

MONSTER IM MWANGIBECKEN

- TEIL I -

Eine Web-Erweiterung für den *Almanach zum Mwangibecken*



Impressum

Authors • Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon

Interior Artists • Peter Bergting, David Bircham, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kevin Crossley, Alberto Dal Lago, Paul Davidson, Julie Dillion, Vincent Dutrait, David Eitelbach, Jason Engle, Dave Gross, Kelly Harris, Jon Hodgson, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends, JZConcepts, Michael Kortés, Jeff Laubenstein, Jorge Maese, Warren Mahy, Sara Otterstätter, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, F. Wesley Schneider, Craig Shackleton, Craig J Spearing, Grey Thornberry, Arnold Tsang, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, Eva Widermann, Hank Woon, Ben Wootten, Kevin Yan, Iker Serdar Yildiz, and Kieran Yanner

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Übersetzung • Ulrich-A.Schmidt, Oliver von Spreckelsen

Lektorat • Oliver Nick

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

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

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

Community License Policy This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/community-use. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA. Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstige vervielfältigt und vertrieben werden.

DIVS

Die Divs sind ein Volk auf Abaddon einheimischer Scheusale, die nur existieren, um Leid und Zerstörung zu bringen. Sie sind enge Verwandte der Daimonen und der anderen Scheusale der Äußeren Ebenen. Viele Gelehrte, die sich mit dem Thema befasst haben, glauben aber, dass sie die Abkömmlinge der ersten bösen Elementargeister seien. Diese Kreaturen unterscheiden sich in ihrer jeweiligen Macht, haben aber alle einige gemeinsame Eigenschaften. Uralte Texte und mündlich weitergegebene Legenden beschreiben sie als Baumeister und Architekten, die Brücken, Badehäuser und Wohnhäuser errichteten, doch während die Welt sich weiterdrehte und die intelligenten Völker sich auf ihr ausbreiteten, wurden diese Kreaturen erst feindselig und dann zerstörerisch.

Heute verabscheuen die Divs alle Sterblichen und suchen nur noch nach Wegen, ihre Taten zu ruinieren – am besten, indem sie andere Sterbliche dahingehend manipulieren.

Divs sprechen in der Regel Abyssisch, Celestisch und Infernalisch.

Eigenschaften der Divs: Ein Div verfügt über die folgenden Eigenschaften, sofern nicht bei seiner Unterart anders vermerkt:

- Immunität gegen Feuer und Gift.
- Resistenz gegen Elektrizität 10 und Säure 10.
- **Im Dunkeln sehen (ÜF)** Manche Divs können perfekt im Dunkeln sehen, selbst im Bereich des Zaubers *Tiefere Dunkelheit*.
- **Herbeizaubern (ZF)** Manche Divs besitzen die Fähigkeit, andere ihrer Art herbeizaubern zu können (die Erfolgswahrscheinlichkeit und die Art des herbeigezauberten Div ist in der jeweiligen Monsterbeschreibung vermerkt).
- Telepathie.

Div, Doru

Ein körperloser Bestienschädel mit peitschendem Haar und gewundenen Hörnern hängt auf Schulterhöhe in der Luft. Während die Kreatur lautlos vorwärtsgleitet, entspringt ein steter Strom des Flüsterns seinen bebenden Lippen. Sie reißt ihr zahnbewehrtes Maul zum Zubeißen auf ... und verschwindet ...

DORU	HG 2
EP 600	
NB Sehr kleiner Externar (Böse, Div, Extraplanar)	
INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +7	
VERTEIDIGUNG	
RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +2 Größe, +3 natürlich)	
TP 16 (3W10)	
REF +6, WIL +4, ZÄH +1	
Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; SR 5/ Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 10	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)	
Nahkampf Biss +9 (1W4-1 plus Gift)	
Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m	
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)	
Beliebig oft – <i>Gutes entdecken, Magie entdecken, Unsichtbarkeit</i> 2/Tag – <i>Einfaches Trugbild (SG 13), Person bezaubern (SG 13)</i> 1/Tag – <i>Einflüsterung (SG 15)</i>	
SPIELWERTE	
ST 8, GE 17, KO 10, IN 10, WE 12, CH 14	
GAB +3; KMB +0; KMV 13	
Talente Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)	
Fertigkeiten Bluffen +8, Fliegen +19, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +6	
Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m	
LEBENSWEISE	
Umgebung Abaddon	
Organisation Einzelgänger	
Schätze Keine	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Gift (AF) Biss - Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit SG 13; Frequenz 1/Runde für 2 Runden; Effekt 1 WE-Schaden; Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.	

Dorus ähneln monströsen, körperlosen Köpfen. Ihr Haar ist wild und verfilzt. Mehrere gewundene Hörnerpaare umrahmen ihre Gesichter. Sie haben breite, flache Nasen mit zuckenden Nüstern zwischen feuerroten Augen. Scharfe Bestienzähne füllen ihre breiten Mäuler, die sie mit tödlicher Effizienz trotz ihrer Feigheit im Nahkampf zu nutzen wissen. Sie fliegen fast ständig und gleiten lautlos auf Schulterhöhe jener Wesen, die sie gerade ansprechen. Manchmal rollen sie aber auch über den Boden, um ihre Gegner zu verunsichern, und machen mit ihren Hörnern klackernde Geräusche.

Die meisten Dorus sind etwa 40 cm hoch und ebenso breit und damit nur etwas größer als ein humanoider Kopf. Ein durchschnittlicher Doru wiegt gut 10 Pfunde.



Lebensweise

Dorus sind die niedersten der Divs. Sie dienen als Boten und Knechte jener, die in ihrem Volk höher in der Machtstruktur stehen. Obwohl sie innerhalb ihrer eigenen Art bestenfalls Bauern sind, sind sie doch für Sterblich furchteinflößend und fremdartig. Sie erfreuen sich daran, leicht zu beeindruckenden Sterblichen Lügen ins Ohr zu flüstern und so Hass und Zerstörung zu fördern. Ihre Zungen haben bereits seit Ewigkeiten Prinzen und Bettler zum Bösen verführt.

Außer ihren Mäulern besitzen sie keine Möglichkeit, Gegenstände zu tragen oder zu bewegen, daher führen Dorus in der Regel keine Schätze mit sich und beanspruchen auch keine. Sie besitzen höchsten Schmucksteine, die in ihre Haare geflochten sind, Ornamente auf ihren gewundenen Hörnern oder Piercings in Ohren und Lippen, alles Geschenke ihrer Herren.

Obwohl Dorus als Externare nicht schlafen oder essen müssen, tun sie es doch häufig. Trotz ihrer Größe sind sie äußerst verfressen und bevorzugen nur beste Mahlzeiten. Ein Doru, der einem arkanen Zauberkundigen dient, bleibt meist nicht nur wegen des zu erfüllenden Paktes, sondern auch wegen der Mahlzeiten. Dorus lieben besonders seltene Fleischsorten und Meeresfrüchte, wobei sie Schalenfische bevorzugen. Wie viele andere Divs schlafen sie auch gerne. Sie können zwar unbegrenzt wachbleiben, doch wenn sie keine Pflichten zu erfüllen haben, wünschen sie sich nichts sehnlicher als einen Haufen bequemer Seidenkissen. Wenn sie schlafen, schnarchen Dorus laut – eine Eigenschaft, die Sterbliche, welche sie als Vertraute rufen, oft sehr bekümmert.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl Dorus am häufigsten auf ihrer Heimatebene Abaddon oder auf der Materiellen Ebene anzutreffen sind, nutzen sie ihre Heimlichkeit auch, um andere Ebenen zu besuchen und Geheimnisse zu erhaschen. Ihre kleine Größe und die relativ geringe Bedrohung, die sie darstellen, erlauben ihnen sogar längere Vorstöße auf die Ebenen guter Gesinnung.

Wie viele andere Divs, haben auch Dorus eine esoterische Schwäche: Sie sind besessen von Geheimnissen. Ihre Größe und Fähigkeiten machen sie zu perfekten Boten

und Spionen, doch ihre Neugierde ist es, die sie dazu veranlasst, diese Pflichten auch wahrzunehmen. Sollte ein Doru glauben, dass eine Kreatur ein Geheimnis besitzt, dass er tauschen oder einem Mächtigeren verkaufen könnte, beginnt er zu spionieren oder zu feilschen, um an das Geheimnis zu gelangen. So enden viele von ihnen in Knechtschaft. Es ist auch nicht ungewöhnlich, wenn sich Dorus als Doppel- oder gar Dreifachagenten herausstellen, die mehreren Herren zugleich dienen und dabei verzweifelt versuchen, alle zufriedenzustellen. Nur die schlauesten von ihnen können diese Scharade lange aufrechterhalten, während das Scheitern der anderen vorprogrammiert ist.

Dorus arbeiten meist allein hinter den Kulissen und befolgen dabei die Anweisungen ihrer Herren. Hinter einem Schleier aus Illusionen und mit ihrer natürlichen Unsichtbarkeit können sie fast überall eindringen. Mächtigere Divs halten sich meist einige Dorus als Sklaven, die sich stets in der Nähe aufhalten. Daher dienen die meisten als Wächter, Spione und Berater, die ihre unheiligen Herren über die Zustände in ihren Reichen auf dem Laufenden halten. Ferner überbringen sie Nachrichten und versuchen, andere intelligente Wesen im Auftrag ihrer Herren zu korrumpieren. Und selbst wenn ihnen dies nicht gelingt, versuchen sie immer noch, den Willen einer Kreatur zu schwächen, um sie empfänglicher für Einflüsterungen durch größere Mächte zu machen. Der erste Schritt ist dabei stets der schwerste.

Doru-Vertraute

Dorus können Hexenmeistern und Magiern, welche über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügen, als Vertraute dienen. Den Überlieferungen nach haben viele Dorus Sterbliche bei der Verbesserung ihrer magischen Künste unterrichtet. Uralte Texte berichten, dass Dorus den Himmel belauschen, so dass sie nach ihrer Rückkehr zur Materiellen Ebene ihr Wissen ihre sterblichen Herren lehren können, was zuweilen den rechtschaffenen Zorn der himmlischen Weisen erweckt.

Hinsichtlich des Talentes Verbesserter Vertrauter sind Dorus neutral böse und können von arkanen Zauberkundigen der 7. oder höheren Stufe gerufen werden.



DIV, GHAWWAS

Diese gewaltige, zweibeinige Kreatur marschiert vorwärts. Sie ist eine Masse aus rauen Kämme und glitzernden Flossen, die einen Schwanz hinter sich herzieht, der in einem böartigen Stachel ausläuft. In den klauenbewehrten, schleimbedeckten Händen hält sie einen langen, gezackten Speer und eine schleimige, gespaltete Zunge blitzt zwischen scharfen, nach hinten gebogenen Zähnen.

GHAWWAS

HG 10

EP 9.600

NB Großer Externar (Aquatisch, Böse, Div, Extraplanar)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24 (+2 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +12, WIL +10, ZÄH +8

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; SR 10/ Gutes und Kaltes Eisen; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf 2 Klauen +17 (2W6+6), Biss +17 (1W8+6) und Stachel +17 (1W8+6 plus Gift)

Fernkampf Speer +13 (2W6+6 plus Gift)

Besondere Angriffe Angriff im Vorbeischwimmen, Kochende See

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12, Konzentration +14)

Beliebig oft – Dimensionstür, Gutes entdecken, Magie entdecken, Tiefere Dunkelheit, Wasser entweihen, Wasser verfluchen

3/Tag – Feuer löschen (SG 16), Scheingelände (SG 17), Stinkende Wolke (SG 16), Vergiften (SG 16)

SPIELWERTE

ST 23, GE 14, KO 19, IN 11, WE 15, CH 14

GAB +12; KMB +19 (+21 Ringkampf); KMV 31 (33 gegen Ringkampf)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +13, Schwimmen +29, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +15

Sprachen Abyssisch, Aqual, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Amphibie, Rauhe Haut

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon oder beliebige aquatische

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeischwimmen (AF) Dadurch dass er so schnell im Wasser ist, kann ein Ghawwas im Vorbeischwimmen angreifen und dann seine Bewegung fortsetzen. Diese Fähigkeit funktioniert wie das Talent Angriff im Vorbeifliegen, solange der Ghawwas schwimmt.

Gift (AF) Stachel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 20;

Frequenz 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Drei Mal am Tag, aber nicht häufiger als 1/Stunde, kann ein Ghawwas sein Gift auf einen Speer auftragen. Die meisten tragen Speere, die auf diese Art vergiftet sind.

Kochende See (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Ghawwas das Wasser um sich in ein wildes, brodelndes Sieden verwandeln. Jede Kreatur innerhalb von 15 m Radius um den Ghawwas, welche sich im gleichen Wasser wie der Ghawwas aufhält und sich mindestens zur Hälfte im Wasser befindet, wenn der Ghawwas diese Fähigkeit aktiviert, erleidet 6W6 Punkte

Feuerschaden vom plötzlich kochenden Wasser. Ein Zähigkeitswurf (SG 20) halbiert diesen Schaden. Die Anzahl der Schadenswürfel entspricht der Hälfte der Trefferwürfel des Ghawwas. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Rauhe Haut (AF) Ghawwas haben eine raue Haut, die sich aus winzigen Stacheln und hervorstehenden Kanten zusammensetzt. Eine Kreatur, die einen Ghawwas mit einem natürlichen Angriff oder einem unbewaffneten Schlag trifft, erleidet bei jedem Treffer 1W6 Punkte Hiebsschaden.

Ghawwas sind verräterische und giftige Divs, die in den stinkenden Meeren Abaddons lauern. Manchmal stoßen sie auf planare Strömungen, die es ihnen erlauben, auf die Materielle Ebene zu gelangen. Diese missgestalteten Wesen erscheinen zum Teil als Hai, zum Teil als Urzeitfisch und zum Teil als infernalische, hünenhafte Humanoide. Der Kopf eines Ghawwas ähnelt einer grotesken Kugel mit rotglühenden Augen, Flossen zu beiden Seiten des Gesichts und einem Paar kleiner, verzweigter Hörner, die wie Korallen aus der gewölbten Stirn wachsen.



© Paizo Publishing, LLC; The End of Eternity

Sein Maul spaltet das Gesicht in ein weit klaffendes Loch voller teuflisch gebogener Zähne, die nach hinten in den Rachen weisen und verhindern, dass Kreaturen entkommen. Kleine Flossen bedecken die Kreatur in unregelmäßigen Abständen. An jedem Gelenk wächst eine zitternde Flosse und ein halbes Dutzend Krausen verschiedener Größe umgeben sein Rückgrat.

Diese aquatischen Scheusale sind fast 3,60 m groß. Ihre dunkelgrün-graue Haut ist von Knochenkämmen und winzigen Haken bedeckt. Ein muskelbepackter Ghawwas wiegt fast 1.200 Pfund.

Lebensweise

Ghawwas sind mächtige Kämpfer, brutale Gegner und Infiltratoren in Reiche, die ihre Artgenossen nur schwer erreichen können. Sterbliche verfluchen ihren Namen, da sie dazu neigen, Wasserquellen auszuschöpfen und allgemein Unheil zu verbreiten. Meervolk, Seelfen und Sahuagin werden gleichermaßen zu Opfern dieser Scheusale, da die Divs kaum zwischen Sterblichen unterscheiden. Sie treten Wasseratmern gegenüber sogar noch aggressiver auf, da sie diese als größere Bedrohungen betrachten.

Zu ihren Schätzen gehören auch die Skelette ihrer Opfer, welche von Fischen und anderen Wesen, die sich mit Ghawwas am Meeresboden ein Heim teilten, sauber gefressen wurden. Obwohl sie nicht essen müssen, lieben Ghawwas den Geschmack menschlichen Knochenmarks und zermahlen diese Knochen mit ihren mächtigen Kiefern zu Brei.

Wie alle Divs besitzen auch Ghawwas eine esoterische Schwäche: Das Läuten metallener Glocken erfüllt sie mit Unbehagen. Sie ertragen Glockenläuten nicht und versuchen, entweder die Glocke oder den Läutenden zu vernichten. In den südlichen Meeren befestigen die Seefahrer oft eine Messingglocke am Mast in der Hoffnung, so Ghawwas vertreiben zu können – leider erreichen sie damit oft das Gegenteil.

Ghawwas sind sehr gut ausgerüstet für das Leben unter Wasser, können aber leichte Veränderungen an ihren Körpern vornehmen, um an Land beweglicher zu werden. Sie können ihre größeren Flossen und die mächtigen Schwänze einziehen, sie von einem Moment auf den anderen aber auch wieder ausfahren. Dies erstaunt und verwirrt die Gelehrten seit langem; viele befürchten, es könnte in Wirklichkeit zwei Arten von Ghawwas geben.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl diese mächtigen Divs ihr Reich in der Tiefe unterhalten, sind sie nicht auf dieses kalte, finstere Reich beschränkt. Da sie Luft ebenso gut atmen können wie Wasser, durchstreifen sie auch das Land und bringen Schmerz und Agonie, entfernen sich aber nie weit von ihren dunklen Tiefen, da sie schnell frustriert sind von der Zweidimensionalität der Bewegung und sich dann ins Wasser zurückziehen.

Die meisten Ghawwas unterhalten ihre Verstecke im tiefen Wasser weit unter den Schifffahrtslinien, so dass ihnen nie Gefährte zum Heimsuchen fehlen und sie zugleich jene matt setzen, die sie jagen wollen, da nur wenige sich in die tintenschwarzen Tiefen wagen. Ghawwas überleben mit Leichtigkeit die Druckverhältnisse am Meeresboden und im brennenden Wüstensand (auch wenn dieser ihnen unangenehm ist). Dort verschmutzen sie Oasen und kleine Seen mit ihren magischen Fähigkeiten oder lassen sie austrocknen. Auf ihrer Heimatebene Abaddon stammen sie aus einem Meer aus Gift, das an schaumbedeckte Strände grenzt. Dort experimentieren diese üblen Scheusale mit der Erschaffung neuer und immer schlimmerer Gifte, um sterbliche Leiber und Geister zu schädigen.

