreatur, Traumnaga, Xill-Matriarchin
10	Chyzaedu, Egophage, Seugathi-Gelehrter
11	Baku-Traumweber, Prana-Geist, Traumdieb-Vettel
12	Avatarana, Mentaler Leichnam
13	Bewusstseinsschwarm, Yither-Ältester
14	Painajai
15	Uinuja
17	Prismadrache
18	Omnipath
20	Neothelidenfürst
23	Tychilarius

Monsterrollen

Die folgende Tabelle kategorisiert alle Monster in diesem Band nach ihren Rollen. Diese Rollen geben an, welche Arten von Charakterklassen als Schlüsselklassen behandelt werden (d.h. als Klassen, welche den HG der jeweiligen Kreatur pro Stufe stets um 1 anheben). Einzigartige Monster und Schablonen sind nicht in dieser Tabelle enthalten – die Schlüsselklassen eines Monsters mit einer Schablone entsprechen den Schlüsselklassen der Ausgangskreatur (mit Ausnahme des Seelenechos, welche seine Intelligenz verliert und daher keine Schlüsselklassen besitzt).

Rolle	Monster
Jede	Duergar-Tyrann, Munavri, Schlangenvolk-Heilsbringer, Wiedergeborener Samsaraner
Kampf	Baku-Traumweber, Bewusstseinsschwarm, Egophage, Furchtschatten, Furchtzehrer, Hirnzyste, Kantor, Liavarischer Träumer, Mentaler Pirscher, Mentalschlange, Mnemoid-Gedankenhüter, Mnemor, Neothelidenfürst, Omnipath, Painajai, Prismadrache, Seugathi-Gelehrter, Traumdieb-Vettel, Uinuja, Vayuphak, Xill-Matriarchin, Xulgath
Keine Rolle	Entflammter, Schattenfäule, Schotalaschu, Wächtertätowierung
Fertigkeit	Amanusya, Derro-Magister, Dunkler Empath, Irrwicht
Speziell	Avatarana, Erleuchteter Kontemplativer, Synesis, Yither-Ältester
Magie	Chyzaedu, Omnipath, Traumnaga

Monster nach Kreaturenart

Im Folgenden werden alle Monster in diesem Band alphabetisch nach Art und Unterart aufgeführt. Beachte, dass die Einträge für Extraplanare nur Nichtextraplanare aufführen, die auf anderen Ebenen als der Materiellen Ebene heimisch sind; Extraplanare der Unterart Extraplanar findest du in den entsprechenden Einträgen für Extraplanare. Die Unterart Extraplanar kommt nur zur Anwendung, wenn die assoziierte Kreatur sich nicht auf ihrer Ursprungsebene befindet (siehe hierzu die jeweiligen Monstereinträge). Umgekehrt erlangen alle Kreaturen, die nicht der Unterart Extraplanar angehören, diese Unterart, wenn man ihnen auf anderen Ebenen als der Materiellen Ebene begegnet.

Art (Unterart)	Monster
Aberration	Chyzaedu, Egophage, Liavarischer Träumer, Neothelidenfürst, Omnipath, Seugathi-Gelehrter, Traumnaga, Tychilarius, Yither-Ältester
(Aquatisch)	Omnipath, Tychilarius
Drache	Prismadrache
Externar	Furchtschatten, Mnemoid-Gedankenhüter, Prana-Geist, Psychoplasmatische Kreatur
Externar (Aion)	Synesis
Externar (Asura)	Vayuphak
Externar (Azata)	Uinuja
Externar (Böse)	Kantor, Mnemor, Painajai, Traumdieb-Vettel, Vayuphak, Xill-Matriarchin
Externar (Chaotisch)	Painajai, Uinuja
Externar (Dämon)	Painajai
Externar (Einheimischer)	Amanusya, Avatarana
Externar (Gut)	Uinuja
Externar (Kyton)	Kantor
Externar (Rakschasa)	Amanusya, Avatarana
Externar (Rechtschaffen)	Kantor, Mnemor, Vayuphak
Externar (Teufel)	Mnemor
(Extraplanar)	Prismadrache, Traumnaga
Feenwesen	Furchtzehrer, Irrwicht
(Feuer)	Entflammter
(Gestaltwandler)	Amanusya, Avatarana
Humanoider	Derro-Magister, Duergar-Tyrann, Dunkler Empath, Munavri, Wiedergeborener Samsaraner, Xulgath
Konstrukt	Alter Ego, Wächtertätowierung
(Körperlos)	Animus-Schatten, Furchtschatten, Mentaler Pirscher, Prana-Geist
Magische Bestie	Baku-Traumweber, Bewusstseinsschwarm, Mentalschlange, Schotalaschu
Monströser Humanoider	Erleuchteter Kontemplativer, Schlangenvolk-Heilsbringer
Pflanze	Schattenfäule
Schlicke	Hirnzyste
(Schwarm)	Bewusstseinsschwarm
Untoter	Animus-Schatten, Entflammter, Mentaler Leichnam, Mentaler Pirscher, Mentaler Vampir, Seelenecho



Authors • Josh Colon, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, James Jacobs, Joe Homes, Mikko Kallio, Mike Kimmel, Ron Lundeen, Kate Marshall, Kalervo Oikarinen, Stephen Radney-MacFarland, und F. Wesley Schneider

Cover Artist • Igor Grechanyi

Interior Artists • Dave Allsop, Tom Babbey, Helge C. Balzer, Toma Feizo Gas, Audrey Hotte, Jason Juta, Yigit Koroglu, Maichol Quinto, Kim Sokol, und Ben Wootten

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Executive Editor • James L. Sutter

Development Leads • Mark Moreland und Mark Seifter

Senior Developer • Rob McCreary

Developers • John Compton, Adam Daigle, Mark Moreland, und Owen K.C. Stephens

Assistant Developers • Crystal Frasier,

Amanda Hamon Kunz, und Linda Zayas-Palmer

Senior Editors • Judy Bauer und Christopher Carey

Editors • Joe Homes und Jason Keeley

Lead Designer • Jason Bulmahn

Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, und Mark Seifter

Managing Art Director • Sarah E. Robinson

Senior Art Director • Andrew Vallas

Art Director • Sonja Morris

Graphic Designer • Emily Crowell

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Marketing Director • Jenny Bendel

Vice President of Finance • Christopher Self

Staff Accountant • Ashley Kaprielian

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Software Development Manager • Cort Odekirk

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Licensing Coordinator • Michael Kenway

Community Team • Liz Courts und Chris Lambert

Customer Service Team • Sharaya Kemp,

Katrina Mathieson, Sara Marie Teter, und Diego Valdez

Warehouse Team • Will Chase, Mika Hawkins,

Heather Payne, Jeff Strand, und Kevin Underwood

Website Team • Christopher Anthony, Winslow Dalpe,

Lissa Guillet, Julie Iaccarino, Erik Keith, und Scott Spalding

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Occult Bestiary

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrekturen • Thorsten Naujoks, Timo Roth

Layout • Matthias Lück

Auf dem Titel



Ein listiger Irrwisch, ein rätselhafter Mentaler Leichnam und ein außerweltlicher Yither-Ältester bereiten sich auf dem von Igor Grechanyi angefertigten Titelbild darauf vor, sich den Verstand anderer zu unterwerfen.

Inhalt

VORWORT	2	MNEMOID, MNEMOID-GEDANKENHÜTER	31
AION, SYNESIS	3	MUNAVRI	32
ALTER EGO	4-5	NAGA, TRAUMNAGA	33
ANIMUS-SCHATTEN	6-7	NEOTHELID, NEOTHELIDENFÜRST	34-35
ASURA, VAYUPHAK	8	OMNIPATH	36-37
AZATA, UINUJA	9	PRANA-GEIST	38-39
BAKU, BAKU-TRAUMWEBER	10	PRISMADRACHE	40-41
BEWUSSTSEINSSCHWARM	11	PSYCHOPLASTISCHE KREATUR	42-43
CHYZAEDU	12-13	RAKSHASA, AMANUSYA	44
DÄMON, PAINAJAI	14	RAKSHASA, AVATARANA	45
DERRO, DERRO-MAGISTER	15	SAMSARANER	
DUERGAR, DUERGAR-TYRANN	16	WIEDERGEBORENER SAMSARANER	46
DUNKELVOLK, DUNKELEMPATH	17	SCHATTENFÄULE	47
ENTFLAMMTER	18	SCHLANGENVOLK	
FURCHTSCHATTEN	19	SCHLANGENVOLK-HEILSBINGER	48
FURCHTZEHNER	20	SCHOTALASCHU	49
HIRNZYSTE	21	SEELENECHO	50-51
INTELLEKTVERSCHLINGER, EGOPHAGE	22	SEUGATHI, SEUGATHI-GELEHRTER	52
IRRWICHT	23	TÄTOWIERUNG, WÄCHTERTÄTOWIERUNG	53
KONTEMPLATIVER		TEUFEL, MNEMOR	54
ERLEUCHTETER KONTEMPLATIVER	24	TRAUMDIEBVETTEL	55
KYTON, KANTOR	25	TYCHILIARIUS	56-57
LEICHNAM, MENTALER LEICHNAM	26-27	VAMPIR, MENTALER VAMPIR	58-59
LIAVARISCHER TRÄUMER	28	XILL, XILL-MATRIARCHIN	60
MENTALER PIRSCHER	29	XULGATH	61
MENTALSCHLANGE	30	YITHER, YITHER-ÄLTESTER	62-63

Quellenverweise

Dieser Band verweist auf die folgenden Pathfinder-Produkte, welche zu seiner Nutzung nicht zwingend erforderlich sind:

<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Ausrüstungskompendium</i>	ARK
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Expertenregel</i>	EXP
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII	<i>Monsterverzeichnis</i>	MKO

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 64 dieses Produktes nachgelesen werden.

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Occult Bestiary © 2015, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe *Almanach der okkulten Taten* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



Ulisses Spiele GmbH
 Industriest. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr. : US51041
 ISBN 978-3-95752-285-6



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

Monster des Geistes und der Träume

Kommt näher, damit wir euch ein furchtbares Geheimnis der verborgenen Welt der Pathfinder-Ideenschmiede verraten können! Wir hatten zuerst geplant, okkulte Monster wie Mentale Vampire, Duergar und Verbesserte Abolethen in den *Ausbauregeln VII: Okkultes* unterzubringen. Doch – oh, Grausen! – das Hardcover wurde so schon dicker als geplant und weicht damit von den üblichen 256 Seiten ab, da die Masse an okkulten Themen einfach überwältigend war. Also entschieden wir uns, die okkulten Monster in einen eigenen Almanach mit Golarionbezug auszulagern. Ihr habt ihn in Händen! Dieser Band enthält neben den ursprünglich geplanten Monstern noch Dutzende weitere plus Schablonen, sodass ein SL nahezu 50 neue Kreaturen erhält, von denen die meisten die neuen Regeln der *Ausbauregeln VII: Okkultes* verwenden. Dieser Band geht davon aus, dass der Leser Zugang zu den *Ausbauregeln VII: Okkultes* hat, weshalb in jenem Hardcover enthaltene Informationen hier nicht nachgedruckt werden.

Neue Allgemeine Monsterregeln

In diversen Spielwerteblocken wird auf die folgenden Allgemeinen Monsterregeln verwiesen. Aus Platzgründen werden diese Einträge nicht in den einzelnen Monstereinträgen wiederholt. Jede Regel enthält einen Leitfaden, wie und wo sie in den Spielwerten auftaucht.

Emotionsaura (ÜF): Eine Kreatur mit dieser Fähigkeit umgibt sich mit einer 9 m weit reichenden Aura aus wirbelnden, chaotischen Emotionen. Diese erschweren es Zauberkundigen, Zauber mit Emotionskomponenten zu wirken (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 144). Um einen Zauber mit einer Emotionskomponente im Wirkungsbereich der Aura wirken zu können, muss eine lebende Kreatur einen Konzentrationswurf gegen SG 10 + ½ TW der auragenerierenden Kreatur + Charisma-Modifikator der auragenerierenden Kreatur ablegen. Misslingt der Wurf, geht der Zauber ohne Effekt verloren. Ebenso muss ein Zauberkundiger diesen Konzentrationswurf ablegen, wenn er innerhalb der Aura einen Zauber der Kategorie Furcht oder Gefühl wirken will; misslingt der Wurf, bleiben Kreaturen innerhalb der Aura unbetroffen (Kreaturen außerhalb der Aura können aber normal betroffen werden). Kreaturen mit dieser Fähigkeit sind gegen die Effekte dieser Aura immun und können normal Zauber wirken.

Format: Emotion (SG 17); *Ort:* Aura.

Gedankengespür (ÜF): Kreaturen mit dieser Fähigkeit nehmen innerhalb der angegebenen Reichweite (meist 18 m) automatisch bei Bewusstsein befindliche Kreaturen wahr und bestimmen deren Aufenthaltsorte. Diese Fähigkeit funktioniert ähnlich wie Blindsight. *Gedankenleere*^{ABR VII}, *Unauffindbarkeit* und ähnliche Effekte können Gedankengespür blockieren. Die Fähigkeit kann zwischen intelligenten (IN 3+) und nichtintelligenten (IN 1-2) Kreaturen unterscheiden, liefert ansonsten aber keine Informationen zu den wahrgenommenen Kreaturen.

Format: Gedankengespür 18 m; *Ort:* Sinne.

Mentales Störfeld-Aura (ÜF): Eine Kreatur mit dieser Fähigkeit erzeugt ein Feld, welches es Kreaturen ohne diese Fähigkeit innerhalb des Wirkungsbereiches erschwert, sich zu konzentrieren. Lebende Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung müssen einen Konzentrationswurf gegen SG 10 + ½ HG der auragenerierenden Kreatur + Charisma-Modifikator der auragenerierenden Kreatur ablegen, um Zauber mit Gedankenkomponenten zu wirken (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 144). Misslingt dieser Wurf, geht der Zauber ohne Effekt verloren. Ferner müssen alle Zauberkundigen im Wirkungsbereich der Aura zu Beginn ihres Zuges einen solchen Konzentrationswurf ablegen, sollten sie sich auf einen aktiven Zauber oder Effekt konzentrieren, um ihre Konzentration aufrechtzuerhalten. Kreaturen mit dieser Fähigkeit sind gegen die Effekte dieser Aura immun und können normal Zauber wirken.

Format: Mentales Störfeld (SG 18); *Ort:* Aura.

Mentalmagie (ZF): Eine Kreatur mit dieser Fähigkeit kann die Kräfte ihres Verstandes nutzen, um verschiedene Zauber zu wirken. Die Kreatur verfügt über einen täglichen Vorrat an Mentalenergie (ME), welcher sich jeweils nach einer Nachtruhe erneuert. Jeder Zauber, der im Rahmen dieser Fähigkeit gewirkt werden kann, verbraucht eine bestimmte Menge an ME. Eine Kreatur kann ihre Zauber beliebig oft wirken, solange sie über die nötige Mentalenergie verfügt. Der SG des Rettungswurfes gegen jeden dieser Zauber ist 10 + ME + IN- oder CH-Modifikator der Kreatur (verwende den höheren Modifikator). Kreaturen, die über diese Fähigkeit die Option erhalten, auch schwächere Versionen eines Zaubers zu wirken (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 144), können dies bei ihren Zaubern tun; die ME-Kosten sinken um 1 ME pro Zaubergrad, um den der Zauber gesenkt wird. Ein mentalmagischer Zauber mit ME-Kosten von 0 kann beliebig oft und sogar dann gewirkt werden, wenn die Kreatur ihren Mentalenergievorrat eigentlich verbraucht hat. Diese Mentalmagiezauber haben dieselben Emotions- und Gedankenkomponenten wie Mentalmagische Zauber. Das Monster kann metamagische Talente auf sie anwenden, indem es zusätzliche ME in Höhe der Zaubergradanpassung aufwendet und den Zeitaufwand nach den normalen Regeln für metamagisch modifizierte Zauber erhöht. Da diese Fähigkeit mentalmagische Zauberei erlaubt, kann die Kreatur zudem Okkulte Fertigkeitsspezialisierungen verwenden (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*).

Format: **Mentalmagie (ZF)** (ZS 10; Konzentration +14) 12 ME - *Gedankenstoß III*^{ABR VII} (3 ME, SG 16), *Person bezaubern* (1 ME, SG 14), *Selbstverkleidung* (2 ME), *Turm des Eisernen Willens I*^{ABR VII} (5 ME); *Ort:* Vor Zauberähnliche Fähigkeiten.

Widerstand gegen Mentalmagie (AF): Kreaturen mit dieser Fähigkeit sind gegen die Effekte vieler mentalmagischer Zauber resistent. Sie erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle mentalmagischen Zauber.

Format: +4 gegen mentalmagische Zauber; *Ort:* Nach Rettungswürfen und in Verteidigungsfähigkeiten.



Aion, Synesis

Zwei in drei Fingern endende Arme sprießen aus jedem Ende dieser stundenglasförmigen Kreatur aus kosmischem Sternenstaub.

SYNESIS

HG 4



EP 1.200

N Mittelgroßer Externar (Aion, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

Aura Kognitive Aura (9 m, SG 15)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Natürlich)

TP 39 (6W10+6)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten Gift, Kälte, Kritische Treffer; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 9 m (gut)

Nahkampf 4 Klauen +7 (1W4+1)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (Unerwartete Reichweite)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

Beliebig oft - *Benommenheit* (SG 13)

3/Tag - *Es-Aufstachelung* ^{ABR VII} (SG 14), *Hauch des Schwachsinn*

1/Tag - *Kognitive Blockade* ^{ABR VII} (SG 15), *Mentaler Block* ^{ABR VII} (SG 14), *Schläue des Fuchses*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 15

GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 20

Talente Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +15, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Baukunst) +14, Wissen (Die Ebenen) +14, Wissen (Natur) +14, Wissen (Religion) +14

Sprachen Gedankenbild

Besondere Eigenschaften Erweiterung von Allem, Gestalt der Leere

LEBENSWEISE

Umgebung Beliege (Äußere Ebenen)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Zusammenkunft (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kognitive Aura (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Synesis eine Gedankenaura erzeugen, welche logische Überlegungen auf Kosten der Intuition stärkt, oder eine Intuitionsaura, die das Gegenteil erreicht. Eine Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um der Aura zu widerstehen. Bei Erfolg ist sie für 24 Stunden gegen die Aura dieses Synesis immun. Ein Synesis kann bis zu zwei Kreaturen im Wirkungsbereich von der Wirkung ausnehmen.

Gedanken: Die Aura verleiht allen nichtaionischen Kreaturen die Vorteile der Fähigkeit Erweiterung von Allem und einen Bonus von +3 auf Konzentrationswürfe. Dieser Bonus steigt auf +6 für betroffene Kreaturen, welche Zauber mit einer Gedankenkomponente wirken. Zugleich erleiden betroffene Kreaturen aber auch einen Malus von -1 auf Willenswürfe (-2 gegen geistesbeeinflussende Effekte).

Intuition: Die Aura verleiht allen nichtaionischen Kreaturen einen Verständnisbonus von +1 auf die Rüstungsklasse sowie einen Malus von -3 auf Konzentrationswürfe. Dieser Malus steigt auf -6, sollte die betroffene Kreatur Zauber mit einer Gedankenkomponente wirken.

Unerwartete Reichweite (ÜF) Ein Synesis kann Arme und Leib auf unvorhersehbare Weise strecken, sofern er dabei die Erwartungen anderer missachtet. Die Reichweite eines Synesis steigt um 1,50 m, wenn er eine nichtaionische Kreatur mit einem Intelligenzwert angreift. Sollte er einen Angriff unter Nutzung dieser Fähigkeit ausführen, verursacht er zusätzliche 2W6 Punkte Präzisionsschaden; das Ziel ist im Anschluss gegen weiteren Präzisionsschaden dieser Art für 24 Stunden immun.

Auch wenn Sterbliche gelernt haben, winzige Fragmente ihrer Welten mittels Magie und Technologie zu kontrollieren, verhindert nur die Kontrolle über ihre Instinkte und Triebe, dass sie dabei das Geflecht der Ebenen zerstören. Synesis-Aionen überwachen dieses empfindliche Gleichgewicht. Zugleich dienen sie großen Denckern als leidenschaftslose Museen, indem sie Entdeckungen ermöglichen und Kulturen zu neuen Höhenflügen antreiben. Doch im nächsten Moment könnte ein Synesis einen Philosophen vernichten, dessen Hypothesen eines Tages das Gleichgewicht gefährden könnten. Synesis-Aionen findet man oft in der Nähe mächtiger Mentalmagiekundiger, welche sie zu Handlungen veranlassen, die die planare Entropie senken oder noch esoterischeren Zielen dienen.



Alter Ego

Diese zottelhaarige Vettel ist groß wie ein Oger. Ihr Gesichtsausdruck ist leer, als wäre ihr Warzengesicht nur eine Maske.

ANNISVETTEL-ALTER EGO **HG 6** 

EP 2.400
 N Großes Konstrukt
INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Schöpfergespür;
 Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)
TP 68 (7W8+37); Schnelle Heilung 1
REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +4
Immunitäten wie Konstrukte; **SR** 5/Adamant und Wuchtschaden; **ZR** 17
Schwächen Abhängigkeit vom Schöpfer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +13 (1W6+7), 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Er greifen) oder Hieb +13 (1W8+7)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 2W6+10)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +7)
 3/Tag – *Gestalt verändern, Nebelwolke*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 16, **KO** – , **IN** 13, **WE** 13, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +15 (Ringkampf +19); **KMV** 28
Talente Abhärtung^B, Blind kämpfen, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +3, Verkleiden +0 (als Schöpfer +4), Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Verkleiden, um als der Schöpfer aufzutreten, +4
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Besondere Eigenschaften Nachgeahmte Ausrüstung

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Feuchtgebiete
Organisation Einzelgänger
Schätze Keine

Eine Alter Ego entsteht, wenn sich ein Splitter der Persönlichkeit einer Kreatur löst und zu einem unabhängigen Wesen ausformt. Ein Alter Ego entsteht nahezu jedesmal ungewollt statt geplant und resultiert fast immer aus einem traumatischen Moment, Desorientierung oder plötzlicher Kampfunfähigkeit. In vielen Fällen weiß die Ausgangskreatur (im Folgenden „Schöpfer“ genannt) nicht, dass ein Alter Ego erschaffen wurde – insbesondere wenn die neue Kreatur sich versteckt oder flieht, statt sich sofort ihrem Schöpfer zu stellen.

Der Körper eines Alter Egos besteht nicht aus Fleisch und Blut, sondern verfestigtem Ektoplasma, welches aussieht, riecht und sich anfühlt wie der Körper des Schöpfers. Da Ektoplasma aber weniger dicht ist als Knochen oder Chitin, wiegt das Alter Ego weniger als sein Schöpfer und ist auch beweglicher als dieser. Es spricht allerdings mit flachem, monotonem Tonfall und starrt leer vor sich hin, so wie auch sein Gesicht ausdruckslos ist. Beobachter finden dies oft abstoßend und an Puppen erinnernd. Eine Kreatur, die mit dem Schöpfer vertraut ist, kann das Alter Ego mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung gegen den konkurrierenden

Wurf des Alter Egos für Verkleiden oder einen Fertigkeitwurf für Motiv erkennen gegen SG 20 als Duplikat identifizieren. Da ein Alter Ego seinem Schöpfer sehr ähnlich sieht, kann es leicht für Verwirrung sorgen oder auch den Ruf seines Schöpfers gefährden. Sollte z.B. das Alter Ego eines berühmten Paladins dabei beobachtet werden, wie es vor einer Gefahr flieht, könnten die Zeugen den Mut des Paladins infrage stellen. Solche Gerüchte über uncharakteristisches Verhalten könnten dem Schöpfer aber auch als erste Hinweise dienen, dass ein Alter Ego von ihm existiert.

Der Verstand eines Alter Egos ist zugleich eingeschränkter und fokussierter als der seines Schöpfers. Obwohl es über alle Erinnerungen und Fähigkeiten des Schöpfers zum Zeitpunkt seiner Entstehung verfügt (vorbereitete Zauber eingeschlossen), liegt seiner Persönlichkeit eine Facette des Wesens des Schöpfers zugrunde, welche alle Taten des Alter Egos antreibt und bestimmt. Dabei handelt es sich oft um einen Persönlichkeitsaspekt, den der Schöpfer lieber verbirgt, der aber zum Zeitpunkt der Entstehung des Alter Egos kurzfristig in den Vordergrund getreten ist. So könnte ein Kleriker, der insgeheim mit Zweifeln hadert, ein aggressives, atheisches Alter Ego hervorbringen, während ein Alchemist, welcher zuweilen Abenteurer oder Reisende betrügt, um die Ladenmiete aufbringen zu können, ein offenkundig gieriges und zur Reue unfähiges Alter Ego hervorbringen könnte. Es kursieren Geschichten über mörderische Alter Egos, doch in Wahrheit basieren nur sehr wenige Alter Egos auf Facetten, welche extreme Taten wie Gewalt oder Freigebigkeit provozieren. Alter Egos sind in ihrem Tun in der Regel leidenschaftslos und von neutraler Gesinnung; sie stellen eher eine Gefahr für den Ruf und den Seelenfrieden ihrer Schöpfer dar.

Der Verstand eines Alter Egos ist auf ein einziges Ziel fixiert und ist meist rastlos. Das Alter Ego ist aktiv und geht meist besessen kurzfristigen Zielen entsprechend seinem dominierenden Wesenszug nach. Wenn ein Alter Ego z.B. in einer Situation entstanden ist, in welcher sein Schöpfer erniedrigt wurde, könnte es die Zeugen des Geschehens aufsuchen und demütigen, während ein Alter Ego mit einem vorherrschenden mörderischen Wesenszug eine Reihe von blutigen Massakern ausführen könnte. Da diese Pläne einem begrenzten Aspekt der Persönlichkeit des Schöpfers entspringen, kommen die Pläne eines Alter Egos oft mit den Zielen des Schöpfers in Konflikt. So mag es sein, dass der Schöpfer des rachsüchtigen Alter Egos das Ereignis am liebsten vergessen möchte, während die Taten des Alter Egos den Gerüchten über das Geschehen neue Nahrung verleihen. Sollte das mörderische Alter Ego einem methodisch vorgehenden, disziplinierten Attentäter entsprungen sein, so dürfte die blutige Spur, welches es ohne Rücksicht auf Verluste waghalsig hinterlässt, die gut durchdachten Pläne des Attentäters stören.

Unabhängig von der Persönlichkeitsfacette des Alter Egos und wie es entstanden ist, verabscheut es seinen Schöpfer. In manchen Fällen erachtet es ihn nur als nervend; die meisten Alter Egos planen nicht, ihre Schöpfer zu töten, könnten in deren Gegenwart aber aufgrund ihrer instinktiven Abneigung auf entsprechende Gedanken kommen. Aus Selbstverachtung oder Selbstmordversuchen entstandene Alter Egos könnten aber aktiv planen, ihre Schöpfer zu ruinieren oder zu ermorden. Trotz dieser Abneigung erhalten Alter Egos ständig kurze Visionen über die Aufenthaltsorte ihrer Schöpfer und werden kampfunfähig, sollte der Schöpfer weiter als 1,5 km entfernt



sein. Sollte der Schöpfer eines Alter Egos sich in dessen unmittelbarer Nähe befinden, erkennt es ihn automatisch und erfährt auch gegen seinen Willen Schnipsel der oberflächlichen Gedanken seines Schöpfers. Stirbt der Schöpfer, erlangt das Alter Ego beachtliche Freiheit, um seinen Zielen nachzugehen – diese Erkenntnis erlangen die meisten Alter Egos nach Tagen, Monaten oder auch Jahren und werden von ihr in den meisten Fällen schließlich dazu getrieben, ihre Schöpfer zu ermorden oder sie anderweitig zu ersetzen und an einem ruhigen, friedlichen Ort zu verwahren.

Bestimmte magische Gegenstände (z.B. ein *Gegenspiegel*) können Duplikate oder moralische Gegenstücke von Kreaturen erschaffen. Die Schablone für Alter Egos eignet sich gut, um diese Kopien zu erstellen und ist besonders geeignet bei mentalmagischen Zauberkundigen oder anderen übersinnlich begabten Wesen. Im Gegensatz normalen Alter Egos besitzen Duplikate meist dieselbe Gesinnung wie der jeweilige Schöpfer, während Gegenstücke genau gegensätzliche Gesinnungen aufweisen.

Ein Alter Ego ist eine künstliche Kreatur und muss nicht atmen, essen oder schlafen, sodass es sich für solche Aktivitäten auch nur selten Zeit nimmt, sofern es sich nicht gerade aktiv für seinen Schöpfer ausgibt. Es ist ebenso groß wie sein Schöpfer, wiegt aber nur zwei Drittel von dessen Gewicht.

Ein Alter Ego erschaffen

„Alter Ego“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder körperlichen Kreatur mit einem Intelligenzwert von wenigstens 3 verliehen werden kann (im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet). Ein Alter Ego verwendet alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern hier nicht anders vermerkt.

Herausforderungsgrad: Wie die Ausgangskreatur.

Gesinnung: Meist Neutral.

Art: Die Kreaturenart wird zu Konstrukt verändert. Die Kreatur behält Unterarten bei, die sich nicht auf Gesinnung oder Volkszugehörigkeit beziehen.

Rüstungsklasse: Das Alter Ego sieht zwar aus wie sein Schöpfer, besteht aber aus festem Ektoplasma, welches nachgiebiger ist als Knochen oder Chitin. Reduziere die Natürliche Rüstungsklasse der Kreatur um 2 (Minimum +0).

Trefferwürfel: Ersetze alle Volkstrefferwürfel der Kreatur durch W8. Andere Trefferwürfel bleiben unverändert. Als Konstrukt besitzt ein Alter Ego keinen Konstitutionswert, sondern erhält Bonustrefferpunkte entsprechend seiner Größe (siehe *Monsterhandbuch*).

Verteidigungsfähigkeiten: Alter Egos sind von ihren Zielen derart besessen, dass sie Schläge einfach abschütteln können, welche andere Kreaturen erledigen würden.

Ein Alter Ego erhält Schnelle Heilung 1 (bzw. Schnelle Heilung 3, sofern es über mehr als 10 TW verfügt), SR 5/Adamant (oder SR 10/Adamant, sofern es über mehr als 10 TW verfügt) und die üblichen Immunitäten und Eigenschaften von Konstrukten.

Angriffe: Ein Alter Ego besitzt alle natürlichen Waffen der Ausgangskreatur und ist in denselben Waffen geübt wie diese. Es enthält zudem einen Hiebangriff, der Schaden passend zu seiner Größe plus eine Größenkategorie verursacht.

Attributswerte: GE +4. Ein Alter Ego besitzt keinen Konstitutionswert; behandle es hinsichtlich Spielwerten, die sich auf Konstitution beziehen, als besäße es KO 10.

Talente: Ein Alter Ego erhält Abhärtung als Bonustalent.

Fertigkeiten: Alter Egos können andere so täuschen, dass diese sie mit ihren Schöpfern verwechseln. Ein Alter Ego erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigungswürfe für Verkleiden, um als sein Schöpfer aufzutreten.

Besondere Eigenschaften: Ein Alter Ego erhält die folgenden besonderen Eigenschaften:

Abhängigkeit vom Schöpfer (ÜF): Ein Alter Ego leidet unter dem Zustand Übelkeit, wenn die Entfernung zwischen ihm und der Ursprungskreatur 1,5 km übersteigt, solange diese am Leben ist.

Nachgeahmte Ausrüstung (ÜF): Ein Alter Ego besitzt eine Kopie jedes Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstandes, den der Schöpfer im Moment seiner Erschaffung mit sich geführt hat. Dies schließt auch magische Gegenstände ein mit Ausnahme von einmalig nutzbaren oder mit Ladungen versehenen Gegenständen wie Zauberstäbe, Tränke und Schriftrollen. Diese Ausrüstung besteht aus Ektoplasma, welches die mentale Energie des Alter Egos zusammenhält. Die Gegenstände funktionieren normal für das Alter Ego, lösen sich aber eine Runde, nachdem sie seinen Besitz verlassen oder nachdem das Alter Ego zerstört wird, in dünnflüssigen, silbrigen Schleim auf.

Schöpfergespür (ÜF): Eine Alter Ego-Kreatur weiß, in welcher Richtung und Entfernung sich ihr Schöpfer aufhält.

Dieses Gespür kann durch jeden Effekt blockiert werden, der auch *Ausspähen* stört. Ein Alter Ego verfügt zu jeder Zeit gegenüber seinem Schöpfer über *Gedanken wahrnehmen* und *Wahrer Blick* (ZS 20); diese Fähigkeiten können nicht gebannt werden.



Animus-Schatten

Das Schlangenhaar dieser geisterhaften Medusa zuckt und verknottet sich, während in ihren Augen unkontrollierbarer Hass brennt.

MEDUSA-ANIMUS-SCHATTEN HG 9   

EP 6.400

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

Aura Mentales Störfeld (9 m, SG 16)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Ablenkung, +2 GE)

TP 76 (8W10+32)

REF +8, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Mentales Schisma, Resistenz gegen Fokussieren +4, Rundumsicht

ANGRIFF

Bewegungsrates Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +10 (Animus aufstacheln, SG 16)

Fernkampf Psyche zerreißen +10 (Berührung; 9W6 plus 1W6 Charismaschaden, SG 18)

Besondere Angriffe Animus aufstacheln, Intentionen verändern, Psyche zerreißen, Versteinernder Blick

SPIELWERTE

ST -, **GE** 15, **KO** -, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 19

GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +10, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +13, Verkleiden +15, Wahrnehmung +24; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Sümpfe und Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rundumsicht (AF) Das Schlangenhaar einer Medusa erlaubt ihr, in alle Richtungen zu sehen. Der Medusa-Animus-Schatten erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und kann nicht in die Zange genommen werden.

Versteinernder Blick (ÜF) Verwandelt dauerhaft zu Stein; 9 m; ZÄH, SG 18, keine Wirkung. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Im Verstand jedes intelligenten Wesens kämpfen verschiedene Aspekte gegeneinander – auf der einen Seite primitive Überlebensinstinkte und grundlegende Bedürfnisse, auf der anderen Logik und hochgeistige Zielsetzungen. Manche dieser Aspekte dominieren den Verstand und definieren die Persönlichkeit einer Kreatur, während die anderen verdrängt und eingekerkert werden. Manchmal sorgen mentale Verletzungen aber dafür, dass die Fesseln dieser unterdrückten Aspekte sich lockern und die verdrängten Aspekte zu Tage treten.

Wenn eine Kreatur an einer mentalen Verletzung stirbt, mag es sein, dass ihr Bewusstsein davonschwebt und diese unterbewussten Aspekte, den Animus, zurücklässt. Solche spektralen Untoten werden als Animus-Schatten bezeichnet. Sie sind voller wilder Wut, die sie an den Lebenden auslassen.

Individuen, die an Geistesduellen teilnehmen, neigen besonders dazu, dieser Form des Untodes zu erliegen. Ihre Schatten suchen zuweilen nach ihren früheren Gegnern und geben nicht Ruhe, bis sie diese einstigen Widersacher getötet haben.

Animus-Schatten ähneln stets auf den ersten Blick ihren früheren, lebenden Versionen, manifestieren sich im Tode aber als unzivilisierte Wilde, die durch ihre Wut Kraft erlangen und aufgrund ihres langen Leidens ungezähmt sind. Animus-Schatten wirken vornübergebeugt und verzerrt nach einem Leben unter der zerdrückenden Last der dominanten Psyche. Sie besitzen böartige Klauen, überlange Gliedmaßen, rissige Haut und andere alpträumhafte Missbildungen, welche die Ängste widerspiegeln, die sie zu Lebzeiten hinsichtlich der dunklen Winkel ihres Verstandes verspürt haben. Ihre Ausrüstung und sonstigen Gegenstände wirken in der geisterhaften Form verrottet, rissig und zerfetzt. Sie können aber immer noch spektrale Versionen ihrer Waffen mit sich führen, welche noch immer in der Lage sind, den Lebenden Leid zuzufügen.

Meistens verharren Animus-Schatten nahe der Stätten ihres Todes oder wandern ziellos umher. Da viele mentale Wettkämpfe in Geistesebenen oder auf fernen esoterischen Ebenen stattfinden, trifft man Animus-Schatten häufig an solchen Orten an, wo sie ohne Unterlass aufgrund zuweilen Ewigkeiten zurückliegenden Niederlagen zürnen, die zu ihrem Ableben geführt haben. Selbst wenn sie nicht von solchen Motiven verzehrt werden, greifen Animus-Schatten in der Regel jeden an, der sie an jene dominanten Wesenszüge erinnert, die sie zu Lebzeiten unterdrückt gehalten haben – egal ob die Ziele ihnen körperlich, in der Persönlichkeit oder im Handeln ähneln. Ein paar seltene Animus-Schatten verfügen aber auch über größere Klarheit und verspüren den Zwang, die Taten rückgängig zu machen, die sie zu Lebzeiten vollbracht haben – diese Animus-Schatten genießen es, alles zu zerstören, dass ihnen einst wichtig gewesen ist oder sie mit Stolz erfüllt hat.

Da Animus-Schatten aus mentaler Gewalt entstehen, treten sie am ehesten unter intelligenten Völkern und Wesen auf, welche dafür bekannt sind, dass sie okkulte Kräfte meistern. Selbst unter solchen Völkern sind diese Untoten dann aber weitaus zahlreicher innerhalb von Kulturen und Gruppen, welche übersinnliche Kräfte kultivieren – so sind sie dem Volk von Vudra wohlbekannt und tauchen schon seit langer Zeit in den Schriften der irischen Priester auf. Die meisten Bewohner der Region der Inneren See verwechseln sie aber leicht mit Geistern und anderen Untoten, was oft tragische Folgen hat. In Ländern, wo Stärke höher geschätzt wird als Geisteskraft, oder bei streng martialischen Kulturen sind Animus-Schatten nahezu unbekannt. Angehörige von Völkern wie Hobgoblins, Kobolden und Orks, denen nur selten übersinnlich begabte Individuen erwachsen, erheben sich nahezu niemals als Animus-Schatten.

Aufgrund der mentalen Gewalt, die sie hervorgebracht hat, arbeiten Animus-Schatten nahezu niemals zusammen. Im Tode gehen sich sogar die Animus-Schatten früherer Verbündeter, welche vom selben Gegner getötet wurden, gegenseitig an die Kehle. Das mentale Trauma, welches sie ausfüllt und an die Welt fesselt, fügt diesen Untoten tiefe Narben an und lässt sie letztendlich sich selbst und ihresgleichen am meisten hassen, da sie wissen, dass ihre eigenen Schwächen oder Unaufmerksamkeiten zu ihrem Tod geführt haben.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Ihr Zorn ist daher größtenteils nach innen gerichtet, sie ziehen aber auch größte Befriedigung daraus, voller Bosheit ihren Hass über jenen zu entfesseln, welche ihnen ähneln – und dies ganz besonders, wenn die Kampfhandlungen sie an jene Kämpfe erinnern, bei denen sie zu Tode gekommen sind.

Einen Animus-Schatten erschaffen

„Animus-Schatten“ ist eine erlangte Schablone, die jeder lebenden Kreatur mit einem Charismawert von wenigstens 6 und einem Intelligenzwert von wenigstens 8 verliehen werden kann. Ein Animus-Schatten behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

Herausforderungsgrad: HG der Ausgangskreatur + 2.

Gesinnung: In der Regel Chaotisch Böse.

Art: Die Kreaturenart wird zu Untoter. Berechne GAB, Rettungswürfe oder Fertigkeitenspunkte nicht neu. Die Kreatur erhält die Unterart Körperlos.

Sinne: Ein Animus-Schatten erhält Dunkelsicht 18 m.

Aura: Der Animus-Schatten erhält eine Mentales Störfeld-Aura (siehe Seite 2).

Rüstungsklasse: Der Animus-Schatten erhält einen Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse in Höhe seines Charisma-Modifikators aufgrund der Unterart Körperlos. Er verliert den natürlichen Rüstungsbonus der Ausgangskreatur und alle Rüstungs- und Schildboni, die nicht aus Energieeffekten oder Gegenständen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* resultieren.

Trefferwürfel: Verändere die Volkstrefferwürfel der Ausgangskreatur zu W8. Andere Trefferwürfel bleiben unberührt. Als Untoter verwendet ein Animus-Schatten seinen Charisma-Modifikator zur Bestimmung seiner Bonustrefferpunkte anstelle seines KO-Modifikators.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Animus-Schatten behält alle Verteidigungsfähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern diese nicht eine körperliche Gestalt voraussetzen, um zu funktionieren. Er erhält Dunkelsicht 18 m, Resistenz gegen Fokussieren +4, die Eigenschaft Körperlos und alle Immunitäten eines Untoten. Ferner erlangt er die folgende Verteidigungsfähigkeit:

Mentales Schisma (ÜF): Der Verstand eines Animus-Schattens ist ein chaotisches Gewirr aus den zerfetzten Überresten der dominanten Persönlichkeitszüge, die die Kreatur zu Lebzeiten aufgewiesen hat. Dieser Zustand bietet gesinnungsbasierenden Effekten keine Ansatzpunkte. Der Animus-Schatten ist daher gegen alle gesinnungsabhängigen Effekte immun.

Bewegungsrate: Ein Animus-Schatten verliert seine bisherigen Bewegungsraten und erhält stattdessen Fliegen 9 m (perfekt), außer die Ausgangskreatur besitzt eine höhere Bewegungsrate für Fliegen, dann behält sie diese bei.

Angriffe: Ein Animus-Schatten verliert alle natürlichen und waffenlosen Angriffe der Ausgangskreatur. Sollte er zu Lebzeiten Waffen geführt haben, erhält er als Animus-Schatten Versionen dieser Waffen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*.

Besondere Angriffe: Ein Animus-Schatten behält alle besonderen Angriffe der Ausgangskreatur, die keinen körperlichen Leib erfordern, um zu funktionieren. Ferner erhält er die folgenden besonderen Angriffe. Der SG des Rettungswurfs gegen die besonderen Angriffe eines Animus-Schattens ist $10 + \frac{1}{2} \text{ TW}$ des Animus-Schatten + CH-Modifikator. Dies sind geistesbeeinflussende Effekte.

Animus aufstacheln (ZF): Wenn ein Animus-Schatten eine Kreatur berührt, inspiriert er deren Animus, sich zu erheben und die dominante Persönlichkeit der Kreatur niederzuringen. Dieser Effekt funktioniert wie *Es-Aufstachelung II*^{ABR VII}, sollte der Animus-Schatten einen HG von 7 oder niedriger besitzen, bzw. wie *Es-Aufstachelung IV*^{ABR VII}, sollte der HG 8 oder mehr betragen. Der Effekt zielt aber stets nur auf eine berührte Kreatur und währt 1 Runde pro TW des Animus-Schattens, ohne dass dieser sich konzentrieren muss.