Ghawwas sind brutal, aggressiv und imstande, in verschiedenen Umgebungen zu kämpfen. Sie dienen in den Rängen der Divs als Spezialeinheiten. Mächtigere Divs und Scheusale nutzen sie als vielseitige Krieger, Wächter und Infiltratoren.

Wenn sie Schiffe angreifen, ziehen Ghawwas den Schrecken durch ihre Angriffe gern in die Länge. In der Regel klammert sich ein Ghawwas an die Schiffshülle und begeht im Schutz der Dunkelheit über Tage oder sogar Wochen hinweg alle Arten böser Taten. Diese Divs lieben es, die Wasservorräte eines Schiffes zu verschmutzen, Ruder zu zerbrechen und Segel aufzuschlitzen, sowie die Besatzung zu vergiften. Sie haben einen grausamen Sinn für Humor und versuchen oft, ihre Opfer in den Wahnsinn zu treiben, indem sie sich einem einzelnen Seemann zeigen und dann unter die Wellen abtauchen, wenn andere zu Hilfe gerufen werden. Die Spannungen, für die solche fragwürdigen Sichtungen sorgen, und die Streitigkeiten, die oft bei einer auf engen Raum begrenzten Gruppe ausbrechen, können einen Ghawwas wochenlang unterhalten, ehe er schließlich seine Opfer eines nach dem anderen zu ermorden beginnt.

Div, PAIRAKA

Ein ebenso einladendes wie bösartiges Grinsen, bei dem die Lippen gerade so bestialische Fangzähne verbergen, teilt das Gesicht dieses Scheusals, so dass es wunderschön und beunruhigend zugleich wirkt. Es ist von androgyner Schönheit und schwebt dicht über dem Boden, so dass seine monströsen, krallenbewehrten Füße nur Zentimeter über der Erde hängen. Sein schwüler Blick scheint alle Arten niederer Gelüste und exquisiter Qualen zu verheißsen.

PAIRAKA

HG 7

EP 3.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+5 GE, +8 natürlich)

TP 76 (9W10+27)

REF +11, WIL +10, ZÄH +8

Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit; Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+3 plus Krankheit)

Besondere Angriffe Krankheit, Lustvolle Träume

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

Beliebig oft – Dimensionstür, Gutes entdecken, Irreführung, Magie entdecken, Monster bezaubern (SG 21)

1/Tag – Herbeizaubern (3. Grad, 2 Dorus, 50%), Schwarm herbeizaubern (Fliegen)

SPIELWERTE

ST 17, GE 20, KO 16, IN 14, WE 18, CH 24

GAB +9; KMB +12; KMV 27

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Große Zähigkeit, Schweben, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +19, Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Fliegen +13, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +15, Verkleiden +19, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisches; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleine oder Mittelgroße Humanoide oder Tiere, Selbstverwandlung oder Bestiengestalt I)

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) **Beulenpest:** Klaue – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 KO- und CH-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Krankheit (AF) **Schüttelkrämpfe:** Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W8 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Lustvolle Träume (ÜF) Pairakas können schlafende Wesen peinigen. Während intelligente Wesen schlafen, können Pairakas in ihren Geist schlüpfen und ihre Träume in lustvolle nächtliche Visionen verdrehen. Das Opfer muss dazu schlafen und sich innerhalb von 30 m von der Pairaka befinden, damit sie diese Fähigkeit einsetzen kann. Sollte das Opfer einen Willenswurf (SG 21) nicht schaffen, erlebt es lebhaftere Halluzinationen der liederlichen Art, welche es

atemlos und erschöpft zurücklassen, wenn es aufwacht. Egal wie verderbt er oder sie auch sein mag, das Opfer empfindet die sexuelle Natur dieser Träume selten als erfreulich. Die Sinneseindrücke im Traum berühren eine Unzahl von Tabus, welche die Pairaka bei ihren Opfern vermutet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Kreaturen, die nicht schlafen oder träumen, sind gegen diese Fähigkeit immun.

In ihrer natürlichen Gestalt erscheinen Pairakas als schlanke Humanoide von unnatürlich kühler Hautfarbe und mit stark ausgeprägten monströsen Merkmalen. Ihr glänzendes, schwarzes Haar fließt den Rücken hinunter und ihre stets grinsenden Münder bergen viele spitze Zähne. Bösartige Krallen wachsen aus ihren Händen an den Enden langer, dünner Arme. Pairakas fliegen normalerweise dicht über dem Boden und lassen die Füße baumeln, so dass die Fußkrallen fast den Boden aufreißen. Um ihre Opfer zu erschrecken und anzuekeln, können sie ihre glatte Haut als die üble Oberfläche aus narbigen Pusteln, pulsierenden Blasen und glühenden Ausschlägen enthüllen, die sie wirklich ist. Diese Anzeichen von Krankheiten konzentrieren sich auf die Bauch- und Hüftregion. Allerdings erblicken nur wenige Sterbliche Pairakas in ihrer wahren Gestalt. Sehr oft beobachten oder begleiten Pairakas ihre Opfer in der Gestalt freundlicher Tiere wie Hunde oder Vögel.

Pairakas ziehen es vor, attraktive, schlanke Gestalten anzunehmen. Die meisten sind über 1,80 m groß und wiegen gerade 150 Pfund.

Lebensweise

Obwohl sie unter den Divs relativ unbedeutend sind, erhalten sich die Pairakas ein gewisses Maß an Eigenständigkeit. Diese Scheusale dienen höheren Mächten, bemühen sich aber oft, selbst im Mittelpunkt ihrer eigenen, zerstörerischen Pläne zu stehen. Die Korruption brennt heiß im Kern einer jeden Pairaka und diese Divs lieben nichts mehr, als das Leben anderer zu ruinieren. Pairakas fördern die unausweichliche, der Welt innewohnende Entropie und empfinden besondere Freude daran, zwischenmenschliche Beziehungen und die Bande der Gemeinschaft zu zerbrechen. Sie nutzen ihre Gabe der Täuschung, um sich unter Gruppen von Sterblichen zu mischen, egal ob es sich um Familien, Königshöfe oder Abenteurergruppen handelt, und dort langsam zu versuchen, Freunde und Liebende gegeneinander aufzuwiegeln. Pairakas handeln dabei mit einem gewissen unterdrückten Zorn – sie strengen sich zwar sehr an, diese Neigung unter Kontrolle zu halten, während sie geduldig darauf warten, dass ihre Pläne Früchte tragen, zerstören aber sehr oft perfekte böse Pläne, indem sie zu früh zuschlagen oder sich ungewollt aufspüren lassen. Zudem locken sie in ihrer natürlichen Gestalt Fliegenschwärme an, die sich an ihren eiternden Blasen nähren wollen. Vorsichtige Pairakas nutzen daher eine

andere Gestalt, um das summende Ungeziefer fern zu halten, da die Nutzung einer anderen Gestalt weniger Fliegen anzieht.

Die Hauptwerkzeuge der Pairakas sind Lust und Sexualität. Sie locken verbotene Wünsche der Sterblichen an die Oberfläche und bedienen sich dieser Neigungen, um Beziehungen zu zerschlagen. Eine Pairaka könnte einen verheirateten Mann über Wochen hinweg im Schlaf mit lustvollen Träumen verführen und sich ihm dann in einer Gestalt präsentieren, welche direkt diesen Träumen entspringt. Neben Sexualität und Korruption nutzen Pairakas auch Krankheiten und verbreiten Seuchen und Gebrechen, welche zu Irrsinn oder körperlichem Verfall führen. Dabei übertragen sie diese Krankheiten häufig durch den Geschlechtsverkehr mit ihren Zielen. Hierdurch werden sie, neben all ihrer sonstigen angeborenen Bosheit, zu einer besonders gefährlichen Plage.

Wie alle Divs besitzen auch Pairakas eine esoterische Schwäche – sie hassen die Farbe Rot. Es gibt keinen Bericht über Pairakas, welche ein rotangestrichenes Haus oder Gebäude betreten. Manche Gelehrte gehen sogar soweit zu behaupten, dass Bordelle rote Lichtfilter benutzen, um die krankheitsverseuchten, lüsternen Pairakas fernzuhalten. Trotz ihres Wertes behalten Pairakas keine roten Edelsteine und lehnen sogar mächtige Gegenstände ab, wenn diese von roter Farbe sind – oder sie malen sie anders an. Der einzige Rotton, den Pairakas tolerieren, scheint das Rubinrot warmen, fließenden Blutes zu sein.

Lebensraum & Sozialverhalten

Pairakas tun sich nur selten zusammen, wenn sie die Welt der Sterblichen besuchen. Auf ihrer Heimatebene Abaddon verhalten sie sich aber anders: Dort bilden sie kleine Gruppen, die zuweilen mit dem Daimon Apollyon, dem Erzdaimon der Pestilenz, im Bund stehen. Meist siedeln sie sich in der Nähe des Seuchenpfuhls an. Diese Machtgruppen halten sich für die wahren Diener des Fliegenthrones und glauben sich den Leukodaimonen überlegen – sie arbeiten oft daran, die Stellung dieser Daimonen zu übernehmen und sie zu beschämen.

Auf der Materiellen Ebene arbeiten Pairakas sich durch die Gesellschaft und verbringen ihr Leben damit, Krankheiten zu verbreiten und Zwietracht zu säen. Pairakas erfreuen sich sogar einer Art offener Verehrung durch manche hasserfüllte sterbliche Vereinigungen. Solche falschen, als Usij bekannten Priester gründen kleine Kult zur Verehrung der Divs und ihres Herren, Ahriman. Sie bitten in ihrer Eitelkeit die Divs um Hilfe bei der Ausführung ihrer Wünsche nach Rache und Zerstörung – an Pairakas wenden sie sich meist, um sich an früheren Geliebten oder für Schmähungen zu rächen. In früheren Zeiten haben die heiligen Krieger der Sarenrae viele dieser Gruppen gejagt und ausgelöscht, allerdings tauchen immer wieder Hinweise auch Usiji auf. Unlängst sind manche davon nach Westen gewandert, wenn man den Gerüchten über Usiji in Qadira und sogar Katapesch Glauben schenken mag.



Div, Schir

Mit jedem Schritt dieser brutalen Gestalt lösen sich Staub und Asche aus ihrer lohfarbenen, fellbedeckten Statur. Der Kopf der Kreatur ähnelt dem einer Löwin mit toten, schwarzen Augen, die oberhalb eines grausamen Löwenmaules starren. Mächtige Schultern tragen muskulöse Arme, die in furchtbaren Krallen enden, während ein dicker Schwanz durch die Luft peitscht. Trotz ihrer Masse bewegt sich diese Kreatur mit einer stillen, tödlichen Eleganz.

SCHIR HG 10

EP 9.600

NB Großer Extrenar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, Wahrer Blick; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 143 (11W10+88)

REF +12, WIL +13, ZÄH +10

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +18 (1W6+8 plus Ergreifen) und Biss +18 (1W8+8)

Besondere Angriffe Essenz verzehren, Zerreißen (2 Klauen, 2W6+12)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

Beliebig oft – Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen)

3/Tag – Schutzkreis gegen Gutes, Wellen der Erschöpfung

1/Tag – Herbeizaubern (3. Grad, 1 Pairaka oder 1 Schir, 35%)

SPIELWERTE

ST 26, GE 21, KO 24, IN 13, WE 22, CH 20

GAB +11; KMB +20 (+24 Ringkampf); KMV 35

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Rennen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +19 (Springen +27), Einschüchtern +19,

Heimlichkeit +15, Klettern +22, Schwimmen +19, Überlebenskunst +20

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisches; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Staubiger Pelz

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Essenz verzehren (ÜF) Die tödlichsten Angriffe eines Schirs entziehen dem Opfer einen Teil seiner Essenz. Wenn ein Schir mit seinem Biss einen kritischen Treffer landet oder einen Coup de Grace durchführt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 21) schaffen, um nicht 1W4 Punkte KO-Schaden zu erleiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Staubiger Pelz (AF) Ein Schir sammelt Unmengen an Staub in den rauen Haaren seines buschigen Pelzes an. Jede Kreatur, die bei einem Angriff einem Schir mehr als 10 Punkte an körperlichem Schaden zufügt, lässt eine blendende Wolke aus Staub in dem Feld des Schirs entstehen. Die Staubwolke wirbelt um den Schir herum und gibt der Kreatur für eine Runde Tarnung. Ein Schir kann auch seine Mähne im Rahmen einer Bewegungsaktion schütteln, um diese Wolke zu erzeugen. Ein leichter Wind lässt die Wolke sofort davon treiben.



© Paizo Publishing, LLC; The Jackal's Price

Alle Lebewesen tun gut daran, die leoninen Divs zu fürchten, die als Schirs bekannt sind. Diese Scheusale sind bizarre und schädliche Kreaturen, die existieren, um zu jagen. Ihre mächtigen Körper und katzenhafte Heimlichkeit verbinden sich zur Eleganz des Jägers. Sie ähneln kräftigen anthropomorphischen Löwinnen und ihre scharfen Sinne, ihre Geschwindigkeit und körperliche Stärke machen sie zu tödlichen Spurenlesern, Kriegerern und Meuchelmördern. Die Fellfarbe eines Schir reicht von hellbraun bis grau, was ihm hilft, sich in den Ödlanden Golarions und auf seiner Heimatebene zu verbergen. Die meisten Schirs sind 3,00 m groß und wiegen etwa 1.200 Pfund.

Lebensweise

Schirs jagen am liebsten allein. Sie verbrüdern sich mit ihresgleichen nur selten und verbünden sich nur, um Gruppen von Opfern zu jagen, die groß genug sind, um mehrere Jägerinnen zu ernähren – die endgültige Aufteilung der Beute ist meist aber dennoch eine

Streitfrage. Diese Divs ziehen intelligente Humanoide anderer Beute vor, da ihnen diese Seelen am besten schmecken. Sie werden nicht wie Sterbliche geboren, sondern voll ausgewachsen in den Dschungeltiefen Abaddons, wenn einer von ihnen zu existieren aufhört. Von dort aus suchen sie nach Pfaden zur Materiellen Ebene, um ihre ewige Sehnsucht nach sterblichem Fleisch befriedigen und sich an der Lebenskraft laben zu können. Manche Schirs sind irgendwann gelangweilt, immer nur die Lebenskraft von Humanoiden zu verzehren, und gehen nach anderen Kreaturen auf die Jagd – darunter auch andere Scheusale.

Auch Schir Divs haben eine esoterische Schwäche: Sie ignorieren meist leichte Beute. Sie lieben es, mit ihrem Essen zu spielen und wenn sie sich in einer Gruppe Opfer ihr Mahl aussuchen, wählen sie meist das stärkste. Dies hat schon zur Vernichtung vieler Schir Divs geführt, die eine schlechte Wahl trafen. Meistens sorgt jedoch der Mord am stärksten Angehörigen einer Gruppe beim Rest für Panik, so dass ein Div nach Lust und Laune auf die Überlebenden Jagd machen kann.

Lebensraum & Sozialverhalten

Auf ihrer Heimatebene Abaddon mit ihrem giftigen Wasser, den Aschedünen und öden, lebensfeindlichen Ebenen, sind Schirs rastlos. Obwohl die Ebene ihre Fähigkeiten verbessert und stärkt, gibt es kein fruchtbares Land, wo sie ihre Gaben auch nutzen können. Auf der Suche nach Toren und Portalen zu gehaltvolleren Reichen gehen sie oft so weit, Sterbliche zu korrumpieren, damit diese sie herbeizaubern. Obwohl sie nicht begabt darin sind, zu feilschen oder zu lügen, machen die wilden Divs jedes Versprechen und sprechen jede Lüge aus, für welche ihre Opfer empfänglich sein könnten. Sie wissen, dass selbst ein winziger Augenblick auf der Materiellen Ebene genügen kann, um wenigstens ein Leben zu verschlingen. Jene, die auf die Welten der Sterblichen losgelassen werden, werden zu Pestilenzen für die Gebiete, die sie bewohnen, da Schirs eine zerstörerische Saat sind, die nur nach Erde sucht, in der sie gepflanzt werden kann. Sobald sie ein Zuhause finden, wird die umliegende Region zum Revier tödlicher Jagd. Diese schleichenden Scheusale greifen an wie hungrige Geister und ermorden ahnungslose Opfer selbst in den scheinbar sichersten Zufluchten, nur um sofort wieder zu verschwinden und hinterlassen entweder gar keine Spuren oder atemraubende Beweise für die Existenz eines gewaltigen, krallenbewehrten Raubtieres.

Manche langlebigen Schirs nehmen es auf sich, als Krallen des Schicksals zu agieren und werden zu Vollstreckern an denen, die sich Jahre zusammenrauben, welche über die natürliche Lebenserwartung der Sterblichen hinausgehen. Jene, die sich aufgrund verlängerten Lebens für überlegen halten, werden von Gruppen von Schirs gejagt und zur Strecke gebracht, die sich selbst die Dami-Anaeshem nennen. Diese verschlagenen Divs wandern über Abaddon und die Welten des Jenseits, vollkommen desinteressiert an der schwachen Lebensessenz der Sterblichen und stattdessen nur darauf fokussiert, sich an jenen zu laben, die behaupten, ewig zu leben. Diese bestialischen Meuchler behaupten, Stärke durch die Lebenskraft jener zu erhalten, deren Essenzen für Jahrhunderte über das normale Maß hinweg existiert haben, doch können nur wenige genau sagen, welche Kräfte die Mächtigsten der Schirs besitzen.

Manche Gelehrte glauben, dass Schirs die Lieblingsdiener Arhimans sind, da ihre leoninen Züge denen des Fürsten der Divs ähneln. Es ist jedoch zweifelhaft, ob der infernalische Fürst irgendetwas außer sich selbst bevorzugt. Einige sagen aber, dass Schirs, die ihrem Herren missfallen, ihre Macht verlieren, auf Abaddon wiedergeboren zu werden, und wahrhaftig vergehen.

Schirs in Ktapesch

Zahlreiche Schirsdurchstreifende Wüsten von Katapesch, entweder vor uralten Zeiten auf die Welt losgelassen oder unlängst zu finsternen Zwecken herbeigerufen.

Rantisiz: Das Beschattete Auge von Solku dient dem teuflischen Magier und Giftmischer Aksarm, der den Schir vor etwa 15 Jahren in seine Dienste gezwungen hat. Seitdem hat die Div viele Konkurrenten ihres Herren im Gift- und Schmugglergeschäft gemeuchelt. Nur wenige wissen von der Herrschaft des gefährlichen Händlers über die brutale Div, doch ihre Morde sind in den letzten Jahren zu urbanen Legenden geworden. Und an jene, die davon wissen, vermietet Aksarm bereitwillig die Dienste der Div zu horrenden Preisen.

Agakiv: Diese Schir beansprucht drei große Oasen im zentralen Katapesch als Jagdgründe. Zwischen diesen zieht sie umher und folgt den Spuren vorbeiziehender Karawanen und Wüstennomaden. Sie erfreut sich daran, die Anführer solcher Gruppen heimlich zu ermorden und als blutige Kunstwerke bereitzulegen, damit sie von ihren Gefolgsleuten entdeckt werden. Dabei interessiert sie sich nur für die Anführer und sieht keine Herausforderung darin, die Schwachen in einer Herde zu töten, welche sie bestenfalls als Sklaven erachtet.

DIV, SEPID

Vier gewundene Hörner ragen aus dem Kopf dieses Riesen und eine nichtmenschliche Zunge zuckt zwischen spitzgefeilten Zähnen. Dieser monströse Krieger ist bedeckt von blassem, pockennarbigem und stachligem Fleisch und fast doppelt so groß wie ein Mensch. Seine raue Haut scheint kaum imstande zu sein, die unmenschlichen Muskeln zu fassen, die unter ihr zucken. Er nimmt eine bedrohliche Haltung ein, als er problemlos ein Schwert hebt, das lang genug ist, um ein Pferd entzweizuhacken.

SEPID HG 14

EP 38.400

NB Großer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 27 (+5 GE, -1 Größe, +18 natürlich)

TP 256 (19W10+152)

REF +16, WIL +15, ZÄH +16

Immunitäten Feuer, Gift; Resistenzen Elektrizität 10, Säure 10; SR 10/ Gutes und Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten Flüchtliges Ziel; ZR 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Krummschwert +3, +29/+24/+19/+14 (1W8+13/15-20) oder 2 Klauen +25 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Trümmerregen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

Beliebig oft – Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), Mit Toten sprechen (SG 19), Tiefe Dunkelheit (SG 19), Unauffindbarkeit

1./Tag – Herbeizaubern (4. Grad, 1 Ghawwas oder 1 Schir, 40%)

Bekannte Zauber (ZS 13, Konzentration +19)

6. (5/Tag) – Auflösung (SG 22), Wahrer Blick

5. (7/Tag) – Böswillige Verwandlung (SG 21), Monster festhalten (SG 21), Verzauberung brechen

4. (7/Tag) – Eissturm, Entkräftung, Fluch (SG 20), Tote beleben

3. (7/Tag) – Feuerball (SG 19), Fliegen, Hast, Schutzkreis gegen Gutes

2. (8/Tag) – Blind- oder Taubheit verursachen (SG 18), Hauch des Stumfsinns, Sengender Strahl, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

1. (8/Tag) – Magierrüstung, Rascher Rückzug, Schwächestrahler, Sprachen verstehen, Zielsicherer Schlag

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch (SG 16), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Öffnen/Schließen, Tanzende Lichter, Zaubertrick

SPIELWERTE

ST 25, GE 20, KO 27, IN 19, WE 19, CH 22

GAB +19; KMB +27; KMV 42

Talente Bedrohliche Darbeitung, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +27, Bluffen +28, Einschüchtern +28, Magischen Gegenstand benutzen +28, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Religion) +26, Zauberkunde +26

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Kampfausrüstung Krummschwert +3



© Paizo Publishing, LLC; The Impossible Eye

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüchtliges Ziel (ÜF) Ein Sepid ist besonders schwierig mit Fernkampfangriffen und Zaubern zu treffen, die einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordern. Jedes Mal, wenn ein Sepid mit einem Fernkampfangriff oder Zauber mit Berührungsangriff im Fernkampf getroffen werden würde, kann er den Angriff ablenken, indem er einen Reflexwurf (SG 25) schafft. Gelingt ihm dieser Rettungswurf erleidet der Sepid keinen Schaden durch den Angriff. Der Sepid muss des Angriffs gewahr sein und darf nicht auf dem falschen Fuß erwischt worden sein. Dieses Ablenken verbraucht keine Aktion des Sepids.

Gesinnungsschlag (AF) Die natürlichen Waffen eines Sepids und alle Waffen, die er führt, werden als Böse gesinnte Waffen behandelt, wenn es darum geht Schadenreduzierung zu umgehen.

Trümmerregen (ÜF) Ein Sepid kann 3 Mal am Tag im Rahmen einer Standard-Aktion einen Hagel aus Steinen, spitzen Holzstücken, Metall und ähnlichem Schutt herbeirufen. Diese Trümmer fallen auf alle Kreaturen im Umkreis von 12 m um den Sepid herab. Nicht getragene Gegenstände und Kreaturen erleiden 19W6 Punkte Wuchtschaden (Reflexwurf gegen SG 27 halbiert). Die Trümmer werden im Hinblick auf das Überwinden von Schadensreduzierung als Böse gesinnt angesehen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zauber Ein Sepid kennt und wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 13. Stufe.

Sepids sehen aus wie infernalische, blasshäutige Giganten. Sie sind riesige Krieger, die einen Mann ohne wirkliche Kraftanstrengung in Stücke reißen können. Ihre Haut ähnelt stumpfem Alabaster und ist meist mit rüstungsartigen Schwielen und ungleichmäßig platzierten Stacheln bedeckt. Auf ihren Köpfen winden sich vier Hörner, jedes davon dick und gekrümmt wie ein Fleischhaken, manchmal geschmückt mit den Trophäen früherer Opfer. Ihre großen, neiderfüllten Augen besitzen weder Iris noch Pupille, was ihnen das Aussehen unnatürlicher Räuber gibt. Ein Maul voller, zu scharfen Spitzen abgefeilter Zähne grinst oberhalb eines dicken Halses aus tauartigen Muskeln und hervortretenden Venen. In ihren krallenbewehrten Händen halten diese Kreaturen oft riesige Krummsäbel, Krummschwerter oder andere mächtige Klingen, welche sie nur selten wegstecken und selbst in ihren eigenen Unterkünften nicht weglegen. Sepids sind fast 3,30 m groß und überragen die meisten Humanoiden. Ihre zu Recht einschüchternde Präsenz stellt die einzige Warnung da, die ihre Gegner meist erhalten.

Lebensweise

Sepids leben, um Sterbliche zu irritieren und Furcht zu verbreiten. Sie verkörpern die Kraft und den Schrecken monströser Tyrannen. Sie suchen nach schlecht verteidigten Ansiedlungen und verlangen Opfergaben selbst während sie immer größere Untaten an ihren ängstlichen Untertanen verüben. Dass ihre Kräfte als Hexenmeister Ihresgleichen suchen und sie zu zerstörerischer Magie neigen, verstärkt den Schrecken nur.

Sepids haben auf den Golarion den Ruf, Entführer zu sein. Sie durchkämmen die Wüsten, Ebenen und Berge, die sie ihr Zuhause nennen, nach schönen Frauen, die allein umherwandern oder schlecht bewacht sind. Zuerst versuchen sie, mit dem Ziel ihrer Begierden zu sprechen und ergreifen sie nur dann voller Aggression, wenn ihre Worte und Tricks nichts fruchten. In ihren Verstecken, verhätscheln Sepids ihre neuen Ehefrauen und bieten ihnen jede Art von Luxus – außer der Freiheit.

Wie alle anderen Divs haben auch Sepids eine esoterische Schwäche: Sie verdrehen gern die Wahrheit, eine Neigung, die oft zu ihrem Scheitern führt. Wenn sie mit Sterblichen und anderen niederen Wesen zu tun haben, tun Sepid Divs stets das Gegenteil von dem, was sie sagen. Wenn ein Sepid also jemandem die Wahl zwischen zwei schrecklichen Dingen lässt – z.B. Tod durch Kochen bei lebendigem Leibe oder Tod durch Sturz aus großer Höhe –, tut er dann immer das Gegenteil dessen, wofür sein Opfer sich entscheidet. Dies kann manchmal gegen die Divs eingesetzt werden, da ein Sepid, der dahingehend ausgetrickst wird, einzugestehen, dass er jemanden töten möchte, diesen dann am Leben lassen muss.

Lebensraum & Sozialverhalten

Auf ihrer Heimatebene Abaddon leben Sepids in baufälligen Palästen, aschebedeckten Festungen und schlicküberzogenen Türmen, welche spärlich die trostlose Oberfläche der Ebene bedecken. Auf Golarion hausen sie in tiefen Höhlen unter gewaltigen Bergen, den Ruinen von Festungen (je berühmter oder spukverseuchter, umso besser) und an anderen dunklen Orten in der Nähe von Menschen, doch weit genug entfernt, um Sicherheit und Privatsphäre zu gewährleisten. Unter anderen Divs fungieren Sepids als Schläger und Kriegsherren, die physisch und magisch Gehorsam erzwingen und die Kontrolle über ihre normalerweise einzeltägigen Artgenossen erhalten. Sie verbünden sich häufig mit den mächtigeren Bewohnern Abaddons, welche die Ödlande beherrschen, und dienen ihnen als Generäle oder Barone.



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,

enchancements, 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 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.

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 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Monster im Mwangibecken. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon.

GameMastery Module W2: River into Darkness. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 1: Burnt Offerings. © 2007, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs.

Pathfinder 6: Spires of Xin-Shalast. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 7: Edge of Anarchy. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.

Pathfinder 9: Escape From Old Korvosa. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder 12: Crown of Fangs. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati.

Pathfinder 13: Shadow in the Sky. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 15: The Armageddon Echo. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder 19: Howl of the Carrion King. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Erik Mona.

Pathfinder 20: House of the Beast. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock.

Pathfinder 21: The Jackal's Price. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Darrin Drader.

Pathfinder Adventure Path volume #22: The End of Eternity. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Nelson.

Pathfinder Adventure Path volume #23: The Impossible Eye. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path volume #24: The Final Wish. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

Pathfinder Adventure Path volume #25: The Bastards of Erebus. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K. Reynolds.

Pathfinder Adventure Path volume #26: The Sixfold Trial. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder Adventure Path volume #27: What Lies In Dust. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortez.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.



MONSTER IM MWANGIBECKEN

- TEIL 2 -

Eine Web-Erweiterung für den *Almanach zum Mwangibecken*



Impressum

Authors • Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon

Interior Artists • Peter Bergting, David Bircham, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kevin Crossley, Alberto Dal Lago, Paul Davidson, Julie Dillion, Vincent Dutrait, David Eitelbach, Jason Engle, Dave Gross, Kelly Harris, Jon Hodgson, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends, JZConcepts, Michael Kortés, Jeff Laubenstein, Jorge Maese, Warren Mahy, Sara Otterstätter, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, F. Wesley Schneider, Craig Shackleton, Craig J Spearing, Grey Thornberry, Arnold Tsang, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, Eva Widermann, Hank Woon, Ben Wootten, Kevin Yan, Iker Serdar Yildiz, and Kieran Yanner

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Übersetzung • Ulrich-A.Schmidt, Oliver von Spreckelsen

Lektorat • Oliver Nick

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

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

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

Community License Policy This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/community-use. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA. Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

FÄULNISLARVEN

Ein übelkeiterregender Teppich aus zuckenden weißen Maden bricht aus der Seite der Leiche hervor und kriecht in einer Welle bleichen Hungers vorwärts.

FÄULNISLARVENSCHWARM

HG 7

EP 3.200

N Mini-Ungeziefer

INI +2; Sinne Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Größe)

TP 85 (10W8+40)

REF +5, WIL +3, ZÄH +11

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden;

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenken)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 19), Parasitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, GE 15, KO 18, IN -, WE 10, CH 1

GAB +7; KMB -6; KMV 6

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Parasitenbefall (AF) Jede lebende Kreatur, die von einem

Fäulnislarvenschwarm Schaden erleidet, wird von Parasiten befallen, wenn sie keinen Reflexwurf (SG 19) schafft. Eine befallene Kreatur erleidet jede Runde 1W6 KO-Schaden, während die Fäulnislarven in ihr ihr Fleisch verzehren – dieser Schaden hört auch nicht auf, wenn das Opfer von den Feldern des Schwarms enkommt. Sollte das Opfer das Ziel eines Feuerangriffs mit Bereichseffekt werden, bevor es seine zweite Runde des Befalls erleidet, werden die Larven in seinem Körper getötet. Die enorme Menge an Larven macht es unmöglich, sie herauszuschneiden. Jeglicher Effekt, der Krankheiten heilt (wie z.B. *Krankheit kurieren* oder *Heilung*), tötet die Larven und hält den Parasitenbefall auf. Immunität gegen Krankheiten bietet aber keinen Schutz gegen einen Parasitenbefall. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Fäulnislarven sind übelkeiterregende Parasiten, die sich von Fleisch ernähren und Leichen als Nester nutzen, in denen sie wachsen. Obwohl eine Fäulnislarve sich von totem Fleisch nähren kann, gilt ihr wahrer Hunger dem Fleisch der Lebenden – dieses beschleunigt ihr Wachstum stark, so dass sie rasch ins Erwachsenenstadium überwechselt. Eine Fäulnislarve, die sich nur an einer Leiche laben kann, benötigt Wochen, um die Verwandlung in ein kurzlebigen, schnell umher krabbelndes, gelb-oranges Spinnenwesen abzuschließen. Eine Fäulnislarve, die lebende Beute findet, durch die sie sich hindurchfressen und mit ihrem Fleisch vollstopfen kann, wird binnen einiger Stunden erwachsen. Eine Erwachsene Fäulnislarve lebt nur wenige Stunden, die aber ausreichen, um in ihrem Wirt Dutzende Eier zu legen, bevor beide sterben. Die neuen Larven wachsen nur langsam, sofern sie keinen neuen Wirt finden.



© Paizo Publishing, LLC; The Bastards of Erebus

Glücklicherweise sind Fäulnislarvenschwärme selten, da sie die Leiche einer großen oder größeren Kreatur und viele Wochen benötigen, um die für einen Schwarm erforderliche Zahl zu gewinnen. Wenn dies geschieht, haben die Maden ihren Wirt in der Regel bis auf die Knochen abgenagt. Dann brechen sie hervor und verteilen sich als grässlicher Teppich aus bleichem Fleisch über den Boden, welcher im Gegensatz zu kleineren Gruppen von Fäulnislarven aktiv nach lebender Beute sucht. Wenn er einmal entstanden ist, erhält ein Fäulnislarvenschwarm sich selbst – das Ungeziefer frisst rasch die Wesen, die es tötet, und zieht dann weiter. Wenn einzelne Larven innerhalb des Schwarms das Erwachsenenstadium erreichen, werden sie schnell von den anderen gefressen.

Schwärme von Fäulnislarven verfolgen nur einem Zweck: fressen! Sie sind ständig in Bewegung und auf der Jagd nach Fleisch. Solange sie Fleisch fressen können, erneuert sich ihre Zahl mit einer Geschwindigkeit, dass sie niemals zum Ausruhen anhalten müssen. Man weiß, dass solche Schwärme wie fleischfressende Fluten über ganze Landstriche herfallen und dann alle Lebewesen verschlingen, die ihnen begegnen. Diese Bedrohung erwächst meistens in warmen, feuchten Umgebungen und ist dann so zäh, dass man sie fast überall antreffen kann, wo kein frostiges Klima herrscht.



RIESENFÄULNISLARVE

Diese zuckende, bleiche Made ist so groß wie ein großer Hund. Ein Maul mit vier Kiefern zuckt und schnappt an einem Ende des zuckenden Leibes.

RIESENFÄULNISLARVE

HG 3

EP 800

N Kleines Ungeziefer

INI +1; Sinne Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +3 natürlich)

TP 34 (4W8+16)

REF +2, WIL +1, ZÄH +8

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Ergreifen und Gift)

Besondere Angriffe Nagen

SPIELWERTE

ST 14, GE 12, KO 18, IN -, WE 10, CH 1

GAB +3; KMB +4; KMV 15

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung, **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16; **Frequenz**

1/Runde für 5 Runden; **Effekt** 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Nagen (AF) Eine Riesenfäulnislarve, die im Ringkampf mit einem Gegner ist und sich dafür entscheidet, dem Gegner mit einem weiteren Ringkampfwurf Schaden zuzufügen, verursacht das Doppelte ihres normalen Schadens (2W6+6 für die meisten Riesenfäulnislarven). Außerdem injizieren sie ihrem Opfer bei jedem weiteren erfolgreichen Ringkampfwurf eine weitere Dosis ihres Giftes.