Intentionen verändern (ÜF): Ein Animus-Schatten unterminiert Absichten und Willenskraft seiner Gegner und erfüllt sie mit Zweifeln und widersprüchlichen Wünschen, welche ihm in die Hände spielen. Wenn eine Kreatur den Animus-Schatten mit einem Nah- oder Fernkampfangriff trifft, muss sie einen Willenswurf ablegen, um nicht einen

Malus von -1 auf alle weiteren Angriffe gegen den Animus-Schatten für 1W4 Runden zu erleiden. Jeder weitere fehlschlagende Rettungswurf gegen diese Fähigkeit erhöht den Gesamtmalus um 1 und verlängert die Wirkungsdauer des Effektes um 1 Runde.

Psyche zerreißen (ÜF): Als Standard-Aktion kann ein Animus-Schatten einen Strahl dunkler Energie auf eine maximal 9 m entfernte Kreatur entfesseln. Gelingt ihm ein Berührungangriff im Fernkampf, durchführen mentale Schmerzen sein Ziel, dessen eigener Animus sich freizukämpfen versucht. Dieser brutale innere Kampf fügt dem Ziel Schaden in Höhe einer Anzahl W6 entsprechend dem HG des Animus-Schattens plus 1W6 Punkte Charisma-Schaden zu. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und vereitelt den Charisma-Schaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Attributswerte: Charisma +4. Als körperlose Kreatur besitzt ein Animus-Schatten weder Stärke- noch Konstitutionswert.

Fertigkeiten: Ein Animus-Schatten erhält einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitenswürfe für Einschüchtern und Wahrnehmung; diese Boni sind mit anderen Volksboni kumulativ, über er eventuell verfügt. Er behandelt Einschüchtern, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Motiv erkennen, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Arkanes), Wissen (Religion) und Zauberkunde als Klassenfertigkeiten. Ansonsten besitzt er dieselben Klassenfertigkeiten und Fertigungsmodifikatoren wie die Ausgangskreatur.



Asura, Vayuphak

Diesem blauhäutigen Humanoiden wachsen zwei ebenholzschwarze Schwingen aus der Hüfte. Seine Hände enden in krallenartigen Nägeln.

VAYUPHAK

HG 5



EP 1.600

RB Mittelgroßer Externar (Asura, Böse, Extraplanar, Rechtschaffen)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

Aura Mentales Störfeld (9 m, SG 18), Schwer fassbar (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +3 GE, +4 Natürlich)

TP 52 (8W10+8); Schnelle Heilung 5

REF +11, **WIL** +9, **ZÄH** +3; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Flucheffekte, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 5/Kaltes Eisen oder Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Umhüllende Winde, **ZR** 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+4/×3), 2 Flügel +6 (1W4+1)

Mentalmagie (ZS 5; Konzentration +9)

7 ME – *Es-Aufstachelung* I^{ABR VII} (2 ME, SG 16), *Gegenstand lesen*^{ABR VII} (1 ME), *Magie bannen* (3 ME), *Sengender Strahl* (2 ME)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)

Beliebig oft – *Mächtiges Teleportieren* (nur selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen)

1/Tag – Herbeizauberung (Grad 4, 1 Vayuphak 35%)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 15, **WE** 16, **CH** 19

GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe

Fertigkeiten Akrobatik +13, Auftreten (Tanz) +13, Bluffen +15, Diplomatie +10, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +15, Fliegen +15, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +10, Zauberkunde +9; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst +6, Wahrnehmung +4

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–12)

Schätze Standard (Speer [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Umhüllende Winde (ÜF) Als Augenblickliche Aktion kann ein Vayuphak sich in einen Luftwirbel hüllen, der ihn gegen Fernkampfangriffe schützt. Alle Fernkampfangriffe, die mit körperlichen Waffen erfolgen, unterliegen einer Chance von 20%, den Vayuphak zu verfehlen (ausgenommen sind Angriffe mit massiven Waffen wie von einem Riesen geworfene Felsen oder Ballistabolzen). Diese Fähigkeit betrifft Strahlenangriffe nicht.

Vayuphaki, oder „Goldene“ sind Asuras, welche als Wächter und Hüter entweihter heiliger Stätten dienen. Wenn Asuras herabsteigen, um einen geweihten Ort zu verschmutzen, bleiben Vayuphaki zurück, um die einst heilige Stätte gegen jene zu verteidigen, die sie zurückgewinnen wollen. Viele wandeln ihre Eroberungen in verdrehte Verhöhnungen und begründen befleckte Königreiche und Klöster ohne Gläubige,

wo sie die Werke der Tugendhaften, die einst dort gelebt haben, der Lächerlichkeit preisgegeben zur Schau stellen. Auf diese Weise mehren sie den Schmerz des Verlustes und die Wut über die boshaften Parodien. Ansonsten verbringen sie ihre Wacht hauptsächlich in stiller Meditation und schärfen ihre Körper und Geister zu tödlichen Waffen. Sie sind furchterweckend, wenn sie in den Kampf ziehen, auch wenn sie es bevorzugen, sich in das Denken ihrer Gegner zu schleichen, statt sich offenen Konfrontationen zu stellen.

Den Legenden nach wurden Vayuphaki aus einem göttlichen Diener erschaffen, der beauftragt gewesen war, einen Schatz zu bewachen, welcher die Gunst seiner Gottheit veranschaulichte. Nachdem aber zahllose Anhänger dieser Gottheit einander abgeschlachtet hatten, um diesen Schatz zu erlangen, verfluchte die erzürnte Gottheit den Preis, auf dass jeder, der ihn ansah, dem Wahnsinn verfallende. Der ahnungslose göttliche Diener wurde das erste Opfer des Fluches, wurde wahnsinnig, ergriff den Schatz und floh damit. Die ersten Vayuphaki entsprangen seinen Fieberträumen und seinem Selbsthass – und es heißt, dass diese Asuras immer noch über den träumenden Diener und das verfluchte Relikt wachen würden.

Vayuphaki messen 2,10 m und wiegen 120 Pfund. Es kursieren aber auch Gerüchte über mächtige Vayuphiki, die von der Größe her Riesen gleichkommen.





Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Azata, Uinuja

Diese dunkelhäutige Frau besitzt lichtdurchlässige Flügel, vier große Augen – ein Paar unter dem anderen – und wirres nachtblaues Haar.

UINUJA

HG 15



EP 51.200

CG Großer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, gut)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*;
 Wahrnehmung +27

Aura Emotion (SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 25 (+5 Ablenkung, +5 GE, -1 Größe, +11 Natürlich)

TP 207 (18W10+108)

REF +16, **WIL** +19, **ZÄH** +12

Immunitäten Elektrizität, Schlaf, Versteinering; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Böses; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf *Sternmesser* +3, +27/+22/+17/+12 (1W6+10/19-20/x3)

Fernkampf *Sternmesser* +3, +25 (1W6+10/19-20/x3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Mentales Sternmesser

Mentalmagie (ZS 18; Konzentration +23)

24 ME – *Aetherische Splitter* ^{ABR VII} (5 ME, SG 20), *Botschaft* (0 ME), *Gedankenschild IV* ^{ABR VII} (5 ME), *Geistebene aufspüren* ^{ABR VII} (2 ME), *Geistebenezugang* ^{ABR VII} (3 ME), *Mächtiges Geistebene erschaffen* ^{ABR VII} (6 ME), *Rat der Träumer* ^{ABR VII} (5 ME), *Schwere Wunden heilen* (3 ME), *Symbol des Schlafes* (5 ME, SG 20), *Tanzende Lichter* (0 ME), *Teilweise Genesung* (2 ME), *Verstand auslöschen* ^{ABR VII} (4 ME, SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23)

Immer – *Schild des Glaubens*, *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft – *Tiefschlaf* (SG 18), *Unsichtbarkeit*

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 21, **KO** 22, **IN** 17, **WE** 22, **CH** 21

GAB +18; **KMB** +26; **KMV** 46

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Erschöpft), Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sternmesser)

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +26, Fliegen +32, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen) +24, Wissen (Geographie) +24, Wissen (Religion) +24

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Traumreisender

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Dimension der Träume und Elysium)

Organisation Einzeltäger, Paar oder Kollektiv (3–12)

Schätze Standard (*Sternmesser* +3, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mentales Sternmesser (ÜF) Nachdem das Sternmesser eines Uinujas zu einem Fernkampfangriff benutzt wurde, verwandelt es sich in eine *Waffe des Glaubens* (ZS = TW des Uinujas) und führt sofort einen Vollen Angriff gegen dasselbe Ziel aus. Ein Uinuja kann sein Sternmesser als Bewegungsaktion in seine Hand zurückteleportieren und diesen Effekt so beenden.

Traumreisender (ÜF) Ein Uinuja kann nach Belieben zwischen dem Elysium und der Dimension der Träume reisen (wie *Traumreise* ^{ABR VII}, der Uinuja kann aber keine anderen Ebenen betreten oder andere Kreaturen mitnehmen).

Diese Diener Desnas werden im Elysium geboren und aus planaren Energien geformt, welche die Kräfte angenehmer Träume in sich tragen. Sie wachen über den träumenden Verstand der Sterblichen und studieren ihn dabei. Uinujen leben in kollektiven Geistebenen, bei denen es sich oft um von Mondlicht beschienene Inseln handelt, deren Felsnadeln hochaufragen und Kokons aus nachtblauer Seide auf ihren Spitzen tragen. Diese Azatas jagen Painajai-Dämonen, welche Desnas Rivalin Lamaschtu dienen, und werden zugleich von diesen gejagt (siehe Seite 14). Traumdiebvetteln (siehe Seite 55) und sterbliche Traumreisende, welche Träumer stören, können ebenfalls den Zorn der Uinujen erwecken.

Uinujen lieben Geschichten über die Sterne und die Ebene, insbesondere über die Materielle Ebene, welche sie ansonsten nur aus den Träumen der Sterblichen kennen. Wenn Uinujen glücklich sind, leuchten ihre Flügel strahlend auf. Zu anderen Zeiten besitzen ihre Schwingen ruhigere Blau- oder gar traurige Grautöne.

Ein Uinuja ist 2,70 m groß und wiegt 500 Pfund.



Baku, Baku-Traumweber

Dieser rüsseltragende, graufellige Vierbeiner trägt eine einfache, aber elegante Robe und sein freundlicher Blick deutet auf hohe Weisheit hin.

BAKU-TRAUMWEBER HG 11 

EP 12.800

N Mittelgroße Magische Bestie

INI +11; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Gedankenge-spür 18 m; Wahrnehmung +25

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 18 (+8 Ablen-kung, +7 GE)

TP 174 (12W10+96)

REF +15, **WIL** +12, **ZÄH** +16

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Schlaf; **SR** 15/ Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +19 (2W8+4 plus Mentaler Attributsscha-den), Durchbohren +19 (1W8+4)

Besondere Angriffe Mentaler Attributsschaden

Mentalmagie (ZS 18; Konzentration +26)

30 ME - Erinnerung verändern (5

ME, SG 23), Körperlose

Ketten^{ABR VII} (6 ME), Tief-

schlaf (3 ME, SG 21), Träu-

me lesen^{ABR VII} (5 ME, SG

23), Traumgefährt^{ABR VII}

(9 ME)

Zauberähnliche

Fähigkeiten (ZS 11;

Konzentration +19)

Immer - Ätherische

Fäuste^{ABR VII}

Beliebig oft - Schlaf (SG

21), Schlaflied, Rat der Träu-

mer^{ABR VII}, Unsichtbarkeit

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 25, **KO** 18, **IN** 18, **WE** 23,

CH 27

GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 41

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wil-

le, Lebhafter Träumer^{ABR VII}, Verbesserte Initiative,

Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Diplomatie +20, Fliegen +15, Heimlichkeit +22,

Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +25, Wissen (Die Ebenen)

+16, Zauberkunde +16

Sprachen Aklo, Celestisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Traumhirte, Traumkunde, Träume verändern, Träume verzehren, Träumende Würde

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mentaler Attributsschaden (ÜF) Wenn ein Traumweber mit einem Klauenangriff trifft, fügt er dem Ziel ferner 1W4 Punkte Attributsschaden an einem mentalen Attribut seiner Wahl zu (WIL, SG 24, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Traumhirte (ÜF) Ein Traumweber kann zu jeder Zeit die Dimension der Träume betreten und einen Träumer über die Traumbene führen, wobei er große Entfernungen in kurzer zurücklegt (wie *Traumreise*^{ABR VII}). Wenn der Traumweber diese Fähigkeit oder seine mentalmagische Fähigkeit *Traumge-fährt*^{ABR VII} nutzt, dauert es 30 Minuten statt 1 Stunde für eine Kreatur auf derselben Ebene, um einen bestimmten Traum zu erreichen. Der Traumweber erhält einen Bonus von +5 auf alle benötigten Willenswürfe.

Traumkunde (ÜF) In der Dimension der Träume kann ein Traumweber die seltsame Traumlogik voraussehen und so einmal pro Runde einen misslungenen Angriffs- oder Ret-tungswurf wiederholen.

Träume verändern (ÜF) Ein Traumweber kann die Träume naher Kreaturen manipulieren, um bestimmte Träume zu kul-tivieren. Wenn ein Traumweber einer träumenden Kreatur begegnet, kann er deren Traumbene auf jede Weise verän-dern, wie der Zauber *Mächtiges Geistebene erschaffen*^{ABR VII} eine Geistebene formen kann. Die Traumbene funktioniert wie eine wirklichkeitstreu und harmlose Geistebene und nimmt jede Form an, die der Traumweber wünscht.

Träume verzehren (ÜF) Ein Baku-Traumweber kann die Träu-me einer schlafenden Kreatur innerhalb von 30 m verzeh-

ren. Dies verei-telt entweder

Alpträume oder

verursacht Er-schöpfung und

verhindert alle Ef-fekte der Rast wie die

Fähigkeit Traumfres-sen eines gewöhn-lichen Bakus^{MHB III}.

Wird diese Fähigkeit

innerhalb der Dimen-sion der Träume auf eine

Kreatur genutzt, deren Traumavat-ar nicht weiter als 30 m entfernt ist,

zwingt dies die Kreatur, die Dimension der Träume augenblicklich zu verlassen (kein Rettungswurf).

Träumende Würde (ÜF) Ein Traumweber hat derart viele substanzlose Träume und Traumkreatu-ren verzehrt, dass er einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines Charisma-Modifikators erhält. Ferner addiert er seinen halben CH-Modifikator auf seinen KO-Modifikator, um seine Bonustrefferpunkte und seine Boni auf Zähigkeits- und Konstitutionswürfe zu bestimmen.

Im Gegensatz zu gewöhnlichen Bakus, welche sich damit be-gnügen, von beliebigen Träumen zu zehren, genießen Traum-weber nur die Träume der einfallsreichsten und kreativsten Wesen – dies betrifft insbesondere jene Leute, die auf die Rei-che des Geistes eingestimmt sind oder über übernatürliche Kräfte verfügen. Die Macht der Träume solcher Schläfer ver-leiht Traumwebern größere Kräfte. Traumweber verabscheu-en Nachtvetteln und andere Albtraumkreaturen und nutzen ihre Fähigkeiten, um diese Gefahren zu zerstören.





Bewusstseinsschwarm

Diese wirbelnde Käferwolke summt dank der ständigen, von Insekt zu Insekt springenden elektrischen Entladungen und Blitze. Die Muster auf den Flügeln erinnern an humanoide Augen.

BEWUSSTSEINSSCHWARM

HG 13



EP 25.600

RN Winzige Magische Bestie (Schwarm)

INI +7; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 14 (+8 Ausweichen, +3 GE, +4 Größe)

TP 170 (20W10+60)

REF +15, WIL +9, ZÄH +16

Immunitäten Elektrizität, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

Schwächen Freiliegende Nervenenden

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Schwarm (8W6 Elektrizität plus Ablenkung)

Angriffsfläche 3 m;

Reichweite 0 m

Besondere Angriffe

Ablenkung (SG 24)

Mentalmagie

(ZS 14, Konzentration +16)

15 ME - *Blitz* (3 ME, SG 19), *Gedankenschild IV* ABR VII (5 ME), *Gedankenstoß IV* ABR VII (4 ME, SG 16), *Mächtiger Synaptischer Impuls* ABR VII (5 ME, SG 18), *Mentale Barriere III* ABR VII (4 ME), *Schädel sprengen* ABR VII (5 ME, SG 18), *Sonde* ABR VII (4 ME, SG 16), *Synapsenüberladung* ABR VII (5 ME, SG 17), *Synaptisches Chaos* ABR VII (4 ME, SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +11)

Immer - *Gedankenecho* ABR VII

Beliebig oft - *Schockgriff*

SPIELWERTE

ST 1, GE 16, KO 14, IN 15, WE 12, CH 5

GAB +20; KMB - ; KMV -

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Abhärtung, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Ablenkung), Mächtige Durchschlagende Zauber, Mächtige Fähigkeit, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Hervorrufung), Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Fliegen +40, Wahrnehmung +28, Wissen (Natur) +22, Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Reflexives Ausweichen

Sprachen *Gedankenecho* (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger oder Kolonie (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Freiliegende Nervenenden (AF) Wenn ein Bewusstseinsschwarm auf 50% oder weniger seiner vollen Trefferpunkte

reduziert wird, sinkt sein Intelligenzwert auf 9 und er verliert seine Fähigkeit, Zauber zu wirken. Wird er auf 25% oder weniger seiner Trefferpunkte reduziert, wird er effektiv geistlos und kann nur noch Talente nutzen, die einen statischen Bonus verleihen.

Reflexartiges Ausweichen (AF) Die Kreaturen, welche einen Bewusstseinsschwarm bilden, können Angriffen ausweichen, indem sie Löcher im Schwarm bilden. Der Schwarm erhält einen Ausweichenbonus von +8 auf seine RK.

Die Käfer, welche Bewusstseinsschwärme bilden, haben eine besondere Form der Kommunikation entwickelt: Sie erzeugen Überschlagsblitze, deren Stärke und Form für andere Käfer bestimmte Aussagen und Bedeutungen besitzen. Diese Käfer sind zwar einzeln nur so intelligent wie gemeine Insekten, jedoch steigt ihre Kapazität zum Verarbeiten von Informationen im Schwarm dramatisch an. Jeder Käfer verarbeitet und übermittelt einfache Gedanken und bildet mit dem Schwarm ein Netzwerk aus, welche komplexere Gehirne nachahmt. Der Kollektivverstand ist imstande, durchdachte Entscheidungen zu treffen, Risiken einzuschätzen und sogar für die Zukunft zu planen.

Hungrige Bewusstseinsschwärme zögern nicht, andere Kreaturen anzugreifen. Sie nutzen ihre Kontrolle über Elektrizität, um ihre Beute zu betäuben und zu grillen. Die Käfer fressen niemals rohes Fleisch und sind daher recht gleichgültig gegenüber allem, das gegen Elektrizität immun ist, solange sie nicht provoziert werden. Eine Kreatur, die auf Elektrizität basierende Effekte einsetzen kann, könnte sogar zu rudimentären Unterhaltungen mit einem Bewusstseinsschwarm imstande sein, sofern ihr ein Fertigkeitswurf für Sprachenkunde gegen SG 25 gelingt. Da aber die meisten Kreaturen nicht dieselbe Feinkontrolle wie die Käfer besitzen, ist die Kommunikation zumeist einfach gehalten und unbeholfen. Der Schwarm antwortet, indem er dreidimensionale Bilder ausformt.

Die Überlegungen dieser Schwärme konzentrieren sich hauptsächlich auf Nahrung und Wetter. Sie können sich mit Kreaturen anfreunden, welche ihnen Nahrungsquellen zeigen, und könnten zu ihren neuen Freunden zurückkehren, um sie über nahende Stürme und andere meteorologische Phänomene zu informieren. Freundliche Schwärme könnten vertraute Kreaturen sogar über andere Raubtiere in der Gegend informieren oder dabei helfen, Leute oder Schätze zu finden – im Falle von Lebewesen mag es aber passieren, dass die verfressenen Käfer das Ziel einfach auffressen. Bewusstseinsschwärme sind so zu religiösen Überlegungen imstande und betrachten Gewitter als Botschaften eines göttlichen Wesens.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Chyzaedu

Die gewaltige, wurmartige Gestalt dieser augenlosen, mit einem Schnabel versehenen Bestie ist in ein metallisch schimmerndes Ornat gehüllt.

CHYZAEDU	HG 10	
EP 9.600		
RB Gigantische Aberration		
INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +22		
Aura Ekstatischer Hunger (9 m, SG 19)		
VERTEIDIGUNG		
RK 24, Berührung 6, auf dem Falschen Fuß 24 (-4 Größe, +12 Natürlich, +6 Rüstung)		
TP 133 (14W8+70)		
REF +4, WIL +14, ZÄH +9		
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Säure; SR 10/ Magie; Verteidigungsfähigkeiten 50% Chance, Hinterhältigen und Kritischen Trefferschaden zu vereiteln; ZR 21		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m, Klettern 6 m		
Nahkampf Biss +17 (2W8+11 plus Ergreifen), Klaue +17 (2W6+11)		
Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m		
Besondere Angriffe Verschlingen (5W6 Säure Schaden, RK 16, 13 TP)		
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 10; Konzentration +15)		
5. - <i>Ausspähen</i> (SG 20), <i>Mächtiger Befehl</i> (SG 20), <i>Massen-Leichte Wunden verursachen</i> (SG 20)		
4. - <i>Dimensionsanker</i> , <i>Kritische Wunden heilen</i> , <i>Luftweg</i> , <i>Verständigung</i>		
3. - <i>Blind- oder Taubheit verursachen</i> (SG 18), <i>Gebet</i> , <i>Schutzkreis gegen Gutes</i> , <i>Tiefere Dunkelheit</i>		
2. - <i>Fesseln</i> (SG 17), <i>Geräuschexplosion</i> (SG 17), <i>Stille</i> (SG 17), <i>Waffe des Glaubens</i> , <i>Zerbersten</i> (SG 17)		
1. - <i>Befehl</i> (SG 16), <i>Furcht auslösen</i> (SG 16), <i>Göttlicher Gunst</i> , <i>Heiligtum</i> (SG 16), <i>Leichte Wunden heilen</i> , <i>Schild des Glaubens</i>		
0. - <i>Ausbluten</i> , <i>Magie entdecken</i> , <i>Resistenz</i> , <i>Wasser erschaffen</i>		
SPIELWERTE		
ST 32, GE 11, KO 21, IN 16, WE 21, CH 14		
GAB +10; KMB +25 (Ansturm +27); KMV 35 (37 gegen Ansturm, kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Materialkomponentenlos zaubern ^B , Verbesserte Ansturm, Wuchtiger Schlag, Zauber ausdehnen		
Fertigkeiten Diplomatie +16, Einschüchtern +30, Klettern +16, Motiv erkennen +19, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Religion) +20, Zauberkunde +20		
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m		
Besondere Eigenschaften Fremdartiges Ornat		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzelgänger		
Schätze Doppelt (7.500 GM am metallischem Material, weitere Schätze)		

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ekstatische Hungeraura (ÜF) Der Eifer eines Chyzaedus, alles in seiner Umgebung zu verzehren, infiziert den Verstand derer, die sich in seiner Nähe befinden. Jede lebende Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Chyzaedu muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen oder sofort alle Nahrung und Getränke (Zaubertränke und ähnliches eingeschlossen) zu sich nehmen, die sie mit sich führt oder in Reichweite hat. Dieser Effekt währt so lange, wie die Kreatur benötigt, alles in ihrer Reichweite zu verspeisen und zu trinken. Die Kreatur verteidigt sich normal, unternimmt aber außer Essen und Trinken keine Handlungen. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Fremdartiges Ornat (ÜF) Ein Chyzaedu trägt ein gewelltes Blech aus metallischem Material, welches von seinen unergründlichen Göttern gesegnet wurde. Für ihn funktioniert dieses Kleidungsstück wie eine *Brustplatte des Mittleren Bollwerkes +1*, die zudem Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte verleiht. Die Kleidung dient ihm zudem als göttlicher Fokus für seine Zauber. Dieser Ornat funktioniert nur für den Chyzaedu, für welchen es angefertigt wird. Sollte es zerstört oder gestohlen werden, kann er in einem Monat Ersatz herstellen.

Zauber Chyzaedus wirken göttliche Zauber wie Kleriker der 10. Stufe, haben aber keinen Zugang zu Domänen oder anderen Klerikerfähigkeiten.

Chyzaedus ähneln gewaltigen bleichen Regenwürmern, weisen aber an einem Körperende einen Schnabel und am anderen einige kurze Tentakel auf. Ihre Körper sind flexibel und weisen kräftige Muskelringe auf. Chyzaedus besitzen sehr effiziente, gutentwickelte Verdauungssysteme, die es ihnen gestatten, eine breite Vielfalt an Materialien zu verdauen – sie ziehen es aber vor, intelligente Kreaturen zu fressen, um die religiöse Erfahrung des Verzehrs mit anderen zu teilen.

Chyzaedus verfügen über einen Ring winziger Augen rund um ihre schnabelartigen Mäuler, die größtenteils von Hautfalten verborgen werden. Diese Augen sind scharf und besitzen exzellente Nachtsicht. Die Sicht dieser Augen wird von klumpigen, ungleichmäßigen Augen verstärkt, die gleich hinter dem Schnabel sitzen und als Hilfssinnesorgane fungieren, welche es ermöglichen, die Position naher Kreaturen in Bodenkontakt zu bestimmen. Die Kloake am Ende des Körpers eines Chyzaedus ist von fünf flexiblen Tentakeln umgeben, welche zusammen eine Klauenhand bilden können. Ein Chyzaedu besitzt beachtliche Kontrolle über diese Gliedmaßen und kann mit ihr Gegenstände ergreifen, Gerätschaften manipulieren oder Zauber mit Gestik wirken.

Vor Jahrtausenden begründeten die Chyzaedus ein brutales Imperium, indem sie mehrere Planeten unterwarfen, welche sie in ihrem Heißhunger sodann bis auf die Gesteinskruste leerfraßen. Nur ihre eigene Heimatwelt verschonten sie, da die Riesenwürmer das dortige Leben verehrten. Im Rahmen eines bizarren astronomischen Unfalles – der nach Ansicht mancher von den unergründbaren Herren des Reiches der Schwärze herbeigeführt worden war – verschluckte ein Schwarzes Loch den geliebten Heimatplaneten der Chyzaedus.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Dabei stieß diese Leere ein seltsames singendes Geräusch aus, das von stakkatohaftem Ausatmen begleitet wurde, welches an grausames Gelächter erinnerte.

Die überlebenden Chyzaedus sahen in dieser Katastrophe eine göttliche Offenbarung und erfuhren als Spezies ein mentales Verzücken, welches immer noch in ihnen allen nachhallt. Die Chyzaedus wurden zu Zeloten und zogen hinaus ins All, um von jener heiligen Vernichtung zu predigen, die sie als die Schluckende Leere bezeichneten. Als sie schließlich jenem Kollektiv von Sternenreisenden begegneten, das als das Reich der Schwärze bezeichnet wird, stellten sie fest, dass ihre Theologie stark der zerstörerischen Philosophie des Reiches ähnelte.

Die Chyzaedu bilden mittlerweile die Priesterkaste des Reiches der Schwärze und leiten die anderen Völker des Kollektivs bei abstrusen religiösen Riten an. Die meisten dieser Riten befassen sich mit alles verschlingender Leere, Schwarzen Löchern oder Klüften des Nullraumes, in denen jede Materie vollständig aufgelöst wird. Sie organisieren zu dem die alle zwei Jahre stattfindende Feier des Banketts, bei dem Zehntausende von Sklaven in Schwarze Löcher geworfen werden in der Hoffnung, dass sich der Gesang und das glucksende Ausatmen wiederholen, welche beim Verschlingen der chyzaedischen Heimatwelt aufgetreten sind. Ihre Religion konzentriert sich zwar auf den Verzehr, ist aber nicht endzeitlich, da sie auf die Heiligkeit des Überganges in die Leere, also den wunderbaren Moment des Verzehens und Verzehrtwerdens, konzentriert. Jeder Moment des Schluckens ist für die Chyzaedu heilig. Von ihnen gefressene Kreaturen teilen allerdings nur selten die religiöse Begeisterung für diesen Vorgang, was die Aberrationen äußerst verwirrt.

Chyzaedus sind soziale Kreaturen und eifrige Gesprächspartner, auch wenn sie eher früher als später Religion, Verzehr oder beides zum Gesprächsthema machen. Man trifft sie oft zusammen mit Vertretern anderer Völker des Reiches an, denen sie als Berater, Diplomaten und spirituelle Führer dienen. Trotz ihrer Masse geben Chyzaedus exzellente Spione ab; sie sind fast überall im Reich der Schwärze willkommen und nur wenige im säkularen Reich verstehen den vollen Umfang ihrer göttlichen Magie.

Sieht man von kurzen Paarungszeiten oder gemeinsamen Gottesdiensten ab, treten Chyzaedus nur selten in Gruppen auf. Haben sie nichts zu tun, streiten sie nämlich unvermeidbar über religiöse Kleinigkeiten – und diese Streitigkeiten enden stets in Gewalt.

Chyzaedus kleiden sich in flexible Metallfasern, welche Mithral ähneln. Jeder stellt sein Ornat selbst mittels geheimer Techniken her, die sie nicht mit anderen Völkern teilen. Da nur wenige Völker des Reiches der Schwärze Metall verwenden, sind diese Ornate zugleich selten und auffallend in dieser kosmopolitischen Gesellschaft. Obwohl diese Kleidungsstücke bei Angehörigen anderer Völker nicht funktionieren, besitzen sie zumindest einen Materialwert von 7.500 GM bei 500 Pfund Gewicht.

Im Gegensatz zu den meisten Völkern des Reiches besitzen die Chyzaedus ein deutliches Interesse an Golarion und führen immer wieder Expeditionen zu dieser Welt durch. Sie kennen eine Legende ähnlich dem in Casmaron verbreiteten Mythos vom Sternenvurm, welcher von einem interstellaren Monster berichtet, das vor Äonen auf Golarion herabstürzte und die ersten Purpurwürmer gebar. Chyzaedus spüren Purpurwürmer auf, um sie zu studieren; ihr besonderes Interesse dient jenen kolossalen Karmesinwürmern, die auf dem Storvalplateau vorkommen. Manche betrachten Purpurwürmer als erleuchtete Primitivlinge, die zwar keine Intelligenz besitzen, aber gänzlich vom religiösen Eifer des Verzehens durchdrungen und übermannt sind. Andere betrachten sie als Zuchttiere und wollen sie nutzen, um künftige Generationen ihres Volkes zu verbessern. Die Wurm-priester betrachten die diversen Götterpantheone Golarions als verwirrend und überflüssig und fühlen sich besonders durch die Verehrung Rovagugs beleidigt, stinkt ihnen dessen Theologie sinnloser Zerstörung doch nach blanker Ketzerei im Widerspruch zu ihren eigenen Ansichten.

Ein Chyzaedu misst 18 m im Durchschnitt und wiegt etwa 5.000 Pfund.



Dämon, Painajai

Hunger glitzert in den acht Spinnenaugen dieses bleichen, hühnerhaften Humanoiden. Sein Maul enthält Dutzende scharfer Zähne. Er führt einen Speer mit gezackter Spitze mit sich, an dessen Ende eine lange, klickende Kette befestigt ist.

PAINAJAJAI HG 14 

EP 38.400

CB Großer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +21

Aura Mentales Störfeld (SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 25 (+3 GE, -1 Größe, +16 Natürlich)

TP 203 (14W10+126)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +18

Immunitäten Elektrizität, Gift, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/gut; **ZR** 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf *Speer aus Kaltem Eisen* +1, +23/+18/+13 (2W6+13/19-20/×3), Biss +16 (1W8+4) oder Biss +21 (1W8+12)

Fernkampf *Speer aus Kaltem Eisen* +1, +18 (2W6+9/19-20/×3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Kettenspeer

Mentalmagie (ZS 14; Konzentration +18)

25 ME - *Albtraum* (5 ME, SG 19), *Arkane Spiegelung* (5 ME, SG 19), *Furcht* (4 ME, SG 18), *Hungrige Grube* ^{EXP} (5 ME, SG 19), *Kognitive Blockade* ^{ABR VII} (3 ME, SG 17), *Mächtiger Traum-schrecken* ^{ABR VII} (4 ME, SG 18), *Mentale Barriere II* ^{ABR VII} (3 ME), *Synaptischer Impuls* ^{ABR VII} (3 ME, SG 17), *Tödliches Phantom* (4 ME, SG 18), *Verwirrung* (4 ME, SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14; Konzentration +18)

Immer - *Wahrer Blick*

1/Tag - Herbeizauberung (Grad 6, 1 Painajai 35%)

SPIELWERTE

ST 27, **GE** 16, **KO** 29, **IN** 18, **WE** 18, **CH** 19

GAB +14; **KMB** +23; **KMV** 36

Talente Eiserner Wille, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbessertes Konzentrierter Schlag, Verbessertes Kritischer Treffer (Speer), Waffenfokus (Speer)

Fertigkeiten

Akrobatik +20

(Springen +24),

Bluffen +21, Ein-

schüchtern +21, Heim-

lichkeit +16, Klettern +33,

Überlebenskunst +21, Wahr-

nehmung +21, Wissen (Die

Ebenen) +21, Wissen (Lokales)

+18, Wissen (Natur) +18

Sprachen Abyssisch, Celestisch,

Drakonisch;

Telepathie 30 m

Besondere

Eigenschaften

Traumreisender

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss oder Dimension der Träume)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard (*Speer aus Kaltem Eisen* +1, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kettenspeer (AF) Ein Painajai kann seinen Speer auf ein maximal 15 m weit entferntes Ziel schleudern, ohne dabei Mali wegen der Entfernung zu erleiden. Trifft er, kann er augenblicklich an der Kette ziehen, um ein Kampfmanöver für Versetzen ^{EXP} oder Zu-Fall-bringen gegen das Ziel auszuführen. Hierbei wird der Painajai behandelt, als besäße er für solche Manöver mit seinem Speer die Talente Verbessertes Versetzen ^{EXP} und Verbessertes Zu-Fall-bringen. Er kann im Rahmen von Versetzen das Ziel nur zu sich ziehen. Der Painajai kann seinen Speer als Schnelle Aktion zurück in seine Hand holen.

Traumreisender (ÜF) Ein Painajai kann nach Belieben zwischen dem Abyss und der Dimension der Träume reisen (wie *Traumreise* ^{ABR VII}, aber auf keine anderen Ebenen und er kann niemanden mitnehmen).

Lamaschtu erschuf die Painajai-Dämonen, damit sie die Träume der Sterblichen heimsuchen, ihre Albträume beobachten und einzelne Uinuja-Azatas (siehe Seite 9) jagen. Obwohl die Painajaien weitaus in der Überzahl sind, sind sie nicht zur Zusammenarbeit fähig, was ihnen bislang den Sieg über die Uinujen verwehrt. Diese Dämonen greifen zudem jeden an, der ihren Weg kreuzt, seien es andere Traumreisende oder Artgenossen, woran nur ein Aufpasser mit überwältigender Stärke sie hindern kann. Painajaien sprechen mit kehliger, wiederhallender Stimme, die in den Ohren schmerzt. Sie knirschen zwangsweise mit den Zähnen, wobei sie zuweilen so Gegner auch gezielt entnerven wollen, und kauen sogar auf den Innenseiten ihrer Wangen, um blutigen, schmutzigen Schaum zu erzeugen.

Ein Painajai ist 3 m groß und wiegt etwa 800 Pfund.

Diese Dämonen entstehen aus den Seelen von Sterblichen, deren grausame Taten bei anderen Albträume erzeugen.





Derro-Magister

Dieser blassblauhäutige Humanoide hat helle weiße Augen und langes, liches Haar, das er mit einem stacheligen, edelsteinverkrusteten Stirnreif zusammenhält.

DERRO-MAGISTER

HG 5



EP 1.600

CB Kleiner Humanoider (Derro)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +1 Größe, +3 Natürlich, +2 Rüstung)

TP 52 (7W8+21)

REF +5, WIL +8, ZÄH +7

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 16

Schwächen Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +10 (1W4+3)

Besondere Angriffe Cytillischblick, Fernsteuern, Hinterhältiger Angriff +3W6

Mentalmagie (ZS 6; Konzentration +9)

20 ME - *Brabbeln*^{ABR VII} (2 ME, SG 15), *Mächtiger Synaptischer Impuls*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Paranoia* (1 ME, SG 14), *Plazeboeffekt*^{ABR VII} (2 ME), *Sonde*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Synaptisches Chaos*^{ABR VII} (3 ME, SG 16), *Synapsenüberladung*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Synästhesie*^{ABR VII} (3 ME, SG 16), *Verbindung im Kampf*^{ABR VII} (4 ME), *Verstand auslöschen*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Wahnvorstellungen*^{ABR VII} (2 ME, SG 15)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

Beliebig oft - *Erinnerung verändern* (SG 17), *Es-Aufstachelung II*^{ABR VII} (SG 16)

SPIELWERTE

ST 15, GE 17, KO 16, IN 16, WE 5, CH 16

GAB +5; KMB +6; KMV 19

Talente Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffen finesse

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +4, Wissen (Arkane) +10, Zauberkunde +10

Sprachen Aklo, Finsterländisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Trupp (1 plus 5-8 Derros) oder Kabal (3 plus 11-20 Derros und 30% Nichtkämpfer)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Kampfstab [Meisterarbeit], Robe, 10 Giftphiole, weitere Schätze)

Besondere Eigenschaften Gedankenwirrwarr

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Cytillischblick (AF) Das Cytillisch in den Adern eines Derro-Magisters verleiht ihm einen machtvollen Blick, der es ihm erlaubt, auf übernatürliche Weise die Essenz des Cytillisch in diverse Teile von Körper und Geist seines Zieles zu übertragen. Dieser Effekt funktioniert wie der Hypnosierende Blick eines Mesmeristen der 8. Stufe, welcher über die Fähigkeit Schmerzhafter Blick und alle sieben Ausprägungen des Mutigen Blickes eines gewöhnlichen Mesmeristen verfügt. Wenn der Cytillischblick endet, vergisst die betroffene Kreatur automatisch alles, was geschehen ist, während sie unter dem Effekt des Blickes stand. Dies ist ein geistesbeeinflussender Gifffekt.

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (AF) Ein Derro-Magister erleidet 2 Punkte Konstitutionsschaden pro Stunde, die er Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Fernsteuern (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Derro-Magister eine dazu bereite Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zum Ziel dieser Fähigkeit machen; die Kreatur kann sodann nach Wahl des Magisters als Augenblickliche Aktion die Aktionen eines ganzen Zuges ausführen (entweder eine Volle Aktion oder eine Standard- und eine Bewegungsaktion). Während die Kreatur unter diesem Effekt steht, leidet sie nicht unter Effekten, die sie kampfunfähig machen würden (z.B. Betäubt, Gelähmt oder Wankend) und von Aktionen abhalten oder die ihr verfügbaren Aktionen verringern würden; solche Effekte hindern sie auch nicht daran, die Augenblickliche Aktion zu nutzen, um von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen.

Gedankenwirrwarr (ÜF) Ein Magister leidet unter Wahnsinn und muss für Willenswürfe seinen Charisma-Modifikator anstelle seines Weisheits-Modifikators nutzen. Kreaturen, welche versuchen, seine Gedanken zu lesen, müssen Willenswürfe gegen SG 16 ablegen, um nicht 5W6 Schadenspunkte aufgrund mentaler Schmerzen zu erleiden; dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Derros, welche hohe Dosen des Cytillischpilzes zu sich nehmen und dies überleben, erlangen verstärkte mentale Fähigkeiten. Diese befähigen sie, Verstand und Erinnerungen von Gegnern zu verwirren.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Duergar, Duergar-Tyrann

Die stumpfgraue Haut dieses Zwerges wirft Wellen vor kinetischer Kraft.

DUERGAR-TYRANN

HG 3



EP 800

Duergar-Tyrann-Geokinetiker ^{ABR VII} 3

RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)

TP 37 (3W8+12)

REF +4, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +2 gegen Zauber oder +4 gegen mentalmagische Zauber

Immunitäten Gift, Lähmung, Phantome; **SR** 1/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Widerstand gegen Mentalmagie; **ZR** 14

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Fernkampf Erdgeschoss +4 (2W6+6)

Besondere Angriffe Kinetisches Geschoss

Mentalmagie (ZS 3; Konzentration +3)

5 ME – *Eisenhaut* (2 ME), *Gedankenstoß I* ^{ABR VII} (1 ME)

Bekannte Wilde Kinetikergaben

Infusionen – Erhöhte Reichweite, Kinetische Klinge (2W6)

Kinetische Geschosse – Erdgeschoss (2W6+6)

Mehrzweck – Elementare Deckung, Schwache Geokinese

Verteidigung – Haut aus Stein

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 19, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16 (20 gegen Ansturm und Zu-Fallbringen, während auf festem Boden)

Talente Kernschuss, Waffenfokus (Erdgeschoss)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8 (Steinarbeiten +10), Wissen (Gewölbe) +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4, Wahrnehmung hinsichtlich Steinarbeiten +2

Language Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Elementare Aufladung +1,

Ruhig und Sicher, Standfestigkeit, Telekinetisch Be-

gabung, Zehrung (1/Runde, Maximum 7)

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Trupp (1 plus 6–12 Duergar plus 3 Sergeanten der 3. Stufe und 1 Anführer der 3.-8. Stufe) oder Klan (1 plus 13–18 Duergar,

25% nicht kampffähige Kinder, 1 Sergeant der 3.

Stufe pro 5 Erwachsene, 3–6 Leutnants der 3.-6.

Stufe und 1–4 Hauptleute der 9. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (*Kettenhemd* +1, 400 GM)

Etwa jeder hunderte Duergar wird mit machtvollen mentalen Kräften geboren. Wenn diese Kinder lernen, ihre Fähigkeiten zu beherrschen werden sie oft bedeutende Angehörige ihrer Klans, welche auch als Tyrannen bezeichnet werden.

Duergar-Tyrannen-Charaktere

Duergar-Tyrannen werden über ihre Klassenstufen definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Der Herausforderungsgrad eines Duergar-Tyrannen entspricht seiner Klassenstufe. Duergar-Tyrannen besitzen alle Volksmerkmale von Duergar-Charakteren (siehe *Monsterhandbuch*, S. 87) mit Ausnahme der zauberähnlichen Fähigkeiten; ferner verfügen sie über folgende Merkmale:

+2 **Stärke**, +4 **Konstitution**, +2 **Weisheit**, –2 **Charisma**: Duergar-Tyrannen sind kräftig, zäh und willensstark. Diese Attributswertmodifikatoren ersetzen die normalen Attributswertmodifikatoren eines Duergars.

Telekinetische Begabung: Ein Duergar-Tyrann hat Zugang zu den Wilden Kinetikergaben Kinetische Gestalt, Schwache Telekinese, Telekinetische Feinmotorik, Telekinetische Unsichtbarkeit und Telekinetischer Wurf; seine effektive Kinetikerstufe entspricht dabei seiner Charakterstufe.

Mentalmagie: Duergar-Tyrannen können *Eisenhaut* (2 ME) und *Geiststoß I* (1 ME) gemäß der allgemeinen Monsterregel Mentalmagie wirken (siehe Seite 2). Die effektive Zauberstufe entspricht dabei der Charakterstufe des Duergar-Tyrannen. Duergar-Tyrannen verfügen über einen Tagesvorrat an 5 ME.

Widerstand gegen Mentalmagie (AF): Der Volksbonus eines Duergar-Tyrannen gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten steigt gegen mentalmagische Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten von +2 auf +4.

Zauberresistenz: Ein Duergar-Tyrann besitzt Zauberresistenz in Höhe seiner Charakterstufe +11.





Dunkelvolk, Dunkel empath

Ohne zu blinzeln, starren die Augen dieses ausgemergelten, buckligen Humanoiden in einem bleichen Gesicht, das in dunklen Stoff gewickelt ist.

DUNKELEMPATH

HG 2



EP 600

CN Kleiner Humanoider (Dunkelvolk)

INI +4; Sinne Im Dunklen sehen; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 11 (+4 GE, +1 Größe)

TP 19 (3W8+6)

REF +7, WIL +3, ZÄH +3

Schwächen Blindheit durch Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W3-1/19-20 plus Gift)

Besondere Angriffe Ansteckende Emotion, Hinterhältiger Angriff +1W6, Todeszuckungen

Mentalmagie (ZS 3; Konzentration +5)

3 ME - *Gedankenecho* ^{ABR VII} (1 ME, SG 13), *Gedankenstoß* ^{I ABR VII} (1 ME, SG 13), *Paranoia* ^{ABR VII} (1 ME, SG 13)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)

Beliebig oft - *Dunkelheit*, *Magie entdecken*

SPIELWERTE

ST 9, GE 19, KO 14, IN 10, WE 14, CH 15

GAB +2; KMB +0; KMV 15

Talente Empath ^{ABR VII}, Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +14,

Klettern +7, Wahrnehmung +9;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Klettern +4, Wahrnehmung +4

Sprachen Dunkelwelsch, Finslerländisch

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3-6) oder Sippe (20-80 Dunkelkriecher plus 1 Dunkelpirscher und Dunkler Empath pro 20 Dunkelkriecher)

Schätze Standard (Dolch [Meisterarbeit], Schwarze Schmiere [2 Anwendungen; *MHB*, S. 88], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ansteckende Emotion (ZF) Ein Dunkel empath verzehrt Gefühle. Wird die verschlungene Emotion überwältigend, stößt er sie wieder hervor und erzeugt bei Gegnern wie Artgenossen wilde Gefühlszustände. Steht ein Dunkel empath unter einem Gefühls- oder Furchteffekt, kann er während seines Zuges als Schnelle Aktion auf eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur einwirken, als würde er den Zauber *Schwächere Verwirrung* oder *Wut* mit einer Wirkungsdauer von 1 Runde wirken; die Wirkungsdauer aller Furcht- oder Gefühls-

effekte auf dem Dunkel empathen wird dabei um 1 Zeiteinheit (1 Runde, so die Dauer in Runden währt usw.) verringert. Er kann diese Fähigkeit sogar dann nutzen, wenn ein Furcht- oder Gefühls effekt ihn normalerweise vom Handeln abhalten würde.

Todeszuckungen (ÜF) Wenn ein Dunkel empath stirbt, setzt er eine Explosion chaotischer Gefühls wallungen frei. Jede Kreatur innerhalb des 3 m Explosionsradius' muss einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht verwirrt zu werden (wie *Schwächere Verwirrung*). Dunkel empathen innerhalb des Explosionsradius misslingt dieser Rettungswurf automatisch, da die unkontrollierten Gefühle sie überwältigen.

Beim unterirdisch lebenden Dunkelvolk erwachen bei Individuen zuweilen Fähigkeiten, die ihnen erlauben, mit den Gefühlen anderer zu spielen. Diese Dunkel empathen treten mit ungewöhnlicher Ruhe auf. Viele behaupten sogar, gar keine Gefühle zu verspüren. Dennoch können sie die Gefühlszustände jener in ihrer Umgebung in sich aufnehmen, wodurch ihr Tun schwer vorherzusagen ist. Da sogar ihre Artgenossen sie als beunruhigend betrachten, leben sie meist an den Rändern der Dunkelvolkgesellschaft. Dunkelrufer und andere böse Mitglieder des Dunkelvolkes – meist solche, die mit fremdartigen Owb ^{MHB IV} assoziiert sind – versammeln Dunkel empathen zuweilen aber zu stillen Verschwörergruppen. Diese verschlageneren Angehörigen des Dunkelvolkes nutzen ihre Artgenossen, um Dunkelpirscher, die Anführer ihres Volkes, zu manipulieren oder um jene zu finden, die gegen den Owb einer Gemeinschaft eingestellt sind.

Dunkel empathen lieben es, die Gefühle ihrer Ziele zu manipulieren. Dies gilt besonders für Humanoide, die sich unter Tage verirrt haben – deren Ängste und Verwirrung verstärken sie. Manche Dunkel empathen werden nach starken Gefühlen süchtig und sind zu großen Anstrengungen bereit, um sie zu provozieren. Angesichts der Neigung des Dunkelvolkes zu explosivem Chaos, sind die meisten dieser Versuche für die Ziele sehr schadhaft. Gruppen von Dunkel empathen sind besonders gefährlich, da sie sich an den Gefühlen der jeweils anderen nähren und zu hysterischen Wutausbrüchen neigen.

Die meisten Dunkel empathen sind keine 1,20 m groß und wiegen 60 Pfund. Ihre schattenhaften Bandagen scheinen oft lockerer zu sitzen als bei ihren Artgenossen, als würden ihre Körper sich auf subtile Weise ausdehnen und wieder zusammenziehen.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Entflamtmter

Die Kleidungsstücke dieser Kreatur sind schwarz verkohlt und zusammengeschrumpelt. Ihr Fleisch ist ein tobendes Inferno, welches von schmierigem schwarzem Rauch umgeben ist.

ENTFLAMMTER	HG 3	
EP 800		
NB Mittelgroßer Untoter (Feuer)		
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1		
Aura Gestank (SG 13, 10 Runden), Heulen des Leids (3 m, SG 13)		
VERTEIDIGUNG		
RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Natürlich)		
TP 32 (5W8+10)		
REF +2, WIL +5, ZÄH +2		
Immunitäten Feuer, wie Untote		
Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf 2 Hiebe +6 (1W6+3 plus 1W6 Feuer und Entflammen)		
Fernkampf Feuergeschoss +4 (Berührung; 3W6 Feuer)		
Besondere Angriffe Entflammen, Feuergeschoss		
SPIELWERTE		
ST 17, GE 13, KO -, IN -, WE 12, CH 13		
GAB +3; KMB +6; KMV 17		
Talente Abhärtung ^B		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzelgänger oder Inferno (2-6)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Entflammen (ÜF) Fluch - Hieb; <i>Rettenwurf</i> ZÄH, SG 13; <i>Inkubation</i> Sofort; <i>Frequenz</i> 1/Runde; <i>Effekt</i> 2W6 Feuerschaden, welche Feuerresistenz ignorieren; <i>Heilung</i> 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Eine Kreatur, die durch diesen Fluch unter 0 TP reduziert wird, erfährt eine spontane Selbstverbrennung und stirbt sofort. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.		
Feuergeschoss (ZF) Diese Fähigkeit funktioniert wie ein Kinetisches Geschoss eines Pyrokinetikers der 5. Stufe.		
Heulen des Leids (AF) Ein Entflamtmter schreit unablässig vor Schmerzen. Dies zwingt jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zu einem Willenswurf gegen SG 13, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Betäubt zu erhalten. Gelingt der Rettungswurf, ist die Kreatur für 24 Stunden gegen das Heulen dieses Entflamtmten immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.		



Selbst die Gelehrten des Außergewöhnlichen und Übernatürlichen betrachten Geschichten über spontane Selbstentzündungen als urbane Legenden. Doch jene mit umfassendem Wissen über das Okkulte wissen, dass es tatsächlich möglich ist, sich plötzlich fiebrig zu fühlen und dass die Hitze im eigenen Körper stetig und auf unglaubliche Höhe ansteigen kann, bis man in Flammen ausbricht und umkommt, sodass nur ein verkohlter Leichnam zurückbleibt. Dieser plötzliche und gewaltsame Tod macht die Leichen zu leichten Zielen für finstere Mächte, welche sie beleben – und manchmal kehren die Toten sogar von selbst zurück.

Diese als „Entflamtmte“ bekannten Untoten tragen alle die deutlichen Spuren ihres Ablebens: Ihre Leichen brennen beständig weiter und ihr verschrumpeltes, ausgetrocknetes Fleisch wird niemals vollkommen von den Flammen verzehrt. Dicke, nach brennender Haut und kokelndem Haar stinkende Rauchwolken umgeben sie und können ihre Präsenz auf gut anderthalb Kilometer Entfernung verraten. Diese schlurfenden Schrecken können potentiell überall dort auftreten, wo Untote häufig entstehen. Oft wandern sie in nahe Gewässer im sinnlosen Bestreben, die Flammen zu löschen, die ihnen das Leben genommen haben.

In der Region der Inneren See sind Entflamtmte selten und in der Regel Einzelgänger. Eine bemerkenswerte Ausnahme stellen die heimgesuchten Lande rund um die qadirische Ruinenstadt Schadun zwischen den explosiven Vulkanen Zhonar und Zobl dar. Nur wenige Reisende wagen sich dorthin und noch weniger kehren zurück; doch wer dieses in Asche gehüllte Land besucht und überlebt hat, berichtet von glutäugigen Kreaturen, die im Dunkel der Nacht lauern. Und es ist schon mehrfach passiert, dass ein Entdecker, noch während er dies berichtete, plötzlich in Flammen aufging und rasch als gewalttätiger Entflamtmter wiederkehrte. Niemand kennt die Verbindung zwischen Schadun und diesem furchtbaren Ende, doch das Phänomen ist derart oft schon aufgetreten, dass viele im südlichen Qadira es als den Fluch der Letzten Asche kennen.

Fernab der Inneren See sind jene, die im fernen Minkai den schwarzen Flammen ausgesetzt gewesen waren, welche das Schojinawa-Herrenhaus verzehrt haben, samt ihrer Nachkommen empfänglich für eine seltsame Form der spontanen Selbstentzündung, welche Entflamtmte der Unterart Kälte statt Feuer hervorbringt (diese Untoten verursachen entsprechen Kälte- statt Feuerschaden).

Ein typischer Entflamtmter ist so groß wie zu Lebzeiten, wiegt aber nicht einmal die Hälfte, da der Großteil seiner Masse von den Flammen verzehrt wurde.



Furchtschatten

Dieser große Schatten strahlt eine spürbare Bedrohung aus, verformt sich seine Gestalt doch zu Haken, greifenden Händen und zuckenden Tentakeln.

FURCHTSCHATTEN

HG 9



EP 6.400

CB Großer Externar (Extraplanar, Körperlos)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

Aura Albtraum (18 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 23, auf dem Falschen Fuß 17 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe)

TP 102 (12W10+36)

REF +13, **WIL** +11, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Quälende Berührung +16 (6W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Quälende Berührung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Beliebig oft - *Furcht* (SG 17), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14) 3/Tag - *Albtraum* (SG 19), *Tödliches Phantom* (SG 18), *Verwirrung* (SG 17)

SPIELWERTE

ST -, **GE** 21, **KO** 17, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 19

GAB +12; **KMB** +18; **KMV** 37

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausfallschritt, Ausweichen, Blind kämpfen, Fertigkeitfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +19, Einschüchtern +19, Fliegen +26, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +16

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Auf dem Fuße, Stolze Verteidigung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Dimension der Träume)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Albtraumaura (ÜF) Ein Furchtschatten ist in eine Aura der Angst mit 18 m Radius gehüllt, welche sich als dunkler Schatten, subtile Fäulnis und verzerrte Perspektive manifestiert. Wenn eine Kreatur erstmals ihren Zug innerhalb dieser Aura beendet, muss sie einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht den Zustand Erschüttert für die Dauer ihres Aufenthaltes innerhalb der Aura plus weitere 1W4 Runden zu erhalten. Unter Furchteffekten leidende Kreaturen innerhalb dieser Aura scheitern automatisch bei Charismawürfen für unmögliche Handlungen innerhalb von Traumebenen (siehe *Ausbauregeln VII: Okkultes*, S. 243). Der Furchtschatten kann diese Aura als Schnelle Aktion unterdrücken oder reaktivieren. Sollte der Kreatur der Rettungswurf gelingen, so ist sie für 24 Stunden gegen die Aura immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.



Auf dem Fuße (ÜF) Ein Furchtschatten kann seinem Charisma-Modifikator entsprechend Mal am Tag auf ein Feld teleportieren (wie *Mächtiges Teleportieren*), welche an eine Kreatur angrenzt, die noch durch seine Albtraumaura erschüttert ist oder durch seine Quälende Berührung Schaden erlitten hat. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Furchtschatten und die Kreatur sich beide in der Dimension der Träume aufhalten.

Quälende Berührung (ÜF) Die Berührung eines Furchtschattens ist ein körperloser Berührungsangriff, welcher 6W6 Schadenspunkte verursacht und Schadensreduzierung umgeht. Eine Kreatur, welche unter einem Furchteffekt leidet und von dieser Fähigkeit getroffen wird, erleidet zudem 1W2 Punkte Charisma-Blutungsschaden. Dieser Blutungsschaden kann auf normale Weise beendet werden, er endet ferner, wenn das Ziel nicht länger unter einem Furchteffekt leidet.

Stolze Verteidigung (ÜF) Ein Furchtschatten erhält einen Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse in Höhe seines Weisheitsmodifikators zusätzlich zu dem Ablenkungsbonus, den eine körperlose Kreatur bereits in Höhe ihres Charisma-Modifikators erhält.

Verschiedene besonders lebhaft Alpträume existieren weiter, auch nachdem der Schläfer erwacht. Sie gewinnen ihre Substanz aus planarem Treibgut und ihren Existenzzweck aus den tiefsten Ängsten ihrer Schöpfer. Sie verändern ihre Gestalt von einem Moment zum nächsten und durchstreifen die Dimension der Träume, um ihre Beute aus dem Hinterhalt mit seelenniederschmetternden Schlägen anzugreifen.

Ihre bösartige Präsenz verwandelt furchterregende Träume in schmerzhaft Erfahrungen, welche ihre Opfer töten können. Oft erlauben Furchtschatten ihren Opfern die Annahme, sie wären ihnen entkommen, nur um aus einer unerwarteten Richtung dann erneut anzugreifen. Die Dimension der Träume ist ihre Heimat und so nutzen sie ihr Wissen über dieses Reich, um sicherzustellen, dass ihre Opfer ihnen niemals wirklich entkommen, egal wie schnell oder wie weit sie laufen.

Wo ein Furchtschatten wandelt, nimmt alles eine dunklere, furchterweckendere Atmosphäre an. Schatten werden zu von den Augen nicht zu durchdringenden Verstecken von Dingen, die außer Sicht lauern, vertraute Orte verzerren sich, so dass eigentlich Ortskundige sich verirren, und hinter freundlichen Gesichtern verbergen sich monströse, sadistische Feinde. Der Schrecken, den ein Furchtschatten hervorruft, nagt an der geistigen Stabilität seiner Opfer und sorgt dafür, dass sie die Traumebenen nicht bereisen können, ohne sich selbst ein Bein zu stellen, da ihre eigene Vorstellungskraft sich als behindernd erweist.

Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Furchtzehrer

Diese madenartige Kreatur hat ein beunruhigend menschliches Gesicht und Stummelarme.

FURCHTZEHRER

HG 5



EP 1.600

NB Mittelgroßes Feenwesen

INI +10; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 12 (+6 GE, +2 Natürlich)

TP 52 (8W6+24)

REF +12, WIL +7, ZÄH +5

Immunitäten Furcht, Krankheit; SR 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 2 Klauen +10 (1W6+2 plus Unruhe-Sporen)

Besondere Angriffe Schreckenexplosion, Unruhe-Sporen, Verstrickungspilz

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5, Konzentration +7)

Beliebig oft – Furcht auslösen (SG 13), Tanzende Lichter

3/Tag – Feenfeuer, Paranoia^{ABR VII} (SG 14)

1/Tag – Federfall, Furcht

SPIELWERTE

ST 14, GE 22, KO 17, IN 11, WE 12, CH 15

GAB +4; KMB +6; KMV 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +17, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +17, Klettern +21, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +12; Volksmodifikatoren Klettern +8

Sprachen Aklo, Finsterländisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schreckenexplosion (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Furchtzehrer bei jeder mit Unruhe-Sporen (siehe unten) infizierten Kreatur innerhalb von 9 m Pilze hervorbrechen lassen. Die Zielkreatur erleidet 1W6 Punkte Charisma-Schaden (ZÄH, SG 17, keine Wirkung), da die wachsenden Sporen ihre Gefühle absaugen. Sollte die betroffene Kreatur gegenwärtig unter dem Zustand Erschüttert, Verängstigt oder Panisch leiden, erhalten alle Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zu ihr denselben Zustand für 1W4 Runden (WIL, SG 17, keine Wirkung). Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Unruhe-Sporen (AF) Eine von den Klauen des Furchtzehrer getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht mit Unruhe-Sporen infiziert zu werden, welche Nervosität und Muskelzuckungen verursachen.

Unruhe-Sporen: Krankheit - Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 17; *Inkubation* 1 Runde; *Frequenz* 1/Minute; *Effekt* kumulativer Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen gefühlsmänpulierende Effekte (maximal -5); *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Verstrickungspilz (AF) Alle 1W4 Runden kann ein Furchtzehrer eine Fungusmasse bis zu 9 m weit spucken; diese Masse explodiert bei Kontakt und überzieht alle Kreaturen in einem 3 m Explosionsradius mit klebrigen Fäden. Kreaturen, die keine Furchtzehrer sind, erhalten den Zustand Verstrickt (REF, SG 17, keine Wirkung). Eine verstrickte Kreatur kann sich als Bewegungsaktion mit einem Stärkewurf oder einem Fertigkeitwurf für Entfesselungskunst gegen SG 14 befreien. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Diese bössartigen Feenwesen kriechen in den dunkelsten Winkeln der Welt umher und sorgen für Schrecken, um die seltsamen Pilzfrüchte zu düngen, von denen sie sich ernähren. Furchtzehrer pflegen ausgedehnte Gärten lumineszierender Pilze, welche auf den gefesselten, zuckenden Leibern ihrer Gefangenen wachsen. Die Pilze entziehen den sie düngenden Kreaturen die Emotionen und ihre Sporen verursachen bei den Wirten Furcht, was die Pilze wachsen lässt. Viele solcher Gärten können in der Stalaktitstadt des Ätherhofes gefunden werden, da die dort lebenden dunklen Feen nach dem pikanten Geschmack des Elends verlangen, den die Pilze enthalten,

und diese als Delikatesse erachten, die nur bei den bizarrsten kulinarischen Freuden genutzt wird. Trotz ihrer Rolle bei der Produktion dieser nach Verzeiflung schmeckenden Luxusartikel sind Furchtzehrer nur an den Rändern der meisten feeischen Gesellschaften willkommen. Die meisten Feenherrscher ziehen es vor, ihre Spezialitäten über Mittelsmänner zu erwerben, statt zu riskieren, in der Gesellschaft von Furchtzehrern gesehen zu werden.

Furchtzehrer sind allein daran interessiert, die perfekten Pilze zu züchten, und können gefährliche Gegner abgeben, wenn sie nach neuem Dünger jagen oder ihre Ernte beschützen. Ein durchschnittlicher Furchtzehrer ist 2,40 m lang und wiegt 400 Pfund.





Hirnzyste

Auf der Oberfläche dieses schwebenden, purpurnen Gehirns leuchten okkulte Siegel, zudem verfügt es über Tentakel aus Ektoplasma.

HIRNZYSTE

HG 7



EP 3.200

NB Sehr kleiner Schlick

INI +6; **Sinne** Gedankenspur 9 m, Wahrnehmung +16

Aura Hirnstasis (9 m), Mentales Störfeld (9 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +2 Verständnis)

TP 85 (10W8+40)

REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Schlicke; **Verteidigungsfähigkeiten** Entinnen, Sechster Sinn

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf 2 Tentakel +13 (2W6 Elektrizität plus Kräftigender Schlag und Mentaler Stich)

Angriffsfläche 0,75 m.; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Kräftigender Schlag, Mentaler Stich

Mentalmagie (ZS 10; Konzentration +14)

9 ME - *Gedankenstoß III*^{ABR VII} (3 ME, SG 17), *Synaptischer Impuls*^{ABR VII} (3 ME, SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +14)

Immer - *Gedanken verhüllen*^{ABR VII}

Beliebig oft - *Gedankenstoß II*^{ABR VII} (SG 16), *Monster bezaubern* (SG 18), *Person beherrschen* (SG 19), *Synästhesie*^{ABR VII} (SG 17), *Telekinetisches Geschoss*^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 22, **CH** 19

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 22 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Defensives Kampftraining, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +6, Fliegen +20, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen), Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Ruinen oder Unterirdisch

Organisation Einzlgänger, Paar, Schwarm (3-6), oder Kolonie (7-12)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hirnstasis (ÜF) Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zu einer Hirnzyste erleiden einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen die Angriffe, Zauber und anderen Fähigkeiten der Hirnzyste. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Kräftigender Schlag (ÜF) Wenn eine Hirnzyste eine Zielkreatur mit einem Tentakelangriff trifft, kann sie nach Abwicklung des Schadens eine ihrer zauberähnlichen Fähigkeiten als Schnelle Aktion einsetzen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

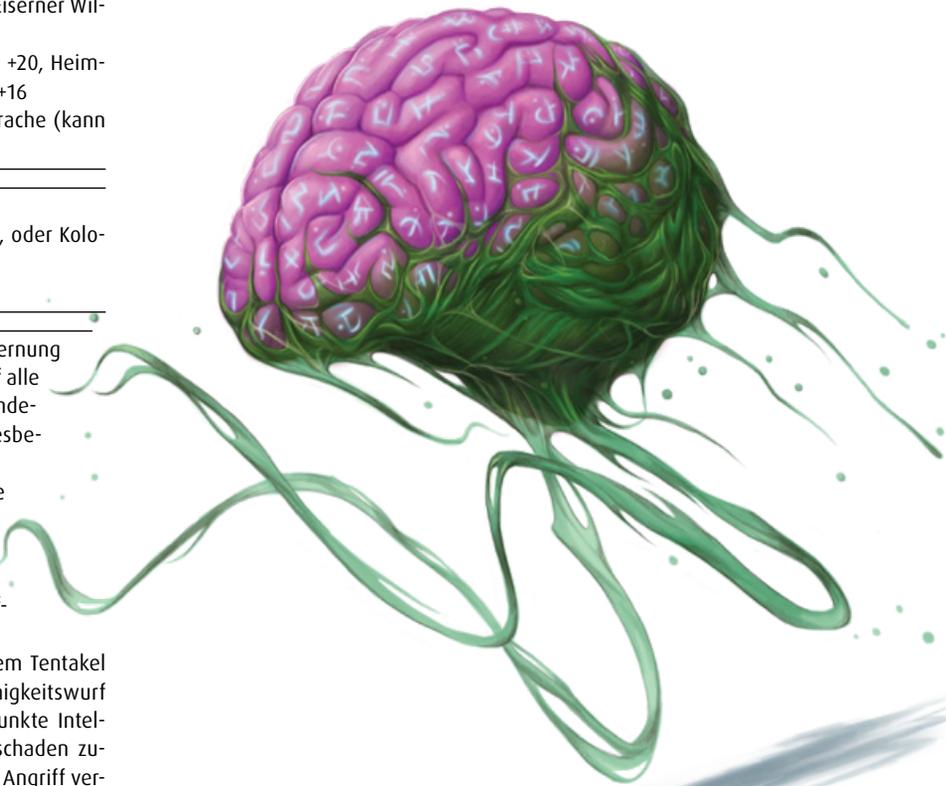
Mentaler Stich (ÜF) Kreaturen, welche von einem Tentakel einer Hirnzyste getroffen werden, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 gelingen oder sie erleiden 1W6 Punkte Intelligenzschaden. Wenn eine Hirnzyste Intelligenzschaden zufügt, erlangt sie 1W6 Trefferpunkte zurück. Dieser Angriff ver-

ursacht den doppelten Intelligenzschaden und heilt bei der Hirnzyste den doppelten Betrag an Trefferpunkten, sofern das Opfer mentalmagische Zauber wirken kann (bzw. die allgemeine Monsterfähigkeit Mentalmagie besitzt) oder über das Talent Okkulte Sensibilität verfügt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Sechster Sinn (ÜF) Die begrenzten präkognitiven Fähigkeiten einer Hirnzyste verleihen ihr einen Verständnisbonus von +2 auf Initiative- und Reflexwürfe sowie ihre Rüstungsklasse. Hirnzysten sind niemals überrascht oder auf dem Falschen Fuß betroffen.

Normale Hirnschlicke geben sich damit zufrieden, den Verstand niederer Wesen zu versklaven und davon zu zehren. Hirnzysten dagegen haben höhere Ambitionen: Nur der Verstand mentalmagisch begabter Wesen kann den böartigen und grausamen Hunger dieser Kreaturen sättigen. Hirnzysten manifestieren oft mehr aggressive Fähigkeiten als die mit ihnen verwandten Hirnschlicke – sie betäuben ihre Beute und schwächen deren geistige Verteidigungen, ehe sie ihr die wertvolle intellektuelle Energie mittels ihrer ektoplastischen Tentakel entziehen.

Hirnzysten ernähren sich auch von der Kraft nichtmentalmagisch begabter Kreaturen, finden diese aber fad und wenig schmackhaft. Übersinnlich begabte Kreaturen sind dagegen wahre Delikatessen. Hirnzysten etablieren zuweilen Täuschungen wie falsche Schulen für begabte Kinder, um so zahmes Nutzvieh anzulocken und die anstrengende Jagd nach mentalmagisch sensiblen Wesen zu umgehen.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Intellektverschlinger, Egophage

Acht in Klauen endende Tentakel wachsen aus dem Stamm dieses glänzenden und grauenhaft anzusehenden schwebenden Gehirns.

EGOPHAGE

HG 10



EP 9.600

CB Kleine Aberration

INI +11; **Sinne** *Aura analysieren*, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +7 GE, +1 Größe, +6 Natürlich)

TP 123 (13W8+65)

REF +11, **WIL** +12, **ZÄH** +9

Immunitäten Feuer, Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Elektrizität 20, Kälte 20, Schall 20; **SR** 10/Adamant und Magie; **ZR** 25

Schwächen Empfindlichkeit gegen *Schutz vor Bösem*

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m (perfekt)

Nahkampf 8 Klauen +18 (1W4+2 plus Festklammern [einmal pro Runde, sollten zwei oder mehr Klauen dieselbe Kreatur treffen])

Besondere Angriffe Körperraub

Mentalmagie (ZS 10, Konzentration +14)

24 ME – *Egopeitsche IV*^{ABR VII} (6 ME, SG 20), *Es-Aufstachelung III*^{ABR VII} (4 ME, SG 17), *Gedanken voraussehen*^{ABR VII} (2 ME, SG 16), *Kugel der Unverwundbarkeit* (4 ME)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

Immer – *Aura analysieren*^{ABR VII}

Beliebig oft – *Selbstverkleinerung* (wie *Person verkleinern*, aber nur selbst und wirkt nur bei Aberrationen), *Unsichtbarkeit*

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 25, **KO** 21, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 18

GAB +9; **KMB** +15; **KMV** 28

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Flinke Manöver, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Bluffen +25, Diplomatie +24, Fliegen +23, Heimlichkeit +35, Motiv erkennen +15, Verkleiden +25, Wahrnehmung +26, Wissen (Lokales) +19; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Aklo (kann nicht sprechen), Gemeinsprache (kann nicht sprechen), Finsterländisch (kann nicht sprechen); Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Brut (4–8) oder Stamm (10–30)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

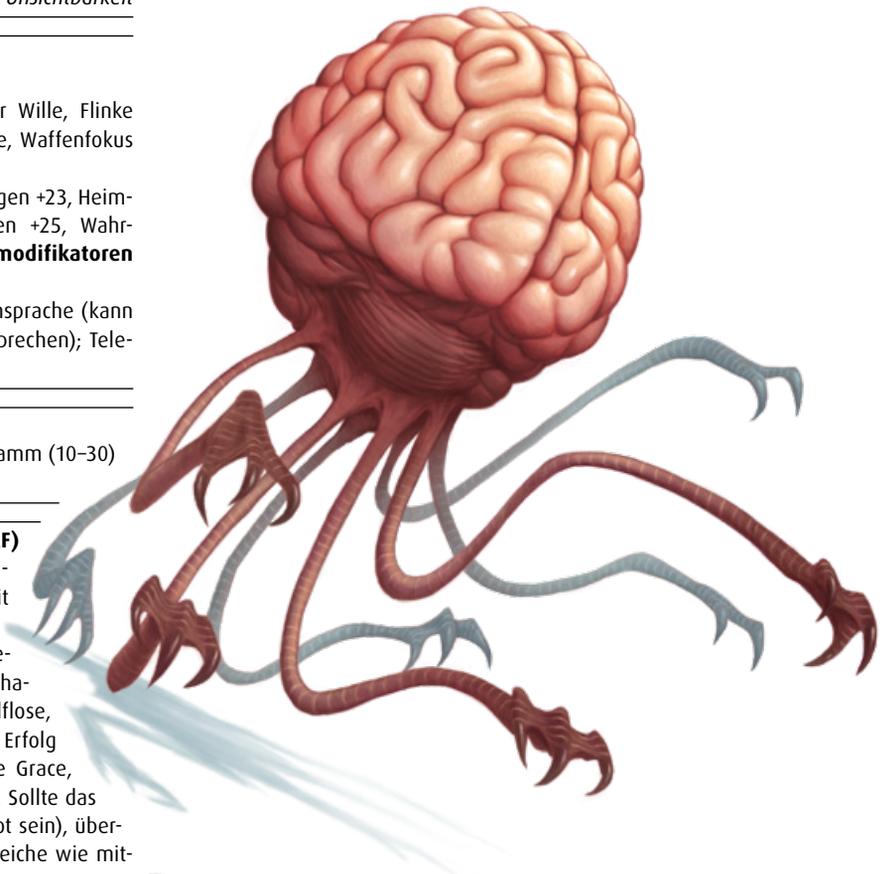
Empfindlichkeit gegen *Schutz vor Bösem* (AF)

Ein Egophage wird als herbeigezauberte Kreatur behandelt hinsichtlich der Frage, wie er mit einem *Schutz vor Bösem*-Zauber interagiert.

Körperraub (ÜF) Als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Egophage versuchen, sich mental den Weg in eine hilflose, tote oder ringende Kreatur zu erzwingen. Bei Erfolg versucht er einen mentalmagischen Coup de Grace, welcher 16W4+16 Schadenspunkte verursacht. Sollte das Opfer dadurch getötet werden (oder bereits tot sein), übernimmt der Egophage die Kontrolle über die Leiche wie mit-

tels *Mächtige Besessenheit*^{ABR VII}, aber mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Der Wirtkörper darf dazu maximal 1 Tag lang tot sein. Selbst erfolgreich übernommene Körper verwesen und werden nach 7 Tagen nutzlos, sofern sie nicht mittels *Sanfte Ruhe* erhalten werden. Solange der Egophage die Leiche besetzt, kennt und beherrscht er alle dem Opfer bekannten Sprachen und erfährt zudem grundlegende Informationen über Identität und Persönlichkeit des Opfers, aber keine spezifischen Informationen oder Wissen. Ein übernommener Wirtkörper ist zwar technisch ein Kadaver, erlangt aber seine vollen Trefferpunkte zurück und verhält sich wie eine lebende Kreatur der entsprechenden Kreaturenart, er erscheint auch so und wird von Magie entsprechend wahrgenommen. Dem Wirtkörper zugefügter Schaden betrifft den Egophagen nicht. Sollte der Wirt getötet werden, wird der Egophage ausgestoßen und erhält für 1 Runde den Zustand Benommen. *Tote erwecken* kann das Opfer eines Körperraubes nicht ins Leben zurückholen, wohl aber *Auferstehung* oder mächtigere Magie.

Wenn ein Intellektverschlinger Mitternachtsmilch zu sich nimmt (siehe *Almanach der Ruinen Golarions*), entwickelt er zuweilen verstärkte mentalmagische Kräfte. Er erlangt die Fähigkeit zu Fliegen, und seine klauenbewehrten Stummelbeine strecken sich zu Tentakeln. Diese finsternen Aberrationen werden Egophagen genannt und genießen es, die Körper anderer Kreaturen wie Kleidung zu tragen, um ihren abartigen Launen und Plänen nachzukommen.





Irrwicht

Diese schlacksige, langarmige Kreatur hat das Gesicht eines Kalbes, aber eine Mähne strähnigen Haares und Augen groß wie Untertassen.

IRRWICHT

HG 4



EP 1.200

CB Kleines Feenwesen

INI +5; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 11 (+5 GE, +1 Größe)

TP 31 (7W6+7)

REF +10, WIL +5, ZÄH +3

SR 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf 2 Klauen +9 (1W3+2)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 3 m

Mentalmagie (ZS 8; Konzentration +12)

10 ME - Abneigung^{ABR VII} (2 ME, SG 16), Person festhalten (2 ME, SG 16), Scheingelände (4 ME, SG 18), Telekinetisches Kampfmanöver^{ABR VII} (0 ME), Unsichtbarkeit (2 ME, SG 16)

Besondere Angriffe Entführen, Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 15, GE 20, KO 13, IN 14, WE 10, CH 19

GAB +3; KMB +7 (Zerren^{EXP} +9); KMV 19 (21 gegen Zerren^{EXP})

Talente Defensives Kampfweise, Flinke Manöver, Verbessertes Zerren^{EXP}, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +10, Einschüchtern +11, Handwerk (Fallen) +10, Heimlichkeit +23, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +4, Schwimmen +16, Wahrnehmung +12, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Natur) +9; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder und Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Bande (2-5) oder Trupp (7-12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entführen (AF) Wenn ein Irrwicht dasselbe Ziel als Teil eines vollen Angriffs mit beiden Klauen trifft, kann er als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf für Zerren^{EXP} ausführen. Der Irrwicht kann sich als Teil dieses Kampfmanövers weiter bewegen als 1,50 m, selbst wenn er seine Bewegungsrate für diese Runde bereits aufgebraucht haben sollte.

Man glaubt, dass die böseartigen und hinterhältigen Irrwichte einst Heinzelmännchen waren, welche misshandelt oder anderweitig verderbt wurden. Im Gegen-

satz zu ihren hilfsbereiten feischen Verwandten, welche oft mit bestimmten Familien Verbindungen zum beidseitigen Vorteil eingehen und sich in deren Häusern niederlassen, bewohnen Irrwichte nur selten Häuser. Stattdessen lauern sie in Sümpfen, Mooren und an Flussufern und bevorzugen Winkel, in denen Leute verschwunden oder ertrunken sind. Die Beziehung zwischen einem Irrwicht und nahen Häusern und Gehöften ist fast immer störend und behindernd. Er versetzt die Nutztiere in Panik, zerstört Wertsachen und folgt sogar Opfern, die fortziehen, um ihrem Peiniger zu entkommen. Trotz dieser Angewohnheiten fügen Irrwichte ihren ausgewählten Familien nur selten ernsthaften Schaden zu, da sie es bevorzugen, Furcht und Elend zu säen. Auch wenn diese Beziehungen durch Animositäten charakterisiert werden, scheinen sie die Irrwichte etwas zu stabilisieren – Irrwichte, welche keine Haushalte terrorisieren, sind weitaus garstiger und neigen dazu, Reisende zu fressen und Kinder zu entführen.

Ein Irrwicht wird meist nur gesehen, wenn er gesehen werden will. Er ist nicht an fairen Kämpfen interessiert. Wenn er einem Opfer nachstellt, nutzt er seine Vertrautheit mit dem Gelände zu seinem Vorteil und lässt Gegner lieber mit der Umgebung kämpfen, statt sich ihnen zu stellen. Ein Irrwicht besitzt sehr lange Arme, mit denen er Kreaturen ins Wasser oder auf morastigen Boden ziehen kann; dann lähmt er den Verstand seiner Opfer und lässt sie ertrinken. Ein Irrwicht ist zudem sehr begabt im Aufbauen von Fallen, in welche er seine Opfer sodann zerrt. Zuweilen nutzt er seine Abneigung erzeugenden Fähigkeiten, um Leute von seinem Heim fernzuhalten, doch viel öfter setzt er diese Kraft ein, um zu verhindern, dass jemand seiner Beute zu Hilfe eilt.

Die Magie eines Irrwichts wird von überschüssiger mentaler Energie in einem Bereich angetrieben, ähnlich wie dies bei Lokalen Schutzgeistern der Fall ist. Irrwichte treiben ihren Unfug, um negative Emotionen in der Nähe ihrer Behausungen auf die Spitze zu treiben und so ihren Fähigkeiten Brennstoff zu verschaffen. Theoretiker glauben, dass ein Irrwicht sich in ein Heinzelmännchen zurückverwandelt, wenn man ihn nur lange genug von diesen Energien isolieren könnte.

Ein typischer Irrwicht ist 0,90 m groß und wiegt 70 Pfund.



Kontemplativer, Erleuchteter Kontemplativer

Diese schwebende, vor Energie pulsierende Kreatur erinnert an ein riesiges Gehirn, an welchem ein verkümmerter, humanoider Leib hängt.

ERLEUCHTETER KONTEMPLATIVERHG 5



EP 1.600

N Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +5; **Sinne** Blindsight 9 m, Dunkelsicht 18 m, Gedankenge-spür 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +1 GE)

TP 40 (9W10-9)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +4; +4 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

Verteidigungsfähigkeiten Mentaler Puffer

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +9 (1W4) oder Berührung +4 (Mentale Unterbrechung)

Besondere Angriffe Mentale Unterbrechung (SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +14)

Immer – *Gedankenschild* I ^{ABR VII}, *Gedankenges-pür* ^{ABR VII}, *Ma-gierhand*, *Zungen*

Beliebig oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 17)

Mentalmagie (ZS 9; Konzentration +14)

12 ME – *Gedankenschild* III ^{ABR VII} (4 ME), *Gedanken-*

stoß II ^{ABR VII} (2 ME, SG 17), *Gedankenverbin-*

dung ^{ABR VII} (1 ME), *Geistduell beginnen* ^{ABR VII}

(2 ME, SG 17), *Geistebenezugang* ^{ABR VII}

(3 ME, SG 18), *Magie entdecken* (0

ME), *Schnelle Erinnerung* ^{ABR VII}

(2 ME), *Schützende Geistebe-*

ne ^{ABR VII} (5 ME), *Synaptischer*

Impuls ^{ABR VII} (3 ME, SG 18)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 9, **IN** 26,

WE 17, **CH** 21

GAB +9; **KMB** +9; **KMV** 25

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +14, Fliegen +21, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +14, Sprachenkunde +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Geographie, Geschichte) +17, Zauberkunde +17

Sprachen Telepathie 90 m; *Zungen*

Besondere Eigenschaften Gedanken-gestalt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige städtische

Organisation Einzlgänger, Gruppe (2-5) oder Gefolge (1 plus 2-4 Kontemplative)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedankengestalt (ÜF) Als Bewegungsaktion kann ein Erleuchteter Kontemplativer sich in eine durchscheinende Gestalt aus reinen Gedanken verwandeln. Während dieser Zeit besitzt er den Zustand Körperlos und kann seine Fähigkeit Mentale Unterbrechung einsetzen. Er kann am Tag in diesem Zustand eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Trefferwürfel verbringen (in der Regel 9 Runden). Sollte der Effekt enden, während der Kontemplative sich in einem Raum aufhält, der ihn eigentlich nicht fasst, erleidet er 3W6 Schadenspunkte und wird zum nächsten offenen Bereich gestoßen, den er belegen kann.

Mentale Unterbrechung (ÜF) Ein Erleuchteter in Gedanken-gestalt kann die Gedanken einer Kreatur unterbrechen, indem er einen Körperlosen Berührungsangriff ausführt. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Wankend zu erhalten; mehrere Berührungen setzen die Wirkungs-dauer zurück, sind ansonsten aber nicht kumulativ. Zu Beginn eines Zuges muss einer derart wankenden Kreatur ein zweiter Willenswurf gelingen, um nicht 1 Punkt Intelligenzschaden zu erleiden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mentaler Puffer (ÜF) Ein Erleuchteter erzeugt ein mentales Störfeld, welches feindliche Angriffe absorbiert. Wenn der Erleuchtete Trefferpunkteschaden durch einen geistesbeeinflussenden Effekt erleiden würde, wird dieser Schaden um 5 reduziert. Ferner addiert er seinen Charisma-Modifikator als Ablenkungsbonus auf seine Rüstungsklasse.

Vor langer Zeit waren die auf Akiton beheimateten, legendären Kontemplativen von Aschok (siehe *Almanach der Fernen Welten*) ein Volk relativ gewöhnlicher Humanoider. Als sie aber das volle Ausmaß ihrer geistigen Kapazitäten erkannten, erwachten in ihnen große mentalmagische Kräfte, die ihre Körper langsam überflüssig machten, so sie sich im Rahmen rascher Evolution zu ihrem heutigen Aussehen veränderten – schwebende Gehirne, an denen verkümmerte Leiber hängen.

Da die Kontemplativen nun ihre eigene Evolution direkt kontrollieren, wählen die meisten einen methodischen und wissenschaftlichen Verbesserungsansatz. Eine kleine Gruppe aber, welche sich mit tollkühnen Forschungen auf dem Gebiet des Okkultismus und der Esoterischen Ebenen befasst, zieht einen weitaus waghaltigeren Ansatz vor. Die beeindruckendsten Entdeckungen dieser selbsternannten „Erleuchteten“ erlauben es ihnen, kurzfristig die Grenzen der materiellen Welt zu überwinden. Dies nagt sehr an den konservativeren Kontemplativen, welche weniger radikale Methoden bevorzugen.