Manchmal erfolgt die Transformation einer Fäulnislarve zum Erwachsenen einfach nicht. Diese Mutantenlarve frisst weiterhin und wächst auch weiter. Irgendwann hat sie die Maximalgröße erreicht und wird zu einer giftigen Riesenfäulnislarve. In dieser Größenkategorie verhält sie sich auch nicht mehr wie ein Parasit, sondern mehr wie ein Raubtier, das durch die Gegend streift auf der Suche nach Beute zum fressen.

Obwohl es sehr schwer ist vorherzusagen, welche Umstände dazu führen können, dass Riesenfäulnislarven entstehen, scheinen viele zu dieser Größe anzuwachsen, wenn Schwärme Drachenfleisch fressen können, egal ob es sich um wahre Drachen oder mindere Unterarten handelt. Natürlich kann man nicht darauf vertrauen, dass es jedes Mal geschieht, wenn Fäulnislarven Drachen fressen, doch besteht eine hohe statistische Wahrscheinlichkeit.

Fäulnislarve als Gefahr (HG4)

Nähere Informationen sind im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf Seite 234 zu finden.

Befallene Untote

Da Fäulnislarven nur lebendes Fleisch fressen und totes Fleisch als Brutkammer nutzen, erleiden Untote durch diese Parasiten keinen Schaden. Ein körperlicher, nicht skelettierter Untoter, der mit Fäulnislarven befallen ist, überträgt mit jedem Berührungsangriff und jedem natürlichen Angriff eine Made auf sein Ziel. Dem Ziel steht ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um einen Befall zu vermeiden, bei einem Misslingen gräbt sich die Larve sofort in sein Fleisch. Der HG eines Untoten, der mit Fäulnislarven befallen ist, steigt um +1.

Das Fäulnislarven-Vermächtnis

Fäulnislarven stellen seit Jahrzehnten eine Gefahr für SC dar. Traditionell sind sie als Masse gefährlich, einzeln aber recht harmlos. Die verschiedenen hier präsentierten Fäulnislarven erfüllen verschiedene Rollen – der Schwarm ist eine tödliche Monstrosität im mittleren Stufenbereich, während eine einzelne Riesenfäulnislarve eine niedrigstufige Bedrohung ist, welche Effizienz gegen hinderliche Größe und Stärke eingetauscht hat. SL, die sie lieber als traditionelle Gefahr nutzen wollen, können hierfür das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* verwenden.





GECKO, RIESENGECKO

Eine übergroße Echse von der Größe eines Pferdes sieht sich um. Ihre vorquellenden Augen zucken vollkommen unabhängig voneinander hin und her. Alle paar Augenblicke schießt eine lange, pinke Zunge aus ihrem breiten Maul, um entweder ein nicht zu sehendes Insekt zu schnappen oder eines der Augen zu befeuchten.

RIESENGECKO

HG 1

EP 400

N Mittelgroßes Tier

INI +8; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

TP 11 (2W8+2)

REF +5, WIL +2, ZÄH +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Biss +2 (1W6+1)

SPIELWERTE

ST 13, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 6

GAB +1; KMB +2; KMV 14

Talente Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +10, Klettern +22; Volksmodifikatoren Akrobatik +8, Klettern +16

Besondere Eigenschaften Kletterexperte

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige warme Wälder oder Berge

Organisation Einzelgänger, Paar, Nest (3-6)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kletterexperte (AF) Die einzigartige Physiologie der Füße eines Riesengeckos erlaubt es ihm alle Arten von Oberflächen zu erklettern, egal wie glatt. Als Effekt wird ein Riesengecko behandelt, als stünde er ständig unter der Wirkung einer nichtmagischen Version des Zaubers *Spinnenklettern*. Diese Fähigkeit verdoppelt auch den normalen Volksbonus von +8 auf Klettern, den Kreaturen mit einer Kletterbewegungsrate erhalten, auf +16.

Riesengeckos sind übergroße Eidechsen, die nur selten Wesen bedrohen, welche größer als Halblinge oder Hunde sind. Sie sind für ihre relative Intelligenz bekannt und werden von manchen primitiven Humanoiden als Wachhunde oder sogar als Reittiere eingesetzt.

Lebensweise

Als Allesfresser fressen die Reptilien mehr Fleisch als ihre kleineren Verwandten, ziehen aber immer noch Früchte, Nektar und andere süße Pflanzen vor. Die einzigartige Struktur ihrer weit auseinanderliegenden Zehen macht Geckos zu unvergleichlichen Kletterern, welche mit Leichtigkeit über jede Oberfläche huschen können.

Es gibt zahlreiche Arten von Riesengeckos, wie den auf dem Storvalplateau vorkommenden Gipfelläufer, den in den Ländern der Lindwurmkinge anzutreffenden Eisspringer oder die Glitzergeckos in den Städten von Geb.



GÖTZEN

Götzen sind die Schmuckstücke fremdartiger Kulturen und neidischer Orakel, abgeschieden lebender Eingeborener und finsterner Glaubensrichtungen. Sie stehen für die Macht rätselhafter und oft blutiger Religionen. Als Fokus kultorientierter Stämme und geheimnisvollen Glaubens gewinnen diese primitiv gefertigten Götzen zuweilen wahre Macht. Durch den religiösen Eifer, mit dem sie jahrhundertlang verehrt werden, oder durch die Magie undurchschaubarer Priester erhalten sie nicht nur übernatürliche Eigenschaften, sondern erwachen tatsächlich auch zum Leben. Solche Götzen werden daher zu Manifestationen selbsterfüllender Überzeugungen, Dienern von Zeloten und kleinen Göttern für die blind Glaubenden.

Auch wenn die Fähigkeiten eines Götzen von der Magie und den Materialien abhängen, aus denen er erschaffen wird, strahlen alle Götzen ständig durchschnittliche magische Auren aus und besitzen die folgenden besonderen Fähigkeiten:

Unbelebt (AF) Ein Idol ist im Grunde eine kleine Statue und gibt kaum Grund, das Gegenteil anzunehmen. Ein Götze verbringt die meiste Zeit bewegungslos und ist daher nicht von einem normalen unbelebten Gegenstand zu unterscheiden. Außer es steht anders in der Beschreibung, kann ein Götze seine Besonderen Fähigkeiten nutzen, ohne sich zu bewegen. In der Runde, nachdem er dies aber getan hat, kann ein Beobachter einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um winzige Hinweise zu erkennen – ein Leuchten, winzige Zuckungen, usw. –, die nahelegen, dass der Götze in Wahrheit belebt ist. Andere Aktionen, wie Bewegung oder Angriffe, lassen Zeugen natürlich klar erkennen, wie es um die wahre Natur des Götzen bestellt ist. Andere können in der Runde nach einer Bewegung einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um Veränderungen zu bemerken.

Fähigkeiten teilen (ÜF) Ein Götze kann jede zauberähnliche Fähigkeit, mit der er eigentlich nur auf sich selbst einwirken kann, mit einem Verbündeten in maximal 1,50 m Entfernung teilen. Der Erschaffer des Götzen und Verbündete, die mit seinen Kräften vertraut sind, können den

Götzen bitten, ihnen bestimmte Kräfte zu verleihen, wenn er am Zug ist. Auf diese Weise einsetzbare zauberähnliche Fähigkeiten sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Fertigkeiten Sieht man von der Herausforderung ab, einen stillstehenden Götzen überhaupt zu erkennen, erhalten diese Konstrukte einen Volksbonus von +4 auf Würfe für Heimlichkeit, um sich zwischen den Materialien zu verbergen, aus denen auch ihre Körper angefertigt wurden.

GÖTZE, HOLZGÖTZE

Die seelenlosen Augen dieses kleinen, aber dennoch bizarr geformten hölzernen Abbildes sind polierte Steine. Es hat die Gestalt einer undurchschaubaren Gottheit oder eines Geistes und seine geschnitzten exotischen Gesichtszüge sind zu einem urförmigen, finsternen Blick verformt.

HOLZGÖTZE

HG 1

EP 400

N Winziges Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

Aura Feuerfeste Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

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

TP 11 (2W10); **Regeneration** 5 (auf natürlichem Boden)

REF +0, WIL +0, ZÄH +1

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5

Schwächen Feuer



ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +2 (1W2-4)

Fernkampf Splitter +6 (1W2-4)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Urzeitlicher Fluch

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3)

Beliebig oft – *Holz krümmen* (SG 13), *Tiere oder Pflanzen entdecken**

3/Tag – *Baum**, *Gute Beeren*, *Wasser erschaffen*

1/Tag – *Rindenhaut*, *Verstricken* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 11, **KO** 10, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 13

GAB +2; **KMB** -5; **KMV** 5

Talente Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit unter Holz +4

Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Feuerfeste Aura (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 9 m um einen Holzgötzen erhalten Feuerresistenz 10. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Kreatur sich innerhalb der Aura des Holzgötzen aufhält. Jedes Mal, wenn eine Kreatur diese Feuerresistenz zu einem beliebigen Grad einsetzt, erleidet der Holzgötze 1 Punkt normalen Schaden und erscheint mehr und mehr angekohlt, je mehr Schaden der Holzgötze erleidet. Diese Fähigkeit erlischt, wenn der Holzgötze nur noch 1 Trefferpunkt hat und wird auch nicht wieder aktiv, solange der Holzgötze keine Trefferpunkte zurück erhält.

Regeneration (AF) Die Regeneration eines Holzgötzen funktioniert nur, wenn er auf Holz, Erde oder Gras steht. Durch Feuer erleidet der Holzgötze normalen Schaden.

Urzeitlicher Fluch (ÜF) Einmal am Tag kann ein Holzgötze eine Kreatur innerhalb von 4,50 m um sich dazu zwingen einen Willenswurf (SG 12) abzulegen, um nicht verflucht zu werden. Dieser Fluch funktioniert ähnlich wie der Zauber *Fluch*, nur dass entweder ein Attributswert um -4 gemindert wird oder das Opfer einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitwürfe erleidet. Außerdem nimmt die Haut des Ziels ein raues hölzernes Aussehen an. Der Fluch eines Holzgötzen kann nur eine Kreatur gleichzeitig betreffen. Sollte der Götze eine andere Kreatur verfluchen, ist das ursprüngliche Ziel nicht mehr betroffen. Dieser Effekt kann mit Hilfe von *Fluch brechen* oder durch das Essen einer *Guten Beere* aufgehoben werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Holzgötzen fungieren bei seltenen Druidenzirkeln, den Stämmen des tiefen Dschungels und den geheimnisvollen Leuten des fernen Westens als Repräsentationen mächtiger Geister der Wildnis, welche von ihren Gläubigen mit Opfern besänftigt werden. Dem Aberglauben der Schamanen nach ergreifen die Geister von ihren Götzen Besitz, wenn die Opfergaben dargebracht werden und nähren sich an der Gabe, ehe sie wieder heimkehren. Jene, die diese Mächte beleidigen, müssen sich aber vorsehen, da sie die Kräfte der Welt selbst steuern und alles verfluchen können, was man je erreicht hat und je erreichen wird. Auch wenn viele diese Behauptungen in Frage stellen, überleben nur wenige den Zorn der treuen Anhänger der Schamanen dieser Geister, wenn sie sie herausfordern.

GÖTZE, JADEGÖTZE

Diese meisterlich gefertigte, elegante Jadedfigur ist nicht größer als eine Handbreite, dennoch hat sie alle Merkmale eine verführerischen Jungfrau in Miniaturausgabe.

JADEGÖTZE

HG 4

EP 1.200

N Winziges Konstrukt

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

Aura Verpestete Luft (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +4 Größe, +2 natürlich)

TP 22 (4W10)

REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +1

Immunitäten wie Konstrukte, Elektrizität, Feuer, Kälte; **SR** 5/Magie und Wucht Waffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W2-3)

Fernkampf Splitter +10 (1W2-3)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Jadeodem, Verbundenheit mit Giftigem

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

Beliebig oft – *Gift entdecken**, *Gift verzögern*

3/Tag – *Monster herbeizaubern* (nur Vipern), *Spurloses Gehen*

1/Tag – *Gift neutralisieren*, *Vergiften* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 17, **KO** -, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 14

GAB +4; **KMB** -3; **KMV** 10

Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit inmitten von Jadeobjekten +4

Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Jadeodem (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Jadedgötze einmal alle 1W4 Runden einen Gashauch ausatmen, der unbeirrbar seinen Weg zu einem Ziel innerhalb von 15 m findet. Wenn das Ziel auf GE 0 reduziert wurde, wird es automatisch in eine jadefarbene Statue verwandelt. Unbelebte Körper werden automatisch in Jadedstatuen verwandelt, allerdings genießen sie außerdem den Effekt des Zaubers *Sanfte Ruhe*, während sie versteinert sind. Der Zauber *Stein zu Fleisch* beendet diesen Effekt.

Gift – Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verbundenheit mit Giftigem (ÜF) Jedes giftige Tier oder Ungeziefer, das auf 3 m an den Jadedgötzen oder die Kreatur herankommt, die einen Jadedgötzen trägt, muss einen Willenswurf (SG 14) ablegen oder es wird bezaubert als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Tier bezaubern*. Die von diesem Effekt Betroffenen bleiben 10 Minuten unter der Bezauberung und gehorchen dabei dem Willen des Götzen oder seines Trägers. Jede Kreatur, die den Rettungswurf schafft, kann für die nächsten 24 Stunden nicht durch die Verbundenheit mit Giftigem dieses Jadedgötzen betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verpestete Luft (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 9 m um den Jadedgötzen erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Dieser Effekt dauert so lange an, wie sich das Ziel innerhalb der Aura des Jadedgötzen aufhält.

Von den modrigen Tiefen der Flutlande bis zum fernen Tian Xia, überall stehen Jadegötzen Wache über heilige Tempel, Königsgräber, die Monumente der mächtigen Ahnen und die verborgenen Verstecke intriganter Meuchelmörder und grausamer Magier.

In erster Linie werden Jadegötzen als unauffällige Mörder erschaffen. Sie besitzen eine unnatürliche Geduld und können Wochen, Monate und sogar Jahre auf eine Gelegenheit warten, bei der sie ihrem Opfer übergeben und dann vergessen werden, bis sie zuschlagen. Jadegötzen sind besonders begehrt aufgrund ihrer Fähigkeit, lebendes Fleisch in jadeähnlichen, weitaus zerbrechlicheren und wertlosen Stein verwandeln zu können (ein Wurf auf Schätzen oder Wissen [Natur] gegen SG 14 enthüllt die Unterschiede). Trotz des Materialwertes sind in den Gräften vieler vergessener Dynastien kleine Legionen von Jadegötzen zu finden, die von ihren verstorbenen Herren zurückgelassen wurden, um die Bestatteten auf ewig in lebloser Jade zu konservieren.

GÖTZE, KNOCHENGÖTZE

Dieser winzige, grässliche Fetisch scheint aus mehreren Knochenstücken geschnitzt zu sein. Er wurde mit einer Halskette aus Zähnen geschmückt und mit einer dünnen Schicht getrockneten Bluts beschmiert. Haare und Zwirn halten die Knochen zusammen. Der unförmige Kopf des Dings starrt mit einem geschnitzten, dämonischen, affenartigen Grinsen.

KNOCHENGÖTZE

HG 2

EP 600

N Winziges Konstrukt

INI +1; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

Aura Fieberhafte Zähigkeit (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Größe, +1 natürlich)

TP 16 (3W10)

REF +2, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Resistenzen

Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5; SR 5/Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +3 (1W2-4 plus Wilde Wut)

Angriffsfläche 0,30 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Wilde Wut

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

3/Tag – Furcht verursachen (SG 12),

Totenwache*, Verfluchen (SG 12),

Vor Untoten verstecken (SG 12)

1/Tag – Tote beleben, Totenglocke

(SG 14)

SPIELWERTE

ST 3, GE 12, KO -, IN 12, WE 12,

CH 12

GAB +3; KMB 0; KMV 6

Talente Dranbleiben, Rennen

Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +3; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4 unter Knochen

Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt, Zombiefetisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fieberhafte Zähigkeit (ÜF) Alle Kreaturen im Umkreis von 9 m um einen Knochengötzen erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheit und Gift. Der Effekt bleibt so lange, wie die Kreatur in der Aura des Knochengötzen bleibt.

Wilde Wut (ÜF) Jede Kreatur, die von einem Knochengötzen gebissen wurde, muss einen Willenswurf (SG 16) schaffen, um nicht in einen unkontrollierbaren, gewalttätigen Kampfrausch zu verfallen. Diejenigen, die von der Wilden Wut erfasst werden, werden behandelt als stünden sie 1 Minute lang unter den Effekten der Zauber *Verwirrung* und *Wut*. Sollte allerdings das Ziel bei dem Würfelwurf zu *Verwirrung* ein Ergebnis erreichen, das zu einer Flucht oder einem Angriff auf den Götzen führen würde, wählt der Knochengötze das Ziel für ihn aus. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Zombiefetisch (ÜF) Alle Zombies, die innerhalb von 9 m vom Knochengötzen erschaffen werden, stehen als Schnelle Zombies (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 288) auf.

Knochengötzen werden aus den Knochen von Menschen und Tieren geschnitzt und mit Haaren zusammengebunden. Sie dienen Kannibalenstämmen als grausige Fetische und Totems. Ein kleine Zahl namenloser Stämme fertigt auch Knochengötzen zu Ehren unbekannter Götter der Krankheit und Tierhaftigkeit an, doch die meisten dem furchtbaren Dämonenfürsten der Affen und Dschungel, Angazhan.



GÖTZE, STEINGÖTZE

Diese behauene steinerne Visage eines verächtlich blickenden Fürsten war sicher einst ein beeindruckendes Kunstwerk, doch nun haben Risse und die Zeit selbst sie verunstaltet. Onyx glitzert in den Augenhöhlen und scheint über den Abgrund der Zeit in vergangene Zeitalter zu blicken.

STEINGÖTZE

HG 3

EP 800

N Winziges Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Aura Steinerne Verstand (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (-1 GE, +4 Größe, +4 natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +0, WIL +3, ZÄH +1

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, Schall; **SR** 5/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +8 (1W4+1)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Einflüstern

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

Beliebig oft – *Magischer Stein, Schlingen und Fallen entdecken**, *Tiere faszinieren** (SG 14)

3/Tag – *Hypnotisches Muster** (SG 12), *Person verkleinern* (SG 13), *Unheil* (SG 12)

1/Tag – *Ausdauer des Ochsens, Person festhalten* (SG 14)

SPIELWERTE

ST 12, GE 8, KO -, IN 7, WE 14, CH 14

GAB +3; KMB +0; KMV 9

Talente Abhärtung, Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 unter Steinen

Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Erinnerung bewahren, Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einflüstern (ÜF) Diejenigen, die durch die zauberähnlichen Fähigkeiten *Tier faszinieren* oder *Hypnotisches Muster* eines Steingötzen fasziniert worden sind, werden gegenüber Einflüsterungen anderer sehr empfänglich. Jede Kreatur kann einer faszinierten Kreatur etwas einflüstern (wie durch den Zauber *Einflüsterung*), die dann einen Willenswurf (SG 15) ablegen muss oder sonst den Anweisungen Folge leistet. Jede Kreatur, die eine Einflüsterung ausspricht, wird von der faszinierten Kreatur verstanden, als stünde sie unter dem Effekt des Zaubers *Zungen* oder *Mit Tieren sprechen*. Eine Einflüsterung dauert 1 Stunde lang an, auch wenn die Kreatur nicht mehr fasziniert ist. Eine faszinierte Kreatur führt nur die erste Einflüsterung aus, gegen die sie den Rettungswurf nicht schafft, und keine weiteren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +2.

Erinnerung bewahren (ÜF) Jede empfindungsfähige Kreatur mit einem Charisma von 14 oder mehr kann eine ihrer Erinnerungen in den Steingötzen kopieren. Um dies zu erreichen, muss die Kreatur eine Minute lang in Kontakt mit dem Steingötzen sein und sich auf die Erinnerung konzentrieren, die dupliziert werden soll. Die Erinnerung kann nicht länger als 5 Minuten sein und ein tatsächliches Ereignis darstellen. Einbildungen können nicht kopiert werden. Nachdem eine Erinnerung in einem Steingötzen abgelegt

wurde, bleibt sie darin, bis eine neue Erinnerung aufgenommen wird. Eine Erinnerung, die in einem Steingötzen abgelegt wurde, kann mit dem Zauber *Erinnerung verändern* verändert werden.

Die Erinnerung in einem Steingötzen kann von jeder Kreatur betrachtet werden, die in mentalen Kontakt mit dem Götzen tritt oder durch den Zauber *Gedanken wahrnehmen*, gedankenlesende Effekte oder ähnliche Fähigkeiten, und auch von denjenigen, die von dem Steinernen Sinn abgelenkt wurden.

Steinerne Verstand (ÜF) Jeder Erkenntniszauber, der eine Kreatur oder ein Objekt als Ziel hat, das sich in der Aura des Steingötzen befindet, nimmt anstelle dessen den Steingötzen als Ziel. Daher gelten alle unter dem Steinernen Verstand des Steingötzens als stünden sie unter dem Effekt des Zaubers *Irreführung*, wenn es um Zauber geht, die ihre Aura enthüllen sollen. Zauber wie *Gedanken wahrnehmen* ergeben nicht mehr als vage Schemen, während ein *Gedanken wahrnehmen* oder ähnlicher mit einem Steingötzen als Ziel, der eine Erinnerung in sich trägt, direkt diese gespeicherte Erinnerung abrufen.

Steingötzen findet man nur selten in zivilisierten Ländern. Sie ruhen in den Ruinen uralter Zivilisationen als einzige Erben unglaublicher Geheimnisse und vergessenen Wissens. Diese kleinen Statuen wurden nach dem Antlitz vergessener Fürsten und mystischer Bestien angefertigt und können ihre Feinde mit der Einflüsterung auf der Stelle bannen, welche Wunder ihre polierten Augen einst beobachten konnten.

Die Erschaffung eines Götzen

Ein Götze kann auf zwei Weisen entstehen: entweder als spontane Manifestation aufgrund fremdartiger Magie und Jahren greifbarer Verehrung oder als absichtliche Konstruktion eines Zauberkundigen. Im ersten Fall erwacht der Götze spontan zum Leben, meist nach Jahrzehnten und Jahrhunderten als Teil des Glaubens einer Kultur, oder nachdem er einem magischen Ereignis ausgesetzt war. Es liegt vollkommen beim SL, was einen Götzen beleben könnte und wen er als Verbündete erwählt.

Götzen können auch hergestellt werden wie Konstrukte. Sie bestehen meist aus Knochen, Jade, Stein oder Holz und einem Tropfen des Blutes ihrer Erschaffer. Das Herstellen des Körpers erfordert in der Regel einen Wurf auf Handwerk (Skulpturen) gegen SG 15, doch auch andere Fertigkeiten können angemessen sein. Die individuellen Anforderungen sind:

Götze	Voraussetzungen	Preis	Kosten
Holz	<i>Holz krümmen</i>	2.000 GM	1.000 GM
Jade	<i>Vergiften</i>	6.000 GM	3.000 GM
Knochen	<i>Tote beleben</i>	3.500 GM	1.750 GM
Stein	<i>Erinnerung verändern</i>	4.500 GM	2.250 GM

GÖTZEN

ZS 6; Preis Variiert

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Gegenstand beleben*, ein weiterer Zauber (s.o.), Erschaffer muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben; **Fertigkeiten** Handwerk (Skulpturen); **Kosten** Variieren

LAMIAARTIGE, HARRIDAN

Dieses gewaltige Biest ist von der Hüfte aufwärts eine wunderschöne Riesin und von der Hüfte abwärts eine gefährliche Raubkatze. Irgendwie ist die sich in ihren Augen spiegelnde Grausamkeit beunruhigender als die wilden Krallen ihrer unteren Hälfte.

HARRIDAN

HG 12

EP 19.200

CB Riesige magische Bestie

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Größe, +11 natürlich, +6 Rüstung)

TP 161 (17W10+68)

REF +12, WIL +10, ZÄH +14

SR 10/Magie; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +27 (4W6+12) und 2 Klauen +23 (1W6+4) ODER Berührung +23 (1W8 WE-Entzug)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +21, 1W6+4)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 12, Konzentration +15)

6. – Klingenbarriere (SG 19), Leid^P (SG 19), Mächtige Magie bannen

5. – Flammenschlag (SG 18), Gutes bannen^P (SG 18), Mächtiger Befehl (SG 18), Wahrer Blick

4. – Bewegungsfreiheit, Dimensionsanker (SG 17), Kritische Wunden verursachen^P (SG 17), Luftweg

3. – Ansteckung^P (SG 16), Blindheit oder Taubheit verursachen (SG 16), Gebet, Magie bannen, Mit Stein verschmelzen, Unsichtbarkeit aufheben (SG 16)

2. – Beistand, Mittelschwere Wunden heilen (3), Ort entweihen^P, Totenglocke (SG 15)

1. – Befehl (SG 14), Leichte Wunden heilen, Schild des Glaubens, Schutz vor Gutem^P (SG 14), Sprachen verstehen, Unheil (SG 14), Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) – Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz

D Domänenzauber; Domänen Tod, Zerstörung

SPIELWERTE

ST 26, GE 15, KO 19, IN 13, WE 16, CH 16

GAB +17; KMB +27 (+31 Ringkampf); KMW 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Höhenaffinität*, Mehrfachangriff, Tänzeler Angriff, Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +10, Heimlichkeit +13, Klettern +19, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkane) +6; Volksmodifikatoren Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Klettern +4

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch

Kampfausrüstung Brustplatte [Meisterarbeit], Zweihänder [Meisterarbeit]

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Berge oder Wüste

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-4)

Schätze Doppelt

Harridane sind Manipulatoren und Sklavenjäger. Sie dienen dem Volk der Lamyros als spirituelle Führer in seinem finsternen Glauben. Diese riesigen Lamien sind größenwahnsinnig und korrumpiert, besessen von Kontrolle und bestrebt, alles, was ihnen begegnet, durch Lügen und Subtilität, rohe Kraft oder Magie ihrem Willen zu unterwerfen. Sie sind noch seltener als die bereits seltenen Lamia-Matriarchinnen und die listigen Denker und Planer ihres Volkes, die von allen anderen Lamien zu Recht gefürchtet werden. Andere Lamien gehorchen diesen mächtigen und grausamen Despoten.



© Paizo Publishing, LLC; Spires of Xin-Shalast

Eine Harridan ist eine gewaltige Kreatur mit dem Oberkörper einer riesigen Humanoiden auf dem Körper eines 6 m langen Schreckenslöwen. Ihr Fell ist dunkler als das eines gewöhnlichen Schreckenslöwen, so dass sie leichter mit den Felsen in den Bergen und Wüsten verschmelzen kann, in denen Harridane residieren. Der Oberkörper ist unbehaart, sieht man von einer vollen Mähne dichten Haares ab, welche aus ihrer Kopfhaut wächst. Harridane wiegen meist über 6.000 Pfund und können über 500 Jahre alt werden.

Lebensweise

Harridane gehören der Herrscherkaste der Lamyros an. Sie sind immer weiblich. Etwa 1 von 500 Geburten bei Lamien bringt eine Harridan hervor. Wenn solch ein Kind aufgrund seines ungewöhnlich schnellen körperlichen und geistigen Wachstums erkannt wird, wird es von den Harridanen des Clans aufgenommen und unter Ihresgleichen aufgezogen. Sollte das Kind bis zum Erwachsenenalter überleben, übernimmt es die Herrschaft über alle anderen Lamyros der Region und errichtet eine neue Herrscherkaste – oft nachdem es seine eigenen Eltern aus dem Weg geschafft hat.

Lebensraum & Sozialverhalten

Wie alle Lamyros, sind auch Harridane verfluchte Kreaturen. Die anderen Lamyros erweisen ihnen aber die meiste Ehre. Traditionell übernehmen sie die Rolle von Anführern und Orakeln, die ihr Volk im Namen verschiedener dunkler Götter und Herren anleiten. Viele leisten ihren Gottheiten nur Lippenbekenntnisse und bedienen sich ihrer klerikalen Magie, um zu überwältigen und zu versklaven. Manche Gottheiten mögen solche falschen Anhänger verlassen, doch die Mächte, welche die Lamien verehren, finden die egoistischen Untaten der Harridanen oft im Einklang mit ihren eigenen Zielen. Denn obwohl die Harridane selbst schwach im Glauben sind, verlangen sie doch, dass ihre Gefolgsleute sich an die Gebote der Religion halten und neue Untertanen nach dem Willen der Gottheit versklaven.

Falsche Priesterinnen

Trotz ihrer Funktion als religiöse Führer ihres Volkes sind Harridane die größten Lügnerinnen unter den Lamyros, wenn es um die Treue zu ihren Göttern geht. Hier drei Beispiele für harridanische Glaubensausrichtungen:

Gier: Die Lamyros von Xin-Shalast – wo die vielleicht meisten Harridane des heutigen Golarions leben – verehren die Sünde, auf der die vergessene Stadt gegründet wurde: Gier. Die Harridane thronen auf den Ruinen einer dekadenten Stadt und sind besessen davon, immer größere Macht und Schätze anzuhäufen. Ihre

Leidenschaft hat bereits Ausmaße angenommen, die einer Wiederbelebung der alten Religion gleichkommen.

Lamashtu: Anders als viele halb-monströse Völker sind die Lamyros nicht mit der Mutter aller Monster verwandt. Lamashtu nimmt aber alle brutalen und manipulativen Jäger an Kindes statt an, die sich ihr zuwenden. Als von Frauen dominiertes Volk begehren die Anführer der Lamyros zuweilen die monströsen Kinder, welche Verehrern der Dämonenkönigin geboren werden können.

Calistria: Die Göttin der Trickserei, der Lust und der Rache ist besonders anziehend für die Lamyros. Da viele einen uralten Hass auf Pharamasma dafür hegen, dass deren Fluch ihr Volk erschaffen hat, finden sie im bitteren Glauben an Calistria Unterstützung und Akzeptanz – und sogar Ermutigung – für ihr eigenes Streben nach Macht.

Die Religion der Lamyros

Lamyros sind bekannt für ihre Primitivität und ihren Egoismus. Daher neigen sie auch nicht dazu, höhere Mächte zu verehren. Da die erste ihrer Art eine verfluchte Priesterin der Pharamasma war, ist ihr Glaube nicht auf Verehrung, sondern auf Rache ausgerichtet. Viele einsame Lamyros sind Atheisten, welche die Macht der Götter ablehnen und ihre Werke verfluchen. Sie würden die Zerstörung der Welt herbeiführen, wenn sie sich damit an den Göttern für ihr Schicksal rächen könnten. Ihre größten Grausamkeiten heben sie sich für die Göttin auf, die sie verdammt hat.

Lamyros, die von einer Harridan geführt werden, sind meist gläubiger und ertragen die Knechtschaft der Religion aus Furcht vor ihrer Anführerin. Auch wenn die Harridanen sich nicht wirklich um die traditionellen Gebote der übernommenen Religion scheren, zwingen sie diese ihren Gefolgsleuten auf. Da die Taten einer einzelnen egoistischen Harridan einen ganzen Lamyroskult unter die Fuchtel einer Gottheit bringen können, ist es den meisten bösen Göttern egal, dass die Kultführerin selbst ihnen nur leere Verehrung und halbherzige Opfergaben darbringt.

Die meisten Lamyros ignorieren den Willen der Götter und suchen Macht aus anderen Quellen. Sie verehren die körperlosen Prinzipien des Bösen – u.a. Rache, Zwietracht und das Ende der Welt –, so dass sie zwar Zugang zu göttlicher Macht erhalten, sich aber nicht mit Göttern und Göttinnen herumärgern müssen. Auch die Verehrung der Dämonenfürsten ist akzeptabel, da diese den Hass der Lamyros auf die Götter teilen. Die Kuchrima verehren oft Pazuzu, während die Harridane und Matriarchinnen häufig von Noctacula und Soothbenoth inspiriert werden.

LAMIAARTIGE, KUCHRIMA

Diese üble Kreatur ist eine abscheuliche Kreuzung aus einem Humanoiden und einem Kondor. Sie ähnelt in ihrem Äußeren einer Harpie. Ihre kräftigen Vogelbeine enden in bössartigen Klauen, während der Torso und der Oberkörper einem Menschen ähneln, der von Flecken schmutziger, blutverkrusteter Haare und Federn bedeckt ist. Große fedrige Schwinge wachsen aus ihren Schultern und am Ende eines krummen Halses schaukelt ein geierähnlicher Kopf mit einem Schnabel.

KUCHRIMA

HG 8

EP 4.800

CB Mittelgroße magische Bestie

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+6 GE, +8 natürlich)
TP 75 (10W10+20)

REF +13, WIL +2, ZÄH +9

Immunitäten Krankheit, Magisches Geschoss

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +12 (1W6+2 plus Krankheit) und 2 Krallen +7 (1W4+1 plus Ergreifen)

Fernkampf Langer Kompositbogen, groß [Meisterarbeit] +18/+12 (2W6+2/x3)

Besondere Angriffe Katastrophaler Schuss

SPIELWERTE

ST 14, GE 22, KO 15, IN 7, WE 9, CH 10

GAB +10; KMB +12; KMW 28

Talente Ausdauer, Höhenaffinität*, Kernschuss, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Wahrnehmung +14

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Übergroße Waffen

Kampfausrüstung Langer Kompositbogen, groß [Meisterarbeit] (+2 ST-Bonus) mit 20 Pfeilen

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Berge

Organisation Einzelgänger, Paar, Rotte (7-12), Horde (20-50)

Schätze Standard (nur Edelsteine und Kunstgegenstände)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Katastrophaler Schuss (AF) Im Rahmen einer Vollen Aktion, um den Bogen mit besonderer Zielsicherheit auszurichten, kann eine Kuchrima die kritische Trefferchance ihres Bogens für einen Schuss verdreifachen (d.h. um 2 Punkte auf 18-20 erweitern). Dieser Angriff provoziert einen Gelgenheitsangriff. Wenn die Kuchrima während ihrer Aktion Schaden erleidet, muss sie genauso einen Konzentrationswurf (Bonus +12) ablegen, als würde sie einen Zauber wirken. Sollte der Konzentrationswurf misslingen, geht der Schuss auch los, allerdings nur mit dem normalen Bereich für einen Kritischen Treffer. Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn die Kuchrima einen Bogen einsetzt.

Übergroße Waffen (AF) Eine Kuchrima kann große Waffen ohne Malus benutzen. Die Mehrzahl bevorzugt Langbögen dieser Art.

* - Dieses Talent befindet sich im *Pathfinder Kampagnenband*.

Kuchrimas sind auch als Totenfresser bekannt. Sie stellen die niedrigste Kaste der Lamyros. Ihre Funktion ist nicht nur die von Spähern und Soldaten, sondern auch



© Paizo Publishing, LLC; Spires of Xin-Shalast

die Entsorgung von Leichen, Müll und anderen Abfällen – das meiste fressen sie. Hieraus ergeben sich ihre üble Erscheinung und ihr mit Krankheit infizierter Biss. Kuchrimas führen oft riesige Bögen in ihren mächtigen, krallenbewehrten Füßen, wobei sie den Bogen mit dem einen Fuß halten und mit dem anderen spannen, um Pfeile von furchtbarer Wirkung abzufeuern.