Kyton, Kantor

Diesem kindlichen Humanoiden wurde die Haut abgezogen, sodass die grauen Muskelstränge freiliegen. Seine Augen glühen rötlich.

KANTOR

HG 9



EP 6.400

RB Kleiner Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Rechtschaffen)
INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+5 GE, +1 Größe, +8 Natürlich)

TP 105 (10W10+50); Regeneration 5 (gute Zauber und Waffen, silberne Waffen)

REF +10, WIL +12, ZÄH +12

Immunitäten Kälte; SR 10/Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +16 (1W3+2 plus Ergreifen und Anhalten-
de Berührung), Biss +16 (1W4+2)

Besondere Angriffe Anhaltende Berührung, Irritierender
Blick (SG 18), Trauminvansion

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12)

3/Tag - Albtraum (SG 18), Egopeitsche I^{ABR VII} (SG 16), Para-
noia^{ABR VII} (SG 15)

1/Tag - Schattengestalt^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 14, GE 21, KO 20, IN 13, WE 21, CH 16

GAB +10; KMB +11 (Ringkampf +15); KMV 26

Talente Blitzschnelle Reflexe, Kampfflexe, Rennen, Verbes-
serte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +18, Bluffen +16, Einschüchtern +16,
Heimlichkeit +22, Klettern +15, Wahrnehmung +18, Wissen
(Arkane) +14

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ebene der Schatten)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Expedition (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anhaltende Berührung (ÜF) Die Berührung eines Kantors ist auf übernatürliche Weise giftig und hallt wie ein Gift im Verstand seines Opfers nach. Eine Kreatur, die durch einen Kantor Schaden erleidet, muss einen Willenswurf ablegen oder den Schmerz lebhaft nacherleben – diese Erinnerung ist so real, dass das Opfer weiterhin Schaden erleidet. Mehrere Angriffe erhöhen den SG dieses Effektes wie bei jedem anderen Gift auch. Jede Form magischer Heilung und Zauber wie *Psychische Chirurgie*^{ABR VII} beenden diesen Effekt augenblicklich, *Gift neutralisieren* funktioniert dagegen nicht. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen diese Fähigkeit immun.

Anhaltende Berührung: Klaue - Verwundung; *Rettungswurf* WIL, SG 20; *Frequenz* 1/Runde für 10 Runden; *Effekt* 1W3 Schaden; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Trauminvansion (ÜF) Ein Kantor kann einmal pro Minute einen stummen Schrei ausstoßen. Alle Gegner innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht vom Effekt des Zaubers *Traumschrecken*^{ABR VII} betroffen zu werden. Jene, denen der Rettungswurf misslingt, glauben,

dass der Kantor furchtbarer geworden sei und sie direkt angreifen würde. Zugleich wird der Kantor unsichtbar (wie *Verbesserte Unsichtbarkeit*). Diese Unsichtbarkeit währt solange, wie wenigstens eine Kreatur von *Traumschrecken* betroffen ist. Jene, deren Rettungswürfe gelingen, sind für 24 Stunden gegen die Trauminvansion dieses Kantors immun. Gegen geistesbeeinflussende Effekte immune Kreaturen sind auch gegen diese Fähigkeit immun. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Irritierender Blick (ÜF) Jene, deren Rettungswurf gegen diese Fähigkeit misslingt, erleiden große mentale Schmerzen, die für 1W4 Runden einen Malus von -4 auf Angriffs-, Fertigungs- und Attributswürfe verursachen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Nur wenige können sich die Gräueltaten vorstellen, die Kantoren herbeiführen. Wie alle Kytonen entstehen Kantoren aus Schmerzen, wenn in ihrem Fall auch eher vorsätzlich und planvoll zugefügt. So wie ihm die Haut abgezogen wird, wird auch der Verstand eines Kantoren zerschmettert und neugeschmiedet, um sie zu Waffen gegen die Realität und Skalpelle zu formen, welche geistige Gesundheit fortschneiden. Unter ihresgleichen fungieren Kantoren als Späher und Berater der geistig primitiveren Kytonen. Zudem bemannen sie die zerfallenen Hallen von Festungen auf der Schattenebene.

Ein Kantor ist gerade 0,90 m groß und wiegt keine 50 Pfund.



Leichnam, Mentaler Leichnam

Die Haut dieser ausgemergelten, ghulischen Gestalt trägt schwach leuchtende Runen. Sie hinterlässt kurzlebige Bilder hinter sich.

MENTALER LEICHNAM **HG 12**   

EP 19.200

Menschlicher Mentaler Leichnam-Mentalist ^{ABR VII} 11

RB Mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 GE, +5 Natürlich, +3 WE)

TP 96 (11W6+55)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +8

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Kälte; **SR** 15/Macht und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Mentales Mahl, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

Schwächen Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Berührung +4 (1W8+5 plus Verwirrende Berührung) oder Sichel +4 (1W6-1), Berührung -1 (1W8+5 plus Verwirrende Berührung)

Besondere Angriffe Kraftakt (+3, 3/Tag), Mentale Verstärkungen (Anhaltende Verteidigung, Defensives Vorhersage, Überwältigender Verstand, Zeitgleiche Teleportation), Mentalmagievorrat (8 Punkte), Verwirrende Berührung (SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +17)

1/Tag - *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Telepathisches Band*

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 11; Konzentration +17)

5. (4/Tag) - *Echolot* ^{ABR}, *Gedankennebel* (SG 21), *Synapsenüberladung* ^{ABR VII} (SG 21)

4. (6/Tag) - *Aura des Unheils* ^{ABR} (SG 20), *Bewegungsfreiheit*, *Es-Aufstachelung III* ^{ABR VII} (SG 20), *Mentale Barriere III* ^{ABR VII}

3. (7/Tag) - *Fliegen*, *Gedankenstoß III* ^{ABR VII} (SG 19), *Hast*, *Magie bannen*, *Synaptischer Impuls* ^{ABR VII} (SG 19)

2. (7/Tag) - *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Gefühle besänftigen* (SG 18), *Mentaler Block* ^{ABR VII}, *Verschimmen*

1. (7/Tag) - *Gedankenverbindung* ^{ABR VII}, *Magierüstung*, *Magisches Geschoss*, *Ohrenbetäubender Schrei* ^{ABR} (SG 17), *Rascher Rückzug*, *Schild*

0. (beliebig oft) - *Arkane Siegel*, *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken* ^{ABR VII}, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick* (SG 16)

Mentalmagiedisziplin Selbstperfektionierung

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** -, **IN** 22, **WE** 16, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 22

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Defensiver Geistesduellant ^B, ^{ABR VII}, Defensives Kampftraining, Geistesduellant ^B, ^{ABR VII}, Intuitiver Zauber ^{ABR VII}, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +10, Bluffen +17, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +23, Motiv erkennen +25, Sprachkunde +20, Verkleiden +12, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Geschichte) +20, Zauberkunde +20;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Infernalisch, Osirisch, Riesisch, Skald, Sylvanisch, Vari-sisch, Vudrani, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Gedanken wahrnehmen, Gedankenheilung (6W8), Telepathisches Band

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Sichel, *Resistenzumhang* +2, *Stirnreif der Enormen Intelligenz* +2 [Heimlichkeit], *Ring der Ge-genzauber* [Magie bannen], *Schutzring* +1, *Tarnungsrobe*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*, weitere Schätze)

Manche Leichname ziehen es vor, die Ewigkeit des Untodes in Abgeschiedenheit zu verbringen. Der Mentale Leichnam bewahrt seine Lebenskraft, indem er sich auf seine persönlichen Errungenschaften konzentriert, um ein mächtiges astrales Echo von sich zu erschaffen. Diese Leichname sind noch großenwahnsinniger als die meisten anderen. Sie äh-neln gewöhnlichen Leichnamen weitestgehend, werden aber ständig von geisterhaften Bildern vergangener Grausamkeiten begleitet in Form andauernd wechselnder, illusionärer Präsentationen der bösen Taten, die ihnen zur Macht verhol-fen haben. Die meisten Mentalen Leichname sind Menschen oder entstammen anderen Völkern, die für ihre mentalen Kräfte bekannt sind.

Erinnerungsgefäße und Legenden

Um zu einem Mentalen Leichnam zu werden, muss man ein Erinnerungsgefäß erschaffen und aufladen, welches ähnliche Funktionen erfüllt wie das Seelengefäß eines normalen Leichnams. Dieses Erinnerungsgefäß projiziert die persön-liche Legende des Leichnams in die Astralebene; die Legen-de ist an einen körperlichen Gegenstand gebunden, z.B. ein magisch verstärktes Buch oder eine Schriftrolle (10 TP, Härte 1, Gegenstand zerschmettern-SG 15). Man kann einen Mentalen Leichnam nur zerstören, indem man seine astrale Legen-de zerstört, welche nahezu immer das Erinnerungsgefäß als besonderen Fokus erfordert. Sofern die astrale Legende nicht ausgelöst wird, kann der Mentale Leichnam wiederkehren, so er getötet wird (siehe unten, „Einen Mentalen Leichnam erschaffen“).

Jeder Mentale Leichnam muss mittels des Talents Wun-dersamen Gegenstand erschaffen sein eigenes Erinnerungs-gefäß herstellen. Der Charakter muss dazu imstande sein, mentalmagische Zauber mit ZS 11 oder höher zu wirken. Das Erschaffen des Gefäßes kostet 120.000 GM, es besitzt eine Zauberstufe entsprechend der ZS seines Erschaffers zum Zeitpunkt der Erschaffung. Sollte das Erinnerungsgefäß zer-stört werden, nicht aber die astrale Legende, formt sich das Gefäß im Laufe von 1W10 Tagen am einem Ort neu, welcher für die Geschichte seines Erschaffers von Bedeutung ist (z.B. in der Bibliothek, in welcher er erstmals magische Studien betrieben hat, oder auf dem Schlachtfeld, wo er einen mäch-tigen Rivalen vernichten konnte). In der Regel erscheint das Gefäß zwischen anderen Büchern oder Schätzen verborgen, sodass ein ahnungsloser Trottel den Text lesen und so die Rückkehr des Mentalen Leichnams beschleunigen kann.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Einen Mentalen Leichnam erschaffen

„Mentaler Leichnam“ ist eine erlangte Schablone, die jeder lebenden Kreatur (im Folgenden als „Ausgangskreatur“ bezeichnet) verliehen werden kann, sofern diese imstande ist, ein astrales Erinnerungsgefäß zu erschaffen. Ein Mentaler Leichnam behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

Herausforderungsgrad: HG der Ausgangskreatur + 2

Gesinnung: Beliebige Böse

Art: Die Kreaturenart wird zu Untoter. Berechne GAB, Rettungswürfe oder Fertigkeitstränge nicht neu.

Sinne: Ein Mentaler Leichnam erhält Dunkelsicht 18 m.

Rüstungsklasse: Ein Mentaler Leichnam besitzt einen Natürlichen Rüstungsbonus von +5 oder den Natürlichen Rüstungsbonus der Ausgangskreatur, sofern dieser höher ist.

Trefferwürfel: Alle Volkstrefferwürfel der Kreatur werden zu W8, andere Arten von Trefferwürfeln bleiben unverändert. Als Untoter nutzt ein Mentaler Leichnam seinen Charisma-Modifikator anstelle seines Konstitutionsmodifikators, um seine Bonustrefferpunkte zu bestimmen.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Mentaler Leichnam erhält Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 15/Magie und Wuchtschaden und Immunität gegen Elektrizität und Kälte (neben den Eigenschaften eines Untoten). Der Leichnam erhält ferner die folgenden Verteidigungsfähigkeiten:

Mentales Mahl (AF): Sollte einem Mentalen Leichnam ein Willenswurf gegen einen Angriff gelingen, dessen Effekt im Falle eines gelungenen Rettungswurfs vermindert wird, entgeht er dem Effekt vollständig. Sollte es sich um einen geistesbeeinflussenden Zauber handeln, heilt er zudem Schaden in Höhe von 1W8 Punkten + ZS des Zauberschwärzers, so ihm der Rettungswurf gelingt. Einem Mentalen Leichnam kann automatisch jeder Willenswurf gegen einen Zauber gelingen, den er auf sich selbst wirkt und der keine weiteren Ziele hat.

Wiederkehr (ÜF): Wenn ein Mentaler Leichnam zerstört wird, bildet sich sein Körper in der Nähe seines Erinnerungsgefäßes 10W10 Tage später neu. Sollte eine Kreatur die im Erinnerungsgefäß niedergeschriebenen Memoiren des Leichnams lesen, wird diese Zeit auf ein Zehntel reduziert, was dazu führen könnte, dass der Mentale Leichnam sofort einen neuen Körper ausbildet. Sobald die Zeit um ist, erwacht der Leichnam vollständig geheilt (wenn auch ohne die Ausrüstungsgegenstände, die auf seinem alten Körper zurückgeblieben sind).

Um sicherzustellen, dass ein Mentaler Leichnam nicht wiederkehrt, muss man **Geistebenzugang**^{ABR VII} oder **Geistesduell beginnen**^{ABR VII} auf das Erinnerungsgefäß wirken oder es als besonderen Fokus für **Ebenenwechsel** oder ähnliche Magie nutzen. Dies ermöglicht einer Kreatur, ein **Geistesduell**^{ABR VII} auf einer verhüllten, schädlichen Geistebene gegen die astrale Legende des Leichnams zu beginnen. Die Legende besitzt die Spielwerte des Leichnams, kann die Geistebene aber nicht verlassen und wird dauerhaft zerstört, wenn sie auf 0 TP oder weniger reduziert wird.

Eine astrale Legende kann nur zerstört werden, wenn der Körper des Mentalen Leichnams bereits zerstört wurde und der Leichnam noch nicht wiedergekehrt ist.

Schwächen: Ein Mentaler Leichnam erlangt keine Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, obwohl er ein Untoter ist. Sollte die Ausgangskreatur gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sein, verliert sie diese Immunitäten und erhält stattdessen einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen solche Effekte.

Angriffe: Ein Mentaler Leichnam besitzt einen Berührungsangriff im Nahkampf, den er einmal pro Runde als Natürliche Waffe einsetzen kann. Ein ohne Waffen kämpfender Leichnam nutzt seine ggfs. vorhandenen Natürlichen Waffen neben seinem Berührungsangriff (welcher als primäre natürliche Waffe behandelt wird und einen Hieb- oder Klauenangriff ersetzt, sofern die Kreatur über derartiges verfügt). Ein bewaffneter Leichnam verwendet seine Waffen normal und kann seinen Berührungsangriff als sekundäre natürliche Waffe nutzen.

Schaden: Der Berührungsangriff eines Mentalen Leichnams nutzt mentale Energie, welche dem Ziel 1W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro 2 TW des Leichnams zufügt. Kreaturen, die gegen geistesbeeinflussende Effekte immun sind, sind auch gegen diesen Schaden immun.

Besondere Angriffe: Ein Mentaler Leichnam erhält den im Folgenden aufgeführten besonderen Angriff; der SG des Rettungswurfs ist 10 + 1/2 TW des Leichnams + CH-Modifikator des Leichnams.

Verwirrende Berührung (ÜF): Eine lebende Kreatur, welche vom Berührungsangriff eines Mentalen Leichnams getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf ablegen oder erhält dauerhaft den Zustand Verwirrt, da ihr Nervensystem beständig falsche Signale sendet. Die Kreatur greift nicht automatisch den Mentalen Leichnam an, sollte sie Ziel weiterer Angriffe werden. **Gefühle besänftigen** und Zauber, welche Flüche brechen, können das Opfer befreien (siehe *Fluch*); der SG entspricht dem SG des Rettungswurfs gegen die Verwirrende Berührung. Eine Kreatur, welche „Handelt normal“ erwürfelt, kann eine Volle Aktion aufwenden, um einen neuen Rettungswurf zum Beenden dieses Effektes abzulegen.

Attributswerte: IN +2, WE +2, CH +2. Als Untoter besitzt ein Mentaler Leichnam keinen KO-Wert.

Fertigkeiten: Mentale Leichname erhalten einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung. Ein Leichnam behandelt Einschüchtern, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Motiv erkennen, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Arkane), Wissen (Religion) und Zauberkunde als Klassenfertigkeiten, ansonsten entsprechen seine Fertigkeiten denen der Ausgangskreatur.

Talente: Ein Mentaler Leichnam erhält die Bonustalente Defensiver Geistesduellant^{ABR VII} und Geistesduellant^{ABR VII}, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte.



Liavarischer Träumer

Diese amorphe Kreatur ähnelt einer goldenen, durch die Luft schwebenden Qualle, deren fleischige Tentakel herabbaumeln.

LIAVARISCHER TRÄUMER **HG 8**

EP 4.800
N Große Aberration

INI +0; Sinne Blindgespür 16 m, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 19 (-1 Größe, +10 Natürlich)

TP 104 (11W8+55); Regeneration 2 (Säure)

REF +5, WIL +13, ZÄH +8

Verteidigungsfähigkeiten Faszinierende Gedanken, Formlos

Schwächen Leylinienabhängigkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf 2 Hiebe +13 (1W6+5 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Umhüllen (SG 20, 1W6 Säure und Lähmung), Würgen (1W6+5)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 11; Konzentration +13)
3/Tag - *Mentaler Block* ^{ABR VII} (SG 14), *Synästhesie* ^{ABR VII} (SG 15)
1/Tag - *Es-Aufstachelung IV* ^{ABR VII} (SG 17)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 11, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 15

GAB +8; **KMB** +14; **KMV** 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Akrobatik +3, Auftreten (Gesang) +17, Fliegen +10, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +18; **Volksmodifikatoren** Auftreten (Gesang) +4

Sprachen Brethedanisch; Telepathie (Berührung)

Besondere Eigenschaften Atavistischer Zorn, Leyliniengespür

LEBENSWEISE

Umgebung Himmel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (3-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Atavistischer Zorn (AF) Wenn ein Liavarischer Träumer auf 50% oder weniger seiner Gesamttrefferpunktzahl reduziert wird, erwacht er zornig aus seinem normalerweise schlafwandlerartigen Zustand. Er erhält einen Bonus von +2 auf Angriff-, Nahkampfschadens- und Rettungswürfe. Ferner verursachen seine Hiebangriffe Hieb-, Stich- und Wuchtschaden und sein Kritischer Bedrohungsbereich steigt auf 18-20. In diesem Zustand kann er seine zauberähnlichen Fähigkeiten nicht einsetzen. Dieser Zustand währt 1 Minute, im Anschluss ist der Träumer für 1 Stunde erschöpft.

Faszinierende Gedanken (ÜF) Im Verstand eines Liavarischen Träumers hallen die Lieder der Leylinien eines Planeten wieder und versetzen jeden, der ihn zum Ziel eines gedankenlesenden, verstandkontrollierenden oder telepathischen Effektes macht, für 1W4+1 Runde in den Zustand Fasziniert (WIL, SG 17, keine Wirkung). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Leylinienabhängigkeit (AF) Ein Liavarischer Träumer erleidet 1 Punkt Weisheitsschaden pro Tag, den er weiter als 1,5 Kilometer von einer Leylinie entfernt verbringt. Entspricht oder übersteigt dieser Weisheitsschaden seinen Weisheits-

wert, wird der Träumer dauerhaft wahnsinnig und verfällt permanent in Atavistischen Zorn.

Leyliniengespür (AF) Ein Liavarischer Träumer kann stets spüren, in welcher Richtung und Entfernung sich die nächste Leylinie befindet.

Gemäß der mündlichen Überlieferungen der quallenartigen, raumfahrenden Brethedaner (*Monsterhandbuch IV*, S. 24), schickten sie vor Äonen einen großen Konvoy aus, um den Gasriesen Liavara zu kolonisieren. Keiner der Kolonisten kehrte jemals zurück oder schickte eine Erfolgsmitteilung. Wenn also eine zweite Flotte der Brethedaner aufbrach, um das Schicksal ihrer Artgenossen in Erfahrung zu bringen, stießen sie nur auf deren wilde Nachkommen. Diese Träumer hatten sich derart umfassend und eindringlich auf Liavaras dichtes Leyliniennetz eingestimmt, dass es sie in eine dauerhafte meditative Trance versetzt hatte. Die wenigen, welche nach Bretheda mit zurückgenommen wurden, bewiesen aber, dass die Träumer sich auch auf die Leylinien anderer Planeten einstimmen können. Wer versucht, zu ihnen mentalen Kontakt aufzunehmen, wird ebenfalls in dieselbe Trance gezogen, welche die Träumer erfahren. Die Träumer scheinen meistens damit zufrieden zu sein, entlang der Leylinien zu treiben, doch wenn sie aus den friedlichen Melodien der Linien geweckt werden, werden die meisten zu zornigen Furien. Das Volk der Brethedaner behandelt seine Vettern respektvoll und beinahe verehrend und gibt ihnen genug Raum, um zu grasen und sich zu nähren.





Mentaler Pirscher

Eine beunruhigende Präsenz bleibt außer Sicht, doch ihre reine Bösartigkeit genügt, um klare Gedanken zu verhindern und die Luft mit Verzweiflung zu erfüllen.

MENTALER PIRSCHER

HG 7



EP 3.200

NB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gedankengespur 18 m; Wahrnehmung +16

Aura Mentales Störfeld (9 m, SG 20)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 16 (+6 Ablenkung, +4 GE)

TP 84 (8W8+48)

REF +6, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen
18 m (gut)

Nahkampf Körperlose
Berührung +10 (1W6 Charisma-Schaden)

Besondere Angriffe Kurzfristige Besessenheit

SPIELWERTE

ST -, GE 18, KO -, IN 13, WE 15, CH 23

GAB +6; KMB +10; KMV 26
(kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Blind kämpfen, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Fliegen +19, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +16

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Gestaltlos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Charisma-Schaden (ÜF) Die Berührung eines Mentalen Pirschers verursacht bei einer lebenden Kreatur 1W6 Punkte Charisma-Schaden. Dies ist ein negativer Energieeffekt.

Gestaltlos (AF) Ein Mentaler Pirscher besitzt keine sichtbare Gestalt; Kreaturen, die durch seine Angriffe Charisma-Schaden erleiden, haben aber Halluzinationen von einem geisterhaften Nebel mit einem schreienden Totenschädel, sodass sie der Kreatur normalen Schaden zufügen können. Für alle anderen wird die Kreatur als unsichtbar behandelt, da sie aber keine wahre Gestalt und Masse besitzt, heben Zauber wie *Unsichtbarkeit aufheben*, *Unsichtbares sehen* und auch *Feenfeuer* oder *Glitzerstaub* dies nicht auf – mittels *Gedankengespur*^{ABR VII} erlangte Blindsight ermöglicht es aber, einen Mentalen Pirscher aufzuspüren. Die Fähigkeit, einen Mentalen Pirscher nach erlittenem Charisma-Schaden als Halluzination



wahrzunehmen und seine Tarnung aufzuheben, ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Kurzfristige Besessenheit (ZF) Als Standard-Aktion kann ein Mentaler Pirscher in den Körper einer angrenzenden lebenden Kreatur fahren und damit beginnen, ihren Verstand zu zerstören. Mit dieser brutalen Tat will er sich daran erinnern, wie es ist, lebendig zu sein. Der Mentale Pirscher kann diesen Prozess nur bei Kreaturen beginnen, die Charisma-Schaden wenigstens in Höhe ihres halben Charismawertes erlitten haben. Dies funktioniert wie *Besessenheit*^{ABR VII} mit ZS 8 (WIL, SG 20, keine Wirkung); der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Das Ziel erleidet aber weiterhin jede Runde Schaden, als wäre es vom Berührungsangriff des Mentalen Pirschers getroffen worden. Sollte der Charisma-Schaden den Charismawert der Kreatur übertreffen, stirbt sie und der *Besessenheit*-Effekt endet. Mentale Pirscher lieben es, von Kreaturen Besitz zu ergreifen, die gegen negative Energie immun sind, da sie deren Charisma nicht absaugen und sie so auf unbegrenzte Zeit missbrauchen können. Eine Kreatur, deren Rettungswürfe gelingen, ist gegen die Besessenheit durch diesen Mentalen Pirscher für 24 Stunden immun. Kreaturen, welche durch diesen Angriff sterben, erheben sich binnen 1W4 Runden als Seelenechos (siehe Seite 50).

Mentale Pirscher sind die untoten Geister mentalmagischer Zauberkundiger, die unerwartet – und sicher auch gewaltsam – gestorben sind. Der Verstand solcher Wesen ist manchmal machtvoll genug, um selbst nach der Zerstörung seines Körpers weiterzubestehen und sich in eine körperlose, völlig aus Gedanken bestehende Kreatur zu verwandeln. Trotz ihres Willens zum Weiterbestehen ähneln sie ihren alten Körpern in keiner Weise, da Mentale Pirscher im Moment des Todes auf traumatische Weise aus ihren Gestalten und ihren Leben gerissen werden. Entsprechend besitzen sie weder die Erinnerungen noch die Fähigkeiten ihrer einstigen Existenzen. Sie wissen nur, dass ihnen ein wichtiger Teil ihres Wesens fehlt, und werden von dem Verlangen angetrieben, neue Körper zu übernehmen. Obwohl sie auf unbegrenzte Zeit ohne Körper existieren können, suchen sie nach den Freuden der sterblichen Existenz und gehen große Anstrengungen ein, um sie wieder zu erfahren. Die Sterblichen, deren Körper sie dafür stehen, sind ihnen dabei herzlich egal, zumal sie sich durch die Besessenheit zunehmend schwächen und schließlich töten. Mentale Pirscher sind zwar unsichtbar, sind sie doch eigentlich nur wandernde Gedanken, doch wer mit ihnen in Kontakt kommt, hat fast immer die Halluzination furchtbarer Totenschädel, sodass man diese Bilder mit diesen Wesen gleichsetzt.

Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Mentalschlänge

Ein Spiralmuster schmückt die Haube dieser kobraartigen Schlange. Ihr Blick verrät einen scharfsinnigen Intellekt.

MENTALSCHLANGE

HG 2



EP 600

N Sehr kleine Magische Bestie

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +2 Größe, +2 Natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +8 (1W3-2 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m.; **Reichweite** 0 m

Mentalmagie (ZS 6; Konzentration +8)

5 ME – *Gedanken wahrnehmen* (2 ME, SG 13), *Person bezaubern* (1 ME, SG 13), *Unsichtbarkeit* (2 ME, nur selbst)

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 13, **WE** 13, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 12

Talente Fertigkeitsspezialisierung (Diplomatie), Waffenfinesse

Fertigkeiten Diplomatie +12, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Diplomatie +4

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Hypnotische Haube, Schmerzloser Biss

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige gemäßigte oder warme Region

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verwundung; *RW* ZÄH, *SG* 14; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W3 WE-Schaden, eine Kreatur, die durch dieses Gift Weisheitsschaden erleidet, gilt als bereitwillige Kreatur hinsichtlich der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung Hypnose durch die Mentalschlange, bis der Weisheitsschaden geheilt ist; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der *SG* enthält einen Volksbonus von +2.

Hypnotische Haube (ÜF) Eine Mentalschlange kann die Okkulte Fertigkeitsspezialisierung Hypnose ^{ABR VII} beliebig oft am Tag als Volle Aktion (statt 1 Minute zu benötigten) einsetzen, um Einflüsterungen zu implantieren. Während sie ihre Ziele hypnotisiert, schwankt sie von einer Seite zur anderen und stellt dabei das Spiralmuster ihrer Haube zur Schau. Ein erfolgreich hypnotisiertes Opfer erinnert sich an dieses Spiralmuster, aber nicht an die Hypnose selbst, außer die Mentalschlange wünscht dies.

Schmerzloser Biss (AF) Das Gift einer Mentalschlange wirkt stark betäubend, sodass ihr Biss keinen Schmerz hervorruft und sie ihr Gift sogar injizieren kann, ohne ihre Opfer zu alarmieren oder aus dem Schlaf aufzuwecken. Selbst wenn dem Opfer der Rettungswurf gelingt, weiß es nicht, dass dieser dem Gift der Mentalschlange gegolten hat.

Das einzigartige Spiralmuster auf den Hauben von Mentalschlangen weist sie als etwas Mächtigeres als normale Kobras aus. Sie sind clevere Kreaturen mit genug Köpfchen und Magie, um gefährlich werden zu können. Mentalschlangen sind Einzelgänger, können dem Lockruf großer Städte aber nicht widerstehen, insbesondere wenn es dort Intrigen und politische Winkelzüge gibt, die für sie unwiderstehlich sind. Mentalschlangen sind listig, geduldig und manipulativ. Sie lieben es, wenn subtile Pläne nach langer Zeit endlich aufgehen. Sie ziehen es vor, außer Sicht zu bleiben und auf den richtigen Moment für ihren Auftritt zu warten, bei dem sie das perfekte Ziel hypnotisieren. Dann entlocken sie ihren Opfern ihre Geheimnisse und zwingen sie, gegen den eigenen Willen zu handeln, sodass sie ihre Pläne ausführen können, ohne jemals als die wahren Drahtzieher erkannt zu werden. Ihr Gift macht sie zwar gefährlich, allerdings können sie nicht viel einstecken und gehen körperlichen Kämpfen lieber aus dem Weg. Manche Mentalschlangen übernehmen sogar offizielle Rollen und dienen großen Anführern als Berater und Ratgeber.

Mentalschlangen sind sehr wetteifernd, insbesondere untereinander, und arbeiten nur selten zusammen. Oft ergreifen sie entgegengesetzte Positionen in politischen Konflikten nur des Wettstreites wegen, da es ihnen beinahe ebenso großes Vergnügen bereitet, ausgetrickst zu werden, wie ihre Rivalen auszumanövrieren. Ein würdiger Rivale ist daher das größte Geschenk, das eine Mentalschlange jemals finden kann, und sie betrachtet dabei die Vorstellung, diese Nemesis zu eliminieren als vollkommen abartig.

Mentalschlangen gehen zuweilen starke Bindungen mit den wenigen Individuen ein, die sie als mental gleichgestellt betrachten, und stehen diesen als ständig wetteifernde, aber treue Vertraute zur Seite. Ein Zauberkundiger mit dem Talent Verbesserter Vertrauter, dessen Gesinnung maximal einen Schritt von Wahrhaft Neutral entfernt ist, und einer arkanen Zauberstufe von 7 oder höher kann eine Mentalschlange als Vertrauten wählen.





Mnemoid, Mnemoid-Gedankenhüter

Diese humanoide Kreatur verfügt über zwei Mäuler in ihrem augenlosen Kopf – der eine klein und menschenähnlich, während der andere furchterweckende Kiefer besitzt.

MNEMOID-GEDANKENHÜTER HG 9



EP 6.400

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

INI +9; Sinne Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Gedanken-
gespür 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 21, auf dem Falschen Fuß 17 (+6 Ablen-
kung, +5 GE, +1 Natürlich)

TP 115 (9W10+44)

REF +8, WIL +15, ZÄH +7; +4 gegen mentalmagische Zauber
Immunitäten Visuelle Effekte; **Verteidigungsfähigkeiten**
Ablenkende Persönlichkeit, Widerstand gegen Mentalmagie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +17 (2W6+5), 2 Klauen +16 (1W6+5)

Besondere Angriffe Gedanken verzehren (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +15)

Immer - Gedanken wahrnehmen (SG 18), Magie entdecken,
Magie lesen

3/Tag - Hypnotisches Muster (SG 18), Monsterbenommenheit
(SG 17), Monster bezaubern (SG 19), Monster festhalten (SG
20), Vampirgriff

1/Woche - Ebenenwechsel (nur willige Ziele)

Mentalmagie (ZS 9; Konzentration +15)

10 ME - *Emotionsblockade*^{ABR VII} (3 ME, SG 19), *Gedankenstoß*
III^{ABR VII} (3 ME, SG 19), *Geistebenenzugang*^{ABR VII} (3 ME, SG 19),
Mächtiger Traumschrecken^{ABR VII} (4 ME, SG 20), *Plötzliche Er-*
kenntnis^{ABR VII} (1 ME), *Telekinetisches Kampfmanöver*^{ABR VII} (3
ME), *Verstand auslöschen*^{ABR VII} (4 ME, SG 20)

SPIELWERTE

ST 20, GE 21, KO 18, IN 31, WE 22, CH 23

GAB +11; KMB +16; KMV 37

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Im Kampf zaub-
ern, Kampreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +20, Einschüchtern +19,
Heimlichkeit +16, Magischen Gegenstand benutzen +14, Mo-
tiv erkennen +20, Schätzen +20, Wahrnehmung +20, Wissen
(alle) +20

Sprachen Abyssal, Aklo, Aqual, Celestisch, Drakonisch, Fins-
terländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Riesisch, Sylva-
nisch, Terral; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Mnemoideneigenschaften, Ge-
meinschaftliches Ausspähen, Gemeinschaftsgedächtnis,
Schwarmbewusstsein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kabal (3–6)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mnemoideigenschaften Ein Mnemoid-Gedankenhüter ver-
fügt über die Fähigkeiten gewöhnlicher Mnemoiden^{MHB III}
– Ablenkende Persönlichkeit, Gedanken verzehren, Ge-
meinschaftliches Ausspähen, Gemeinschaftsgedächtnis,
Schwarmbewusstsein. Diese Fähigkeiten funktionieren wie
dort beschrieben mit folgender Ausnahme: Sollten nur Ge-
dankenhüter sich an einem Gemeinschaftlichen Ausspähen
beteiligen, steigt der SG des Rettungswurfes um 2.

Diese planaren Gelehrten ernähren sich von der mentalen Energie anderer Völker. Die telepathisch begabten Mne-moiden durchstreifen die Ebenen und lagern zugleich Nah-
rung und Informationen in den gewaltigen Hirnsäcken ihrer Schwärme, den Chrestomathen, ein. Letzte fungieren als le-
bende Bibliotheken und enthalten ein Äonen umfassendes Gemeinschaftsgedächtnis.

Da die Mnemoiden für andere intelligente Völker äußerlich identisch erscheinen, gehen diese auch aufgrund des Schwarm-
bewusstseins der Mnemoiden davon aus, dass alle humanoiden Mnemoiden völlig gleich seien. Dennoch gibt es auch bei die-
sem Volk einen gewissen Grad an Spezialisierung. Das Parade-
beispiel sind die Mnemoid-Gedankenhüter, wie Externare sie nennen. Diese verfügen über verbesserte mentale Kräfte und
Kampffähigkeiten und stellen eine Elite ihres Volkes dar, welche sich auf der Suche nach esoterischem Wissen am weitesten von
ihren Schwärmen entfernt oder die letzte Verteidigungslinie der Chrestomathen bildet. Obwohl dies wirkt, als würden die mäch-
tigste Individuen mit den wichtigsten Aufgaben betraut werden, ist vielmehr das Gegenteil der Fall: Nur Mnemoiden, wel-
che sich an den besten mentalen Energien nähren oder sich in nächster Nähe zu den gewaltigen Massen an Gedanken aufhal-
ten, die in einem Chrestomathen zirkulieren, können zu Gedankenhütern heranwachsen. Gedankenhüter tragen keine äu-
ßerlichen Abzeichen oder Symbole ihres Status' und werden von anderen Mnemoiden auch nicht anders behandelt – das
Schwarmbewusstsein sieht in ihnen nur kräftigere Hände deselben höheren Wesens.

Auf Golarion trifft man Gedankenhüter am ehesten in den Tiefen unter Kaer Maga in der Stadt Xavorax an, wo sie Anamne-
sis dienen, dem Chrestomathen des dortigen Schwarmes.



Munavri

Diese schlanke, humanoide Albinofrau trägt eine Rüstung aus Jade und ihre blassen Augen besitzen einen unheimlichen Glanz.

MUNAVRI HG 1 

EP 400
Munavri-Mesmerist ^{ABR VII} 1
CG Mittelgroßer Humanoider (Munavri)
INI +1; Sinne Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)
TP 11 (1W8+3)
REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +2
ZR 9
Schwächen Blindheit im Licht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Rapier +1 (1W6+1/18–20)
Besondere Angriffe Hypnotischer Trick 4/Tag (Illusionäres Spiegelbild), Hypnotisierender Blick (-2), Schmerzhafter Blick (+1)
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 1; Konzentration +4)
1. (2/Tag) – *Gedankenecho* ^{ABR VII}, *Geschenk fordern* ^{ABR VII} (SG 14)
0. (beliebig oft) – *Ahnungsloser Verbündeter* ^{EXP} (SG 13), *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 17
GAB +0; **KMB** +1; **KMV** 12
Talente Hypnotische Einschüchterung ^{ABR VII}
Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +7, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkane) +5, Wissen (Gewölbe) +5, Zauberkunde +5
Sprachen Aboleth, Finsterländisch, Munavrisch; Telepathie 18 m
Besondere Eigenschaften Verbesserte Psychometrie, Vollender Lügner (+1)
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **sonstige Ausrüstung** Brustplatte, Rapier

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch (Lichtloses Meer)
Organisation Einzelgänger, Paar, Trupp (3–7) oder Mannschaft (10–40)
Schätze NSC-Ausrüstung (Jadebrustplatte, Rapier, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verbesserte Psychometrie (ÜF) Ein Munavri kann bei fast jeder Gerätschaft augenblicklich erlernen, wie er sie einsetzt. Er kann beliebig oft *Gegenstand lesen* ^{ABR VII} wirken und so die Geheimnisse der Geschichte eines Gegenstandes und seiner Anwendung erfahren. Er kann einmal am Tag eine Waffe, eine Rüstung oder einen zauberauslösenden Gegenstand wählen, auf den er *Gegenstand lesen* gewirkt hat. Für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe wird der Munavri behandelt, als wäre er im Umgang mit dem Gegenstand geübt, bzw. als wäre er ein Zauberkundiger der passenden Klasse und könnte daher den zauberauslösenden Gegenstand benutzen.



Die humanoiden Albinos stammen vom fernen Westufer des unterirdischen Ozeans in den tiefen Höhlen unter dem Kontinent Arkadien, wo sie einen langen Krieg gegen das Nahen der furchtbaren Urdefhane führen. Munavren fahren mit kunstvoll aus Elfenbein gefertigten und mit violetten Segeln bestückten Schiffen über die tintenschwarzen Tiefen der Lichtlosen See und sind darin geübt, im Dunkeln ihre Seeschlachten zu schlagen. Manchmal verbünden sie sich mit dem Dunkelvolk, allerdings sind solche Pakte alles andere als häufig und zudem von Anfang bis Ende von Misstrauen geprägt. Munavren sind körperlich wie Menschen gebaut, haben aber milchig weiße Haut und lavendelfarbene oder rosane Augen und weißes Haar.

Was sie von anderen Völkern unterscheidet, sind ihre angeborenen übersinnlichen Kräfte. Munavren verständigen sich untereinander telepathisch und sprechen nur selten laut aus, was sie denken. Zudem besitzen sie die unglaubliche Fähigkeit, nahezu jeden Gegenstand benutzen und verstehen zu können, mit dem sie hantieren, selbst wenn sie mit der Kultur des Herstellers zuvor niemals Kontakt gehabt hatten oder es sich um komplexe magische Gerätschaften handelt.

Munavri-Charaktere

Ein Munavri besitzt keine Volkstrefwürfel, sondern wird durch seine Klassenstufen definiert. Dennoch ist ein Munavri eine mächtige Kreatur, sein HG ist daher um 1 höher als der eines Menschen derselben Stufe. Ein Munavri besitzt die folgenden Volksmerkmale:

-2 Stärke, +4 Geschicklichkeit, +2 Konstitution, +2 Intelligenz, +2 Weisheit, +2 Charisma: Munavren sind Nachkommen von Menschen, welche für immer von den gnadenlosen Landen in der Tiefe verändert wurden. Sie verfügen über außergewöhnliche Attribute.

Mittelgroß: Munavren sind mittelgroße Kreaturen und erhalten keine Boni oder Mali aufgrund ihrer Größe.

Normale Bewegungsrate: Munavren haben eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Sinne: Munavren besitzen Dunkelsicht 36 m.

Telepathie (ÜF): Ein Munavri kann mit anderen Munavren auf 18 m Entfernung telepathisch kommunizieren.

Verbesserte Psychometrie: Siehe oben.

Zauberresistenz: Ein Munavri besitzt ZR 8 + Charakterstufe.

Blindheit im Licht: Als Bewohner der Tiefe leiden Munavren unter Blindheit im Licht. Abrupter Kontakt mit hellem Licht verleiht ihnen für 1 Runde den Zustand Blind; in den Folgerunden erhalten sie den Zustand Geblendet, solange sie sich im betroffenen Gebiet aufhalten.

Sprachen: Munavren beherrschen Munavrisch. Munavren mit hoher Intelligenz können aus folgenden Sprachen auswählen: Aklo, Abolethisch, Aqual, Drakonisch, Dunkelwelsch, Finsterländisch und Terral.



Naga, Traumnaga

Diese große, fliegende Schlange besitzt einen menschenähnlichen Kopf, der von einer farbenfrohen, gekräuselten Haube umgeben ist.

TRAUMNAGA

HG 9



EP 6.400

N Große Aberration (Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Traumsicht; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

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

TP 123 (13W8+65)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +15 (3W8+9 plus Gift)

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

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 7; Konzentration +11)

3. (5/Tag) - *Synaptischer Impuls* ^{ABR VII} (SG 16), *Synästhesie* ^{ABR VII} (SG 16)

2. (7/Tag) - *Irreführung*, *Traumschrecken* ^{ABR VII} (SG 15), *Unsichtbares sehen*

1. (7/Tag) - *Déjà vu* ^{ABR VII}, *Gedankenstoß* ^{ABR VII} (SG 14), *Schild*, *Schlechtes Omen*, *Stilles Trugbild* (SG 14)

0. (6/Tag) - *Benommenheit* (SG 13), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie lesen*, *Magierhand*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken* ^{ABR VII}, *Tanzende Lichter*, *Telekinetisches Kampfmanöver* ^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 23, **KO** 20, **IN** 18, **WE** 15, **CH** 17

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 29 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Lebhafter Träumer ^{ABR VII}, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +22, Bluffen +16, Fliegen +20, Motiv erkennen +15, Überlebenskunst +18, Wahrnehmung +24, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Die Ebenen) +20

Sprachen Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Traumpassage

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Dimension der Träume)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verwundung; *RW* WIL, SG 21; *Frequenz* 1/Runde für 4 Runden; *Effekt* Benommen 1 Runde; *Heilung* 1 Rettungswurf.

Traumpassage (ÜF) Eine Traumnaga kann körperlich Traumebenen in der Dimension der Träume betreten und in diesen Träumen hausen, ohne unter Desorientierung oder anderen lähmenden Effekten zu leiden. Die Naga kann zudem in Traumebenen unmögliche Handlungen versuchen und erhält dabei die Boni des Talentes Lebhafter Träumer ^{ABR VII}.