Kuchrimas besitzen etwa die Größe von Menschen mit Vogelklallen und -beinen, sowie gewaltigen Flügeln, die es ihnen gestatten, problemlos mit den Winden zu gleiten. Köpfe und Hälse ähneln Geiern und ihr schütteres Haar und Gefieder ist meist mit Dreck und getrocknetem Blut und Eingeweiden verkrustet. Im Durchschnitt sind sie 1,80 m groß und wiegen 150 Pfund.

Lebensweise

Kuchrimas haben viel mit den Kondors gemeinsam, denen sie ähneln. Sie sind Aasfresser und Jäger, welche die Gelegenheit nutzen. Gruppen von ihnen können sich viele Kilometer weit im Flug von ihrem Horst entfernen auf der Suche nach Beutetieren. In den hohen Bergregionen sind dies oft Riesenziegen, Bergauerochsen und auch zuweilen Bergsteiger. Sie bevorzugen allerdings tote und verwesende Nahrung. Manchmal folgen sie Rochs, welche dafür berüchtigt sind, bei der Jagd *Reste* zu hinterlassen, und nähren sich an den Happen, welche die gigantischen Vögel übriglassen. Sehr große oder verzweifelte Gruppen könnten sogar Riesen und ähnliche Bergbewohner angreifen, wenn diese verletzlich wirken sollten.

Aufgrund der Nahrungsknappheit in den Bergen stopfen sie sich voll, wenn es ihnen möglich ist. Kuchrimas müssen oft zwei Wochen ohne Nahrung auskommen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Kuchrimas hausen aus Prinzip in den oberen Gipfeln einsamer Bergketten, wo die Luft dünn ist. Seit dem Fall des Thassilonischen Imperiums leben sie in Barbarei, haben sich über viele Bergregionen Golarions ausgebreitet, wo sie bestrebt sind, nicht gesehen zu werden. Sie misstrauen anderen, bodengebundenen Völkern und fürchten diese, so sie in großer Zahl auftreten. Sollte eine mächtige Harridan es schaffen, all diese Horste zu finden, könnten die Kuchrimas eine beachtenswerte Luftstreitmacht ergeben.

In einem Horst leben meist 13-34 Individuen plus etwa 50% Junge. Obwohl sie sich schnell fortpflanzen, sind Kuchrimas schlechte Eltern, die in Zeiten knapper Nahrung oder auch, wenn diese in ihren Augen nicht perfekt sind, die eigenen Eier und Jungen fressen. Der Anführer eines Horstes ist immer der oder die stärkste Kuchrima. Sobald ein Kuchrima nicht mehr jagen oder sich verteidigen kann, fällt der Rest des Stammes über ihn, bzw. sie her, wie über jede andere verwundete Beute.

Schätze

Kuchrimas sammeln glänzende Objekte.

In der Lamyrosgesellschaft war es Brauch, einen Toten in feine Kleidung und Schmuck zu hüllen, um ihn so zu ehren und die Kuchrimas zu bezahlen, die die Leiche entsorgten.

Auch heute noch mögen die Kuchrimas Edelsteine und Juwelen, während die übrigen Lamyros ihre Toten nun in glitzernden Schmuck hüllen, der keinen wirklichen Wert besitzt.

Lamyros (Lamiaartige)

Im uralten Thassilonischen bedeutet Lamyros „Die Fresser“. Sie sind unnatürliche Geschöpfe aus Magie und Hunger, welche oft auch als Lamiaartige bezeichnet werden, da Lamien und Lamia-Matriarchinnen die am häufigsten angetroffenen Angehörigen dieses Volkes sind.

Alle Lamyros sind von böser Gesinnung und lieben es, andere leiden zu sehen. Man kann sie nicht nur in der früheren thassilonischen Domäne der Gier antreffen, jedoch waren sie dort am besten integriert und dienten den Herren Xin-Shalasts als hohe Adelige und Vollstrecker. Ihr Ursprung liegt in einem Fluch, den Pharsma über eine gierige Priesterin aussprach. Die vielen heute noch existierenden Lamyros wurden von den Runenfürsten aus den gewöhnlichen Lamien erschaffen. Gelehrte spekulieren, dass Harpyien entfernte Verwandte der Lamyros sein könnten, doch dies ist unbewiesen. Viele Lamyros im Gebiet des alten Thassilon sprechen immer noch Thassilonisch neben der Verkehrssprache der Region. Jene mit einer Intelligenz von 12 oder mehr lernen meist auch Riesisch.

Sieht man dem gemeinsamen Namen und ihrer Geschichte ab, verbindet nur wenig diese Kreaturen. Sollte jedoch ein einzelner Herrscher an die Macht kommen, würden ihre Instinkte sie die Kastengesellschaft wieder errichten lassen, die sie zur Zeit des alten Thassilons besaßen.

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,

enchancements, 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 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.

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 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Monster im Mwangibecken. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon.

GameMastery Module W2: River into Darkness. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 1: Burnt Offerings. © 2007, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs.

Pathfinder 6: Spires of Xin-Shalast. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 7: Edge of Anarchy. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.

Pathfinder 9: Escape From Old Korvosa. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder 12: Crown of Fangs. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati.

Pathfinder 13: Shadow in the Sky. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 15: The Armageddon Echo. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder 19: Howl of the Carrion King. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Erik Mona.

Pathfinder 20: House of the Beast. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock.

Pathfinder 21: The Jackal's Price. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Darrin Drader.

Pathfinder Adventure Path volume #22: The End of Eternity. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Nelson.

Pathfinder Adventure Path volume #23: The Impossible Eye. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path volume #24: The Final Wish. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

Pathfinder Adventure Path volume #25: The Bastards of Erebus. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K. Reynolds.

Pathfinder Adventure Path volume #26: The Sixfold Trial. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder Adventure Path volume #27: What Lies In Dust. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortez.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.



MONSTER IM MWANGIBECKEN

- TEIL 3 -

Eine Web-Erweiterung für den *Almanach zum Mwangibecken*



Impressum

Authors • Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo,
Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach,
Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock,
James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean,
Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett,
Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart,
Greg A. Vaughan, and Hank Woon

Interior Artists • Peter Bergting, David Bircham, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kevin Crossley,
Alberto Dal Lago, Paul Davidson, Julie Dillion, Vincent Dutrait, David Eitelbach, Jason Engle, Dave Gross,
Kelly Harris, Jon Hodgson, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends, JZConcepts, Michael Kortez,
Jeff Laubenstein, Jorge Maese, Warren Mahy, Sara Otterstätter, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, F. Wesley Schneider,
Craig Shackleton, Craig J Spearing, Grey Thornberry, Arnold Tsang, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, Eva Widermann,
Hank Woon, Ben Wootten, Kevin Yan, Iker Serdar Yildiz, and Kieran Yanner

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Übersetzung • Ulrich-A.Schmidt, Oliver von Spreckelsen

Lektorat • Oliver Nick

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

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

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

Community License Policy This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/community-use. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.
Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstige vervielfältigt und vertrieben werden.

MAFDET

Diese Kreatur fällt geräuschlos aus den Wolken, getragen von breiten Falkenschwingen, die einen geschmeidigen humanoïden Körper tragen. Von der Hüfte aufwärts sieht sie wie ein bronzehäutiger Mensch aus, doch die Beine sind die eines aufrechtgehenden, gelbbraunen Löwen samt eines Katzenschwanzes. Der nackte, wohlgeformte Oberkörper ist mit merkwürdigen Tätowierungen geschmückt, die schwach vor magischer Kraft leuchten. In jeder Hand trägt die Kreatur einen bössartig gebogenen Krummsäbel, mit denen sie ein beeindruckendes Muster aus Schnitten und Hieben webt.

MAFDET

HG 6

EP 4.800

N Mittelgroßer monströser Humanoider

INI +5; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 17 (+5 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 60 (8W10+16)

REF +11, WIL +10, ZÄH +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (ausreichend)

Nahkampf 2 Krummschwerter [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+4/18-20)

Besondere Angriffe Anspringen aus der Luft, Sturzflugangriff, Waffenpaar

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8)

3/Tag – Magische Waffe

1/Tag – Katzenhafte Anmut, Magierrüstung, Schutz vor Bösem

SPIELWERTE

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

GAB +8; KMB +10; KMV 25

Talente Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Kampreflexe^B,

Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Fliegen +11, Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +11, Wissen (Geschichte) +8; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

Sprachen Gemeinsprache, Sphinx

Besondere Eigenschaften Runentätowierungen

Kampfausrüstung 2 Krummschwerter [Meisterarbeit]

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte und warme Wüsten und Berge

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (6-10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anspringen aus der Luft (AF) Während eines Sturzflugangriffs kann ein Mafdet einen Vollen Angriff ausführen.

Runentätowierungen (ÜF) Die magischen Tätowierungen, die auf dem Körper eines Mafdet eingearbeitet sind, sind die Quelle für seine zauberähnlichen Fähigkeiten und glühen schwach, wenn sie aktiviert sind. Ein Mafdet kann eine beliebige Anzahl von zauberähnlichen Fähigkeiten mit einer Standard-Aktion aktivieren. Er kann auch einen Zähigkeitswurf machen, um dem Effekt des Zaubers *Austilgen* zu widerstehen. Wenn er diesen Rettungswurf nicht schafft, kann er 24 Stunden lang nicht auf seine zauberähnlichen Fähigkeiten zugreifen.



© Paizo Publishing, LLC; The Armageddon Echo

Sturzflugangriff (AF) Der Mafdet beginnt seine Runde in der Luft und stößt mit unglaublicher Geschwindigkeit herab, um seinen Gegner anzugreifen. Dies ist ein Sturmangriff aus der Luft. Der Mafdet kann seine doppelte Flugbewegungsrate zurücklegen und erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriff. Allerdings erhält er auch einen Abzug von -2 auf seine RK bis zum Beginn seiner nächsten Runde.

Waffenpaar (AF) Ein Mafdet ist beidhändig und kämpft mit einem Krummschwert in jeder Hand. Wegen des intensiven Trainings mit diesen Waffen wird das Krummschwert in der Zweithand als leichte Waffe behandelt. Außerdem kann der Mafdet seinen vollen Stärkebonus auf beide Waffen anrechnen.

Mafdets sind Bewohner zerfallender Ruinen und vergessener Städte. Sie sind ein Volk geflügelter, katzenartiger Humanoider, werden auch als Sphingenartige, Aslani oder Singhala bezeichnet und ähneln zweibeinigen Lamias, sind aber nichts davon.

Als fähige Jäger sind sie auch sehr begabt im Umgang mit zwei Krummsäbeln. Sie haben zwar keine Furcht vor Fremden, begegnen Eindringlingen in ihr Revier aber in der Regel feindselig. Sie sind ebenso bedrohlich wie die Ruinen, die sie bewohnen, und bleiben lieber unter sich.

Der typische Mafdet ist etwas mehr als 2,10 m groß und wiegt zwischen 250 und 350 Pfund. Der Oberkörper ist der eines Humanoiden mit bronzefarbener Haut und einem menschlichen Gesicht, wobei die Augen wie bei Katzen senkrecht geschlitzt sind. Alle Mafdets tragen ein Paar breiter, fedriger, meist dunkelfarbener Falkenschwingen auf dem Rücken. Der Unterleib ist der eines Löwen und von kurzem Fell bedeckt. Dieses hat eine Farbe zwischen hellem Beige und Gelb- oder Rotbraun.

In manchen Regionen besitzen Mafdets gefleckte Pantherunterleibe. Ganz selten werden auch Mafdets geboren, deren Fell weiß und Haut blass, oder schwarz und grünlich ist. Solche Individuen erlangen oft hohe Machtpositionen bei ihrem Volk.

Lebensweise

Mafdets sind Allesfresser, ziehen aber frisches Fleisch und den Rausch der Jagd vor. Ihre typischen Beutetiere sind Auerochsen, Bergschafe, Rehe und andere große Herdentiere. Bei der Jagd verwenden sie Wurfspeere und Netze, nicht aber im Kampf.

Mafdets beschützen die Ruinen, in denen sie leben. Wenn ein Abenteurer ein Gewölbe ausplündern will, in dem ein Mafdet lebt, wird dieser es gegen alle Eindringlinge verteidigen, egal was diese wollen. Ein Rudel kann eine Ruine über Generationen hinweg bewohnen und den Ort als Heim seiner Ahnen beanspruchen – was Geschichtsforscher und Abenteurer meist sehr frustriert. Anderen Völkern stehen sie neutral gegenüber, hassen aber instinktiv alle Lamiaartigen, welche sie sofort angreifen, da kein Mafdet die Gegenwart eines Lamiaartigen in seinem Revier lange erträgt. Tatsächlich sind viele Kampftechniken der Mafdets speziell für den Kampf gegen Lamiaartige entwickelt worden.

Lebensraum & Sozialverhalten

Mafdets sind in trockenen Wüsten und Bergen zuhause, wo sie es vorziehen, ihr Lager in verlassenen Ruinen aufzuschlagen. Falls sie keine finden, nehmen sie auch mit Höhlen in Berghängen und Bergspitzen Vorlieb.

Der Ursprung der Mafdets ist unbekannt, manche Gelehrte glauben aber an eine Verbindung zu Sphingen und dass die Mafdets die letzten Abkömmlinge eines Sphingenreiches seien, welches vor der Zeit der Menschen existiert habe – dies ist aber vollkommen unbewiesen.

Wie Löwen organisieren sie sich in Rudeln aus vier bis sechs verwandten Frauen, ihren Kindern und einem

Bund aus zwei bis vier Männern. Ein Rudel beansprucht ein Revier, in dessen Mitte die von ihm bewohnte Ruine liegt. In seltenen Fällen können sich auch mehrere Rudel eine große Ruine und das Umland teilen.

Mafdetfrauen kümmern sich um die Jagd, während die Männer die Kinder in der Kriegskunst unterweisen und das Rudel vor fremden Männern beschützen, welche die Führung an sich reißen wollen. Beide Geschlechter verteidigen das Rudel und das Revier gegen Eindringlinge. Manchmal lebt in einer Ruine auch nur ein Mafdetpaar, welches ein eigenes Rudel gründen möchte.

Mafdetkinder erlernen mit wenigen Jahren das Fliegen und beginnen mit dem Studium der Kampfkunst, sobald sie einen hölzernen Krummsäbel halten können. Mit 12 Jahren erhält ein Mafdet seine Tätowierungen vom Schamanen des Rudels, dies ist meist die älteste Frau. Die Kunst, diese Tätowierungen zu erschaffen, wird seit Jahrtausenden von Mutter zu Tochter weitergegeben, zusammen mit der Geschichte und den Legenden ihres Volkes. Die Tätowierungen sind immer nahezu identisch und haben stets dieselben Effekte, ihre Ursprünge sind aber vergessen. Unter keinen Umständen werden sie an Nicht-Mafdets weitergegeben.

Sobald ein Mafdet seine Tätowierungen erhalten hat, muss er sich auf den letzten Schritt des Mannbarkeitsrituals begeben – die Lamiajagd. In einer nächtlichen Zeremonie rezitiert der Heranwachsende im Feuerschein die Taten seiner Ahnen und erhält zwei Krummsäbel. Bei Sonnenaufgang wird die Magie der Tätowierungen aktiviert. Mit gleichaltrigen Kindern und den Kriegern des Rudels sucht, verfolgt und tötet man eine Lamia. Erst danach gilt ein Mafdet als Erwachsener. Mädchen stoßen zum Rudel ihrer Mütter, während die Jungen als Nomaden verbannt werden, sich eine Gefährtin suchen oder ein anderes Rudel finden müssen.

Religion

Mafdets verehren einen Aspekt des Curchanus, des uralten und fast vergessenen Gottes der Bestien. Obwohl Curchanus schon lange tot ist, erhalten Mafdetkleriker und -schamanen Zauber von seinem Nachfolger Desna. Diese Verehrung ist auch einer der Gründe für ihren Hass auf alle Lamiaartigen, da Lamashtu, die Göttin der Lamiaartigen, Curchanus getötet und seine Herrschaft über die Bestien geraubt hat.



MIENGU

Die Gesichtszüge dieser schlanken, glänzenden Frau sind freundlich, doch ernst. Ihr wohlgeformter Leib ist durchsichtig und scheint ständig im Fluss zu sein wie lebendig gewordenes Wasser. Sie hat vier Arme, während unterhalb der Hüfte ihre Gliedmaßen zu einer wirbelnden Säule lebendiger Flüssigkeit zusammenwachsen. Ihr Blick ist wachsam. Um sie herum schweben wirbelnde Klingen, die anscheinend aus messerscharfem Wasser bestehen.