Traumsicht (AF) Eine Traumnaga muss eine träumende Kreatur nur betrachten oder sich auf einer Traumebene in der Dimension der Träume aufhalten, um ein generelles Gefühl für die Natur des Traumes zu erhalten. Ihre Wahrnehmung enthält keine Details, sondern nur einen generellen Eindruck über die Themen des Traumes und den gegenwärtigen emotionalen Zustand des Träumers.

Zauber Eine Traumnaga wirkt Zauber wie ein Mentalist ^{ABR VII} der 7. Stufe.

Traumnagas sind Bewohner der Dimension der Träume und bereisen die Traumebenen im Rahmen eines unbekanntenen Planes zur Veränderung des Schicksals des Multiversums. Die meisten Kreaturen, die einer Traumnaga begegnen, schlafen dabei, da ihre Träume bequeme Abkürzungen für die Nagas darstellen. Selbst nach seinem Erwachen erinnert sich ein Träumer noch an den Anblick dieser schönen Kreatur. Viele Kulturen betrachten die Sichtung eines „Traumdrachen“ als Omen für eine besondere Bestimmung. Wenn allerdings eine träumende Kreatur die volle Aufmerksamkeit einer Traumnaga erlangt, so ist dies kein Zufall. Aus verworrenen und arkanen Gründen, welche nur Traumnagas selbst verstehen, betreten sie Träume und interagieren mit den Schläfern – manchmal geben sie an sie Wissen weiter, manchmal quälen sie sie. Solche Traumbegegnungen sind einmalige Ereignisse, welche meist für den Träumer erst in der Zukunft Sinn ergeben, wenn überhaupt.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Neothelid, Neothelidenfürst

Zwei widerwärtige Köpfe erheben sich aus dieser gewaltigen Masse schleimbedeckter Windungen und zuckender Tentakel.

NEOTHELIDENFÜRST **HG 20** 

EP 307.200
 CB Gigantische Aberration
INI +4; **Sinne** Blindsight 30 m, Teleportation nachverfolgen 18 m; Wahrnehmung +43
Aura Wahnsinn (18 m, SG 33)

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 6, auf dem Falschen Fuß 34 (-4 Größe, +28 Natürlich)
TP 400 (32W8+256)
REF +12, **WIL** +24, **ZÄH** +20; +4 gegen mentalmagische Zauber
SR 15/Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Widerstand gegen Mentalmagie; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf 6 Zungen +32 (3W6+12/19-20 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m
Besondere Angriffe Koordinierte Angriffe, Odemwaffe (15 m-Kegel, 18W10 Säure; REF, SG 34, halbiert; alle 1W4 Runden), Verschlingen (2W6+12 plus 2W6 Säure, RK 24, TP 40)
Mentalmagie (ZS 20; Konzentration +27)
 27 ME - *Ego-Peitsche* V^{ABR VII} (6 ME, SG 23), *Es-Aufstachelung* IV^{ABR VII} (5 ME, SG 22), *Gedankenstoß* VI^{ABR VII} (6 ME, SG 23), *Geschenk fordern* ABR VII (2 ME, SG 19), *Massen-Schmerz verursachen* ABR VII (6 ME, SG 23), *Telekinetischer Sturm* ABR VII (9 ME, SG 26), *Verstand zermalmten* V^{ABR VII} (9 ME, SG 26)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)
 Immer – *Fliegen*
 Beliebiger oft – *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Hellhören/Hellsehen*, *Massen-Einflüsterung* (SG 23), *Massen-Monster bezaubern* (SG 25), *Telekinese*, *Teleportieren*, *Vergiften* (SG 20)
 3/Tag – schnelle *Massen-Einflüsterung* (SG 23)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 11, **KO** 26, **IN** 24, **WE** 19, **CH** 25
GAB +24; **KMB** +40 (Ansturm +44, Ringkampf +44, Überrennen +44); **KMV** 50 (52 gegen Ansturm und Überrennen; kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Mächtiges Niederrennen, Rundumschlag, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Massen-Einflüsterung*), Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Zunge), Verbessertes Überrennen, Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +39, Diplomatie +43, Einschüchtern +46, Fliegen +33, Klettern +47, Motiv erkennen +40, Wahrnehmung +43, Wissen (Arkanes) +42, Wissen (Die Ebenen, Gewölbe) +39, Zauberkunde +42
Sprachen Abolethisch, Abyssisch, Aklo, Finsterländisch, Infernalisches, Orvisch, Sprache der Älteren, Terral; Telepathie 30 m
Besondere Eigenschaften Geteiltes Bewusstsein

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch
Organisation Einzelgänger, Paar oder Konklave (3-5 mit einem dienenden Kult aus Neotheliden und 9-24 Seugathis^{MHB II})
Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Wahnsinns (ÜF) Jedes geistig gesunde Wesen innerhalb von 18 m Entfernung zu einem bei Bewusstsein befindlichen Neothelidenfürsten muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 33 ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Verwirrt zu erhalten. Misslingen einer Kreatur 5 Rettungswürfe in Folge, wird sie dauerhaft wahnsinnig (wie *Wahnsinn*). Ein Neothelidenfürst kann diese Aura als Freie Aktion unterdrücken oder reaktivieren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Wahnsinnseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Geteiltes Bewusstsein (AF) Die beiden Köpfe eines Neothelidenfürsten teilen sich ein Bewusstsein; dies erlaubt es ihm zu interagieren, als stünde er ständig unter *Geteilter Verstand*^{ABR VII}.

Koordinierte Angriffe (AF) Ein Neothelidenfürst kann mit den drei Zungen jedes seiner beiden Köpfe angreifen. Er kann versuchen, zwei Ziele zugleich zu verschlingen. Sollte er dasselbe Ziel mit allen sechs Zungen angreifen, erhält er einen Bonus von +4 auf alle Kampfmanöverwürfe für Ergreifen und verschlingt dieses Ziel unabhängig von der Anzahl an erfolgreichen Treffern mit seinen Zungen. In einer Runde, in welcher ein Neothelidenfürst seine Odemwaffe einsetzt, kann er immer noch mit den drei Zungen des anderen Kopfes angreifen.

Teleportation nachverfolgen (AF) Ein Neothelidenfürst bringt telepathisch und reflexartig die mentalen Zielkoordinaten aller von Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung gewirkten Teleportationszauber oder -effekte in Erfahrung. Er erhält Vertrautheit mit dem Ziel, als hätte er es beiläufig gesehen. Dieses Wissen verblasst im Laufe einer Minute und ist nach dieser Zeitspanne verloren. Diese Fähigkeit verleiht keine Informationen über die Umgebung oder die am Zielort herrschenden Umstände.

Wer die Geheimnisse der tiefsten Gräfte von Orv kennt, weiß auch von den Neotheliden Denebrums. In stinkenden Giftsümpfen und surrealen phosphoreszierenden Funguswäldern herrschen diese gigantischen Wurmwesen und führen ihre Kriege gegeneinander und gegen Orvs andere Bewohner. Die meisten wissen, dass die Neotheliden uralte Kreaturen sind, die in fernen Zeiten an einem fernen Ort von mystischen Wesen erschaffen wurden. Doch nur wenige wissen, dass es einige Neotheliden gibt, die fast so alt sind wie die Zeit selbst. Im Laufe ihrer äonenwährenden Existenz haben sie sich verändert, die Jahrhunderte des geistlosen Hungers überlebt, der die Jüngsten ihrer Art antreibt, und schließlich auch genug Artgenossen besiegt, um zu den wahren und wahrlich grausigen Meistern der feuchten, fast lichtlosen Tiefen von Orv zu werden.

Kundige solchen Wissens können nur spekulieren, was die Verwandlung eines gemeinen Neotheliden in einen Fürsten auslöst. Es könnte ein natürlicher, alterungsbedingter Vorgang sein, auch wenn man hinsichtlich der Neotheliden wohl nichts als *natürlich* bezeichnen kann. Möglicherweise ist es die Beschäftigung mit verbotenen Wissen, in deren Rahmen sie auf machtvolle Geheimnisse stoßen, so wie andere Rituale Sterblichen ermöglichen, zu grässlichen Leichnamen zu werden. Vielleicht verdanken sie ihren Aufstieg aber auch dem Einfluss jener blasphemischen Wesenheit, welche sie verehren, und deren Gunst nur die loyalsten und gläubigsten



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Neotheliden erlangen können. Wie auch immer, das Ergebnis ist furchtbar anzusehen und raubt den Verstand.

Ein Fürst erlangt derart gewaltige Macht und Intellekt, dass sein Bewusstsein sich schließlich teilt, aber immer noch wie eines zusammenarbeitet. Im Rahmen dieser entsetzlichen Metamorphose teilt sich der Kopf der Kreatur bis zur Leibesmitte und es bilden sich zwei unabhängige Köpfe aus, von denen jeder einen Teil des Intellektes des Neotheliden enthält. Die verbesserten kognitiven Fähigkeiten des Neothelidenfürsten verleihen ihm ein tiefergehendes Verständnis der Realität und erlauben ihm, Mentalmagie einzusetzen, die sich seinen jüngeren Artgenossen entzieht. Obwohl er immer noch ein Opfer mit reiner Geisteskraft zermalmen kann, entwickelt der Neothelidenfürst unglaubliche Finesse und Befähigung in der Manipulation von Verstand und Materie.

Neothelidenfürsten erfahren aber noch weitere körperliche Veränderungen. Sie werden zwar nicht deutlich größer als typische Neotheliden, haben aber einen dunkleren Hautton, zudem sprießen ihnen Myriaden an ständig zuckenden Tentakeln, welche wirken, als besäße jede ein eigenes Bewusstsein. Auch der Schwanz der Kreatur spaltet sich in drei Teile, deren Enden sich in den Boden graben, als wollten sie Wurzeln schlagen. Die Funktionen der Tentakel und der drei Schwänze sind ein Rätsel. Möglicherweise hat es mit Fortpflanzung oder dem Hervorbringen ihrer Seugathidiener zu tun, doch wohl nur die wahnsinnigsten Forscher könnten darauf hoffen, die Antwort zu finden. Mit den körperlichen Veränderungen gehen ein Anstieg an Kraft und Schnelligkeit einher, wie man sie von derart großen Wesen nicht erwarten würde. Ein typischer Neothelidenfürst misst von Kopf bis Schwanz etwa 30 m, rollt sich aber meist zusammen und belegt nur ein Fünftel dieser Fläche. Fürsten wiegen etwa 100.000 Pfund, Individuen können aber stark in der Größe variieren.

Neothelidenfürsten sind tyrannische Herrscher, welche die weniger weit entwickelten Angehörigen ihrer Art auf Ziele ansetzen, welche kein gesunder Verstand errahnen kann. Sie untermauern ihre Macht über ihre Untergebenen mittels Manipulation und Darbietungen an Macht,

da sie glauben, dass ihre Diener ihnen dank zufällig wirkender Bestrafungen auch dann gehorchen, wenn sie sie nicht direkt im Auge behalten. Die meisten nehmen an, dass Neothelidenfürsten entweder ihre eigenen Ziele verfolgen oder die Ziele derer, die sie verehren – formlose, furchtbare Wesen des Dunklen Firmaments, die die Neotheliden und zahllose andere Schrecken in den finstersten Winkeln von Raum und Zeit erschaffen haben. Nur wenige wissen überhaupt von diesen Monstern und kaum jemand wagt anzunehmen, dass ihre Ziele nicht im Widerspruch zum normalen Leben über- oder unterirdisch sein könnten.

Im 3875 AK verfassten *Traumtagebuch der Edlen Elliara Celementari* behauptet die taldanische Autorin, Denebrun in Astralgestalt besucht und wenigsten einen Neothelidenfürsten gesehen zu haben. Ihren Schriften nach bewacht die Kreatur die Schlafstätten zweier Dholen^{MHB IV}. Dem Text nach schickt der Fürst seine wahnsinnerzeugenden Nachkommen in die Welt hinaus, damit sie nach Wegen suchen, wie man die legendären Bestien erwecken und kontrollieren könnte. Die meisten Gelehrten begründen die Träume der Edlen Celementari über Unheil und Zerstörung mit einer chronischen Nervenschwäche aufgrund des bevorstehenden Zusammenbruches der taldanischen Vorherrschaft. Doch in den letzten Jahren sind Gerüchte aufgekommen, dass ein bestimmter Kult des Groetus mit geheimnisvollen Vertretern einer durch und durch ungesunden Macht auf ein gemeinsames Ziel hinarbeite, welches ganz Golarion gefährden könnte. Gelehrte des Okkulten sehen in diesen Visionen und gewispernten Gerüchten weitere Beweise dafür, dass furchtbare Dinge an den dunklen Orten des Multiversums lauern, denen man sich in den Weg stellen muss.



Omnipath

Diese monstrosöse aalartige Kreatur hat Kiefer in ihren Kiefern, die allesamt über durchsichtige, glasartige Zähne verfügen.

OMNIPATH **HG 18**

EP 153.600

RB Gigantische Aberration (Aquatisch)

INI +13; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 33, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 24 (+9 GE, -4 Größe, +14 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 300 (24W8+192); Schnelle Heilung 10

REF +19, **WIL** +19, **ZÄH** +18

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte; **Resistenzen** Kälte 20; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 30 m

Nahkampf Dreifacher Biss +26 (3W6+11 plus Schleim/19-20), Schwanzschlag +23 (3W6+5 plus Schleim)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Gedankenfeuer, Schleim, Schleimwolke

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)

Immer - *Magierrüstung, Zungen*

Beliebig oft - *Gedanken wahrnehmen* (SG 19), *Magie entdecken, Person beherrschen* (SG 22)

3/Tag - *Arkane Spiegelung* (SG 22), *Arkaner Blick, Monster beherrschen* (SG 26), *Geas/Auftrag* (SG 23), *Gedankennebel* (SG 22)

1/Tag - *Astrale Projektion, Schleier* (SG 23)

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 15; Konzentration +22)

7. (5/Tag) - *Ektoplasmathe Eruption*^{ABR VII} (SG 24), *Verstand zermalmten III*^{ABR VII} (SG 24)

6. (7/Tag) - *Gedankenstoß VI*^{ABR VII} (SG 23), *Körperlose Ketten*^{ABR VII}, *Urzeitliche Rückverwandlung*^{ABR VII} (SG 23)

5. (7/Tag) - *Aetherische Splitter*^{ABR VII} (SG 22), *Besessenheit*^{ABR VII} (SG 22), *Schädel sprengen*^{ABR VII} (SG 22), *Verstand tauschen*^{ABR VII} (SG 22)

4. (7/Tag) - *Steinhaut, Unterschwellige Besessenheit*^{ABR VII} (SG 21), *Verstand auslösen*^{ABR VII} (SG 21), *Zäher Aether*^{ABR VII}

3. (8/Tag) - *Brabbeln*^{ABR VII} (SG 20), *Katatonie*^{ABR VII}, *Standort vortäuschen, Synästhesie*^{ABR VII} (SG 20)

2. (8/Tag) - *Abneigung*^{ABR VII} (SG 19), *Energien widerstehen, Hauch des Schwachsinn, Paranoia*^{ABR VII} (SG 19), *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) - *Déjà vu*^{ABR VII}, *Gedankenecho*^{ABR VII}, *Oberflächliche Gedanken lesen*^{ABR VII}, *Schild, Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) - *Arkane Siegel, Ausbluten* (SG 17), *Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Plappernde Leiche*^{ABR VII}, *Telekinetisches Geschoss*^{ABR VII}, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 32, **GE** 28, **KO** 27, **IN** 25, **WE** 21, **CH** 24

GAB +18; **KMB** +33; **KMV** 52

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Fähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Invasive Präsenz^{ABR VII}, Manipulative Präsenz^{ABR VII}, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verborgene Präsenz^{ABR VII}, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +25, Diplomatie +23, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +24, Magischen Gegenstand benutzen +30, Motiv erkennen +24, Schwimmen +28, Verkleiden +25, Wahrnehmung +30, Wissen (Adel, Arkane, Baukunst, Die Ebenen, Geographie, Geschichte, Gewölbe, Lokales, Natur, Religion) +25, Zauberkunde +35

Sprachen Abolethisch, Aklo, Aqual, Azlanti, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 90 m; **Zungen**

Besondere Eigenschaften Diener des Gespinstes, Gewaltiges Wissen, Telepathisches Gespinst

LEBENSWEISE

Umgebung Wasser

Organisation Einzelgänger oder Gespinst (1 plus 2-48 Abolethen, Verborgene Herrscher und andere beherrschte Kreaturen)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Diener des Gespinstes (ÜF) Jede Kreatur, die mit der Schleimwolke und den Schleimangriffen eines Omnipathen Kontakt hat und deren Rettungswürfe gegen beide Angriffe misslingen, beginnt, sich in eine Kreatur zu verwandeln, welche besser geeignet ist, um als Teil des Telepathischen Gespinsten des Omnipathen zu dienen. Die Kreatur erleidet einen Malus von -6 auf Willenswürfe gegen Beherrschung durch den Omnipathen und auf Rettungswürfe, um der Eingliederung ins Gespinst zu widerstehen.

Dreifacher Biss (AF) Ein Omnipath besitzt drei ineinander liegende Kiefer. Er kann als Standard-Aktion einen Bissangriff ausführen; trifft dieser, kann er als Freie Aktion einen zweiten Bissangriff ausführen. Trifft auch dieser, muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 30 ablegen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Erschüttert zu erhalten, während der Omnipath als Freie Aktion einen dritten Bissangriff ausführen kann. Gelingt auch dieser dritte Bissangriff, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Wankend zu erhalten. Die SG der Rettungswürfe basieren auf Konstitution.

Gedankenfeuer (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Omnipath drei schimmernde, blau-weiße Energiestrahlen aus seinem Schwanz verschießen. Dies sind Berührungsangriffe im Fernkampf mit einer Maximalreichweite von 90 m. Eine getroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Betäubt zu erhalten. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gewaltiges Wissen (AF) Ein Omnipath hat zu jeder Zeit Zugang zu einem großen Netzwerk aktiver Geister, denen er zahllose Informationen entnehmen kann. Ein Omnipath behandelt daher alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten. Ferner erhält er eine Volksbonus von +4 auf Intelligenz-, weisheits- und charismabasierende Fertigkeitwürfe, wenn er geübte Fertigkeiten einsetzt.

Schleim (AF) Eine Kreatur, welche von einem der natürlichen Angriffe eines Omnipathen getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen, damit sich ihre Haut und ihr Fleisch nicht innerhalb von 1W4 Runden in eine durchsichtige, schleimige Membran verwandelt. Das neue Fleisch der Kreatur ist weich und empfindlich, dies reduziert ihren Konstitutionswert um 4, solange dieser Zustand währt. Sollte die Haut der Kreatur nicht feuchtgehalten werden, trocknet sie schnell aus und das Opfer erleidet alle 10 Minuten 1W12 Schadenspunkte. *Krankheit kurieren* und ähnliche Effekte können eine betroffene Kreatur heilen, während Immunität gegen Krankheit keinen Schutz vor diesem Angriff bietet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schleimwolke (AF) Unterwasser gibt ein Omnipath eine transparente, 6 m in jede Richtung reichende Schleimwolke ab. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen, um nicht die Fä-



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

higkeit zur Luftatmung für 24 Stunden zu verlieren (sie erlangen im Gegenzug die Fähigkeit Wasser zu atmen). Erneuter Kontakt mit dem Schleim und ein misslungener Rettungswurf verlängern den Effekt um 24 Stunden. Ein Omnipath kann diese Fähigkeit als Schnelle Aktion unterdrücken oder reaktivieren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Telepathisches Gespinst (ÜF) Ein Omnipath kann zwischen einer ausgewählten Gruppe von Kreaturen telepathische Verbindungen errichten. Diese Fähigkeit funktioniert nur für Kreaturen, welche sich auf derselben Ebene befinden wie der Omnipath. Nur Abolethen, Verhüllte Meister und von Abolethen oder Verhüllten Meistern beherrschte Kreaturen können zu einem Telepathischen Gespinst hinzugefügt werden. Ein Omnipath kann als Standard-Aktion eine Anzahl von Kreaturen in Höhe seiner doppelten Trefferwürfel seinem Telepathischen Gespinst hinzufügen. Hinzugefügte Kreaturen können einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen, um diesem Effekt zu widerstehen. Ein Aboleth oder Verhüllter Meister darf nicht mehr als 9 m weit vom Omnipathen entfernt sein, um erstmals ins Gespinst integriert werden zu können, während von diesen Kreaturen beherrschte Wesen dann beliebig weit entfernt sein können, solange alle Beteiligten sich auf derselben Ebene befinden. Eine Kreatur, welche dieselbe Ebene wie der Omnipath verlässt, gilt nicht länger als Teil des Telepathischen Gespinstes und kann bei ihrer Rückkehr einen neuen Willenswurf gegen SG 29 ablegen, um sich aus dem Gespinst zu befreien. Ein Omnipath kann eine Kreatur als Augenblickliche Aktion aus dem Telepathischen Gespinst entfernen.

Ein Omnipath kann telepathisch mit allen Kreaturen im Telepathischen Gespinst gleichzeitig kommunizieren. Alle Kreaturen im Gespinst gelten als legale Ziele für alle Formen der Besessenheit, welche der Omnipath einsetzt. Solange wenigstens zwei Kreaturen im Telepathischen Gespinst nicht weiter als 18 Kilometer voneinander entfernt sind, werden alle Kreaturen im Gespinst Gefahren gewahr, die eine Kreatur im Gespinst wahrnimmt. Keine Kreatur in dieser Gruppe gilt als auf dem Falschen Fuß angetroffen oder in die Zange genommen, solange dies nicht auf alle zutrifft. Ein Omnipath kann die Sinneswahrnehmungen von bis zu sechs der Kreaturen im Gespinst teilen. Er kann als Standard-Aktion von der Sinneswahrnehmung einer Kreatur auf die einer neuen Kreatur im Gespinst wechseln. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Zauber Ein Omnipath wirkt Zauber wie ein Mentalist^{ABR VII} der 15. Stufe.

In ihren geheimen Unterschlupfen verborgen dienen Omnipathen den Othagu (Abolethen, Verhüllten Meistern und ähnlichen Kreaturen) als Knotenpunkte in ihren Informationsnetzwerken. Dank ihrer besonderen Gabe, die Geister von Kreaturen in den Finsterlanden und Golarions Meeren miteinander verbinden zu können, ermöglichen sie Abolethen und Verhüllten Meistern – sowie denen, die sie mental kontrollieren -, ihre finsternen Pläne zu organisieren. Omnipathen verfügen über einen scharfen Verstand und können sich an all ihre Erfahrungen und die der Kreaturen in ihren Gespinsten erinnern. Entsprechend verfügen sie über eine Fülle unterschiedlichster Informationen, welche Omnipathen in einer Art experimenteller Bibliothek untereinander teilen. Omnipathen dienen den Verhüllten Meistern zudem als Alarmsystem, da sie mit allen Kreaturen in ihrem Telepathischen Gespinst zugleich kommunizieren können. Ein Omnipath kann die Sinne aller Kreaturen in seinem Gespinst nutzen. Jede Kreatur, die einem Angehörigen des Gespinstes Schaden zufügen könnte, ist sofort allen anderen Wesen bekannt, mit denen der Omnipath mental verbunden ist.

Nur wenige Oberflächenbewohner sind jemals einem Omnipathen begegnet, allerdings sind bereits viele Omnipathen dank ihrer Fähigkeit, von anderen Besitz zu ergreifen, an der Oberfläche gewandelt. Die Erfahrungsbibliothek der Omnipathen verleiht ihnen Einblick in die Kulturen und Praktiken der Oberflächenbewohner, sodass sie die von ihnen beherrschten Opfern erwarteten Antworten und Reaktionen liefern können. In manchen Fällen bemerken weder Freunde noch Familienangehörige eines Opfers über Jahre hinweg nicht, dass etwas mit dessen Verhalten nicht stimmt. Und manchmal wird die Täuschung niemals aufgedeckt, sodass die Omnipathen und ihre Herren Spione an der Oberfläche besitzen, bis diese irgendwann der Tod ereilt.

Der Verstand eines Omnipathen ist fremdartig und für einen geistig Gesunden nicht zu verstehen, auch wenn Omnipathen Wert auf Ordnung und Genauigkeit legen. Während Abolethen und Verhüllte Meister fähige Zauberkundige mit mächtigen zauberähnlichen Fähigkeiten auf den Gebieten der Illusion und der Verzauberung sind, liegt die Macht der Omnipathen in ihrem Verstand, nutzen sie doch Mentalmagie. Omnipathen sind von Augen seltsam besessen und betrachten sie als Delikatessen.

Ein Omnipath ist 7,50 m lang und wiegt 2 Tonnen.



Prana-Geist

Diese geisterhafte Gestalt schwebt über dem Boden und strahlt dabei eine wunderbare innere Ruhe aus.

PRANA-GEIST

HG 11



EP 12.800

Halb-Elfischer Prana-Geist-Hydrokinetiker ^{ABR VII} (Elementarer Asket ^{ABR VII}) 11

NG Mittelgroßer Externar (Elf, Extraplanar, Mensch, Körperlos, Verbesserter Humanoider)

INI +11; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +30

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 27, auf dem Falschen Fuß 20 (+4 Ablenkung, +7 GE, +6 WE)

TP 126 (11W8+77)

REF +15, **WIL** +10, **ZÄH** +13; +2 gegen Verzauberungen

Immunitäten Effekte, die einen Körper erfordern, Benommenheit, Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Gift, Lähmung, Nichttödlicher Schaden, Schlafeffekte; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, RK-Bonus, Wiederkehr, Zwiegespalten ^{ABR III}

Schwächen Lebendes Prana

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt); Astralschritt (4/Tag)

Nahkampf Schlaghagel +18/+18/+13/+13/+8 (1W10+4 plus Kinetische Faust) oder Hauch der Benommenheit +15 (Körperloser Berührungsangriff; 1W6 plus Benommenheit)

Besondere Angriffe Elementarer Schlaghagel, Hauch der Benommenheit (SG 19), Mächtige Kinetische Faust, Metakinese (Maximieren, Verstärken)

Bekannte Wilde Kinetikergaben

Infusionen – Eisiges Geschoss (SG 19), Kinetische Faust (2W6), Stoßendes Geschoss, Umwerfendes Geschoss, Verstrickendes Geschoss (SG 19)

Kinetische Geschosse - Aetherverstärkung, Kältegeschoss (6W6+2), Telekinesegeschoss (6W6+11)

Mehrzweck – Ersticken (SG 15), Nebelschleier, Schmiere (SG 15), Schwache Hydrokinese, Schwache Telekinese, Telekinetische Unsichtbarkeit, Wasser manipulieren

SPIELWERTE

ST –, **GE** 24, **KO** 20, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 10

GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 35

Fertigkeiten Akrobatik +16, Diplomatie +8, Heimlichkeit +29, Magischen Gegenstand benutzen +14, Motiv erkennen +30, Wahrnehmung +30; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +10

Talente Abhärtung ^B, Kampfflexe, Schlangenstil ^{ABR II}, Schlangenwinden ^{ABR II}, Schlangenzahn ^{ABR II}, Verbesserte Initiative ^B, Verbesserter Waffenloser Schlag, Wachsamkeit ^B, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), Zusätzliche Wilde Gabe

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Elementare Weisheit, Elfenblut, Energie sammeln, Erweiterter Elementarfokus (Aether), Infusionsspezialist 3, Interner Speicher 2, Überlasten, Zehrung (3 Punkte/Runde, Maximum 8)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (*Amulett der Mächtigen Fäuste* +1, *Gürtel der Körperkraft* +2 [GE und KO], *Resistenzumhang* +1, *Stirnreif der Erwahten Weisheit* +2, weitere Schätze)

Der typische Geist ist eine albraumartige Kreatur aus finsternen Emotionen, der von unsterblichem Durst nach Gerechtigkeit oder Rache erfüllt ist. Diese Geister sind oft durch tiefgehend aufgewühlte Emotionen, Wahnsinn, Kontakt mit der Ebene der Negativen Energie und manchmal mehreren oder allen dieser Faktoren verdreht und verzerrt. Allerdings sind solche gequälten Kreaturen nicht die einzigen Geister, welche sich an die Spuren ihrer früheren Leben auf der Materiellen Ebene klammern – es gibt noch eine andere Art von Geist, der zwar ebenso starkköpfig, aber weitaus rationaler und meist auch subtiler ist.

Wenn eine Seele den Körper verlässt, folgt sie dem großen Fluss der Seelen, der sich durch die Astralebene windet, und findet schließlich ihre finale Bestimmung auf den Äußeren Ebenen. Manchmal aber erzwingen sich solche Seelen mittels Willenskraft oder dem Wunsch, noch etwas zu vollenden, den Weg auf die Materielle Ebene als Prana-Geister zurück. Da diese Geister völlig aus Lebensenergie – oder Prana – bestehen, manifestieren sie sich nicht als Untote, sondern etwas gänzlich anderes. Untote, welche sich von Lebensenergie ernähren, werden von dem Leuchtfener, das ein Prana-Geist für sie darstellt, angezogen wie Aasfresser von einem frischen Kadaver. Man verwechselt Prana-Geister zwar leicht mit untoten Geistern, sie funktionieren aber völlig anders als normale Geister, Spukerscheinungen oder andere körperlose Untote.

Im Gegensatz zu tobenden ätherischen Geistern geht ein Prana-Geist weltlichen Angelegenheiten aus dem Weg, wo es ihm möglich ist. Er fungiert lieber als Mentor und Ratgeber der Lebenden, statt selbst einzugreifen. Diese Geister strahlen eine übernatürliche Ruhe aus und besitzen große Kontrolle über ihre Gefühle und Wünsche, da sie nur die anstehende Aufgabe erledigen wollen und dies so schnell und risikolos wie möglich. Doch sollte der Sieg (oder die Niederlage) unmittelbar bevorstehen, mag es sein, dass ein waghalsiger Prana-Geist die Dinge selbst in die Hand nehmen will. Eine solche Intervention kann dann eine große Überraschung für alle bedeuten, die nicht wussten, dass im Hintergrund ein übernatürliches Wesen als Drahtzieher fungiert. Tugendhafte Kreaturen, die sich über die erlangte Hilfe im Unklaren sind, könnten mit Gewalt reagieren, sollte der Prana-Geist sie nicht davon überzeugen können, dass er kein Untoter ist.

Sobald ein Prana-Geist sein Ziel erreicht hat oder ihm klar wird, dass es unerreichbar ist, löst er sich auf und kehrt auf die Astralebene zurück. Viele Prana-Geister streben dann ihrem letzten Richtspruch zu, während andere für Jahrhunderte oder gar Jahrtausende auf der Astralebene verweilen. Solche Prana-Geister planen oft eine Verkehrung des persönlichen Schicksals oder das gute Schicksal von Nachkommen oder deren Freunden und Verwandten. Andere verweilen, weil sie noch nicht bereit sind, sich Pharasmas Richtspruch zu stellen.

Prana-Geister sind in der Regel hilfsbereiter und weniger bössartig als ihre ätherischen Vettern, dies gilt aber nicht immer. Eine Kreatur muss kein tugendhaftes oder erleuchtetes Leben geführt haben, um diesen Zustand zu erreichen, sie muss lediglich über die nötige Willenskraft verfügen, um den Ketten des Todes zu entschlüpfen, und über die Bereitschaft, eventuelle Konsequenzen für die Verzögerung zu akzeptieren, wenn sie schließlich irgendwann den Beinacker erreicht. Daher können Prana-Geister aus den Seelen böser



Kreaturen auf der Suche nach Rache ebenso entstehen, wie aus jenen, die rechtschaffene Ziele anstreben, da sich eine Seele aus Egoismus ebenso sehr an eine sterbliche Existenz klammern kann wie aus edleren Motiven.

Prana-Geister erschaffen

„Prana Geist“ ist eine erlangte Schablone, die jeder lebenden Kreatur mit einem Intelligenz- und Weisheitswert von jeweils 6 verliehen werden kann (im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet). Ein Prana-Geist behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

Herausforderungsgrad: HG der Ausgangskreatur +1.

Art: Die Kreaturenart wird zu Externar, die Kreatur erhält die Unterarten Extraplanar, Körperlos und Verbessert. Berechne GAB, Rettungswürfe oder Fertigkeitpunkte nicht neu.

Rüstungsklasse: Ein Prana-Geist erhält einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines Weisheitsmodifikators anstelle des normalen, auf Charisma basierenden Ablenkungsbonus, welchen die Fähigkeit Körperlos verleiht. Er verliert den Rüstungsbonus der Ausgangskreatur und alle Rüstungs- und Schildboni, welche nicht auf Energieeffekten basieren oder Gegenständen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* entspringen.

Trefferwürfel: Alle Volkstrefferwürfel der Kreatur werden zu W10; andere Trefferwürfel bleiben unbeeinträchtigt.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Prana-Geist behält alle Verteidigungsfähigkeiten der Ausgangskreatur, die keinen Körper erfordern, um zu funktionieren. Prana-Geister erhalten Dunkelsicht 18 m, die Eigenschaft Körperlos und die Fähigkeit Wiederkehr.

Prana-Geister sind immun gegen Effekte, die einen Körper erfordern, Benommenheit, Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Gift, Lähmung, nichttödlichen Schaden und Schlafeffekte.

Erleidet ein Prana-Geist Schaden, riskiert er nicht den Tod, sondern löst sich auf, wenn seine Trefferpunkte auf einen negativen Wert in Höhe seines Konstitutionswertes reduziert werden. Prana-Geister sind immun gegen *Tote erwecken*, *Auferstehung* und *Wahre Auferstehung*, können aber von *Wiedergeburt* betroffen werden.

Wiederkehr (ÜF): In den meisten Fällen ist es schwierig, einen Prana-Geist im Rahmen eines einfachen Kampfes aufzulösen. Er formt sich binnen 2W4 Tagen neu. Man kann ihn in der Regel nur dauerhaft auflösen, indem man ihm bei Vollendung seiner Mission hilft oder deren Erfüllung unmöglich macht, sodass der Prana-Geist sich auf den Weg ins Nachleben macht.

Schwächen: Ein Prana-Geist erhält die folgende Schwäche:

Lebendes Prana (AF): Ein Prana-Geist besteht vollständig aus Lebensenergie und ist daher gegen Effekte empfindlich, welche Lebensenergie auslöschen. Negative Energieeffekte und Todeseffekte, welche Schaden verursachen, fügen einem Prana-Geist 150% des Schadens zu. Er erhält ferner +50% an negativen Stufen, KO-Schaden und KO-Entzug durch entsprechende negative Energieeffekte (z.B. die Berührung eines Todesalbs). Sollte ein Prana-Geist durch einen solchen Effekt aufgelöst werden, benötigt er für seine Wiederkehr doppelt so lange.

Bewegungsrate: Prana-Geister verlieren ihre früheren Bewegungsraten und erlangen eine Bewegungsrate für Fliegen 9 m (perfekt), außer die Ausgangskreatur besitzt eine höhere Bewegungsrate für Fliegen. Sie erhalten zudem die Fähigkeit Astralschritt.

Astralschritt (ÜF): Als Standard-Aktion kann ein Prana-Geist täglich in Höhe seines WE-Bonus Mal auf einen maximal 18 m weit entfernten Platz innerhalb seiner Sichtweite teleportieren. Dies ist ein Teleportationseffekt.

Angriffe: Ein Prana-Geist behält die natürlichen und waffenlosen Angriffe der Ausgangskreatur. Diese Angriffe zählen automatisch, als besäßen sie die Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*, und addieren den WE-Bonus des Prana-Geistes auf Schadenswürfe (bzw. ½ WE-Bonus bei Zweihand- oder sekundäre Waffenangriffe, aber kein zusätzlicher Schaden bei einzelnen primären natürlichen Angriffen oder ähnlichem). Konnte die Kreatur zu Lebzeiten Waffen tragen, kann sie Waffen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* auch als Prana-Geist nutzen.

Besondere Angriffe: Ein Prana-Geist erhält den folgenden Nahkampfangriff:

Hauch der Benommenheit (ÜF): Ein Prana-Geist kann mit einer Berührung 1W6 Schadenspunkte verursachen, ferner muss die berührte Kreatur einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW des Prana-Geistes + WE-Modifikator ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Benommen zu erhalten.

Attributswerte: GE +4, KO +4, WE +2. Als körperlose Kreaturen besitzen Prana-Geister keinen Stärkewert.

Fertigkeiten: Prana-Geister besitzen einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung. Für einen Prana-Geist sind Akrobatik, Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern, Handwerk, Heimlichkeit, Magischen Gegenstand benutzen, Motiv erkennen, Wahrnehmung und Wissen (Die Ebenen) immer Klassenfertigkeiten. Ansonsten bleiben die Klassenfertigkeiten der Ausgangskreatur unverändert.

Talente: Prana-Geister erhalten die Bonustalente Abhärtung, Verbesserte Initiative und Wachsamkeit.



Prismadrache

Die Facetten dieses kristallinen Drachenleibes reflektieren das Licht in faszinierenden, funkelnden Mustern.

PRISMADRACHE
HG 17

EP 102.400
 CN Riesiger Drache (Extraplanar)
INI +5; **Sinne** Blindsight 9 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +28

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 34 (+1 GE, -2 Größe, +26 Natürlich)
TP 273 (21W12+147)
REF +15, **WIL** +17, **ZÄH** +21; +4 gegen mentalmagische Zauber
Immunitäten Elektrizität, Säure, Lähmung, Schlaf; **SR** 15/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Strahlen reflektieren, Widerstand gegen Mentalmagie; **ZR** 28
Schwächen Empfindlichkeit gegen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m, Klettern 9 m, Fliegen 60 m (schlecht)
Nahkampf Biss +30 (2W6+10/19-20), 2 Klauen +29 (1W8+10), Schwanzschlag +27 (2W6+5), 2 Flügel +27 (1W8+5)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Odemwaffe (30 m-Linie; 20W6 Feuer; REF, SG 27, halbiert; alle 1W4 Runden)
Mentalmagie (ZS 21; Konzentration +29)
 20 ME - *Aura verändern* ^{ABR VII} (3 ME, SG 21), *Einflüsterung* (3 ME, SG 21), *Emotionsblockade* ^{ABR VII} (3 ME, SG 21), *Es-Aufstachelung V* ^{ABR VII} (6 ME, SG 24), *Geistesduell beginnen* ^{ABR VII} (2 ME, SG 20), *Mächtige Besessenheit* ^{ABR VII} (8 ME, SG 26), *Massen-Synästhesie* ^{ABR VII} (6 ME, SG 24), *Psychische Chirurgie* ^{ABR VII} (5 ME, SG 25), *Synaptisches Chaos* ^{ABR VII} (4 ME, SG 22)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 21; Konzentration +29)
 Beliebig oft - *Aura analysieren* ^{ABR VII}, *Glitzerstaub* (SG 20), *Spiegelbilder* (SG 19), *Sprühende Farben* (SG 19)
 3/Tag - *Mächtiges Trugbild* (SG 21), *Regenbogenmuster* (SG 22), *Unsichtbarkeit* (SG 20)
 1/Tag - *Regenbogenspiel* (SG 25), *Tödliches Phantom* (SG 22)

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 12, **KO** 25, **IN** 20, **WE** 21, **CH** 26
GAB +21; **KMB** +33; **KMV** 44
Talente Blitzschnelle Reflexe, Geistesduellant ^{ABR VII}, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Bluffen +35, Diplomatie +22, Einschüchtern +31
 Fliegen +16, Heimlichkeit +16, Klettern +31, Motiv erkennen +28, Überlebenskunst +28, Verkleiden +22, Wahrnehmung +28, Wissen (Adel, Geschichte, Gewölbe) +28
Sprachen Aklo, Aural, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Terral
Besondere Eigenschaften Blendende Präsenz, Messerklingen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Berge oder Unterirdisch
Organisation Einzelgänger
Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blendende Präsenz (ÜF) In Bereichen mit Dämmerlicht oder hellerem Licht fängt der Körper eines Prismadrachen in einem Radius von 30 m das Licht ein und bricht es zu strahlenden Mustern und Farben. Dieser Effekt stärkt Illusionen und erhöht den SG des Rettungswurfs gegen Illusionszauber innerhalb dieses Wirkungsbereiches um 2. Ferner kann der Prismadrache als Schnelle Aktion *Licht, Tageslicht, Tanzende Lichter* oder andere visuelle Illusionszauber innerhalb des Wirkungsbereiches seiner Blendenden Präsenz zu jedem beliebigen Punkt um maximal 30 m weit bewegen.

Messerklingen (AF) Alle natürlichen Angriffe eines Prismadrachen verursachen Hiebschaden.

Odemwaffe (ÜF) Ein Prismadrache kann alle 1W4 Runden als Standard-Aktion einen Strahl schillernden Lichts in einer 30 m-Linie ausspeien. In dieser Linie getroffene Kreaturen erleiden 20W6 Punkte Feuerschaden und erhalten für 2W6 Runden den Zustand Blind (REF, SG 27, halbiert den Schaden und vereitelt die Blindheit). Als Volle Aktion kann ein Prismadrache stattdessen einen prismatischen Strahl speien – jede Kreatur auf der Effektlinie, deren Reflexwurf misslingt, ist zudem von *Regenbogenspiel* betroffen (in diesem Fall wird die tägliche Anwendung der zauberähnlichen Fähigkeit *Regenbogenspiel* aufgebraucht).

Strahlen reflektieren (AF) Die Schuppen eines Prismadrachen reflektieren Strahlenzauber auf den Ursprung zurück, sofern der Strahl die Zauberresistenz des Drachen nicht überwindet.

Prismadrachen stammen von einem unbekanntem Ort im Großen Jenseits und lieben es Dinge um ihretwillen zu manipulieren. Sie formen sterbliche Gesellschaften und die sie umgebende Welt aus der reinen Freude am Handeln und lenken sich so von der Langeweile einer alterslosen Existenz ab. Die meisten Prismadrachen betrachten humanoide Kreaturen als Teil ihres Horts und daher als ebenso wertvoll und geschätzt wie Edelsteine oder güldene Kelche. Sie verfügen über mächtige mentale Kräfte und die Fähigkeit, Illusionen zu erzeugen und zu manipulieren. Prismadrachen neigen dazu, als Meisterplaner hinter den Kulissen zu agieren und Territorien zu beanspruchen, in denen komplizierte Kulturen samt großer Städte, Handelswege und monsterbefallenen Ruinen liegen, sodass sie planen, intrigieren und andere intelligente Wesen dazu bringen können, nach ihrer Pfeife zu tanzen. Prismadrachen lieben übermäßig komplexe, umfangreiche und verschnörkelte Pläne – nicht, weil sie fest mit dem Sieg rechnen, sondern weil bei Komplikationen so viele Dinge schief gehen können, dass die Drachen ihre Schläue, Geistesgegenwart und Anpassungsfähigkeit neben ihren planerischen Fähigkeiten auf den Prüfstand stellen können. Körperliche Konfrontationen sind ihnen dagegen ein Gräu- el, welches sie nur angehen, wenn sie keine andere Möglichkeit mehr haben oder wenn nervende Humanoide ihnen das Spiel verderben wollen. Chaos und Veränderung sorgen dafür, dass die Ewigkeit interessant bleibt, allerdings sind Prismadrachen schlechte Verlierer.

Prismadrachen hassen unverhüllte Wahrheiten, da sie solche schnörkellosen Fakten als langweilig und unter ihrer Würde betrachten. Daher geben sie sich selbst auch nur selten zu erkennen – dies gilt sogar hinsichtlich Kreaturen wie Kobolden, die Drachen verehren. Für einen Prismad-



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

rachen ist das Enthüllen seiner Identität ein Zeichen von Respekt, doch selbst dann wird er kaum offen und frei heraus sprechen, da er denkt, damit die Intelligenz seines Gesprächspartners zu beleidigen. Prismadrachen nutzen gern Illusionen, um als mächtige Besucher zu erscheinen. Ebenso nehmen sie gern angesehene Angehörige einer Gemeinde in Besitz und nutzen deren Ressourcen, um ihre neuen Heime nach ihren Wünschen zu formen. Ihr seltsamer Gerechtigkeitsinn lässt sie nur Wirte übernehmen, welche dies gestatten. Allerdings weiß ein Wirt, der auf eine harmlos wirkende Frage bejahend antwortet oder zustimmend auf eine Äußerung eines anderen Kneipengastes hin nickt, meist nicht, dass er eingewilligt hat. Entsprechend werden solche einwilligenden Gesten nur von Prismadrachen entsprechend ausgelegt. Diese Drachen sehen in ihrer Unfähigkeit zum Gestaltwandel eine besondere Herausforderung, die jeder ihrer Art auf andere Weise angeht – ein paar wenige greifen auf gestaltwandelnde Magie zurück, viel eher werden Täuschung und Unsichtbarkeit genutzt. Manche verbergen sich auch vor aller Augen, indem sie sich als exotische Statuen tarnen und insgeheim ihre mentalen Kräfte nutzen, um ihre Umgebung zu manipulieren. Irgendwann wirken sie auf Bündnisse zwischen Monstergruppen ein oder intrigieren bei Hofe, was zu Streitigkeiten, Prügeleien und sogar Kriegen führt. Viele Prismadrachen legen ihre Nester in den Ruinen von Städten an, die sie vor Ewigkeiten zerstört zu haben behaupten.

Prismadrachen sind Einzelgänger und gehen sogar Artgenossen aus dem Weg. Konflikte über Territorien sind häufig, allerdings lassen diese arroganten Bestien sich nicht dazu herab, einander Drache gegen Drache zu bekämpfen – für derartiges hat man schließlich seine Leute. Im Rahmen bizarrer Wettstreite werden Stellvertreterkriege geführt, so könnten zwei Prismadrachen miteinander wetteilen, wer von ihnen seine Nation zuerst dazu bringt, in eine dritte einzufallen, oder wer einen König dazu bringen könnte, freiwillig auf seine Krone zu verzichten. Natürlich könnte ein Prismadrache sich auch dem Intrigenspiel hingeben, um einen Artgenossen zu entlarven. Egal welche seltsamen Siegesbedingungen zwei Prismadrachen auch immer aushandeln, eines gilt immer: Sie können sich nicht direkt in die Ereignisse einmischen, sondern nur durch Stellvertreter und Beauftragte handeln. Dies lässt über Jahre und Jahrzehnte hinweg komplexe Netzwerke an Intrigen entstehen, während die Pläne der Drachen sich langsam der Vollendung nähern. Die Drachen, welche von den Verhaltensmustern intelligenter Wesen ebenso fasziniert sind wie von den schillernden Mustern des Lichts auf Schätzen, genießen diese Wettstreite sehr, egal was auf dem Spiel steht, schließlich sind es letztendlich nicht ihre Leben, die sie riskieren. Sie sind aber auch nicht gänzlich zur Sympathie unfähig und könnten jemanden entschädigen, der hinreichend eloquent seinen Fall vorträgt.

Prismadrachen pflegen ihre Horte sorgfältig, auch wenn andere das dahinter liegende System meist nicht gleich einleuchtet. Da sie Rätsel lieben, katalogisieren die Drachen stets ihre Horte und die aufgestellten Fallen auf clevere Weise, daher kann das Plündern eines solchen Hortes ohne Zugriff auf die Inventarliste ebenso gefährlich sein wie der Kampf gegen den Drachen selbst. So könnten die Fallen im Versteck eines

Prismadrachen sich nur dann deaktivieren, wenn dieser an einem bestimmten Fleck steht und das Licht auf die richtige Weise reflektiert. Andere Prismadrachen könnten ihre Horte nach Farben sortieren, die Fallen aber auf den Auren statt auf körperlichen Farbtönen basierend platzieren und so siegesichere Abenteurer täuschen, welche das Muster nicht wahrnehmen können.

Ebenenreisende berichten von Prismadrachensichtungen auf der Materiellen Ebene, der Astralebene, der Ätherebene und in geringeren Mengen auf den Äußereren Ebenen. Bis heute wurden aber noch keine jungen oder kindlichen Versionen dieser schimmernden Bestien gesichtet. Sie behaupten von sich selbst, unsterblich zu sein, zu Beginn des Multiversum geboren worden zu sein und Apsu als Vorlage für die anderen, „minderen“ drakonischen Arten gedient zu haben. Wahre Drachen bestreiten diese Herkunftsgeschichte und da Prismadrachen in allen Angelegenheiten zum Angeben und grandiosen Geschichten neigen, enthalten ihre Behauptungen auch diesbezüglich wohl auch kaum ein Körnchen Wahrheit. Anscheinend haben Prismadrachen keine familiären Bindungen zu den Kristalldrachen der Elementarebene der Erde trotz ihrer äußerlichen Ähnlichkeit zu ihnen.

Ein ausgewachsener Prismadrache ist 7,50 m lang und wiegt über 13.000 Pfund.



Psychoplasmatische Kreatur

Der silberne Staub, aus dem dieses riesige, sechsbeinige Reptil besteht, verteilt sich beständig in der Luft, ohne die Masse der Kreatur dabei zu vermindern.

PSYCHOPLASMATISCHER BEHIR HG 9 

EP 4.800

N Riesiger Externar (Extraplanar, Verbesserte Magische Bestie)

INI +3; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22 (+3 GE, -2 Größe, +14 Natürlich)

TP 105 (10W10+50)

REF +10, **WIL** +5, **ZÄH** +12

Immunitäten Elektrizität; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10; **SR** 5/Magie oder Adamant; **ZR** 14 (mentalmagische Zauber umgehen die ZR)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Fliegen 18 m (kann nur auf der Astralebene fliegen)

Nahkampf Biss +15 (2W6+9 plus Ergreifen und Geist versiegeln)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Geist versiegeln (SG 15), Krallen (6 Klauen +14, 1W4+6), Odemwaffe (6 m-Linie; 7W6 Elektrizitätsschaden; REF, SG 20, halbiert; alle 1W4 Runden), Verschlingen (2W8+9 Wuchtschaden, RK 16, 10 TP), Würgen (2W6+9)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 16, **KO** 21, **IN** 11, **WE** 14, **CH** 12

GAB +10; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 31 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Klettern +14, Überlebenskunst +15 (Spuren folgen +20), Wahrnehmung +8, Wissen (Die Ebenen) +10; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst bei Spuren folgen +5

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Astralebene)

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen (AF) Der Ergreifenangriff eines Behirs funktioniert gegen Kreaturen jeder Größenkategorie. Er kann in derselben Runde Würgen, in welcher er erfolgreich zupackt. In jeder Folgerunde, in welcher er den Griff aufrechterhält, kann er das in den Ringkampf verwickelte Ziel mit seinen Krallen bearbeiten oder verschlingen.

Nahezu alle Geister kommen im Rahmen ihrer kosmischen Reisen irgendwann mit der Astralebene in Kontakt, und doch ist dies eine der am wenigsten verstandenen Ebenen des Multiversums. Manche denken, sie sei lediglich ein Traum der Götter, während andere dagegenhalten, sie sei das Reich der Gedanken selbst. Obwohl sie als scheinbar endlose celestische Wüste erscheint, ziehen trotzdem Kreaturen in ihrer unendlichen Weite umher und gehen dort auf die Jagd.

Zu den merkwürdigsten Bewohnern der Astralebene gehören die Psychoplasmatischen Kreaturen, welche ohne erkennbare Muster spontan entstehen. Es mag sein, dass es passiert, wenn eine Seele in einer astralen Strömung festsetzt, ihre Essenz und die seltsamen Energien der Astralebene verschmelzen, um diese bizarre Form des Lebens zu erschaffen. Manche glauben, dass die Durchreise der Seelen Eindrücke hinterlasse, von denen die mächtigsten sich als eigenständige Wesen manifestieren. Die extremsten Theorien besagen, dass die Astralebene eine Ebene der Gedanken sei und daher ein großer Denker irgendwo jenseits ihrer Weite existieren könnte, sodass diese Kreaturen die Verkörperung seines Willens wären. Egal wie und warum eine Psychoplasmatische Kreatur entsteht, sie verfügt über den Großteil an Wissen, das sie in ihrer früheren Existenz angehäuft hat, nur ihre Emotionen sind extrem abgestumpft. Ihre Vergangenheit ist ihr egal und sie befasst sich stattdessen mit einer Aufgabe oder Mission, die vollendet werden muss, auch wenn ihr der Grund dafür oft nicht bekannt ist. Jene, die glauben, dass die Astralebene zugleich die Inkarnation der Gedanken und zugleich selbst ein Denker sei, glauben auch, dass diese Kreaturen stets für diesen astralen Verstand aktiv werden. Allerdings gibt es dafür keine Beweise, da die Handlungen einzelner Psychoplasmatischer Kreaturen weder Muster noch Logik zu folgen scheinen. Stattdessen scheinen sie auf zufällige Dinge fixiert und sie wechseln nur selten den Fokus ihrer Besessenheit. Zu den häufigsten Tätigkeiten gehören die Jagd auf Bestien oder Wesen, welche sie zu Lebzeiten nicht erlegen konnten, die Erkundung bislang kaum erforschter Winkel der Astralebene und der Dienst für mentalmagisch begabte Meister.

Alle Psychoplasmatischen Kreaturen haben Substanz und Aussehen gemeinsam: Sie behalten zwar ihre alten Gestalten bei (oder zumindest jene, als deren Abbild sie geformt wurden), scheinen aber aus einem großen, beständig in Bewegung befindlichen Klumpen silbernen Staubes geformt zu sein. Dieser Staub löst sich in einem fort von der Gestalt einer Psychoplasmatischen Kreatur und löst sich auf, doch so schnell er auch fällt, wird er wieder ersetzt, sodass sich an Masse und Größe der Kreatur auch im Laufe von Jahrzehnten oder Jahrhunderten nichts verändert. Der seltsame Staub, der eine solche Kreatur bildet, verschwindet nur dann vollständig, wenn sie ihr unergründliches Ziel erreicht.

Psychoplasmatische Kreaturen haben viele Gestalten. Viele sind große, kantige Primitivlinge, welche jenen nachschleichen, die auf die Astralebene eindringen oder sie schänden. Zuweilen verfolgen sie Eindringlinge sogar auf die Materielle Ebene, auch wenn ihre Mobilität dort eingeschränkt ist. Andere sind intelligenter und dienen Sulsagas^{MHB IV} als Berater und Gefährten, wo sie geschätzte Angehörige von Sulsaga-Gemeinden sind oder gar als Verkörperungen von Helden oder ganzer verlorengegangener und wiedergeborener Stämme behandelt werden. Wieder andere dagegen führen gegen Sulsagas Krieg und werden als die übernatürliche Rache tödlicher Gegner oder mächtiger Bestien aus ihrer Mythologie behandelt. Auf alle Fälle haben Psychoplasmatische Kreaturen die Kultur und Kunst der Sulsagas beeinflusst – sie hüllen viele ihrer heiligsten Stätten und beeindruckendsten Statuen in Silberstaub, um auf die Anpassungsfähigkeit und Macht dieser Kreaturen hinzuweisen.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Ein paar wenige, auserwählte Psychoplasmatische Kreaturen dienen den Interessen des Beinackers, auch wenn man nur schwer sagen kann, ob dies Absicht oder Zufall ist. Seelenbegleiter halten diese astralen Wesen auf Abstand, heißen ihre Hilfe bei der ewigen Wacht über den Fluss der Seelen aber dennoch willkommen. Viele Seelenbegleiter misstrauen aber den Zielen dieser seltsamen Kreaturen und vermuten, dass sie in Wahrheit spionieren oder ihre Bemühungen untergraben könnten. Es gibt aber keine Berichte, dass Psychoplasmatische Kreaturen Seelenräubern wie z.B. Daimonen, dienen würden.

Andere Psychoplasmatische Kreaturen durchstreifen die Ebenen, fixiert auf was auch immer bei ihrer Erschaffung in ihre Geister verankert wurde. Einige wenige scheinen ohne Ambitionen geboren zu werden, sieht man von dem Drang ab, das Multiversum auf der Suche nach Abenteuern zu durchstreifen, ehe sie letztendlich wieder in die silberne Leere der Astralebene zurückkehren und mit ihr verschmelzen.

Psychoplasmatische Kreaturen erschaffen

„Psychoplasmatisch“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder körperlichen, nicht untoten Kreatur (im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet) verliehen werden kann.

Herausforderungsgrad: HG der Ausgangskreatur +1.

Gesinnung: Meist Wahrhaft Neutral.

Art: Die Kreaturenart wird zu Externar. Berechne GAB, Rettungswürfe oder Fertigkeitpunkte nicht neu. Die Kreatur behält alle Unterarten und erlangt die Unterart verbessert. Sie verwendet alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

Rüstungsklasse: Eine Psychoplasmatische Kreatur erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2. Sollte sie bereits über einen Natürlichen Rüstungsbonus verfügen, steigt dieser um 2.

Trefferwürfel: Die Volkstrefferwürfel werden zu W10, andere Arten von Trefferwürfeln sind nicht betroffen.

Verteidigungsfähigkeiten: Eine Psychoplasmatische Kreatur erhält Zauberresistenz in Höhe ihres HG +5. Mentalmagische Zauber ignorieren diese ZR.

Energieresistenz und Schadensreduzierung: Eine Psychoplasmatische Kreatur erhält Schadensreduzierung und Energieresistenz gemäß ihrer Trefferwürfel – siehe folgende Tabelle:

Resistenzen (Elektrizität, Feuer und Kälte)		
TW	Feuer und Kälte	ZR
1-4	5	-
5-10	10	5/Magie oder Adamant
11+	15	10/Magie und Adamant

Bewegungsrate: Psychoplasmatische Kreaturen erhalten eine Bewegungsrate für Fliegen 18 m (perfekt), während sie sich auf der Astralebene befinden.

Angriffe: Eine Psychoplasmatische Kreatur behält alle natürlichen Waffen der Ausgangskreatur. Ferner erhält sie einen Hiebangriff, dessen Schaden sich nach ihrer Größe richtet.

Besondere Angriffe: Eine Psychoplasmatische Kreatur behält alle besonderen Angriffe der Ausgangskreatur und erhält ferner den folgenden besonderen Angriff:

Geist versiegeln (ÜF): Gelingt ein Waffenloser Schlag oder Natürlicher Angriff gegen eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher, kann eine Psychoplasmatische Kreatur als Freie Aktion versuchen, den Geist des Zieles zu versiegeln. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ TW der Psychoplasmatischen Kreatur + IN-Modifikator ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, kann das Ziel für 1 Runde keine Zauber wirken, nicht sprechen und keine Intelligenzwürfe oder intelligenzbasierenden Fertigkeitwürfe ausführen (die Wirkungsdauer steigt auf 1W4 Runden, sofern die Psychoplasmatische Kreatur über 11 TW oder mehr verfügt.)

Attributswerte: GE +4, IN +4

Fertigkeiten: Überlebenskunst ist für Psychoplasmatische Kreaturen stets eine Klassenfertigkeit. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst beim Spuren verfolgen.

Besondere Fähigkeiten: Der flexible Leib einer Psychoplasmatischen Kreatur verleiht ihr die Fähigkeit Verdichten.



Rakschasa, Amanusya

Diese geschmeidige Tänzerin könnte als wunderschön bezeichnet werden, wären da nicht ihre Klauenhände, der nach hinten blickende Kopf und die lange, schwingende Zunge.

AMANUSY **HG 6**

EP 2.400

RB Mittelgroßer Externar (Einheimisch, Gestaltwandler, Rakschasa)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Natürlich)

TP 66 (7W10+28)

REF +9, WIL +6, ZÄH +6

SR 5/Gutes oder Stichschaden; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Klauen +11 (1W4+2)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 17), Hinterhältiger Angriff +3W6

Mentalmagie (ZS 4; Konzentration +8)

5 ME - *Brabbeln* ^{ABR VII} (2 ME, SG 16), *Déjà vu* ^{ABR VII} (1 ME, SG 15), *Es-Aufstachelung* ^{ABR VII} (2 ME, SG 16), *Fürchterlicher Lachanfall* (1 ME, SG 15), *Hypnotise* (1 ME, SG 15), *Paranoia* ^{ABR VII} (1 ME, SG 15), *Person festhalten* (2 ME, SG 16), *Ver-schwimmen* (2 ME)

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 19, **KO** 18, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 18

GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 23

Talente Behände Bewegung, Dranbleiben, Fertigkeitfokus (Auftreten [Tanz]), Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +18), Auftreten (Tanz) +17, Bluffen +18, Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +14, Verkleiden +22, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; *Gestalt verändern*), Schneller Gestaltwandel, Trügerischer Tanz

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schaustellertruppe (3–8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schneller Gestaltwandel (ÜF) Ein Amanusya kann als Schnelle Aktion Gestalt wechseln nutzen, jedoch nur, um seine wahre Gestalt zu enthüllen.

Trügerischer Tanz (AF) Ein Amanusya kann anstelle von Konzentrationswürfen, um defensiv zu zaubern oder anstelle von Fertigkeitwürfen für Akrobatik, um sich durch bedrohte Felder zu bewegen, Fertigkeitwürfe für Auftreten (Tanz) ablegen. Ein Mal pro Runde kann ein Amanusya, dem ein Fertigkeitwurf für Auftreten (Tanz) gelungen ist, um sich erfolgreich durch ein von einem

Gegner bedrohtes Feld zu bewegen, augenblicklich eine Finte gegen diesen Gegner als Freie Aktion ausführen.

Amanusyas zählen zu den geselligsten Rakschasas. Sie wandeln unter den Sterblichen, bringen deren Träume in Erfahrung und nutzen ihre Wünsche gegen sie. Sie sind Verführer, die oft das Äußere von Unterhaltungskünstlern oder Heiligen ferner, exotischer Sekten annehmen. Die Kleingeistigen unter ihnen versuchen, sterbliche zu sündiger Lebensweise zu verführen, die ältesten und erfahrensten Amanusyas versuchen, nur die reinsten Seelen zu Sünde und Maßlosigkeit zu verlocken. Sie sehen sich selbst als scharfsinnige Beobachter und Genießer der sterblichen Sünde. Sie könnten würdige Opfer monatelang beobachten, ehe sie sich ihnen nähern. Dies tun sie sodann subtil und durchdacht. Sie nutzen Versprechungen von Ruhm, Freuden und einem besseren Leben als Mittel, um den sterblichen Verstand mit großen Ambitionen zu vergiften, und versichern ihren Opfern, dass eine weitere Schandtat, ein weiteres gebrochenes Versprechen oder eine weitere Blasphemie ihnen die wahre Größe sichern wird – welche natürlich niemals eintritt.

Wie viele Rakschasas leben auch Amanusyas in städtischen Umgebungen. Sie bevorzugen Orte, an denen sie sich leicht unter Volk mischen und potentielle Opfer beobachten können, seien es Marktplätze, Theater, Messen oder auch Tempel. Wenn ein Amanusya denkt, dass die Zeit gekommen ist, sorgt er für ein „zufälliges“ Treffen mit seiner Beute. Das Versteck eines Amanusyas ist in der Regel das frühere Zuhause eines seiner Opfer, welcher er mit geschändeten religiösen Gegenständen und den konservierten Leichen jener Opfer schmückt, die zum Auffrischen viel zu hübsch sind.

Amanusyas bilden oft Gruppen zum gegenseitigen Schutz und sind so in der Lage, auch gefährliche und listige Gegner niederzuringen. Sie hassen es, mächtigeren Rakschasas zu dienen, werden aber zuweilen erpresst oder dafür bezahlt, als Infiltratoren und Attentäter zu arbeiten. Sie betrachten die meisten Sterblichen als Nahrung und Spielzeuge, auch wenn es in einem alten vudranischen Märchen heißt, dass ein Amanusya alle eintausend Jahre sich in einen Sterblichen wahrhaftig verlieben würde. – Natürlich hat aber auch dies dann kein gutes Ende.

Amanusyas können sich nur mit mittelgroßen Humanoiden fortpflanzen. Ihre Kinder sind reinblütige Amanusyas, welche in ihren wahren Gestalten stark ihren humanoiden Elternteilen ähneln. Diese körperliche Erinnerung an die Schande und Verderbnis gibt den sterblichen Elternteilen oft den Rest, sodass sie sich den finsternen Versuchungen unterwerfen, die ihnen Liebhaber wie Nachkommen anbieten. Die mächtigsten Amanusyas entspringen Vereinigungen mit treuen Anhängern guter Gottheiten. Die meisten Amanusyas sind weiblich, wobei etwa jeder zwölfte männlich ist.

Ein Amanusya ist 1,65 m groß und wiegt 120 Pfund.





Rakſchasa, Avatarana

Anstelle von Beinen besitzt dieser kahlköpfige, ausgemergelte Humanoide ein zweites Paar kräftige Arme, während ein lederner Hautlappen sein Gesicht bedeckt.

AVATARANA

HG 12



EP 19.200

RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Rakſchasa)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +4 GE, +11 Natürlich)

TP 157 (15W10+75)

REF +11, WIL +11, ZÄH +14

SR 15/Gutes und Stichschaden; ZR 27

Verteidigungsfähigkeiten Absolute Unabhängigkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 4 Klauen +21 (1W6+6 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Gedanken wahrnehmen (SG 21), Körperliche Verschmelzung

Mentalmagie (ZS 12; Konzentration +16)

20 ME - Dimensionstür (4 ME), Ego-Peitsche III^{ABR VII} (5 ME, SG 19), Gedankenstoß V^{ABR VII} (5 ME, SG 19), Irreführung (2 ME, SG 16), Mächtige Unsichtbarkeit (4 ME), Magie bannen (3 ME), Magie entdecken (0 ME), Magierhand (0 ME), Person beherrschen (5 ME, SG 19), Rascher Rückzug (1 ME), Schwächestrahle (1 ME, SG 15), Spinnenklettern (2 ME), Standort vortäuschen (3 ME), Telekinese (5 ME, SG 19), Unsichtbares sehen (2 ME), Verstand zermalmern I^{ABR VII} (5 ME, SG 19)

SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO 20, IN 13, WE 14, CH 19

GAB +15; KMB +21 (Ringkampf +29);

KMV 36 (38 gegen Ringkampf)

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Mächtiger Ringkampf, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Zaubergrad erhöhen

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +22, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +20, Verkleiden +30, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +19; Volksmodifikatoren Bluffen +4, Verkleiden +8

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; Gestalt verändern)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger oder Kult (1 plus 6–36 humanoide Anhänger)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Absolute Unabhängigkeit (AF) Ein Avatarana ist gegen alle Bezauberungs- und Zwangszauber und -effekte wie auch gegen *Besessenheit*^{ABR VII}, *Magisches Gefäß* und ähnliche Zauber und Fähigkeiten immun.

Körperliche Verschmelzung (ÜF) Als Volle Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert, kann ein Avatarana körperlich mit einem angrenzenden Humanoiden verschmelzen, der bereitwillig, hilflos oder im Haltegriff befindlich sein muss. Er fließt wie Quecksilber durch die Haut des Opfers und übernimmt die Kontrolle wie mittels *Mächtige Besessenheit*^{ABR VII}. Wenn der Avatarana den Körper wieder verlässt, erscheint er auf einem zu diesem angrenzenden, freien Feld seiner Wahl.

Avataranas zählen zu den missgestalteten und monströsesten Rakſchasas und tragen die Verderbnis ihres Volkes zu beunruhigenden neuen Höhen. Die meisten Sterblichen, welche diese Unholde in Bewegung beobachten, erachten sie als absolut entnervend, da ihre dünnen Gliedmaßen und ihre unbeholfene Anatomie im Widerspruch zueinander zu stehen scheinen und diese Kreatur sich dennoch mit der Geschwindigkeit einer Raubkatze vorwärtsbewegt. Das Gesicht jedes Avataranas ist von einem straffen, ledrigen Hautlappen bedeckt. Dieser ist zwar nicht Teil seines Körpers, kann aber auch nicht entfernt werden, da er durch groteske Magie mit dem Leib verschmolzen ist. Hinter dieser glatten Maske kann man vage, nichtssagende Gesichtszüge erahnen. Dabei haben viele, die einen Avatarana erblicken, den Eindruck, dass ihre eigenen Gesichtszüge hinter diesem Schleier lägen, was das Äußere des Rakſchasas noch beunruhigender macht. Jene wenigen grimmigen Ermittler, welche diesen Hautlappen weggeschnitten haben, fanden dahinter nur unebene Hohlräume, deren Form in keiner Weise dem entsprach, was der Hautlappen vermuten ließ.

Avataranas werden vor einem Angriff nur selten von ihrer Beute erblickt. Stattdessen verschmelzen sie mit ahnungslosen Sterblichen, deren Körper sie übernehmen, um entsetzliche Taten zu vollbringen. Avataranas dürsten nach Macht und arbeiten sich geduldig innerhalb der Gesellschaft empor, wobei sie zunehmend beeindruckendere und einflussreichere Individuen übernehmen. Sie bemühen sich, deren Alltag aufrechtzuerhalten, um die Verkleidung zu wahren, jedoch können sie ihre Bösartigkeit dabei immer schlechter unterdrücken. Nur wenn andere sich gegen ihre Opfer wenden, geben Avataranas die Kontrolle auf und verlassen ihre Beute, damit ihre Opfer von den Folgen der Taten der Rakſchasas überrollt werden.

Zuweilen beschäftigen Avataranas niedere Rakſchasas als Helfer, welche sich dann um jene Aufgaben kümmern, zu denen sterbliche Anhänger nicht fähig sind.

Sollte ein Avatarana gezwungen werden, sich auf die hinteren Gliedmaßen aufzurichten, misst er etwa 1,80 m. Avataranas wiegen knapp 125 Pfund.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Samsaraner, Wiedergeborener Samsaraner

Die blassblaue Haut dieses dunkelhaarigen Humanoiden scheint von einem Moment zum anderen den Farbton zu ändern.

WIEDERGEBORENER SAMSARANER HG ½



EP 200

Wiedergeborener Samsaraner-Okkultist ^{ABR VII} 1

N Mittelgroßer Humanoider (Samsaraner)

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 12, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 12 (-1 GE, +3 Rüstung)

TP 10 (1W8+2)

REF +1, **WIL** +4, **ZÄH** +3

Schwächen Erkennbare Aura

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Neunringbreitschwert +0 (1W8/×3)

Mentalmagie (ZS 1; Konzentration +2)

5 ME – *Gegenstand lesen* ^{ABR VII} (2 ME), *Oberflächliche Gedanken lesen* ^{ABR VII} (1 ME), *Plötzliche Erkenntnis* ^{ABR VII} (1 ME), *Psychometrischen Gegenstand entdecken* ^{ABR VII} (0 ME)

Paraphernalien

Hervorrufung (Zepter, 2 Punkte) – *Nachhallend* Schadensfokus (+1); *Schulenfähigkeiten* Energiestrahle (1W6), Erstrahlen (1 Min.)

Illusionen (Ring, 2 Punkte) – *Nachhallend* Verzerrern (10%); *Schulenfähigkeiten* Schwache Sinnestäuschung (1 Runde)

Bekannte Okkultistenzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. (2/Tag) – *Schockgriff*, *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) – *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Telekinetisches Geschoss* ^{ABR VII}

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 8, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 15, **CH** 12

GAB +0; **KMB** +0; **KMV** 9

Talente Blitzschnelle Reflexe, Okkulter Fertigkeitsspezialist ^{ABR VII}

Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +5, Motiv erkennen +6, Schätzen +7, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes, Geschichte, Religion) +7, Zauberkunde +7

Sprachen Abyssal, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Samsaranisch

Besondere Eigenschaften Mentales Lernen, Paraphernalien

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Paar oder Klan (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagnahmte Lederrüstung, Neunringbreitschwert ^{ARK}, Ring, Zepter, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erkennbare Aura (AF) Ein Wiedergeborener Samsaraner hat Schwierigkeiten, seine mentalen Signaturen zu verbergen. Der SG jedes Fertigkeitsschwurfs zum Lesen seiner Aura sinkt um 5, zudem erfordert der Wurf nur ein Zehntel der normalen Zeit.

Mentales Lernen (ÜF) Wenn ein Wiedergeborener Samsaraner Mentalenergie aufwendet,

um *Oberflächliche Gedanken lesen* zu wirken, um die Klasse eines Humanoiden zu identifizieren, behandelt er vorübergehend zwei Klassenfertigkeiten des Zieles, als wären es Klassenfertigkeiten für ihn. Er kann diese Fertigkeiten ungeübt einsetzen und erhält auf entsprechende Fertigkeitsswürfe einen Verständnisbonus von +2. Diese Vorteile währen 24 Stunden oder bis der Wiedergeborene Samsaraner erneut Mentalenergie aufwendet, um *Oberflächliche Gedanken lesen* zu wirken.

Manchmal kommt ein Samsaraner unter besonders dramatischen emotionalen Umständen ums Leben, sodass seine Seele die Ätherebene durchstreift, ehe er reinkarniert wird. Diese Geistreise beschädigt die Verbindung des Samsaraners zu seinen früheren Leben, stärkt aber zugleich seine Gabe, Gegenwart und Vergangenheit anderer lesen zu können.

Wiedergeborene Samsaraner als Charaktere

Wiedergeborene Samsaraner besitzen keine Volkstrefferwürfel, sondern werden über ihre Klassenstufen definiert. Alle Wiedergeborenen Samsaraner besitzen die folgenden Volksmerkmale:

+2 Intelligenz, +2 Weisheit, –2 Konstitution: Wiedergeborene Samsaraner besitzen Empathie und lernen schnell, während ihre Körper oft empfindlich sind.

Mittelgroß: Wiedergeborene Samsaraner sind mittelgroße Kreaturen und erhalten weder Boni noch Mali aufgrund ihrer Größenkategorie.

Normal Bewegungsrate: Wiedergeborene Samsaraner besitzen eine Grundbewegungsrate vom 9 m.

Dämmerlicht: Wiedergeborene Samsaraner können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Übersinnliche Einstimmung: Wiedergeborene Samsaraner erhalten mit der 1. Stufe das Bonustalent Okkulter Fertigkeitsspezialist ^{ABR VII}. Jene, die keine Okkulten Fertigkeitsspezialisierungen ^{ABR VII} nutzen können, erhalten stattdessen mit der 1. Stufe das Bonustalent Okkulte Sensibilität ^{ABR VII}.

Magie des Wiedergeborenen: Ein Wiedergeborener Samsaraner mit einem Charismawert von 11 oder mehr kann die folgenden Zauber wirken (siehe Seite 2; „Mentalmagie“; er nutzt seinen CH-Modifikator zur Bestimmung der Schwierigkeitsgrade): *Gegenstand lesen* ^{ABR VII} (2 ME), *Oberflächliche Gedanken lesen* ^{ABR VII} (1 ME), *Plötzliche Erkenntnis* ^{ABR VII} (1 ME), *Psychometrischen Gegenstand entdecken* ^{ABR VII} (0 ME). Die Zauberstufe entspricht seiner Charakterstufe. Der Wiedergeborene Samsaraner verfügt über einen Vorrat an Mentalenergie von 5 Punkten pro Tag.

Besondere Eigenschaften: Ein Wiedergeborener Samsaraner erhält die folgenden besonderen Eigenschaften:

Erkennbare Aura: Siehe oben.

Mentales Lernen: Siehe oben.

Sprachen: Wiedergeborene Samsaraner beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache und Samsaranisch. Jene mit hoher Intelligenz können aus den folgenden Sprachen wählen: jede menschliche Sprache, Abyssisch, Aqual, Aural, Celestisch, Drakonisch, Ignal, Infernalisches, Riesisch und Terral.





Schattenfäule

Dieses riesige Fungusgewächs hat einen schattenschwarzen Stängel und dunkle Sporen schweben rund um seine gewaltige Kappe in der Luft.

SCHATTENFÄULE

HG 6



EP 2.400

N Riesige Pflanze

INI +0; **Sinne** Blindsicht 18 m, Dämmsicht, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +2

Aura Schattenaurea (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 20 (-2 Größe, +12 Natürlich)

TP 76 (9W8+36); Regeneration 5 (Säure)

REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +10

Immunitäten wie Pflanzen, Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Tentakel +12 (1W8+8)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Psychisches Trauma-Sporen (SG 18)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 10, **KO** 19, **IN** -, **WE** 15, **CH** 1

GAB +6; **KMB** +16; **KMV** 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Besondere Eigenschaften Flammen verdunkeln

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger oder Hain (2-4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flammen verdunkeln (AF) Jedes nichtmagische Feuer, welches mit einer Schattenfäule in Kontakt kommt, verwandelt sich sofort in eine dunkle, purpurne Flamme, die kein Licht abgibt. Diese Feuer verzehren weiterhin Brennstoff und erlöschen wie normale Feuer auch. Solche dunklen Flammen, die auch Faulfeuer genannt werden, sind besonders wirksam beim Hypnotisieren und verleihen ihrem Besitzer einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie, um jemand unter Nutzung der Okkulten Fertigkeitsspezialisierung ^{ABR VII} Hypnose zu hypnotisieren, solange das Faulfeuer zugegen ist. Viele mentalmagisch begabte Bewohner der Finsterlande begehrt Faulfeuer und gehen große Mühen ein, um es zu erlangen und auf unbegrenzte Zeit am Brennen zu halten.

Psychisches Trauma-Sporen (ÜF) Die Sporen einer Schattenfäule schweben in einer schattigen Wolke mit bis zu 9 m Radius um den Pilz herum. Eine Kreatur, welche die Sporenwolke betritt oder in ihren Zug beginnt, muss einen Willenswurf gegen SG 18 einmal pro Runde ablegen oder die folgenden Effekte erleiden, die zudem pro misslungenem Rettungswurf heftiger werden: Mit dem ersten misslungenem Rettungswurf erleidet die Kreatur die Effekte von *Paranoia* ^{ABR VII} für die Dauer ihres Aufenthaltes in der Sporenwolke plus 2W4 Runden nach Verlassen. Mit dem zweiten misslungenem Rettungswurf verliert die Kreatur die Fähigkeit, Farben zu sehen. Mit dem dritten sinkt ihre Sichtweite auf 18 m, mit dem vierten wird sie dauerhaft blind. Eine blinde Kreatur, welche unter *Paranoia* leidet und weitere Rettungswürfe nicht schafft, erleidet 1W4

Punkte WE-Schaden pro misslungenem Rettungswurf. Jeder Effekt, der Blindheit heilt, kann auch die von den Sporen verursachten Einschränkungen der Sichtweite heilen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schattenaurea (AF) Die Lichtverhältnisse rund um eine Schattenfäule sind immer zwei Schritte schlechter als normal bis zu einem Minimum an übernatürlicher Dunkelheit, welcher der von *Tiefere Dunkelheit* entspricht. Dies ist kein Dunkelheitseffekt und kommt zur Anwendung, nachdem alle Interaktionen zwischen Licht- und Dunkelheitseffekten bestimmt wurden.

Schattenfäulepilze bedrohen die tiefsten Höhlen der Finsterlande und Orte, an denen der Schleier zwischen der Materielle Ebene und der Schattenebene dünn ist. Sie greifen instinktiv jene Kreatur an, die sie aufscheucht, und schwächen Eindringlinge mit ihren Sporen und peitschenden, schattenhaften Tastaartentakeln.

Die einzigen bekannten Wesen, welche gefahrlos die Sporen einer Schattenfäule aufwirbeln können, sind Xulgathen (siehe Seite 61) – dies ist ein Nebeneffekt ihrer psychogenen Ausscheidungen. Xulgathen verwenden Schattenfäulepflanzen daher oft als Wächter und Hindernisse, um Eindringlingen das Vorankommen in ihrem Territorium zu erschweren.

Eine Schattenfäule ist 7,50 m hoch und wiegt 4.000 Pfund.



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Schlangenvolk, Schlangenvolk-Heilsbringer

Schlangenmotive schmücken die hochwertige Robe dieses gelenkigen, fangzahnbewehrten Humanoiden, aus dessen Schlangenkopf eine schmale, gespaltene Zunge zuckt.

SCHLANGENVOLK-HEILSBINGERHG 6

EP 2.400

NB Mittelgroßer Monströser Humanoider

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+6 GE, +4 Natürlich)

TP 68 (8W10+24)

REF +12, WIL +10, ZÄH +5,

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Lähmung;

ZR 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +15/+10 (1W4/19-20), Biss +9 (1W6 plus Gift)

Besondere Angriffe Gift

Mentalmagie (ZS 9, Konzentration +14)

12 ME - Befehl (1 ME, SG 16), Einflüsterung (2 ME, SG 17), Gedanken voraussehen^{ABR VII} (2 ME, SG 17), Geist herbeirufen^{ABR VII} (5 ME, SG 20), Geistesduell beginnen^{ABR VII} (2 ME, SG 17), Hypnose (1 ME, SG 16), Selbstverkleidung (1 ME, SG 16), Synästhesie^{ABR VII} (3 ME, SG 18)

SPIELWERTE

ST 10, GE 23, KO 17, IN 18, WE 15, CH 20

GAB +8; KMB +8; KMW 24

Talente Ausfallschritt, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +11, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +10, Verkleiden +13, Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +10, Zauberkunde +12;

Volksmodifikatoren Entfesselungskunst +8, Magischen Gegenstand benutzen +4

Sprachen Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Geistersprecher

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land (meist Dschungel oder Unterirdisch)

Organisation Einzelgänger, Paar, Kult (1-3 plus 3-5 Allips) oder Konklave (3-6 plus 4-10 degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes)

Schätze NSC-Ausrüstung (Dolch [Meisterarbeit], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geistersprecher (ÜF) Ein Schlangenvolk Heilsbringer kann mit seiner geistesbeeinflussenden Mentalmagie auf Untote einwirken.

Gift (AF) Biss - Verwundung; Rettungswurf ZÄH, SG 17; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 ST; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe.

Auch wenn das Zeitalter der Schlangen schon lange vorüber ist, so besitzen Heilsbringer noch immer einen kleinen Bruchteil der Mentalmagie, die ihr Volk einst gemeistert hat. Angehörige des Schlangenvolkes behaupten, früher eine mächtige geistige Verbindung zu ihrem Gott Ydersius besessen zu haben. Auch wenn diese Verbindung seit dem Tod der Gottheit schwächer geworden ist, so herrschen Heilsbringer immer noch über Geister und Untote als Konsequenz aus Ydersius' halblebendigem Zustand. Entsprechend kann ein Heilsbringer seine Mentalmagie auch auf Untote anwenden, welche normalerweise gegen geistesbeeinflussende Effekte immun wären.

Die Heilsbringer sind entschlossen, den alten Glanz ihres Imperiums und die machtvolle Mentalmagie ihres Volkes wiederherzustellen. Dabei ist ihnen schon längst egal, welche widerlichen Schritte sie dazu ausführen müssen. Sie betrachten die degenerierten Angehörigen ihres Volkes als eine Beleidigung und nehmen an ihnen okkulte Experimente vor, um ihnen größere Intelligenz zu verleihen. Diese Prozeduren töten ihre Patienten in der Regel oder treiben sie in den Wahnsinn, doch ist dies in den Augen der Heilsbringer ein geringer Preis – schließlich ist der Zustand der Degenerierten eine unvorstellbare Schande für ihre ganze Art und wird jenen, die bei den Experimenten sterben, das Leid dieser elenden Existenz erspart. Manche Heilsbringer versuchen, geistigen Kontakt zum noch immer lebendigen Schädel des Ydersius aufzunehmen in der Hoffnung, ihn wiederbeleben oder geistig mit ihm verschmelzen zu können und ihm auf diese Weise vielleicht die nötige mentale Kraft zu verleihen, damit er die Verbindung zu seinem Volk wieder aufbauen kann. Manche Ketzer glauben aber, dass der fleischlose Zustand ihres Gottes eine Evolution seiner Existenz und sein Geist nun frei von körperlichen Fesseln sei.

Viele Angehörige des Schlangenvolkes betrachten Heilsbringer als Mustereemplare ihrer Art und unterstützen sie nur zu gern beim Wiederaufbau ihrer großen Zivilisation. Andere dagegen misstrauen den Heilsbringern aufgrund der Verachtung, mit der den Degenerierten begegnen, und ihrer Bereitwilligkeit, die Leben jener zu opfern, die sie als ihnen unterlegen erachten.

Die Heilsbringer zählen zu wenige, als dass sie ihre Leben unnötig in Gefahr bringen würden. Sie ziehen es vor, ihre Gegner zu täuschen, zu verwirren und in ihren Bann zu schlagen, sodass sie zu unwilligen Verbündeten werden. Sollten sie zum Kampf gezwungen werden, lassen sie ihre untoten Verbündeten oder degenerierte Angehörige des Schlangenvolkes die Wucht des Angriffs schlucken und fliehen, so sie sich in Gefahr wännen. Werden sie in die Enge getrieben, sind sie ruchlos, da ihre giftigen Bisse die Stärke ihrer Gegner entzieht und den Heilsbringern ermöglicht, sie zu erledigen, ohne ein erhöhtes Risiko eingehen zu müssen.

Ein Schlangenvolk-Heilsbringer ist 1,80 m groß und wiegt 120 Pfund.





Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Schotalaschu

Dieses große, vierbeinige Reptil hat braune Schuppenhaut und einen langen, kräftigen Schwanz.