MIENGU

HG 11

EP 12.800

NG Mittelgroßes Feenwesen

INI +4; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +10 natürlich)

TP 153 (18W6+90)

REF +15, WIL +14, ZÄH +11

Immunitäten Betäubt, Gift, Kritische Treffer, Lähmung, Schlaf;

Resistenzen Feuer 10; SR 5/Wuchtwaffen

Schwächen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Wassergleife +1, +14/+9 (1W10+7/x3) und 2

Wasserkrummschwert +1, +14/+9 (1W6+5/18-20)

Fernkampf 1W4+1 Wasserdolche +1, +15 (1W4+1/19-20)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit der Gleife)

Besondere Angriffe Aquatische Bewaffnung, Wellenreiter

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12, Konzentration +16)

Immer – Bewegungsfreiheit

Beliebig oft – Bauchreden, Böses entdecken, Gutes entdecken, Nebelwolke,

Spurlos gehen, Unsichtbares sehen, Wasser atmen, Wasser erschaffen

3/Tag – Scheingelände (SG 18), Verbündeten der Natur herbeizaubern IV,

Verschwimmen, Wasser kontrollieren

1/Tag – Fluch brechen, Genesung, Heilung (SG 20), Regenbogenmuster (SG 18)

SPIELWERTE

ST 18, GE 19, KO 17, IN 12, WE 17, CH 19

GAB +9; KMB +13; KMV 27

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Verschwimmen), Tänzender Angriff, Wachsamkeit

Fertigkeiten Akrobatik +25, Diplomatie +12, Heilkunde +19,

Heimlichkeit +25 (+35 im Wasser), Motiv erkennen +28, Schwimmen

+22, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +24, Wissen (Natur) +24;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +10 (im Wasser)

Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Sylvanisch; Aquatische Zungen

Besondere Eigenschaften Amphibie, Flüssige Gestalt, Kuss der Oase

LEBENSWEISE

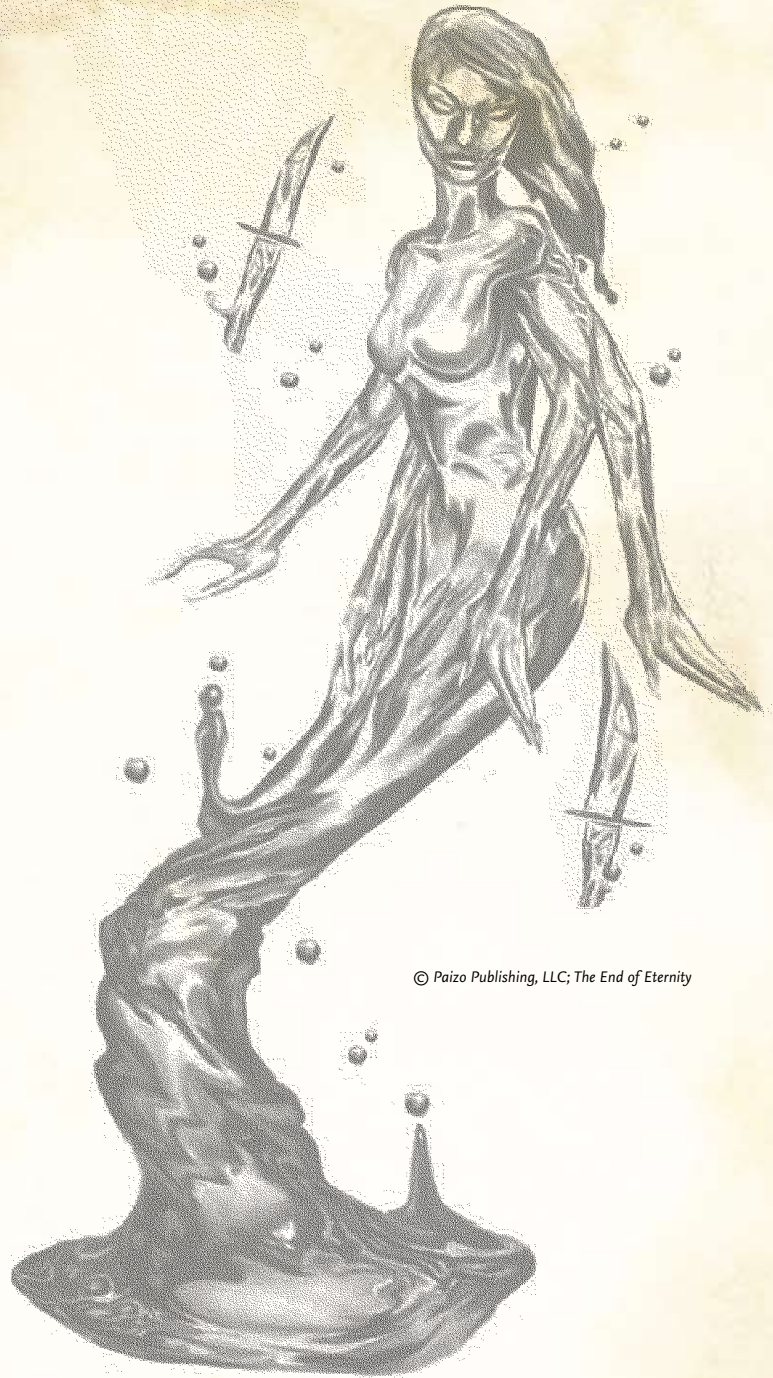
Umgebung Beliebige aquatische

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aquatische Bewaffnung (ÜF) Miengus können das Wasser um sich herum – aus der umgebenden Luft kondensiert oder gar aus dem eigenen Körper, falls es nötig sein sollte – in beliebige einfache oder Kriegswaffen formen. Diese Waffen bestehen aus reinem Wasser, welches magisch zu einer Substanz verfestigt worden ist, die so hart wie Stahl ist. Miengus können sie wie entsprechende magische Waffen mit einer +1 Verzauberung verwenden. Miengus können eine Einhandwaffe in jeder Hand oder zwei Zweihandwaffen tragen, ohne dadurch einen Malus zu erleiden. Diese Wasserwaffen können auch geworfen werden. Solche Wasserwaffen verwandeln sich am Ende der Runde wieder zurück in das nasse Element, wenn keine Miengu sie mehr in einer Hand führt.



© Paizo Publishing, LLC; The End of Eternity

Im Rahmen einer Standard-Aktion kann eine Miengu 1W4+1 Wasserdolche formen und Fernkampfangriffe auf ihre Gegner ausführen (kein Stärkebonus auf den Schaden), auch wenn sie schon andere Waffen hält.

Aquatische Zungen (ÜF) Miengus können mit anderen Kreaturen der Unterarten aquatisch oder Wasser reden, als stünden sie unter dem Effekt des Zaubers *Mit Tieren sprechen* oder *Zungen*.

Flüssige Gestalt (ÜF) Obwohl Miengus eine humanoide Gestalt besitzen, besteht ihr Körper komplett aus Wasser. Dieser Umstand verleiht ihnen auch die Immunitäten der Elementare und ermöglicht es ihnen, durch kleinste Lücken und Spalten und durch besetzte Felder zu fließen, als hätten sie eine *gasförmige Gestalt*. Wenn sie sich dabei durch Felder bewegen, die von anderen Kreaturen bedroht werden, verursachen sie wie andere auch Gelegenheitsangriffe.

Kuss der Oase (ÜF) Mit einer Vollen Aktion kann eine Miengu einer lebenden, nicht körperlosen Kreatur einen Kuss geben, der die Lebenskräfte wieder erweckt. Ein Kuss der Oase entfernt die Zustände entkräftet, erschöpft, kränkelnd und Übelkeit und lässt auf seinen Empfänger für 24 Stunden den Effekt des Zaubers *Elementen trotzen* wirken. Diese Fähigkeit kann 3 Mal am Tag eingesetzt werden.

Wellenreiter (ÜF) Mit einer Vollen Aktion kann eine Miengu alle 1W4 Runden eine Wassersäule herbeizaubern und auf ihr reitend sich über das Kampffeld bewegen. Wenn sie diese Fähigkeit einsetzt bewegt sich eine Miengu in gerader Linie zwischen 9 m und 18 m. Sollte sich die Miengu nicht so weit bewegen können, scheitert diese Fähigkeit. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur in ihrem Weg erleidet 1W6+6 Punkte Schaden und wird auf Boden geworfen (Reflexwurf SG 20 halbiert den Schaden und bringt die Kreatur nicht zu Fall). Diese Fähigkeit verursacht keine Gelegenheitsangriffe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Miengu sind Wassergeister, die in Wüstenoasen, Dschungelrinnen und an tropischen Küsten leben. Sie sehen sich selbst als Beschützer und Heiler der Schwachen und Unschuldigen, zu denen sie friedfertige Feenwesen, Teiche reinen Wassers, ruhige Orte, natürliche Gärten und selbst die kleinsten Tiere und Blumen zählen. Sie kämpfen gegen zerstörerische Völker wie Oger, Goblins und Sahuagin, wann immer sie ihnen begegnen, und führen persönliche Kreuzzüge gegen diese Räuber. Manche beanspruchen blühende Oasen, verborgene Höhlen oder besonders schöne Riffe als persönliche Territorien, welche sie machtvoll gegen jeden verteidigen, den sie als Störenfried betrachten.

Eine gewöhnliche Miengu ist etwa 2,15 m groß und wiegt mehrere hundert Pfund. Ihr Körper besteht größtenteils aus Wasser.

Lebensweise

Miengu sind Naturgeister und besitzen die gewinnende Schönheit und Launenhaftigkeit ihrer feischen Verwandten. Sie sind aber auch ernst und treue Verteidiger der Wildnis. Im letzteren ähneln sie Nymphen und Dryaden, sind aber nicht körperlich an die Gebiete gebunden, die sie beschützen. Miengu sind in der Regel Einzelgänger. Diese Geschöpfe aus Wasser nehmen die Gestalt wunderschöner Frauen an mit meist sehr breitem Lächeln und entweder wildem, ungekämmtem oder gar keinem Haar. Ihr offenes, freundliches Auftreten kann sich aber rasch verändern, da sie ein leidenschaftliches Volk sind und man sie daher ebenso schnell in Rage und Rachsucht treiben kann, wie man sie zum Lachen bringen kann oder sie sich verlieben.

Lebensraum & Sozialverhalten

Diese Wasserfeen können in jeder Art aquatischer Umgebung leben. Obwohl die meisten Wüstenoasen und tropische Küsten vorziehen, wurden Miengu auch schon an seichten und felsigen Küsten von der kalten Arktis bis zu warmen Gewässern gesichtet.

Miengu tarnen ihre Heimstätten oft durch *Scheingelände*, um Mächtgern-Eindringlinge abzulenken, so dass sie

sie beobachten und ihre Absichten einschätzen können. In Oasen lebende Miengu könnten ihre Oasen unter einer Illusion von Sand verbergen oder eine Fata Morgana erschaffen, um Bösewichter in die Gefahr zu führen – sie enthüllen die Oase nur jenen, die sie als würdig erachten. An der Küste lebende Miengu könnten falsche Untiefen vorgaukeln oder wahre Riffe verstecken, um böse Wesen auf Grund laufen zu lassen, während sie den wahren Weg nur denen zeigen, die reinen Herzens sind. Mit ähnlichen Tricks verwirren sie ihre monströsen Feinde, indem sie ihre Illusionen mittels *Wasser kontrollieren*, herbeigezauberten Verbündeten oder auch natürlichen Gefahren und Raubtieren unterstützen.

Obwohl sie niemals völlig vorhersehbar sind, widmen sich die meisten Miengu der Ausrottung des Bösen. Sie bringen den Bedürftigen Hoffnung und Erlösung. Ihre Heime werden oft zum Ziel von Pilgern, die Heilung, Segnung oder eine Atempause benötigen. Miengu nennen auch Wassergebiete ihr Zuhause und verteidigen diese und ihre Bewohner – manchmal ganze Stämme Einheimischer - mit aller Kraft. Solche Verbindungen zwischen den Wasserfeen und eingeborenen intelligenten Wesen enden aber nur selten gut. Während eine Miengu, deren Lebenszeit sich in Jahrhunderten misst, eine Gruppe treuer Diener der Natur, die ihr und dem von ihr beschützten Land großen Respekt zollen, adoptieren mag, erfüllen die Kinder dieser Gemeinschaft mit jeder Generation ihre Pflichten schlechter und irgendwann verlässt die Fee das Gebiet mit gebrochenem Herzen. Daher gibt es zwar viele Geschichten in den Chroniken exotischer Kulturen – besonders in Garund – über die Miengu, haben aber in den modernen Zeiten nur wenige je eine zu Gesicht bekommen.

Miengu in Katapesch

Man weiß nur von wenigen Miengu, die am Meeresstrand oder in verborgenen Oasen in Katapesch leben:

Sisimosischea, die Dame der Weißen Blumen: Die Dame der Weißen Blumen taucht in den Liedern der Schazathared auf. Sie beschützt seit langer Zeit den Garten der Weißen Blumen, ein Paradies mitten in der Wüste, wo Schlüsselblumen eine kristallklare Oase umgeben. Feenwesen, Druiden und Tiere sind in diesem Garten willkommen, doch jene, die den Kindern der Dame – darunter auch den zahllosen winzigen Blumen – nicht den richtigen Respekt zollen, werden gnadenlos aus dem Tal vertrieben.

Vannaschiai: Als die Zwillinge-Schir Divs, welche die Tränentrinker genannt werden, sich in ihrer Oase herumzutreiben begannen, konnte die Miengu Vannaschiai nur wenig gegen ihre Untaten unternehmen. Um ihren reinen Teich vor der Zerstörung zu bewahren, riss sie die Erde auf und ließ die ganze Oase in der darunterliegenden Höhle verschwinden. Die meisten Wüstenreisenden glauben heute, sie wäre aufgetrocknet, doch der neubenannte Brunnen unter dem Blauen Stern existiert immer noch in einer reinen Höhle unter einer Decke aus wahrhaft schönem, blauen Kristall.



MOBOGO

Diese gigantische, krötenartige Bestie von aufgequollener und bizarrer Gestalt verbindet in sich die abstoßendsten Merkmale von Drachen und Amphibien. Reptilienschwänge wachsen aus tropfendem Fett. Ihre Gestalt besteht aus Rollen knotiger Muskeln und feuchten Froschfetts. Drei faustschildgroße, gelbe Augen quellen oberhalb eines breiten, saubernden Mauls voller dolchlanger Zähne hervor. Aus dem höhlenartigen Schlund echot ein tiefes Quaken und schießt eine dicke Zunge von der Farbe eines zornigen Blutergusses hervor, um gierig nach Fliegen, Vögeln und allem anderen zu schnappen, was ihr zu nahe kommt.

MOBOGO

HG 10

EP 9.600

CB Riesige magische Bestie (Boggard)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 22 (+2 GE, -2 Größe, +14 natürlich)

TP 149 (13W10+78); **Regeneration** 5 (Feuer, Kälte, Säure)

REF +10, WIL +6, ZÄH +16

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m

Nahkampf Hieb +20 (1W8+9) und Biss +20 (2W6+9)

Fernkampf Zunge +13 (1W6+4 plus Ergreifen)

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

Besondere Angriffe Erdrücken (2W8+13), Goguntas Lied, Ziehen (3 m)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8, Konzentration +15)

Beliebig oft – Mit Tieren sprechen, Spurloses Gehen, Tier bezaubern (SG 14), Wasser atmen, Wasser erschaffen

3/Tag – Erde und Gestein erweichen (SG 15), Feuer löschen

(SG 16), Geräuschexplosion (SG 15), Nebelwolke, Pflanzenwachstum, Wasser kontrollieren, Windstoß (SG 15)

SPIELWERTE

ST 28, GE 14, KO 22, IN 6, WE 14, CH 16

GAB +13; KMB +24 (+26 Ringkampf, +28 Überrennen); KMV 36 (38 gegen Ringkampf, 38 gegen Überrennen und Zu-Fall-bringen)

Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mächtiges Überrennen, Steilwende, Verbesserter Ringkampf, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Akrobatik +6 (+14 Springen), Fliegen +3, Heimlichkeit -6 (+2 in Feuchtgebieten), Wahrnehmung +17;

Volsmodifikatoren Akrobatik (Springen) +8, Heimlichkeit +8 (in Feuchtgebieten), Wahrnehmung +8

Sprachen Boggard

Besondere Eigenschaften Sumpfgänger

LEBENSWEISE

Umgebung gemäßigte Feuchtgebiete

Organisation Einzelgänger oder Klumpen (2-4)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erdrücken (AF) Ein fliegender oder springender Mobogo kann im Rahmen einer Standard-Aktion auf seinen Feinden landen und so seinen ganzen Körper einsetzen, um sie zu erdrücken. Dieser Angriff ist nur gegen Gegner wirksam, die Mittelgroß oder kleiner sind. Kreaturen, die sich in dem betroffenen Gebiet befinden, muss ein Reflexwurf gegen SG 22 gelingen. Bei einem Misserfolg werden sie wie von einem Haltegriff festgehalten und erleiden in der nächsten Runde automatisch Wuchtschaden, sofern sich der Mobogo nicht von ihnen herunterbewegt. Entscheidet sich der Mobogo dazu, den Haltegriff aufrecht zu erhalten, muss ihm der gewöhnliche Kampfmanöverwurf gelingen. Feinde im Haltegriff erleiden in jeder Runde durch das Erdrücken Schaden, sofern ihnen nicht die Flucht daraus gelingt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Goguntas Lied (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann ein Mobogo ein donnerndes Quaken ertönen lassen. Jeder Nicht-Boggard innerhalb von 15 m um den Mobogo muss einen Willenwurf (SG 17) schaffen, um nicht für 1W4 Minuten erschüttert zu sein. Kreaturen, die schon erschüttert sind, sind anstelle dessen für 1W4 Runden verängstigt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Außerdem sind alle Kreaturen der Unterart Boggard im Bereich von Gogunta's Lied betroffen, als stünden sie unter dem Effekt des Zaubers *Beistand*.

Sumpfgänger (AF) Ein Mobogo kann sich mit normaler Bewegungsrate durch natürliches schwieriges Gelände bewegen, solange er sich in einem Sumpf befindet. Magisch verändertes Gelände betrifft Mobogos wie gewohnt.

Zunge (AF) Die Zunge eines Mobogos ist ein Primärangriff, der die dreifache Reichweite seines normalen Angriffs besitzt (9 m bei einem Mobogo). Dies verursacht 1W6+4 Punkte Schaden und kann



dazu eingesetzt werden den Gegner zu ergreifen, wenn die Kreatur Mittelgroß oder kleiner ist. Der Mobogo selbst befindet sich nicht im Ringkampf, wenn er seine Zunge auf diese Art einsetzt. Sobald sich sein Opfer in Reichweite des Mobogos befindet, erleidet es jede Runde automatisch den Bisschaden des Mobogos. Die Zunge eines Mobogos hat 20 TP, die allerdings nicht von den Gesamttrefferpunkten des Mobogos abgezogen werden. Sollte die Zunge eines Mobogos durchtrennt werden, erleidet der Mobogo dadurch keinen Schaden, er kann allerdings seine Zunge eine Woche lang nicht einsetzen.