SCHOTALASCHU

HG 2



EP 600

N Große Magische Bestie

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG

RK 15, **Berührung** 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)

TP 25 (3W10+9)

REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf 2 Klauen +4 (1W6+2)

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

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 4, **WE** 14, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +19), Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +9

Sprachen Laschun (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Dschungelläufer, Telepathische Verbindung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger Dschungel (Castrovel)

Organisation Einzelgänger, Gebundenes Reittier (1 plus 1 Laschunta) oder Rudel (3-5)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dschungelläufer (AF) Schotalaschi sind geübt im Durchqueren von Dschungelgelände. Ihre Bewegungsrate wird in einem Dschungel nicht durch natürliches Schwieriges Gelände gehemmt.

Telepathische Verbindung (ÜF) Ein Laschunta kann 1 Stunde aufwenden für einen Konzentrationswurf gegen SG 20 mit seinem höchsten Konzentrationsbonus, um eine telepathische Verbindung zu einem ungebundenen Schotalaschu aufzubauen. Bei Erfolg ermöglicht ihm die Reiterverbindung, dem Schotalaschu genau zu erklären, was er möchte; auf diese Weise kann er als Freie Aktion Fertigungswürfe für Mit Tieren umgehen ablegen, um den Schotalaschu zu befehligen, selbst wenn er ihn antreibt. Der Laschunta, der den Schotalaschu gebunden hat, erhält einen Bonus von +10 auf Fertigungswürfe für Mit Tieren umgehen und von +5 auf Würfe für Reiten hinsichtlich dieses Schotalaschus. Ein Laschunta kann seine Verbindung zu einem Schotalaschu zu jeder Zeit brechen, aber immer nur zu einem Schotalaschu eine Verbindung unterhalten. Sollte ein verbundenes Geschöpf sterben, während die Verbindung besteht, erleidet das andere einen telepathischen Rückstoß, erhält für 1 Runde den Zustand Benommen und erleidet 1W6 Schadenspunkte pro TW des Getöteten.

Die außergalaktische Schönheit der Dschungel Castrovels verbirgt zahllose Gefahren, da die wilden Tiere und Pflanzen dieses Planeten auf dramatische Weise um die Vorherrschaft ringen. Um in ihren Ansiedlungen Ordnung und Sicherheit zu bewahren, benötigen die auf Castrovel heimischen Laschuntas kräftige, schnelle Reittiere, welche problemlos die dichten Urwälder durchqueren können. Auf keine Kreatur treffen diese Voraussetzungen mehr zu als auf die Schotalaschi. Diese großen, reptilischen Kreaturen sind in der Nahrungskette ihres Ökosystems recht weit oben angesiedelt und waren doch seltsam empfänglich für die damals ersten freundlichen Kontaktversuche der Laschuntas. Sobald die Schotalaschi erst einmal in die Gesellschaft der Laschuntas integriert waren, wurden sie rasch zu ikonischen Symbolen dieser Kultur. Sie verfügen über eine rudimentäre telepathische Gabe, ähnlich denen der Laschuntas, sodass es diesen recht leichtfiel, die Bestien zu zähmen und als Reittiere auszubilden – genaugenommen überraschten die ersten Schotalaschu-Reittiere ihre Laschunta-Reiter mit ihrem Enthusiasmus für diese Partnerschaft. Sobald eine Verbindung besteht, führt der Schotalaschu problemlos die Weisungen seines Reiters aus und scheint diese oft sogar vorauszuahnen.

Für einen Laschunta ist es zwar üblich, im Laufe seines Lebens zwischen Schotalaschi zu wechseln, doch manche Bindungen zwischen Tier und Reiter vertiefen sich im Laufe der Zeit, weshalb es auch Laschuntas gibt, die ihr Leben lang denselben Schotalaschu reiten.

Laschuntas, deren Reittiere sterben, erleiden ein mentales Trauma und benötigen oft einige Zeit, um sich zu erholen, ehe sie eine neue Bindung eingehen können. Man weiß umgekehrt, dass Schotalaschi, welche ihre gebundenen Reiter verlieren, um diese monate- oder gar jahrelang trauern. Obwohl sie vorübergehend andere Reiter akzeptieren, scheinen diese trauernden Kreaturen nicht so gut zu kommunizieren, bis sie die Trauerphase beenden und eine neue Reiterbindung eingehen – manche ziehen sich sogar vor ihren eigenen Artgenossen zurück und verweigern alle Kontakte in dieser Zeit.

Ein typischer Schotalaschu misst über 3 m von Schnauze bis Schwanzspitze und wiegt mehr als 1.000 Pfund.



Seelenecho

Der Leib dieses klotzigen Humanoiden ist von verrottender Haut und verdrecktem Fell bedeckt. Seine milchig weißen Augen enthalten keinen Funken Intelligenz.

GROTENSCHRAT-SEELENECHO HG 1

EP 400

NB Mittelgroßer Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Natürlich, +2 Rüstung, +1 Schild)

TP 19 (3W8+6)

REF +2, WIL +3, ZÄH +3; -4 gegen mentalmagische Zauber und Effekte

Immunitäten wie Untote

Schwächen Empfindlichkeit gegen Mentalmagie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Morgenstern +6 (1W8+4) oder Hieb +6 (1W6+4)

Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6+4)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** -, **IN** -, **WE** 10, **CH** 14

GAB +2; KMB +6; KMV 17

Besondere Eigenschaften Mentale Knechtschaft, Zerschmetterte Psyche (SG 13)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Jede

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Leichter Holzschild, Morgenstern, 3 Wurfspeere, weitere Schätze)

Seelenechos sind die wandelnden Leichen von Kreaturen, welche durch mächtige mentale Angriffe getötet und durch dieselben Energien als Untote belebt wurden. Verstand und Seele eines Seelenechos werden ausgelöscht, sodass nur ein mentales Echo jener Kreatur zurückbleibt, die den Verstand vernichtet hat. Auf sich gestellte Seelenechos tun nichts anderes, als jede Kreatur anzugreifen, welche sie stört. Der Erschaffer eines Seelenechos verfügt allerdings über eine innenwohnende mentale Verbindung zum Untoten und kann ihr Befehlen, alle möglichen grauenvollen Taten zu vollbringen.

Seelenechos sind in und um Geb weitverbreitet, wo es häufig vorkommt, dass mächtige mentale Angriffe mentalmagischer Zauberkundiger – darunter sogar Leichname – Wesen vom Leben zum Tode befördern. In solchen Gebieten trifft man auf Gruppen von Seelenechos, welche den Befehlen ihrer dunklen Herren folgeleisten. In den tiefsten Winkeln der Finsterlande, wo verirrte Reisende oder vom Weg abgekommene Patrouillen auf mentale Schrecken wie Neotheliden stoßen können, sind herrenlose Seelenechos dagegen die Regel, da die uralten und entsetzlichen Kreaturen, welche sie hervorbringen, kaum Interesse an geistlosen Dienern haben.

Viele übersinnlich begabte Kreaturen haben schon versucht, die Techniken zum Erschaffen von Seelenechos zu perfektionieren, doch bislang können nur die Angriffe jener körperlosen Untoten, die als Mentale Pirscher (siehe Seite 29) bezeichnet werden, unter Garantie Seelenechos erschaffen. Dies liegt wahrscheinlich an der entsetzlichen Natur der Mentalen Pirscher.

Ein Seelenecho erschaffen

„Seelenecho“ ist eine erlangte Schablone, welche jeder lebenden, intelligenten und körperlichen Kreatur verliehen werden kann; diese wird im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet.

Herausforderungsgrad: Der HG hängt von der neuen Gesamtanzahl an Trefferpunkten der Kreatur ab:

TW	HG	EP
1	¼	100
2	½	200
3-4	1	400
5-6	2	600
7-8	3	800
9-10	4	1.200
11-12	5	1.600
13-15	6	2.400
16-17	7	3.200
18-20	8	4.800
21-24	9	6.400
25-28	10	9.600

Gesinnung: Immer Neutral Böse.

Art: Die Kreaturenart verändert sich zu Untoter. Die Kreatur behält alle Unterarten, die nicht mit Gesinnungen oder Kreaturenarten (z.B. Riese) in Verbindung stehen. Sie erhält nicht die Unterart Verbessert. Sie verwendet alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern hier nicht anders vermerkt.

Rüstungsklasse: Der Natürliche Rüstungsbonus der Kreatur richtet sich nach ihrer Größe:

Größe	Natürlicher Rüstungsbonus
Klein oder kleiner	+0
Mittelgroß	+1
Groß	+2
Riesig	+3
Gigantisch	+6
Kolossal	+10

Trefferwürfel: Ein Seelenecho behält die Anzahl an TW der Ausgangskreatur abzüglich der Trefferwürfel aus Klassenstufen. Es erhält eine Anzahl zusätzlicher Trefferwürfel nach der folgenden Tabelle. Ein Seelenecho nutzt seinen Charismamodifikator anstelle seines Konstitutionsmodifikators zur Bestimmung von Bonustrefferpunkten.

Größe	Bonustrefferwürfel
Mittelgroß oder kleiner	-
Groß	+1
Riesig	+2
Gigantisch	+4
Kolossal	+6



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

Rettungswürfe: Die Rettungswurfgrundboni sind wie folgt: REF +1/3 TW, WIL +1/2 TW +2, ZÄH +1/3 TW.

Verteidigungsfähigkeiten: Seelenechos verlieren ihre Verteidigungsfähigkeiten und erhalten alle Eigenschaften und Immunitäten der Kreaturenart Untoter.

Schwächen: Seelenechos erhalten die folgende Schwäche:

Empfindlichkeit gegen Mentalmagie (AF): Seelenechos sind besonders empfänglich für mentalmagische Zauber und Angriffe, da die sie belebende Kraft vollständig auf mentaler Energie besteht. Sie erleiden einen Malus von -4 auf Rettungswürfe gegen mentalmagische Zauber und Effekte.

Bewegungsrate: Ein Seelenecho besitzt alle Bewegungsraten der Ausgangskreatur; sollte sie fliegen können, so verschlechtert sich die Manövrierfähigkeit zu Unbeholfen.

Angriffe: Ein Seelenecho behält alle natürlichen Waffen der Ausgangskreatur und ist im Umgang mit denselben Waffen geübt. Es erhält ferner einen Hiebangriff, der Schaden verursacht, als wäre das Seelenecho um eine Größenkategorie größer.

Besondere Angriffe: Ein Seelenecho behält keine der besonderen Angriffe der Ausgangskreatur.

Attributswerte: Der Stärkewert eines Seelenechos steigt um 2. Ein Seelenecho besitzt weder Konstitutions- noch Intelligenzwert, sein Weisheitswert beträgt 10 und sein Charismawert 14.

GAB: Der Grundangriffsbonus eines Seelenechos ist $\frac{3}{4}$ seines Trefferwürfels.

Fertigkeiten: Ein Seelenecho besitzt keine Fertigkeitenränge und verliert alle Volksboni auf Fertigkeiten, welche die Ausgangskreatur besitzt.

Talente: Ein Seelenecho verliert alle Talente der Ausgangskreatur und erlangt keine Talente mit steigendem TW.

Besondere Eigenschaften: Ein Seelenecho verliert die meisten besonderen Eigenschaften der Ausgangskreatur, behält aber jene außergewöhnlichen besonderen Eigenschaften, welche seien Nah- oder Fernkampfangriffe verbessern. Ein Seelenecho erlangt die folgenden besonderen Eigenschaften:

Mentale Knechtschaft (ÜF): Seelenechos werden nicht durch die typischen nekromantischen Energien belebt, sondern durch die mentalen Energien machtvoller übernatürlicher Kreaturen. Sie können nicht mittels *Tote beleben*, *Untote befehligen* oder *Untote kontrollieren* oder ähnliche nekromantische Zauber und Effekte erschaffen oder beherrscht werden. Eine Kreatur, welche mit seinen mentalen Angriffen ein Seelenecho erschafft, kann dieses befehligen, als hätte es mittels *Tote beleben* erschaffen (maximal 4 TW an Seelenechos pro TW der belebenden Kreatur; kein Seelenecho darf mehr als das Doppelte der TW der belebenden Kreatur besitzen). Seelenechos unter der Kontrolle einer Kreatur zählen nicht gegen die Anzahl an anderen Untoten, welche die Kreatur mittels *Tote beleben*, *Untote befehligen* oder ähnlichen Effekten kontrollieren könnte.

Zerschmetterte Psyche (AF): Mentale Angriffe, welche machtvoll genug sind, um einen Verstand zu zerstören, hinterlassen eine mächtige, aber instabile Kraft, welche sich gegen nahe Kreaturen richtet. Wenn ein Seelenecho durch einen Nahkampfangriff, einen Fernkampfangriff aus maximal 9 m Entfernung oder einem men-

talmagischen Zauber oder Effekt aus beliebiger Entfernung Schaden erleidet, muss der Kreatur, die den Angriff eingeleitet hat, ein Willenswurf gegen SG 10 + $\frac{1}{2}$ TW des Seelenechos + CH-Modifikator gelingen, um nicht 1 Punkt Charismaschaden zu erleiden und für 1 Runde den Zustand Benommen zu erhalten, da die mentalen Kräfte im Seelenecho erneut toben.

Variante: Schreckens-Seelenecho

Ein Schreckens-Seelenecho verfügt über den mentalen Nachhall jener überwältigenden Furcht, die es im Moment seines Todes verspürt hat. Es kann diese Furcht gegen seine Gegner einsetzen, doch zugleich ist Furcht auch seine größte Schwäche.

Besondere Angriffe: Schreckens-Seelenechos erhalten den folgenden besonderen Angriff:

Schreckensexplosion (ÜF): Als Schnelle Aktion kann das Seelenecho eine Explosion mentaler Energie auslösen und alle nahen Kreaturen mit Furcht erfüllen. Andere Kreaturen innerhalb von 4,50 m Entfernung zum Seelenecho müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + $\frac{1}{2}$ TW des Seelenechos + Charismamodifikator ablegen, um nicht für 1W4 Runden den Zustand Verängstigt zu erhalten. Eine Kreatur deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Schreckensexplosion dieses Schreckens-Seelenechos immun.

Schwächen: Schreckens-Seelenechos besitzen die folgende Schwäche:

Empfindlichkeit gegen Furcht (ÜF): Obwohl ein Schreckens-Seelenecho ein geistloser Untoter ist, ist es nicht gegen Furchteffekte immun und erleidet zudem einen Malus von -4 auf Willenswürfe gegen solche Effekte.



Seugathi, Seugathi-Gelehrter

Viele hundert Beine tragen diesen gewaltigen Wurm, dessen Haut von der Farbe her an einen Bluterguss erinnert.

SEUGATHI-GELEHRTER

HG 10



EP 9.600

CB Riesige Aberration

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 16 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahrnehmung +20

Aura Wahnsinn (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +8 Natürlich)

TP 142 (15W8+75); Schnelle Heilung 5

REF +11, **WIL** +13, **ZÄH** +12; +4 gegen mentalmagische Zauber

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift; **SR** 10/ Hiebsschaden und Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Widerstand gegen Mentalmagie; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert +1, +16/+11/+6 (2W6+7/19-20), Biss +10 (2W6+3 plus Gift)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Verwirrender Befehl

Mentalmagie (ZS 15; Konzentration +19)

12 ME - *Einflüsterung* (2 ME, SG 17),

Gedanken vorausahnen ^{ABR VII} (2 ME, SG 16), *Gedanken wahrnehmen* (2 ME, SG 16), *Gedankennebel* (5 ME, SG 19), *Mentale Barriere IV* ^{ABR VII} (5 ME), *Schweben* (2 ME),

Verstand zermalmern I ^{ABR VII} (5 ME, SG 19)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 22, **KO** 21, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 19

GAB +11; **KMB** +19; **KMV** 36 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Defensive Kampfweise, Einschüchtern-de Krafts, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +13, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +16, Magischen Gegenstand benutzen +19, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +20, Wissen (Religion) +16

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Terral; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gegenstand benutzen

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (*Kurzschwert +1, Zauberstab: Gleißendes Licht* [ZS 10, 1W20+10 Ladungen], weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Wahnsinns (ÜF) Jedes geistig gesunde Wesen innerhalb von 9 m Entfernung zu einem bei Bewusstsein befindlichen Seugathi muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht für 1 Runde den Zustand Verwirrt zu erhalten. Misslingen einer Kreatur fünf Rettungswürfe in Folge, wird sie dauerhaft wahnsinnig (wie *Wahnsinn*). Ein Seugathi-Gelehrter kann diese Aura als Freie Aktion unterdrücken oder aktivieren. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gegenstand benutzen (AF) Ein Seugathi-Gelehrter kann zauberauslösende Gegenstände benutzen, als wäre er ein Zauberkundiger der entsprechenden Klasse. Er kann als Freie Aktion alle zauberauslösenden Eigenschaften eines von ihm berührten Gegenstandes identi-

zieren. Magischen Gegenstand benutzen ist für Seugathi-Gelehrte eine Klassenfertigkeit.

Gift (AF) Biss - Verwundung; *Rettungswurf* ZÄH, SG 22; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W2 WE-Schaden und Taubheit; *Heilung* 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Die Taubheit hält an, solange der durch das Gift verursachte Attributsschaden besteht. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Verwirrender Befehl (ÜF) Ein Seugathi-Gelehrter kann als Augenblickliche Aktion einer verwirrten Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung einen telepathischen Befehl erteilen. Dies ermöglicht dem Gelehrten, das Verhalten des Verwirrten zu bestimmen, anstatt dass dieser auf der Tabelle es für diese Runde zufällig auswürfelt.

Seugathi-Gelehrte sind wurmartige Monstrositäten, die sich mit den Gedanken von Propheten und Mystikern vollstopfen. Sie unterscheiden sich von normalen Seugathis aufgrund ihrer gewaltigen Größe und ihrer angeborenen Gabe für Mentalmagie. Wie alle Seugathis werden auch Gelehrte von mentalen Zwängen angetrieben, die ihre neothelidischen Meister in ihnen verankert haben. Sie erkennen jedoch mehr von den Ewigkeiten umspannenden Plänen ihrer Herren als die meisten Seugathis, zumal die Neotheliden ihnen auch noch größere Flexibilität beim Verfolgen dieser Ziele gestatten. Seugathi-Gelehrte betrachten normale Seugathis als unwürdige Drohnen und ignorieren sie in der Regel, während Seugathis die Gelehrten als weisere, ältere Geschwister verehren – was die Gelehrten ziemlich irritiert. Ein Seugathi-Gelehrter ist 10,50 m lang und wiegt 7.000 Pfund.





Tätowierung, Wächtertätowierung

Diese schöne, unglaublich komplexe Tätowierung scheint sich auf der Haut ihres Trägers zu bewegen und umher zu wirbeln.

WÄCHTERTÄTOWIERUNG

HG 3



EP 800

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +9; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Natürlich)

TP 42 (4W10+20)

REF +6, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Fließende Gestalt, Getragen, Immer wachsam

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 3 m

Nahkampf 2 Tintenklingen +6 (1W6+2)

SPIELWERTE

ST 14, GE 17, KO -, IN -, WE 12, CH 13

GAB +4; KMB +6; KMV 19

Talente Verbesserte Initiative^B

Besondere Eigenschaften Leibwache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fließende Gestalt (ÜF) Eine Wächtertätowierung provoziert mit ihren Bewegungen keine Gelegenheitsangriffe.

Sie ist gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe immun und kann weder in den Ringkampf verwickelt werden, noch den Zustand Liegend erhalten.

Getragen (ÜF) Während eine Wächtertätowierung getragen wird, belegt sie dieselbe Angriffsfläche wie ihr Träger und bewegt sich mit diesem. In diesem Zustand verwenden Träger und Wächtertätowierung den höheren RK und die besseren Rettungswürfe von beiden, wobei die Wächtertätowierung die Fähigkeit Fließende Gestalt verliert.

Immer wachsam (ÜF) Eine Wächtertätowierung erhält einen Bonus von +2 auf Initiative- und Reflexwürfe und kann stets in der Überraschungsrunde handeln.

Leibwache (ÜF) Wenn der Träger einer Wächtertätowierung Schaden erleidet, wird der halbe Schaden auf den Wächter transferiert (wie *Anderen schützen*). Ferner erhält die Wächtertätowierung einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen jede Kreatur, sie ihrem Träger in der letzten Runde Schaden zugefügt hat.

Viele golarische Kulturen nutzen Tätowierungen als Schutzsymbole, doch für jene Glücklichen, die eine Wächtertätowierung tragen, ist dieser Schutz nicht nur symbolischer Natur. Eine Wächtertätowierung ist absolut loyal gegenüber ihrem Träger und bereit, diesen um jeden Preis zu beschützen. Sie verlässt seine Haut, um jene zu bekämpfen, die ihm Schaden wollen.

Wächtertätowierungen sind an den Höfen Tian Xias verbreitet, wo reiche Höflinge große Summen bezahlen, um vor von ihren Rivalen angeheuertten Attentätern geschützt zu werden, aber auch in Varisia, wo schon lange die Künste des Tätowierens und der Magieausübung sich vermischen. Einige arkane Universitäten Garunds verleihen Seniorstudenten der Künste der Beschwörung und anderen gefährlichen Bereichen der Magie wachsamen Tätowierungen, um sie vor Unfällen und Schaden zu bewahren. Tempel tugendhafter Gottheiten könnten die hochstufigen Angehörigen des Klerus ebenfalls mit Wächtertätowierungen versehen, um Heiler und Propheten zu schützen, die in der Kampf magie nicht bewandert sind. Solche Tätowierungen folgen der Ikonographie der jeweiligen Religion – ein verehrter Heiler der Kirche Sarenraes könnte einen feurigen Phönix tragen, welcher zum Leben erwacht, wenn der Heiler bedroht wird, während ein Kleriker Caydens, welcher besonders im Brauen alkoholischer Tränke bewandert ist, einen Cayhund tragen könnte.

Die Tinte, welche bei der Herstellung einer Wächtertätowierung verwendet wird, ist formlos und in der Lage, ihre Gestalt zu verändern und sich zu verhärten, um scharf und fest wie Stahl zu werden. Sollte der Träger bedroht werden, zieht der Wächter seine Tinte aus der Haut des Trägers und verhärtet sie zu dünnen Klingen, ehe er sich von der Haut des Trägers erhebt, um sich zwischen diesen und die Angreifer zu stellen. Doch auch wenn eine Wächtertätowierung sich vollständig von ihrem Träger lösen kann, entfernt sie sich selbst mitten im Kampf nur selten weit von ihm.

Zwischen Wächter und Träger besteht eine magische Bindung; sollte eine Wächtertätowierung bei ihren Pflichten versagen, zerstört sie sich in der Regel selbst und die einst intelligente Tinte verschmilzt mit dem Blut ihres früheren Herrn. In seltenen Fällen könnte der Wächter aber ein Fragment des Intellekts seines sterbenden Herrn erben und stattdessen in die Welt hinausziehen. Leider werden diese Kreaturen dabei vollkommen wahnsinnig und sind fortan nicht in der Lage, komplexere Ziele anzustreben, als sich an den Mördern ihrer Meister zu rächen.

Herstellung

Eine Wächtertätowierung muss von einem fähigen Künstler gezeichnet werden, welcher seltene Tinten im Wert von 500 GM benutzt. Diese Tinten werden mittels esoterischer Formeln hergestellt.

Wächtertätowierung

ZS 9; Preis 14.500 GM

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Anderen schützen*, *Fliegen*, *Geas/Auftrag*, *Gegenstand beleben*, *Pergamentschwarm*^{ABR VII}, Er-schaffer muss wenigstens ZS 9 besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Kalligraphie oder Tätowierungen), SG 20; **Kosten** 7.500 GM



Teufel, Mnemor

Diese ghulische Gestalt trägt eine zerlumpte Robe und starrt aus milchig weißen Augen, während eine rüsselartige Zunge zwischen ihren ausgerenkten Kiefern umherzuckt.

MNEMOR HG 5

EP 1.600

RB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen, Teufel)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, *Gedanken wahrnehmen*, *Magie entdecken*, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +9, WIL +7, ZÄH +6

Immunitäten Gift, Feuer; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **ZR** 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +11 (1W6+4), Zungenrüssel +10 (Berührung; Gedächtnisverlust)

Besondere Angriffe Gedächtnisverlust

Mentalmagie (ZS 6; Konzentration +9)
 16 ME - *Abneigung* ^{ABR VII} (2 ME, SG 15), *Déjà vu* ^{ABR VII} (1 ME), *Gefühle besänftigen* (2 ME, SG 15), *Unsichtbarkeit* (2 ME), *Verwirrung* (4 ME, SG 17)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)
 Immer - *Gedanken wahrnehmen*, *Magie entdecken*
 Beliebiger oft - *Einflüsterung* (SG 15), *Mächtiges Teleportieren*
 1/Tag - Herbeizauberung (Grad 3, 1 Bartteufel oder 6 Lemuren 50%)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 17, **WE** 15, **CH** 17

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 24

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +12, Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +9, Motiv erkennen +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Religion) +11, Wissen (alle anderen) +8, Zauberkunde +12; **Volksmodifikatoren** Wissen +4

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Leicht zu vergessen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Hölle)

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gedächtnisverlust (ZF) Eine Kreatur, die vom Zungenrüssel eines Mnemors getroffen wird, erleidet die Effekte des Zaubers *Gedächtnislücke* ^{EXP} (kein Rettungswurf). Ferner kann der Gedächtnisteufel wählen, die Kreatur wie mittels *Erinnerung unterdrücken* ^{ABR VII} (WIL, SG 16, keine Wirkung) zu betreffen – das Ziel hat die getroffene Kreatur anstelle des Mnemors selbst zum Ziel, sodass ihre Zauberresistenz zur Anwendung kommt. Sollte das Ziel bereitwillig sein, kann der Gedäch-

nisteufel Erinnerungen in beliebigem Umfang verändern, als würde er *Erinnerung unterdrücken* ^{ABR VII} mehrfach anwenden.

Leicht zu vergessen (ÜF) Man kann sich nur schwer an das Äußere und die Anwesenheit eines Mnemors erinnern. Sobald er die Sichtlinie einer Kreatur verlässt oder auf andere Weise aus ihrer Sicht verschwindet, muss der Kreatur ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen, um sich an seinen letzten Aufenthaltsort oder die Richtung zu erinnern, in die der Gedächtnisteufel sich bewegt hat. Die Kreatur kann sich ferner auch nicht an Einzelheiten ihrer Begegnung mit dem Teufel erinnern oder worum es überhaupt ging, sondern behält nur eine vage Erinnerung, dass es überhaupt zu einer Begegnung gekommen ist. Der Mnemor kann die Fähigkeit willentlich unterdrücken.

Manche Erinnerungen sind unerträglich traumatisch und manche Geheimnisse zu gefährlich, als dass sich an sie erinnern will. Wenn Sterbliche jemanden brauchen, der ihnen Erinnerungen nimmt, sind manche verzweifelt genug, sich an Mnemoren zu wenden, Teufel, welche im Dienst ihrer infernalischen Herren Erinnerungen nehmen und geben. Gedächtnisteufel halten sich zwar immer an das Vereinbarte, doch wer sie erzürnt, könnte feststellen, dass ihm die veränderten Erinnerungen weitaus mehr Probleme verschaffen als die ursprünglichen. Gedächtnisteufel sind besonders darin begabt, mittels subtiler Manipulationen der Erinnerungen Sterbliche zu zerstörerischen Taten zu treiben oder sogar dazu zu bringen, denselben Handel wieder und wieder einzugehen, wenn der Sterbliche das furchtbare, unerträgliche Geheimnisse immer wieder aufs Neue entdeckt und jedes Mal den Teufel für seine Dienste bezahlt. Die fähigsten unter ihnen verändern sodann die verliehenen falschen Erinnerungen so, dass wahre Erinnerungen anders wahrgenommen werden – ein liebevolles Lächeln mag so einen höhnischen Zug erhalten oder unschuldige Kommentare könnten nun bösartig klingen. Der Betroffene wird zu Zweifeln getrieben, die seine geistige Gesundheit erschüttern, bezweifelt er doch nun die Intentionen von allem und jedem und er reagiert nun auf alles mit Misstrauen.

Gedächtnisteufel selbst verfügen über eidetische Gedächtnisse und können sich mit perfekter Klarheit an jede Erinnerung erinnern, die sie von Sterblichen gekauft oder gestohlen haben, was sie zu wahren Bibliotheken aller Art von Wissen macht. Jene, die solches Wissen suchen, könnten versucht sein selbst mit dem Teufel einen Handel abzuschließen, zudem Mnemoren immer gern eine Erinnerung gegen eine andere tauschen – doch letztendlich sind diese Händel immer zum Vorteil des Teufels.

Ein Mnemor ist etwa 1,80 m groß und wiegt 170 Pfund.





Traumdiebvettel

Diese grässliche, ausgemergelte Frau hat weißes Zottelhaar, Ziegenhörner und grünblitzende, bedrohliche Augen.

TRAUMDIEBVETTEL

HG 11



EP 12.800

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; *Gesinnung sehen*; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 21 (+6 GE, +11 Natürlich)

TP 149 (13W10+78)

REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +14

Immunitäten Feuer, Kälte, Geistesbeeinflussende Effekte; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magie; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 6 m (unbeholfen)

Nahkampf Biss +20 (2W10+6/19-20 plus Geistesblockade), 2 Klauen +14 (2W6+6)

Besondere Angriffe Geistesblockade, Traumdiebstahl

Mentalmagie (ZS 10; Konzentration +15)

15 ME - *Rat der Träumer*^{ABR VII} (5 ME, SG 20), *Träume lesen*^{ABR VII} (5 ME, SG 20), *Traumreise*^{ABR VII} (6 ME)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)

Immer - *Magie entdecken*, *Gesinnung sehen*^{ABR II}

Beliebig oft - *Ätherische Gestalten*, *Tiefschlaf* (SG 18), *Magisches Geschoss*, *Unsichtbarkeit*

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 23, **KO** 22, **IN** 20, **WE** 18, **CH** 21

GAB +13; **KMB** +19; **KMV** 35

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Berittener Kampf, Im Kampf zaubern, Täuscher, Trampeln, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +25, Diplomatie +21, Einschüchtern +21, Fliegen -2, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +20, Reiten +19, Verkleiden +25, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Zauberkunde +18

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider oder Katze; *Bestiengestalt II* oder *Gestalt verändern*), Traumstein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Dimension der Träume)

Organisation Einzelgänger, Beritten (1 plus 1 Verbesserter Nachtmahr) oder Zirkel (1 plus 2 Vetteln beliebiger Art)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geistesblockade (ÜF) Eine Kreatur, welche von einer Traumdiebvettel gebissen wird, kann 1 Runde lange keine Zauber wirken und weder Intelligenzwürfe noch intelligenzbasierende Fertigkeitwürfe ablegen. Kreaturen mit wenigstens 1 Legendengrad sind gegen diese Fähigkeit immun. Dies ist ein Gifteffekt.



Traumdiebstahl (ÜF) Wenn die Vettel sich auf demselben Feld befindet wie eine träumende Kreatur oder sie die Grenze einer Traumebene berührt, kann sie die träumende Kreatur in einen Traumavatar zwingen und ihre Traumebene betreten – dies ist eine Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe. Sollte die Vettel genug Schaden verursachen, um den Traumavatar zu töten (und dies trotz der Fähigkeit des Träumers, Unmögliches zu vollbringen), wacht der Träumer nicht unversehrt auf; stattdessen kann die Vettel seinen träumenden Verstand in ihrem Traumstein (siehe unten) einfangen, sodass sein Leib in ein unbegrenztes, geistloses Koma verfällt (selbst mittels Zaubern wie *Wunder* oder *Wunsch* kann der Zaubermagier bestenfalls zur Position des gefangenen Verstandes reisen).

Traumstein (ÜF) Jede Traumdiebvettel führt einen Traumstein mit sich. Dieser Edelstein wird aus den versteinerten Tränen eines Traumdrachen gefertigt und ist wenigstens 2.200 GM wert. Der Stein ist mental auf die Nähe zum Geist der Vettel eingestimmt – sollte sie sterben oder ihn aus ihrem Besitz verlieren, bleibt diese Einstimmung 24 Stunden lang bestehen. Der Traumstein fasst bis zu 20 träumende Geister, welche die Vettel gestohlen hat. Eine Traumdiebvettel kann einen solchen Verstand freilassen und seine Essenz einsaugen, um 2 Punkte Mentalenergie zurückzuerlangen. Der Verstand kehrt dann in seinen Leib zurück, trägt durch diese

Behandlung aber meist tiefe mentale Narben davon, die zu neuen Phobien, nervösen Zuckungen oder Schlafstörungen führen. Eine Traumdiebvettel kann ihre Fähigkeit Traumdiebstahl und Ätherische Gestalten nur einsetzen, wenn sie im Besitz ihres Traumsteines ist.

Diese mächtigeren Verwandten der Nachtvetteln durchstreifen oft die Dimension der Träume, wo sie den Verstand von Träumern stehlen, in ihren Traumsteinen einsperren und an die höchsten Bieter verkaufen. Nur wenige Bewohner irgendeiner Ebene trauen diesen Vetteln, doch bei manchen sind sie als Händler willkommen. Viele mächtige böse Wesen sehen in gefangenen Geistern nützliche Komponenten für finstere Rituale und unheilige Forschungen. Doch selbst jene, die Traumdiebvetteln verachten, bemühen sich, sie nicht zu beleidigen, da ihr Biss ein Gift enthält, welches den Verstand des Opfers vorübergehend lähmen kann – und die Vetteln haben keine Skrupel, auch den Verstand langjähriger Handelspartner einzufangen, sollten sie sich nicht mit hinreichendem Respekt behandelt fühlen. Es ist schwierig festzustellen, welches Leid einem Verstand in der Obhut einer Traumdiebvettel genau widerfährt, doch jene, die von ihnen wieder freigelassen werden, sind nie wieder dieselben und haben kaum noch eine Nacht ohne Albträume.

Tychilarius

Rund um ein gewaltiges, aufgerissenes, mit tausenden von Zähnen gefülltes Maul schlagen Tentakel um sich, die zum Teil Augen, zum Teil Mäuler tragen.

TYCHILARIUS	HG 23	
EP 819.200		
CB Kolossale Aberration (Aquatisch, Böse, Chaotisch)		
INI +16; Sinne Dunkelsicht 18 m, <i>Wahrer Blick</i> ; Wahrnehmung +37		
VERTEIDIGUNG		
RK 41, Berührung 25, auf dem Falschen Fuß 29 (+12 GE, -8 Größe, +16 Natürlich, +11 Verständnis)		
TP 495 (22W8+396)		
REF +19, WIL +25, ZÄH +25; +4 gegen mentalmagische Zauber und Effekte		
Immunitäten Gift, Kälte, Krankheit; Resistenzen Feuer 20; SR 10/Adamant und Gutes; Verteidigungsfähigkeiten Rundumsicht, Widerstand gegen Mentalmagie; ZR 34		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), Schwimmen 36 m		
Nahkampf Biss +27 (6W6+19/19-20 plus Ergreifen), 6 Tentakel +25 (2W8+9/19-20 plus Ergreifen)		
Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m		
Besondere Angriffe Maul der Leere, Plasmageschoss, Synapsen überladen, Verstand zerschlagen		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 23; Konzentration +34) Immer – <i>Wahrer Blick</i> Beliebig oft – <i>Bewegungsfreiheit, Dimensionstor, Magie entdecken, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Tiefere Dunkelheit</i> 3/Tag - <i>Albtraum</i> (SG 26), <i>Schwachsinn</i> (SG 26), <i>Telekinese</i> (SG 26) 1/Tag - <i>Abstoßung</i> (SG 27), <i>Gedankenleere</i> , Überwältigende Ehrfurcht ^{ABR} (SG 30), <i>Wahnsinn</i> (SG 28)		
SPIELWERTE		
ST 48, GE 35, KO 46, IN 31, WE 35, CH 32		
GAB +16; KMB +43; KMV 76 (kann nicht zu Fall gebracht werden)		
Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Tentakel), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag		
Fertigkeiten Bluffen +22, Einschüchtern +36, Fliegen +29, Motiv erkennen +34, Schwimmen +52, Überlebenskunst +37, Wahrnehmung +37, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Lokales, Religion) +32, Wissen (Baukunst, Gewölbe, Natur) +21, Wissen (Geographie) +35, Zauberkunde +35		
Sprachen Abyssal, Aklo, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Proteanisch; Telepathie 90 m		
Besondere Eigenschaften Kein Atem, Kreatur der Leere gebären, Sternflug		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzigartig		
Schätze Standard		

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kreatur der Leere gebären (ÜF) Tychilarius kann das Fleisch und die Lebenskraft einer Kreatur, die er mittels Maul der Leere getötet hat, nutzen, um andere Kreaturen zu gebären, welche mit dem Reich der Schwärze assoziiert werden. Er kann eine Anzahl an Kreaturen erschaffen, deren Gesamtanzahl an Trefferwürfeln der Zahl der TW der durch Maul der Leere getöteten Kreatur entspricht. Wenn z.B. Tychilarius einen menschlichen Magier der 20. Stufe tötet, könnte er zwei Neh-Thalgus^{MHB} gebären. Dies dauert 24 Stunden.

Maul der Leere (ÜF) Wenn Tychilarius eine Kreatur beißt und erfolgreich ergreift, kann er als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf ausführen, um die Kreatur in sein gewaltiges, chaotisches Maul zu ziehen (als würde er versuchen, die Kreatur in den Haltegriff zu nehmen). Eine ins Maul gezogene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 39 jede Runde ablegen oder erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Verwirrungseffekt, der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution. Diese Fähigkeit ähnelt Verschlingen, allerdings kann eine Kreatur im Maul sich den Weg nicht freischneiden. Eine Kreatur im Wirkungsbereich eines *Schutzkreises gegen Böses* oder *Schutzkreises gegen Chaotisches* ist gegen den Verwirrungseffekt immun. Eine verschlungene Kreatur kann versuchen, mittels *Ebenenwechsel* oder dergleichen zu entkommen. Jeden Tag, den eine Kreatur in der Leere verbringt, erhält sie 1 negative Stufe. Eine Kreatur, die durch diesen Effekt stirbt, verschmilzt mit Tychilarius, kann von ihm mittels Kreatur der Leere gebären neu geformt werden und ist schwer ins Leben zurückzuholen. Jeder Versuch, eine Kreatur ins Leben zurückzuholen, welche von Maul der Leere getötet wurde, erfordert einen Wurf auf die Zauberstufe gegen SG 32. Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe basiert auf Charisma.

Plasmageschoss (ÜF) Als Standard-Aktion kann Tychilarius aus einem seiner Tentakel ein Plasmageschoss auf eine maximal 90 m weit entfernte Kreatur abfeuern. Dieses Plasmageschoss verursacht bei einem Treffer 15W6 Schadenspunkte (hälftig Elektrizitäts-, hälftig Feuerschaden).

Sternflug (ÜF) Tychilarius kann in der Leere des Weltalls überleben und mit unglaublicher Geschwindigkeit fliegen. Seine Reisezeiten variieren, allerdings dauert eine Reise innerhalb desselben Sonnensystems 3W20 Stunden und weitere Reisen 3W20 Tage oder länger, sofern Tychilarius den Weg zum Ziel kennt.

Synapsen überladen (ÜF) Als Standard-Aktion kann Tychilarius das Nervensystem einer Kreatur überladen, welche Intelligenzschaden durch seine Fähigkeit Verstand zerschlagen erlitten hat. Das Ziel erleidet 15W6 Punkte Elektrizitätsschaden, da alle Nerven in seinem Körper zünden (ZÄH, SG 32, halbiert). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verstand zerschlagen (ÜF) Tychilarius stößt zuckende mentale Energie aus. Eine zu ihm angrenzende Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 32 ablegen, um nicht 1W4 Punkte CH-Schaden zu erleiden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.



Auf Golarion vernahm man den Namen Tychilarius erstmals vor Tausenden von Jahren, als sich mehrere garundische Stämme im Gebiet des heutigen Osirions versammelten und begannen, dass spätere große Reich zu errichten. Nur wenige Informationen aus dieser Zeit über Tychilarius haben bis zum heutigen Tag überlebt und sind zudem noch vage und widersprüchlich. Man weiß aber, dass Tychilarius ein mächtiger Anführer des Reiches der Schwärze ist, eines Bundes weltraumfahrender Kreaturen des Dunklen Firmaments.

Tychilarius' Beziehung zu den ersten Osiriern scheint in erster Linie antagonistisch gewesen zu sein, es gibt aber auch Hinweise auf einige Kulte, die ihn angebetet haben. Viele Gelehrte behaupten, dass diese Kulte ihm den Titel „Der Ertränkte Gott“ gegeben hätten – dieser Beiname ist aber irreführend, denn auch wenn Tychilarius aquatisch und sehr mächtig ist, so kann er keine Zauber verleihen und ist auch kein Gott. In Wahrheit handelt es sich um eine Fehlübersetzung eines gelehrten Kultanhängers, der nicht sonderlich auf dem Gebiet der Feinheiten der Sprache bewandert gewesen war, welche das Reich der Schwärze nutzt. Ältere Texte legen nahe, dass die wohl beste Übersetzung des Titels „Sie ertränken die Götter im Nichts“ wäre. Heutige Gelehrte, Theologen und Mönchtegern-Anhänger verwenden aber einfach den Namen Tychilarius. Wie die alten Osirier die Kreatur bezeichnet haben, ist leider im Dunkel der Zeit verloren gegangen, die weitläufigen Aufzeichnungen legen nahe, dass sie alle möglichen Umschreibungen verwendet haben.

Viele Akademiker meinen, dass Tychilarios vom Planeten Aucturn stammt, und begründen dies mit der Verbindung zu Osirion und den Herunterzählenden Uhren in diesem Land, welche auf geheimnisvolle Weise mit den Bewegungen Aucturns verbunden sind. Kürzlich einem Kult der Herolde der Nacht abgenommene Texte legen aber nahe, dass die Kreatur aus einer fernen Galaxis stammt, welche Golarions Astronomen noch nicht gefunden haben.

Tychilarius scheint eine einzigartige Kreatur zu sein, welche aus Tausenden von Individuen besteht, die zu einem entsetzlichen Organismus mit einer gemeinsamen Intelligenz zusammengeschmolzen wurden. Man sagt, er sei einem Schwarzen Loch entsprungen, das zuvor Millionen finsterner Kreaturen verschlungen hätte. Diese seien zu Partikeln zerfetzt und zu dieser Ausgeburt des Schreckens zusammengesetzt worden, welche sodann irgendwie aus der Auflösung innerhalb des Schwarzen Loches ausgestoßen worden sei.



Man hält Tychilarius für unsterblich und glaubt, dass er den Kosmos bereise. Nach seiner Erschaffung hat er wahrscheinlich Zeit auf Aucturn verbracht, ehe er nach Golarion gekommen ist. Gegenwärtig ist er in einer Art Kerker eingesperrt, dessen Natur unklar ist, ihn aber auf alle Fälle davon abhält, nach Golarion zurückzukehren. Die Gelehrten meinen, dass die Kreatur während ihrer Zeit in Osirion möglicherweise von osirischen Magier oder Klerikern verbannt wurde und Zugang und Schlüssel zu ihrem Gefängnis sich daher noch irgendwo in dieser uralten Nation befinden würden.

Kultanhänger wie die Herolde der Nacht haben im Laufe der Jahre Hunderte Rituale durchgeführt, um Tychilarius zurück auf diese Welt zu rufen, hatten damit bislang aber keinen Erfolg. Trotz dieser Fehlschläge machen sie mit ihrem finsternen Werk aber weiter. Vor Kurzem stieß eine Zelle der Herolde der Nacht auf ein Relikt, welches Tychilarius angeblich aus seinem Gefängnis in den Leib und Verstand eines anderen Wesens ziehen könnte. Das Ritual scheiterte zwar und die meisten Kultanhänger kamen dabei zu Tode, dennoch kursieren Gerüchte, dass es beinahe gelungen wäre. Diese Geschichten zirkulieren aber hauptsächlich unter anderen Kultanhängern, die begierig sind, Erfolg zu haben, wo andere gescheitert sind. Egal ob diese Behauptungen stimmen oder nicht, sie sind der Grund für die erhöhten Aktivitäten der Herolde. Und auch wenn ihre Bemühungen Tychilarius bislang nicht befreit haben, haben sie doch eine Reihe schwächerer, aber immer noch gefährlicher, bössartiger Kreaturen beschworen.

Viele Gelehrte studieren Tychilarius aus einfacher Neugier oder – besonders im Falle von Theologen gutgesonnener Kirchen – hinsichtlich der Frage, wie man die Welt vor solchen Wesen beschützen könnte. Der Großteil des Wissens über Tychilarius findet man aber bei denen, welche das Reich der Schwärze studieren, und unter den Herolden der Nacht, welche die Aufmerksamkeit der Kreaturen des Dunklen Firmaments erwecken und Golarions Ende herbeiführen möchten. Diese Kultanhänger befassen sich nicht nur mit verbotenem Wissen, sondern bemühen sich auch, es von denen fernzuhalten, die es nutzen könnten, um Tychilarius eingekerkert zu halten, indem sie Dokumente stehlen und zerstören und sogar Gelehrte ermorden. Sollte es ihnen jemals gelingen, die Tür zu Tychilarius' Gefängnis zu öffnen, wird das Auge des Reiches der Schwärze unter Garantie auf Golarion fallen – dann wäre es nur noch eine Frage der Zeit, bis die organischen Sternenschiffe des Reiches am Himmel auftauchen...

Vampir, Mentaler Vampir

Die Haut dieses furchtbar dünnen Mannes weist aschfarbene Flecken auf, doch in seinen lebendigen, schwarzen Augen brennt der Hunger.

MENTALER VAMPIR	HG 8	
EP 4.800		
Menschlicher Mentaler Vampir-Attentäter ^{ABR VI} 7		
RB Mittelgroßer Untoter (Verbessertes Humanoid)		
INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gedankengespur; Wahrnehmung +22		
VERTEIDIGUNG		
RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 Rüstung, +3 GE, +4 Natürlich)		
TP 85 (7W10+42); Schnelle Heilung 5		
REF +9, WIL +7, ZÄH +10		
Immunitäten wie Untote; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Kaltes Eisen und Magie; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4		
Schwächen Schwächen eines Mentalen Vampirs		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m		
Nahkampf Hieb +14 (1W4+9 plus Mentalenergie entziehen)		
Besondere Angriffe Besessenheit, Feind studieren +2 (2. Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +2W6, Mentalenergie entziehen (SG 19)		
Mentalmagie (ZS 7; Konzentration +11)		
7 ME - <i>Adrenalinschub</i> ^{ABR VII} (1 ME), <i>Hast</i> (3 ME), <i>Mentaler Block</i> ^{ABR VII} (2 ME, SG 16), <i>Spinnenklettern</i> (2 ME)		
SPIELWERTE		
ST 22, GE 16, KO -, IN 16, WE 14, CH 19		
GAB +7; KMB +13; KMV 27		
Talente Abhärtung, Ausweichen ^B , Defensive Kampfweise ^B , Eiserner Wille ^B , Fähigkeitsfokus (Mentalenergie entziehen), Fertigkeitfokus (Bluffen), Heftiger Angriff, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative ^B , Wachsamkeit ^B , Waffenfokus (Hieb)		
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +25, Heimlichkeit +20, Klettern +15, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +12, Verkleiden +14, Wahrnehmung +22, Wissen (Lokales) +13, Wissen (Natur) +10; Volksmodifikatoren Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8		
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisches, Vudrani		
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Kampfknauf, Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Kriechen), Pirscher, Spuren lesen +3, Von Gegenstand besitzergreifen		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzelgänger		
Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd [Meisterarbeit], Gürtel der Riesenstärke +2, Resistenzumhang +1, Trank: Schwere Wunden verursachen, weitere Schätze)		

Wie ihre tierhafteren Vettern sind auch Mentale Vampire untote Widernisse gegen die Natur, die von entsetzlichem Hunger angetrieben werden. Im Gegensatz zu normalen Vampiren und Nosferatus ernähren sie sich aber nicht von Blut, sondern hungern nach der übersinnlichen Energie, welche mentalmagischen Zauberkundigen als Brennstoff für ihre Zauber dient. Manche Gelehrte verwechseln Mentale Vampire mit der seltenen Vampirunterart der Vetalas oder bezeichnen sie als „Vetalaranas“, da sie eine weitaus besser verarbeitete Form spiritueller Energie rauben. Mentale Vampire dagegen sehen in den Vetalas eine aussterbende Blutlinie

und gehen gegen ihre von Leichen besitzergreifenden Verwandten ohne zu Zögern vor, je mehr ihr Einfluss wächst.

Ein Mentaler Vampir entsteht in der Regel, wenn eine Kreatur mit mentalmagischem Potential in einem Zustand der Verweigerung stirbt und sich stur mit reiner Willenskraft an die materielle Welt klammert.

Wenn die Kreatur stirbt, versucht sie, ihre eigene Mentalenergie und die aller Lebewesen in ihrer Umgebung zu nutzen, um sich an ihre sterbliche Existenz zu klammern. Dies misslingt natürlich, doch wenn ihr Wille stark genug ist, so erhebt sie sich wieder. Da sie sich nicht länger mit ihrer eigenen Mentalenergie erhalten kann, hungert sie nach der Energie anderer. Mentale Vampire können keine Brut erzeugen, weshalb ihre Anzahl recht klein bleibt.

Die Haut eines hungrigen Mentalen Vampirs ist grau und fleckig, wirkt aber lebendig, sobald er sich mit Mentalenergie vollgesogen hat, sodass er mit einiger Vorsicht sogar als lebende Kreatur durchgehen kann. Sonnenlicht fügt Mentalen Vampiren keinen Schaden zu, sie meiden es aber dennoch, da das Grau ihrer Haut im Licht stärker auffällt und sie veratmen kann. Religiöse Mantras und Aberglauben wirken nicht bei Mentalen Vampiren, amüsieren sie aber sehr – Mentale Vampire, welche zu Lebzeiten religiös waren, könnten aber erwarten, dass diese Praktiken bei ihnen als Untote Wirkung zeigen, und mit Furcht reagieren, bis sie erkennen, dass dem nicht so ist. Nur eines kann einen Mentalen Vampir zögern lassen: Wenn Opfer ihn nicht fürchten!

Das Heim eines Mentalen Vampirs wirkt täuschend normal, gibt es dort doch frische Lebensmittel und andere Versorgungsgüter, welche Untote nicht benötigen, in großen Mengen. Dies ist nicht nur eine Tarnung, schließlich müssen Mentale Vampire ihre Gefangenen ernähren, damit sie kräftig genug bleiben, dass die Mentalen Vampire gegebenenfalls von ihren Körpern Besitz ergreifen und sich an ihren mentalen Energien laben können.

Einen Mentalen Vampir erschaffen

„Mentaler Vampire“ ist eine erlangte Schablone, die jeder lebenden Kreatur mit 5 oder mehr Trefferwürfeln (im Folgenden als die Ausgangskreatur bezeichnet) verliehen werden kann. Die meisten Mentalen Vampire waren früher Humanoide, Feenwesen oder Monströse Humanoide. Ein Mentaler Vampir verwendet die Spielwerte und Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern hier nicht anders vermerkt.

Herausforderungsgrad: HG der Ausgangskreatur + 2.

Gesinnung: Beliebige böse Gesinnung.

Art: Die Kreaturenart wird zu Untoter (Verbessert). Berechne Klassen-TW, GAB oder Rettungswürfel nicht neu.

Sinne: Ein Mentaler Vampir erhält Dunkelsicht 18 m und Gedankengespur.

Rüstungsklasse: Die Natürliche Rüstung verbessert sich um 4.

Trefferwürfel: Alle Volkstrefferwürfel werden zu W8, andere TW bleiben unbeeinträchtigt. Als Untote verwenden Mentale Vampire ihre CH-Modifikatoren statt ihrer KO-Modifikatoren, um ihre Bonustrefferpunkte zu bestimmen.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Mentaler Vampir erhält alle Verteidigungsfähigkeiten eines Untoten, sowie Resistenz gegen Fokussieren +4, Resistenz Feuer 10 und Kälte 10 und SR 10/Kaltes Eisen und Magie. Er erhält zudem Schnelle Heilung 5. Sollte ein Mentaler Vampir im Kampf auf 0 TP reduziert werden, setzt seine Schnelle Heilung aus und er muss



Vorwort

A - D

E - N

O - S

T - Y

als Augenblickliche Aktion von einem Gegenstand Besitz ergreifen (siehe unten, Schwächen) oder er wird vernichtet. Während er von einem Gegenstand Besitz ergriffen hat, kann er weder seine übernatürlichen Fähigkeiten einsetzen, noch diesen verlassen. Sollte der Gegenstand zerstört werden, während der Mentale Vampir in ihn eingefahren ist, wird der Mentale Vampir dauerhaft vernichtet. Nach 1 Stunde kann er den Gegenstand wieder verlassen, dabei erlangt er 1 TP zurück, sodass seine Schnelle Heilung 5 wieder einsetzt.

Schwächen: Ein Mentaler Vampir fällt es schwer, Widerworte zu tolerieren, welche ihm seine Macht oder Autorität absprechen. Ein Charakter kann einen Mentalen Vampir zwingen zurückzuschrecken, indem er ihn als Standard-Aktion auf dramatische Weise verbal zurückweist. Dies fügt dem Mentalen Vampir keinen Schaden zu, hält ihn aber auf Abstand – er muss wenigsten 1,50 m zu diesem Charakter Abstand halten und kann ihn weder berühren noch im Nahkampf angreifen. Nach 1 Runde kann der Mentale Vampir seine Abneigung bekämpfen und in jeder Runde normal agieren, in der ihm ein Willenswurf gegen SG 25 gelingt.

Wird ein Mentaler Vampir auf 0 TP oder weniger reduziert, wird er kampfunfähig, aber nicht zwangsläufig zerstört (siehe oben, Verteidigungsfähigkeiten). Wird er aber gezwungen, in einen Gegenstand einzufahren, während seine Schnelle Heilung aussetzt, und dieser von ihm in Besitz genommene Gegenstand sodann zerstört wird, wird auch der Mentale Vampir für immer zerstört. Sollte der Gegenstand später repariert werden, bleibt der Mentale Vampir zerstört.

Angriffe: Ein Mentaler Vampir erhält einen Hiebangriff, sofern die Ausgangskreatur keinen besessen hat. Seine natürlichen Waffen werden hinsichtlich Schadensreduzierung als magische Waffen behandelt.

Besondere Angriffe: Ein Mentaler Vampir erhält die folgenden besonderen Angriffe. Der SG des Rettungswurfes ist $10 + \frac{1}{2}$ TW des Mentalen Vampirs + CH-Modifikator, sofern nicht anders vermerkt.

Besessenheit (ÜF): Als Volle Aktion kann ein Mentaler Vampir versuchen, die Kontrolle über den Körper einer hilflosen lebenden Kreatur zu übernehmen (wie *Besessenheit*^{ABR VII}; die ZS ist 10 oder gleich dem TW des Mentalen Vampirs, sofern dieser Wert höher ist). Gelingt der Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen die Besessenheit dieses Mentalen Vampirs immun.

Mentalenergie entziehen (ÜF): Eine Kreatur, die vom Hiebangriff oder einer anderen natürlichen Waffe eines Mentalen Vampirs getroffen wird, erleidet 1W4 Punkte Attributsentzug an ihrem höchsten geistigen Attribut (IN, WE oder CH), während der Mentale Vampir temporäre Punkte an Mentalenergie (ME) in gleicher Höhe erlangt. Er kann auf diese Weise seinen Höchstwert an ME überschreiten, verbraucht er ME, werden diese überschüssigen Punkte zuerst abgebaut. Diese temporären ME

sind aber nicht kumulativ mit anderen temporären ME und währen 1 Stunde, so sie nicht verbraucht werden. Der Angriff des Mentalen Vampirs raubt dem Ziel zudem die Erinnerungen (wie *Verstand auslöschen*^{ABR VII}). Sollte eine Kreatur, welche durch diesen Angriff Schaden erleidet, mentalmagische Zauber wirken können, wird sie behandelt, als stünde sie unter der Wirkung eines negativen Gefühlseffektes hinsichtlich der Emotionskomponente des Zauberwirkens. Ein Willenswurf vereitelt alle Effekte dieses Angriffs. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Runde ausgelöst, egal wie viele Angriffe ein Mentaler Vampir ausführt.

Besondere Eigenschaften: Ein Mentaler Vampir erhält die folgenden besonderen Eigenschaften:

Mentalmagie (ÜF): Ein Mentaler Vampir erhält die Eigenschaft Mentalmagie (siehe Seite 2). Die kumulative Anzahl ihm möglicher Zauber wird durch seinen TW bestimmt. Die ZS entspricht dem TW des Mentalen Vampirs. Die Höhe seines ME-Vorrat entspricht seinem TW.

TW	Zauber
5-8	<i>Adrenalinschub</i> ^{ABR VII} (1 ME), <i>Hast</i> (3 ME), <i>Mentaler Block</i> ^{ABR VII} (2 ME), <i>Spinnenklettern</i> (2 ME)
9-12	<i>Emotionsblockade</i> ^{ABR VII} (3 ME), <i>Gedankenstoß IV</i> ^{ABR VII} (4 ME), <i>Synaptisches Chaos</i> ^{ABR VII} (4 ME), <i>Unterschwellige Besessenheit</i> ^{ABR VII} (4 ME)
13-16	<i>Synapsenüberladung</i> ^{ABR VII} (5 ME), <i>Telepathie</i> ^{ABR VII} (5 ME)
17-20	<i>Ego-Peitsche IV</i> ^{ABR VII} (6 ME), <i>Massenschmerz verursachen</i> ^{ABR VII} (6 ME)



Von Gegenstand Besitz ergreifen (ÜF): Als Volle Aktion kann ein Mentaler Vampir von einem Gegenstand Besitz ergreifen und ihn beleben (wie *Gegenstand in Besitz nehmen*^{ABR VII}), dabei verschwindet sein Körper (wie bei *Mächtige Besessenheit*^{ABR VII}). Er kann einen Gegenstand auf unbegrenzte Zeit kontrollieren. Seine Anwesenheit kann mittels Erkenntniszaubern wie *Böses entdecken* oder *Untote entdecken* wahrgenommen werden.

Attributswerte: ST +2, GE +2, IN +4, WE +4, CH +6. Als Untoter besitzt ein Mentaler Vampir keinen Konstitutionswert.

Talente: Mentale Vampire erhalten die Bonustalente Ausweichen, Eiserner Wille, Defensive Kampfweise, Verbesserte Initiative und Wachsamkeit.

Fertigkeiten: Mentale Vampire erhalten einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Xill, Xill-Matriarchin

Diese feuerrote, vierarmige Kreatur verfügt über große Beißzangen, zudem wachsen zahlartige hörnerartige Vorsprünge aus ihrem Kopf.

XILL-MATRIARCHIN **HG 9**   

EP 6.400

RB Mittelgroße Externare (Böse, Extraplanar)

INI +8; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+4 GE, +7 Natürlich, +2 Schild)

TP 123 (13W10+52)

REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +12

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit] +19/+14/+9 (1W6+5/19-20), Kurzsword [Meisterarbeit] +19/+14 (1W6+5/19-20), Klaue +18 (1W4+5 plus Ergreifen), Biss +13 (1W3+2 plus Lähmung) oder 4 Klauen +18 (1W4+5 plus Ergreifen), Biss +18 (1W3+5 plus Lähmung)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W8+5/×3), Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +18/+13 (1W8+5/×3)

Besondere Angriffe Implantieren, Lähmung (1W4 Stunden, SG 20)

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 19

GAB +13; **KMB** +18 (Ringkampf +22); **KMV** 32

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampflexe, Okkulte Sensibilität^{ABR VII}, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Zerreißen mit zwei Waffen

Fertigkeiten Akrobatik +19 (Springen +23), Bluffen +20, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Die Ebenen) +18

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Matriarchen-Waffenmeisterschaft, Schneller Ebenenwandel

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Ätherebene)

Organisation Einzelgänger oder Bande (1 plus 2-6 Xills)

Schätze Standard (Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], 2 Kurzsworder [Meisterarbeit], 2 Kompositlangbögen [Meisterarbeit] mit 40 Pfeilen, weitere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Implantieren (AF) Eine Xill-Matriarchin kann als Standard-Aktion 4W6 Eier in einer hilflosen Kreatur ablegen. Diese Eier schlüpfen binnen 24 Stunden; die Jungen fressen dann den Wirt von innen her auf und fügen ihm jede Stunde 1 Punkt KO-Schaden pro Jungem zu, bis er stirbt. Die Jungen brechen dann hervor und wechseln auf die Ätherebene über, so es ihnen möglich ist. Ein Wirt kann mittels *Krankheit kurieren* von Eiern und aktiven Jungen befreit werden, ferner können sie mittels eines Fertigkeitwurfes für Heilkunde gegen SG 25 herausgeschnitten werden (jedes Ei/Xill-Junges erfordert einen eigenen Wurf, jeder Wurf erfordert 10 Minuten und fügt erfolgsunabhängig dem Wirt 1W4 Schadenspunkte zu, Fehlschläge können wiederholt werden). Xill-Matriarchinnen können die mentale Kontrolle über die Wirte ihrer Eier als Volle Aktion übernehmen. Dies funktioniert wie *Monster beherrschen* (ZS 13, keine Entfernungsbeschränkung, funktioniert sogar zwischen Ätherebene und

Materieller Ebene). Der Wirt erleidet einen Malus von -4 auf Rettungswürfe, um dieser Kontrolle zu widerstehen. Ein beherrschter Wirt ist immun gegen die Fähigkeit Lähmung einer Xill. Die Matriarchin kann nach Belieben *Mächtiges Aussspähen* auf einen beherrschten Wirt wirken (kein Rettungswurf). Sie kann immer nur einen Wirt zugleich auf diese Weise beherrschen, sollte sie einen anderen Wirt ihrer Eier beherrschen oder ausspähen wollen, muss sie den Effekt beim aktuellen Opfer beenden, kann später aber zu diesem zurückkehren.

Matriarchen-Waffenmeisterschaft (AF) Eine Xill-Matriarchin erleidet niemals Mali auf Angriffswürfe, wenn sie mit mehreren Waffen kämpft. Sie addiert ihren vollen ST-Modifikator auf Schadenswürfe von Zweithandangriffen und behandelt ihre Klauen selbst dann als Primärangriffe, wenn sie zugleich Waffen führt. Sie wird hinsichtlich Talentvoraussetzungen behandelt, als besäße sie Kampf mit zwei Waffen und Doppelschnitt.

Schneller Ebenenwandel (ÜF) Eine Xill-Matriarchin kann als Bewegungsaktion zwischen der Ätherebene und der Materiellen Ebene hin und herwechseln, dabei kann sie eine bereitwillige oder hilflose Kreatur mitnehmen.

Xill-Matriarchinnen sind Paragone ihrer Art. Sie unterziehen sich rituellen Metamorphosen, bei denen sie die Gehirne von Wirten von Xill-Eiern verzehren. Matriarchinnen verfügen über mächtige Geisteskräfte, mit denen sie die Jungen ihres Volkes beschützen.





Xulgath

Ein steifer Knochenkamm verläuft vom Schädel dieser zweibeinigen Eidechse bis zur Spitze ihres langen Schwanzes und ihre Schuppen glitzern ölig.

XULGATH

HG 4



EP 1.200

CB Mittelgroßer Humanoider (Reptil)

INI +3; Sinne Dunkelsicht 27 m; Wahrnehmung +11

Aura Gestank (SG 16, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Natürlich)

TP 45 (6W8+18)

REF +5, WIL +6, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Speer +8 (1W8+6/x3), Biss +3 (1W6+2) oder 2 Klauen +8 (1W4+4), Biss +8 (1W6+4)

Fernkampf Speer +7 (1W8+4/x3)

Besondere Angriffe Psychogene Ausscheidungen

Mentalmagie (ZS 6; Konzentration +7)

5 ME - Einflüsterung (2 ME, SG 13), Gedankenverbindung^{ABR VII} (1 ME, SG 12), Stilles Trugbild (1 ME, SG 12)

SPIELWERTE

ST 18, GE 17, KO 16, IN 13, WE 15, CH 12

GAB +4; KMB +8; KMV 21

Talente Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Verbundenheit mit Tieren

Fertigkeiten Heimlichkeit +13 (in felsigen Gebieten +17), Mit Tieren umgehen +12, Reiten +5, Wahrnehmung +11; Volksmodifikatoren +4 Heimlichkeit (in felsigen Gebieten +8)

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch; Telepathie 9 m (siehe unten „Psychogene Ausscheidungen“)

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch (Tiefes Tolguth)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gelege (3–6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Psychogene Ausscheidungen (ÜF) Der Gestank eines Xulgathen ist weitaus machtvoller als bei seinen troglodytischen Verwandten. Seine öligen Ausscheidungen sind zwar völlig geruchslos, lassen aber jede Kreatur mit Ausnahme anderer Xulgathen innerhalb von 9 m Entfernung sich sofort an den widerwärtigsten Gestank erinnern, den sie jemals gerochen haben. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt, welcher die Immunität von Ungeziefer gegen geistesbeeinflussende Effekte umgeht. Der Gestank greift vielmehr den Verstand seiner Opfer an und selbst wenn einer Kreatur der Rettungswurf gegen den Gestank gelingt und sie nicht den Zustand Kränkelnd erhält, erleidet sie einen Malus von -4 auf Willenswürfe gegen die Mentalmagie des Xulgathen.

Die nichtaggressiven Mentalkräfte eines Xulgathen, Gedankenverbindung und telepathische Kommunikation eingeschlossen, sind auf die Reichweite seines Gestankes begrenzt, da nur seine seltsamen Ausscheidungen ihm erlauben, eine Verbindung zwischen seinem Verstand und dem anderer aufzubauen.

Xulgathen sind die stolzen Überreste der einst mächtigen Troglodytenreiche Golarions. Während ihre Artgenossen sich zu degenerierten Höhlenbewohnern zurückentwickelt haben, leben Xulgathen in Städten an den Ufern der Seen des Tiefen Tolguth. Sie sind zwar nicht die Erbauer dieser Städte, wachen aber zelos über ihre Heimstätten. Insbesondere der Haupttempel wird fanatisch beschützt, diese 270 m hohe Stufenpyramide erhebt sich auf einer Insel direkt unter der falschen Sonne des Tiefen Tolguth. Fremde behaupten, zwischen Sonne und Tempel bestünde eine Verbindung, und denken, dass die Intelligenz und die Kräfte der Xulgathen dieser rätselhaften Verbindung entspringen.

Xulgathen nutzen die großen Bestien ihrer orvischen Gruft als Reittiere und Wächter und die umliegenden Stämme primitiver Humanoider als Nahrungsquellen und Sklaven. Xulgathen versklaven aber keine Troglodyten, sondern töten ihre elendigen Verwandten, wann immer sie ihnen begegnen. Sie sind geduldig und grausam und glauben, dass es nur eine Frage der Zeit sei, bis ihre dunklen Götter erwachen und ihnen dabei helfen würden, ihre gefallenen Reiche zurückzuerlangen.

Ein typischer Xulgath ist fast 1,80 m groß und wiegt etwa 200 Pfund.



Yither, Yither-Ältester

Der kegelförmige Leib dieser Kreatur weist vier gummiartige Gliedmaßen auf – zwei von ihnen enden in kräftigen Greifzangen, die dritte in vier trompetenartigen Organen und die letzte läuft in einem runden Kopf mit drei Augen aus, welche vor uralter, verbotener Macht glühen.

YITHER-ÄLTESTER	HG 13	
EP 25.600		
RN Große Aberration		
INI +3; Sinne Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +32		
VERTEIDIGUNG		
RK 27, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 24 (+3 GE, -1 Größe, +15 Natürlich)		
TP 180 (19W8+95); Schnelle Heilung 5		
REF +9, WIL +19, ZÄH +13		
Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Magie		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 6 m, Klettern 3 m		
Nahkampf 2 Zangen +21 (2W8+12/×3)		
Fernkampf <i>Blitzstrahler</i> +16 (Berührung, 10W12 Elektrizität)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m		
Besondere Angriffe Amnesie, Tödliche Zangen		
Mentalmagie (ZS 19; Konzentration +27)		
22 ME - <i>Fernsicht</i> ^{ABR VII} (5 ME), <i>Gedankenschild</i> ^{V ABR VII} (6 ME), <i>Intellektfeste III</i> ^{ABR VII} (6 ME), <i>Mächtiges Verstand tauschen</i> ^{ABR VII} (9 ME, SG 29), <i>Mentale Barriere</i> ^{V ABR VII} (6 ME), <i>Schnelle Erinnerung</i> ^{ABR VII} (2 ME), <i>Sonde</i> ^{ABR VII} (4 ME, SG 24)		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 19; Konzentration +27)		
Beliebig oft - <i>Astrale Projektion</i> (nur selbst), <i>Erinnerung verändern</i> (SG 21), <i>Gedanken wahrnehmen</i> (SG 18), <i>Monster festhalten</i> (SG 21)		
SPIELWERTE		
ST 26, GE 17, KO 21, IN 28, WE 23, CH 22		
GAB +14; KMB +23; KMV 36		
Talente Defensiver Kampfweise, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Große Zähigkeit, Verbessertes Eiserner Wille, Wachsamkeit, Zauberfokus (Bannmagie, Erkenntnis- und Verzauberungsmagie)		
Fertigkeiten Diplomatie +25, Handwerk (Skulpturen) +26, Heilkunde +25, Klettern +16, Magischen Gegenstand benutzen +25, Motiv erkennen +29, Sprachkunde +28, Wahrnehmung +32, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Geographie, Gewölbe, Geschichte) +31		
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Yithisch, 26 weitere Sprachen, Telepathie 30 m		
Besondere Eigenschaften Mentale Projektion		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebige		
Organisation Einzelgänger oder Paar		
Schätze Standard (<i>Blitzstrahler</i> [siehe Seite 63], weitere Schätze)		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Amnesie (ÜF) Ein Yither-Ältester kann einmal am Tag als Standard-Aktion versuchen, ein Ziel, mit dem er telepathisch kommunizieren kann, mit Amnesie zu versehen (WIL, SG 25, keine Wirkung). Misslingt der Rettungswurf, erleidet das Ziel einen permanenten Malus von -4 auf Willens- und Fertigkeitwürfe und verliert alle Erinnerungen, bis auf jene, die der Yither unangetastet lässt. Dieser Effekt kann mittels <i>Heilung</i> ,		

Vollständige Genesung oder *Psychische Chirurgie* ^{ABR VII} geheilt werden. Dies ist ein geistesbeeinflussender Wahnsinnsseffekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gelehrter (AF) Yither-Älteste behandeln alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Mentale Projektion (ÜF) Ein Yither-Ältester kann *Mächtiges Verstand tauschen* ^{ABR VII} auf Kreaturen in anderen Zeiten und anderen Orten wirken, selbst wenn das einem völlig anderen Volk angehört. Ehe er diese Fähigkeit einsetzen kann, muss er zunächst eine Woche aufwenden, um ein besonderes Gerät zu bauen, eine Anreihung spiegelnder Oberflächen, die von einem Geflecht aus Stäben in Position gehalten werden. Dabei muss ihm ein Fertigkeitwurf für Handwerk (Skulpturen) gegen SG 35 gelingen. Die nötigen Materialien kann er in der Regel problemlos zusammentragen. Diese Gerätschaft dient als Fokus anstelle der normalen Materialkomponente des Zaubers. Der Yither-Älteste kann seine Gerätschaft einmal am Tag ausrichten und einen bestimmten Ort und eine bestimmte Zeit wählen, ehe er in Trance verfällt und seinen Verstand durch die Zeit sendet. Er kann mittels *Gedanken wahrnehmen* intelligente Kreaturen am Zielort in der Zielzeit wahrnehmen. Kontaktierte Kreaturen haben einen vagen Eindruck einer außerweltlichen Präsenz in ihrem Verstand, erfahren aber auch bei gelungenem Willenswurf die Quelle nicht. Sollte der Yither-Älteste einen intelligenten Verstand erfolgreich wahrnehmen und diesen akzeptabel finden, kann er auf diese Kreatur *Mächtiges Verstand tauschen* ^{ABR VII} wirken. Das Ziel wird für 2W12 Stunden bewusstlos, während sein Verstand und der des Yither durch Raum und Zeit zu ihren neuen Körpern reisen. Ein Willenswurf gegen SG 29 verhindert Bewusstlosigkeit und Verstandtausch.

Außer der Yither-Älteste hat seinen Verstand mit einem anderen Yither getauscht, sind beide Kreaturen zunächst mit ihren neuen Körpern unvertraut. In den ersten 24 Stunden nach Wiedererlangung des Bewusstseins erleiden beide einen Malus von -4 auf Angriffs-, Schadens- und alle stärke- und geschicklichkeitsbasierenden Fertigkeitwürfe. Die geistigen Fähigkeiten beider Beteiligten bleiben intakt, allerdings erleidet der Yither-Älteste einen Malus von -4 auf charismabasierende Fertigkeitwürfe beim Interagieren mit Angehörigen des Volkes, dem sein neuer Körper angehört.

Um den Prozess umzukehren, muss der Yither-Älteste in seinem neuen Körper eine andere Gerätschaft aus Spiegeln und Stangen erbauen und seinen Verstand in seinen eigenen Körper zurücksenden. Der andere Verstand erhält einen neuen Rettungswurf, um dem Prozess zu widerstehen. Sollte der Körper des Yither-Ältesten oder der Wirtkörper getötet werden, während ein Verstandtausch erfolgt ist, bleibt der überlebende Verstand in seinem gegenwärtigen Körper gefangen.

Tödliche Zangen (AF) Ein Yither-Ältester addiert stets seinen 1 ½ fachen ST-Modifikator auf den Schaden seiner Zangenangriffe und verursacht bei einem Kritischen Treffer dreifachen Schaden.

Yither sind Wesen aus einer Galaxis zwischen der und Golarion eine weite Kluft aus Raum und Zeit klafft. Aufgrund ihrer ungewöhnlichen Biologie stellen sie einen beunruhigenden Anblick dar – ihre Körper sind kegelförmig, etwa 3 m hoch und an der Basis 3 m breit und von einer Schicht gummiartiger Haut überzogen. Vier dicke Gliedmaßen wachsen aus diesem Leib, welche der Yither bis zu 3 m weit strecken



oder fast vollkommen einziehen kann. Zwei dieser Gliedmaßen enden in Greifzangen, die zugleich als Hände und zur Kommunikation im Rahmen eines komplexen Systems aus Gesten, Klick- und Kratzlauten dienen. Eine andere Gliedmaße endet in vier langgestreckten Organen, durch welche Yither verflüssigtes Gemüse und künstliche Nahrung zu sich nehmen – Yither essen kein Fleisch in dieser Gestalt. Die vierte Gliedmaße wächst aus der Spitze des Kegelleibes und trägt den runden Kopf der Kreatur, auf dem drei große Augen gleichmäßig verteilt sind und von dem acht Tentakel herabbaumeln. Bei einem Yither-Ältesten ragen ferner fünf Antennen wie eine Krone aus der Kopfoberseite.

In der fernen Vergangenheit ihrer Zivilisation gelangen den Yithern derart gewaltige Fortschritte in Wissenschaft und Metaphysik, dass sie erlernten, ihre Geister durch die Weite des Multiversums zu schicken und die Körper anderer Wesen zu übernehmen, selbst wenn diese in fernster Vergangenheit oder Zukunft lebten. Während der Yither den übernommenen Körper nutzt, um fremde Welten und Zeiten zu erfahren, fährt der Verstand des übernommenen Leibes in den Körper des Yither. Kooperative Individuen, welche das Wissen über ihre Welten mit den Yithern teilen, können sich begrenzt frei in den gewaltigen Städten der Yither bewegen. Selbst jene, die zum Verstandtausch gezwungen werden, können vieles über die streng reglementierte Kultur ihrer Gastgeber lernen, sofern sie sich zu benehmen wissen. Die Yither kennen nahezu kein Verbrechen und konzentrieren sich fast ausschließlich auf Wissenschaft und Kunst – ihre Ästhetik ist natürlich ebenso fremdartig wie ihr Wesen, zumal ihr Wissen fast unbegrenzt ist.

Mittels der übernommenen Körper sammeln Yither-Älteste Informationen über andere Kulturen und suchen nach Hinweisen, was aus ihrem eigenem Volk wird. Ehe ein Yither-Ältester aus dem fernen Körper zurückkehrt, nutzt ein andere seine Fähigkeit Amnesie auf den gefangenen Verstand und verzerrt die Erinnerungen an seinen Aufenthalt unter den Yithern zu vagen Bildern und Erinnerungen an sehr realistische, etwas furchterweckende Träume.

Die Metropolen der Yither liegen über versiegelten Tunneln, die mittels machtvoller Waffen streng bewacht werden. In den Tunneln befinden sich entsetzliche Feinde, über welche die Yither aber niemals sprechen. Sie wissen, dass diese Feinde eines Tages aus den Tunneln ausbrechen und sie zerstören werden. Doch ehe dies geschieht, planen die Yither den Massensexodus, indem sie ihre Geister aussenden und ein ganzes Volk übernehmen – auf diese Weise wollen sie der eigenen Zerstörung entgehen, auch wenn sie so das andere Volk zum Untergang verdammen.

Ein Yither-Ältester wiegt etwa 4.000 Pfund und kann bis zu 5.000 Jahre alt werden.

Magischer Gegenstand

Neben ihren seltsamen Gerätschaften zum Verstandtausch, bauen Yither-Älteste noch andere Gerätschaften, welche den Bewohnern Golarions fremd sind, darunter ihre Signaturwaffen, die *Blitzstrahler*.

BLITZSTRAHLER		PREIS
		95.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ	Keiner	ZS 17
		GEWICHT 15 Pfd.
AURA Starke Hervorrufung		

Bei dieser Gerätschaft scheint es sich um eine Kiste mit einem Rahmen aus einer fremdartigen Metalllegierung zu handeln. Aus der Kiste ragt etwas, das an einen Blasbalg oder ein Akkordeon erinnert und am breiten Ende über Griffe und Kontrollen und am anderen Ende über eine helle Metallscheibe oder -linse verfügt. Die Kontrollen scheinen auf große Kreaturen mit nur zwei Fingern ausgelegt, können aber auch von humanoiden Händen mit einiger Übung bedient werden.

Der Benutzer kann als Standard-Aktion die Gerätschaft mit beiden Händen vor sich halten und die Kontrollen betätigen, um ein Geschoss auf ein Ziel innerhalb von maximal 36 m abzufeuern. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und verursacht 10W12 Punkte Elektrizitätsschaden. Der Blitz setzt brennbare Stoffe in Brand und beschädigt getroffene Gegenstände. Er kann Metalle mit niedrigem Schmelzpunkt schmelzen, z.B. Blei, Gold, Silber, Kupfer oder Bronze.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 47.500 GM
-----------------------------	------------------

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Kugelblitz*



Vorwort

A - D

E - N

O - S

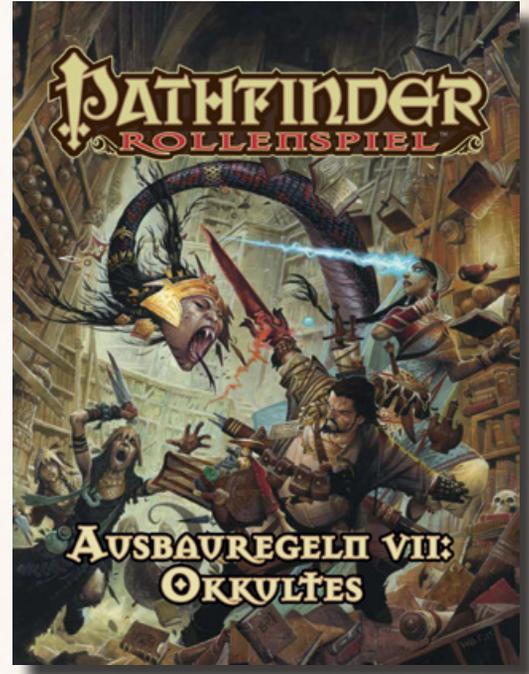
T - Y

Öffne deinen Geist!

Um dich herum existiert eine Welt, die sich deiner Wahrnehmung entzieht. Auf den Straßen und in den Hallen der Macht, in deinen Träumen und auf all den bizarren Ebenen des Multiversums gibt es jene, für die wir nur Ameisen sind, verdrehen sie doch allein mit der Kraft ihres Willens die Realität auf der Suche nach uraltem Wissen. Nun ziehe auch du den Schleier zurück, hinter dem das bislang Verborgene liegt, und erlerne die Geheimnisse dieser okkulten Meister – so du es denn wagst!

Die Ausbauregeln VII: Okkultes sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Grundregelwerk und enthalten:

- ▶ Sechs neue okkulte Basisklassen – der energieformende Kinetiker, das geisterherbeirufende Medium, der trügerische Mesmerist, der geistbeugende Mentalist, der unberechenbare Okkultist und der ein Phantom an sich bindende Spiritist.
- ▶ Archetypen für alle neuen Klassen, sowie eine breite Auswahl an seltsamen, fremdartigen und mysteriösen Archetypen und Klassenoptionen für bestehende Charaktere.
- ▶ Neue Talente, um okkulte Charaktere zu individualisieren, sowie eine gänzlich neue Methode zum Einsatz existenter Fertigkeiten, um ein Meister der Glaubensheilung, der Hypnose, der Psychometrie zu werden! Und noch mehr...
- ▶ Über 100 Zauber, die das neue System der Mentalen Magie verwenden, und Rituale, welche sogar nichtzauberkundigen Charakteren okkulte Macht verleihen! Erkunde mittels *Traumreise* Welten jenseits deiner Vorstellungskraft oder verteidige dich mit dem *Turm des Eisernen Willens* gegen mentale Bedrohungen!
- ▶ Regeln und Tipps, wie du das Okkulte in deiner Kampagne nutzen kannst. Nutze Chakras, tödliche Geistesebenen, Besessenheit, Geistesduelle und die Esoterischen Ebenen.
- ▶ Viele neue magische Gegenstände: *Unheimliche Geisterspiegel*, *Schrumpfköpfe* und *Wachspuppen*. Dazu neue verfluchte Gegenstände und mächtige Artefakte.
- ▶ Und viel, viel mehr!



Open Game License Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Brownie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Pathfinder Campaign Setting: *Occult Bestiary* © 2015, Paizo Inc.; Authors: Josh Colon, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, James Jacobs, Joe Homes, Mikko Kallio, Mike Kimmel, Ron Lundeen, Kate Marshall, Kalervo Oikarinen, Stephen Radney-MacFarland, and F. Wesley Schneider.

Deutsche Ausgabe *Almanach der Okkulten Monster* © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



IN DEN WAHSINN TREIBENDE MONSTER!

Kaum etwas ist über die gefährlichsten Schrecken bekannt, welche die Hintergrundwelt des Pathfinder-Rollenspiels bewohnen – und genauso wollen diese Bewohner der Träume und Gedanken es auch haben. Je weniger der gewöhnliche Abenteurer von ihren Geheimnissen erfährt, desto leichter können sie in der Dimension der Träume auf die Jagd gehen, den Verstand ahnungsloser Opfer rauben und Furcht und Zwietracht im Multiversum verbreiten. Doch nun werden ihre Geheimnisse endlich offengelegt! Diese Sammlung von neuen Monstern ist der perfekte Begleitband zu den *Ausbauregeln VII: Okkultes* und für jeden Spielleiter unerlässlich, der eine okkulte Kampagne zu leiten beabsichtigt, egal, ob die Spielercharaktere selbst mentalmagische Zauberkundige sind.

Auf den Seiten dieses Bandes findest du:

- ▶ Fast 50 neue Kreaturen, die über mentalmagische Fähigkeiten verfügen oder auf okkulten Themen basieren.
- ▶ Neue spielbare Völker, darunter Duergar- und Samsaranervarianten sowie Munavren, humanoide Albinos, welche das Lichtlose Meer der Finsterlande befahren.
- ▶ Außergewöhnliche Wesen von Golarions Nachbarwelten und anderswo, darunter Yitherälteste, Erleuchtete Kontemplative und Liavarische Träumer.
- ▶ Bewohner der rätselhaften Dimension der Träume, wie verfeindete Azatas und Dämonen, welche nach der Kontrolle über den Geist der Schläfer streben.
- ▶ Sieben Schablonen für Kreaturen, um deine Lieblingsmonster in den Verstand zertümmerte Gegner zu verwandeln, darunter Alter Egos, Animus-Schatten, gnadenlose Mentale Leichname und gedankensaugende Mentale Vampire.
- ▶ Spielwerte für mächtige abolethische Omnipathen, Neothelidenfürsten und den einzigartigen außerweltlichen Schrecken, der als Tychilarius bekannt ist – und den perfekten Schlussstein für eine hochstufige okkulte Kampagne darstellt.



ULISSES
SPIELE



PATHFINDER
KAMPAGNENWELT

3.5 • OGL
COMPATIBLE

www.ulisses-spiele.de

www.pathfinder-rpg.de

Artikelnummer: US51041PDFW