Mobogos sind die Brut des Sumpfkönigs Gogunta und urzeitliche Paragone der Boggardartigen. Sie sind riesig und hungrig und vereinen die Merkmale von Riesenkröten und Sumpfdraachen in sich. Mobogos nisten in den tiefsten, ältesten Sümpfen Golarions, wo ganze Boggardstämme ihren wankelmütigen, dummen Launen zu Diensten sind.

Die meisten Mobogos sind etwa 5,40 m groß und wiegen über 3 Tonnen. Ihr lautes Quaken durchdringt selbst die Feuchtigkeit und das Unterholz des dichtesten Sumpfes und kann kilometerweit gehört werden.

Lebensweise

Mobogos residieren in den urwüchsigsten Sümpfen Golarions, wo sich die Wildnis über Jahrhunderte hinweg nicht verändert. Die primitive Religion der Boggardartigen besagt, dass die Mobogo die ersten waren, die aus dem schlammigen Morast der noch im Entstehen begriffenen Kontinente Golarions schlüpfen, als die gewaltige Göttin Gogunta ihren Froschlaich dort abgelegt hatte. Seitdem schlafen und fressen diese Sumpfkönige. Sie jagen die Bestien, die im brackigen Wasser hausen, werden groß und lethargisch und träumen unbestimmbare Amphibienträume von der Rückkehr ihrer göttlichen Mutter.

Selbst in den größten Sümpfen gibt es nur wenige Mobogos. Obwohl die Boggards behaupten, dass sie unsterblich und göttlich seien, bemisst sich ihre Lebenserwartung in Wahrheit „nur“ in Jahrhunderten. Die meisten von ihnen treffen nie auf einen Artgenossen, doch dank der endlosen Verehrung ihrer Boggardgefolgsleute haben sie auch nur selten das

Bedürfnis, ihre heiligen Teiche und Tempel in den Marschen zu verlassen. Sollten sich zwei Mobogo einmal begegnen, dürfte die Folge entweder ein bemitleidenswert kleines Häufchen Froschlaich oder ein titanischer Kampf aus schlagenden Fleischhaufen und ohrenbetäubendem Quaken sein.

Lebensraum & Sozialverhalten

Es gibt nur wenige Mobogos, die nicht von Boggardstämmen umsorgt werden. Ob die Krötenleute und die Mobogos wirklich verwandt sind, wird von den Gelehrten anderer Völker stark diskutiert. Den Boggards dagegen stellt sich diese Frage nicht – für sie sind die gewaltigen, warzigen Bestien Abkömmlinge ihrer üblen Sumpfgöttin Gogunta. Und die Mobogos äußern sich dazu nicht, da ihre primitive Intelligenz nicht ausreicht, um Dinge wie „Ursprung“ oder „Philosophie“ zu verarbeiten. Stattdessen fokussieren sie sich ausschließlich auf den steten Strom ihnen als Opfer dargebrachter Nahrung und erfreulicher Sumpfkunst, die ihnen ihre gehorsamen Stämme bringen.

Boggardstämme, die mit der Gegenwart eines Mobogo gesegnet sind, schauen zu diesen auf und betrachten sie als Anführer, doch scheinen diese Monstrositäten kein göttliches oder sonstiges Mandat zu besitzen, da sie in der Regel nur nach mehr Nahrung oder sonnigeren Plätzen für ihre Throne quaken. In vielen Stämmen übernimmt ein cleverer Boggard-Priesterkönig die Rolle des Sprechers oder Obersten Dieners des Halbgottes und setzt zwischen den Befehlen, Quaklauten und Rülpsern der Bestie seine eigenen Pläne durch, so dass er zur wahren Macht vor und hinter dem Thron wird.

In seltenen Fällen – meist wenn sie unglaubliche Mengen fremdartiger, giftiger Libellen verschlungen haben – verfallen Mobogos in tage- oder gar monatelanges Dösen. Wenn sie daraus erwachen, stoßen die Sumpfkönige manchmal seltsame Wünsche hervor oder ziehen eine Spur der Verwüstung durch den Sumpf. Boggards sehen darin von Gogunta selbst stammende Anweisungen und gehorchen den umnebelten Befehlen ihrer fetten Herren voll Treue, bzw. folgen ihnen auf ihrer Reise.



RAJPUT AMBARI

Wenn sie bewegungslos steht, kann man diese Kreatur mit Leichtigkeit für die riesige, skelettierte Darstellung eines lange toten Kriegelefanten halten. Wenn man sie weiter betrachtet, fällt auf, dass die Augen in einem rauchigen Schwarz glühen und Stücke stinkenden Fleisches von verkrusteten Knochen hängen. Rostige Panzerung hängt locker über der knöchernen Wirbelsäule und uralter, verrotteter Stoff hängt über dem Schädel und in Fetzen zu Boden.

RAJPUT AMBARI

HG 7

EP 3.200

CB Riesiger Untoter

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

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 75 (10W8+30)

REF +4, WIL +7, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote; SR 10/Hieb Waffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Hieb +13 (2W6+8) und Durchbohren +13 (2W8+8/x3)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Kriegsstampfen, Trampeln (2W8+12, SG 23)

SPIELWERTE

ST 26, GE 13, KO -, IN -, WE 10, CH 16

GAB +7; KMB +17; KMV 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Besondere Eigenschaften Untoter Diener

LEBENSWEISE

Umgebung warme Wälder

Organisation beliebig

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kriegsstampfen (AF) Rajput Ambaris sind trainiert darin, mit ihren skelettartigen Vorderfüßen hart in die Erde zu stampfen. Dadurch wird eine kleine Schockwelle in der Erde erzeugt, die Gegner zu Boden werfen kann. Jeder Gegner, der benachbart zu einem stampfenden Rajput Ambari steht, muss einen Reflexwurf (SG 23) machen, um nicht umgeworfen zu werden. Kriegsstampfen ist eine Volle Aktion. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Untoter Diener (ÜF) Rajput Ambaris sind ihren Erschaffern und jeder Kreatur gegenüber unterwürfig, die in der Lage ist, Untote zu kontrollieren. Ein Rajput Ambari wird als Kreatur nur mit halb so vielen Trefferwürfeln behandelt, wenn es darum geht die Kontrolle über ihn zu erlangen oder zur Ermittlung der Gesamtanzahl an Trefferwürfeln unter der Kontrolle eines bösen Klerikers oder Nekromanten. Ein Rajput Ambari versteht automatisch die Sprache seines Erschaffers und eines jeden, der ihn kontrolliert.

Rajput Ambari sind untote Elefanten, denen furchtbare Kräfte durch nekromantische Riten verliehen wurden. Viele dieser erderschütternden, massiven und furchtbaren untoten Giganten tragen noch die exotischen und eleganten Stoffe der vudranischen Prinzen, welche



sie einst verwöhnt haben. Der Ruhm dieser Bestien ist längst verblasst, da die meisten sorglosen Nekromanten und todlosen Herren als unheilige Sklaven und furchtlose Bestien dienen.

Lebensweise

Die Größe eines Rajput Ambari hängt sehr davon ab, aus welchem Teil der Welt das Elefantenskelett gekommen ist. Vudranische Elefanten werden in der Regel etwa 4,80 m hoch, während Mwangi-Elefanten bis zu 5,40 m groß werden. Die Skelette jugendlicher Elefanten werden fast nie zur Erschaffung eines Rajput Ambari verwendet.

In Vudra sind untote Elefanten gefürchtete Schrecken. Es gibt aber auch erschreckende Gerüchte über tapsige Mastodonten aus dem hohen Norden, die in ähnlichen Ritualen belebt werden wie Rajput Ambaris.

Lebensraum & Sozialverhalten

Rajput Ambaris haben keine sozialen Strukturen und erfüllen nur die Befehle ihrer Erschaffer. Vudranische Nekromanten nutzen Rajput Ambaris nahezu wie lebende Elefanten, sie brauchen aber keine Elefantenführer. Wenn man ihnen begegnet, führen die meisten daher gerade Arbeiten aus, dienen als Wachen oder transportieren untote Krieger.

Obwohl Rajput Ambaris unintelligente Untote sind, behaupten Gelehrte der Nekromantie, dass manche Facetten der Erschaffungsriten dafür sorgen, dass die untoten Bestien einen Teil ihrer Instinkte behalten. Diese Thesen werden unter Beweis gestellt, wenn ein Rajput Ambari keinen Herren hat. Wenn er veraltete Anweisungen nicht mehr ausführen kann oder wochenlang keine Anweisungen erhält, bewegt ein Rajput Ambari sich manchmal aus eigenem Antrieb. In diesen seltenen und scheinbar unmöglichen Situationen neigen die untoten Elefanten dazu, in die Gebiete zurückzukehren, in denen sie gefangen wurden, und könnten sogar manche der Bewegungen und Neigungen wiedergewinnen, die sie zu Lebzeiten hatten – sehr zum Schrecken der örtlichen Jäger und lebenden Elefanten.

Erschaffung

Ein Zauberkundiger der 18. oder höheren Stufe kann einen Rajput Ambari mit dem Zauber *Untote erschaffen* erschaffen. Neben den gewöhnlichen Komponenten

benötigt der Ritus das vollständige Skelett eines erwachsenen Elefanten und Schmuck von königlicher Qualität. Diese Zusätze kosten wenigstens weitere 400 GM.

Ursprünge des Rajput Ambari

Niemand kann sagen, wer das erste Skelett erschaffen oder den ersten Zombie belebt hat. Der Rajput Ambari ist deshalb ein sehr ungewöhnlicher Untoter, weil seine Erschaffung gut dokumentiert ist in Vudra. Im Jahre 4465 AK versammelte der Nekromanten-Priester Rajput Schivji Schaschibhuschan, auch bekannt als der Böse Prinz, die Gefolgsleute seines Kultes in den Bergen und Dschungeln Nordvudras und begann mit dem Bau einer dunklen Kathedrale. In diesem Tempel der finsternen vudranischen Künste hatte er einen persönlichen Palast, in dem seine Experimente weitestgehend unbemerkt bleiben würden. Schivji benötigte als erstes Arbeiter – Arbeiter, die weder Ruhe noch Schlaf brauchten bei der Fertigstellung seines großen Planes. Seine morbide Vorstellungskraft stieß auf den großen Elefantenfriedhof im Ajiteschtal. Rasch erschuf er eine Armee untoter Elefanten, welche seine Gefolgsleute Rajput Ambaris nannten – eine Kombination aus dem Titel ihres Fürsten und dem vudranischen Wort für die Kutschen, welche lebende Elefanten manchmal auf dem Rücken tragen. Schivji war sogar einsichtig genug, um es trotz seines Größenwahns auch anderen Dienern dunkler Gottheiten zu ermöglichen, seine Geschöpfe zu befehligen, so dass auch die Unterführer, denen er am meisten vertraute, in seiner Abwesenheit die untoten Elefanten befehligen konnten.

Dank der Hilfe seiner titanischen Untoten wuchs Schivjis Festung mit beängstigender Geschwindigkeit – ein Zitadelle aus tausend mal tausend Schädeln, die er den Palast aus Elfenbein und Knochen nannte. Sobald die Festung fertiggestellt war, wurden Dutzende Rajput Ambaris eingesetzt, um die massiven Winden zu bedienen, mit denen die schweren, aus Elefantenzähnen konstruierten Tore der Zitadelle geöffnet wurden.

Schivji Schaschibhuschans Krieg gegen die vudranischen Mahajanapadas endete 40 Jahre nach der Fertigstellung des Palastes aus Elfenbein und Knochen, als der Nekromant an der Spitze seiner größten Rajput Ambari-Armee getötet wurde. Selbst als seine schreckenerfüllte Burg längst in Vergessenheit versunken ist, gibt es immer noch Schivjis Rajput Ambaris, während sein Name langsam der Vergessenheit anheimfällt.

RUCH

Dieser gigantische, zweiköpfige Geier schlägt mit schmierigen, nachtschwarzen Flügeln und schreitet auf Krallen voran, welche die Erde aufreißen. Er streckt seine gewaltigen, faltigen Köpfe angewinkelt voran und öffnet beide Schnäbel zu einem Kreischen, welches das Blut gefrieren lässt.

RUCH HG 10

EP 9.600

N Gigantisches Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 19 (+2 GE, -4 Größe, +13 natürlich)

TP 186 (16W8+112)

REF +12, WIL +8, ZÄH +17

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Bisse +20 (2W8+12 plus Ergreifen) und 2 Krallen +20 (2W6+12)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Verschlingen (2W8+12 Wuchtschaden plus 8 Säureschaden, RK 12, TP 25)

SPIELWERTE

ST 34, GE 15, KO 24, IN 2, WE 13, CH 11

GAB +12; KMB +28 (+32 Ringkampf); KMV 40

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schnappen, Schweben, Steilwende, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +11, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +20;

Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge und Wüsten

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

Jugendlicher Ruch

Ein dünnes Unterkleid aus Federn bedeckt gerade so den kränzlich rosig-grauen Leib dieses monströsen Geiers. Seine zwei faltigen, kahlen Köpfe scheinen ständig zu streiten – sie schnappen nach einander und stehlen sich gegenseitig Fleischstücken aus den krummen Schnäbeln.

JUGENDLICHER RUCH HG 3

EP 800

N Großes Tier

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +6, WIL +4, ZÄH +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (ausreichend)

Nahkampf 2 Bisse +4 (1W6+3) und 2 Krallen +4 (1W6+3)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

SPIELWERTE

ST 14, GE 15, KO 18, IN 2, WE 13, CH 11

GAB +3; KMB +6; KMV 18

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +3, Wahrnehmung +15; Volksmodifikatoren

Wahrnehmung +8



© Paizo Publishing, LLC; The Jackal's Price

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge und Wüsten

Organisation Paar oder Schar (3-10)

Schätze Keine

Ruchs sind eine gigantische, den Rochs verwandte Art von geierartigen Vögeln. Am besten kann man sie anhand ihrer beiden kahlen Schädel erkennen. Nicht nur müssen diese beiden unersättlichen Mäuler gestopft werden, sie sind auch noch sehr wachsam bei ihrer endlosen Nahrungssuche nach lebender Beute und Aas.

Diese abstoßenden Raubvögel fliegen meist hoch über der Wüste und suchen nach Kreaturen, die ausreichend Nahrung für sie und ihre Jungen bieten können. Pferde, Kamele und am Boden entlangziehende Humanoide erwecken oft ihre Aufmerksamkeit. Dabei meiden sie Wesen, die ähnlich groß sind wie sie selbst (oder größer), oder die zu stark sein könnten, um sie niederzuringen.

Ein gewöhnlicher erwachsener Ruch ist 10,50 m lang mit einer Spannweite von über 18 m. Obwohl sie meist kurz vor dem Verhungern stehen, können sie bis 800 Pfund wiegen. Jugendliche Ruchs sind etwa 3 m groß und haben eine vergleichsweise kleine Spannweite von 5,40 m, die meisten wiegen etwa 200 Pfund.



Lebensweise

Ruchs gehören zu den gefährlichsten Jägern der Wüste, die jede Gelegenheit nutzen. Sie schlüpfen aus großen grauen Eiern, schwach und dem Hungertode nahe. Rucheltern füttern die Jungen ein paar Monate lang, welche aber schnell das Fliegen erlernen und in Gruppen mit anderen Jungvögeln auf die Jagd gehen. Viele haben junge Ruchs schon mit Geiern verglichen – es gibt aber eine große Ausnahme: Geier warten darauf, dass ihre Beute stirbt und laben sich dann am Kadaver, während junge Ruchs kein Problem damit haben, die Sache selbst zu Ende zu bringen, so dass sie gleich nach der nächsten Mahlzeit suchen können. Erschöpfte Reisende reagieren daher zu Recht panikerfüllt, wenn sie in den Himmel blicken und eine Schar großer, zweiköpfiger Vögel über sich kreisen sehen.

Trotz der Gefahr, die sie darstellen, erreichen nur wenige junge Ruchs das Erwachsenenalter. Wenn Wasser die Währung der Wüste ist, so ist Nahrung ein Luxusgut – Jungruchs werden daher von Bestien wie Wüstenbewohnern als Nahrung gejagt. Manche Reisende täuschen absichtlich Schwäche vor, um einen oder mehrere junge Ruchs anlocken und zu Verpflegungszwecken töten zu können. Ein Vogel kann zehn Erwachsene mehrere Tage ernähren, falls das Fleisch nicht vorher verdirbt. Es schmeckt nicht so gut wie Geflügel oder das anderer Zuchtvögel, doch die reine Menge macht einen frisch

erlegten Ruch mitten in der Wüste zu einer Kostbarkeit, wo eine ganze Karawane so Essen für Tage erhält. Auf vielen Märkten ist ein durchschnittlich großer, toter Jungruch fast 30 GM wert.

Lebensraum & Sozialverhalten

Ruchs ziehen warme Wüsten anderen Klimazonen vor. Sie gleiten meist hoch am Himmel durch die Luft, bis sie Pferde oder Kamele am Boden erblicken. Dann schießen sie zum Angriff übergehend nach unten. Kleine Karawanen und Reisende stehen ebenso oft auf der Speisekarte.

Da sie zu groß sind, um ihre Nester in Bäumen zu bauen, nisten Ruchs meist hoch oben in Bergen und Klippen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein Ruch mit seiner Beute weit über einhundert Kilometer weit fliegt bis zu seinem Nest, und dass die Beute in der heißen Wüste ergriffen, aber auf einem schneebedeckten Gipfel verspeist wird.

Im Vergleich zu Rochs sind Ruchs viel seltener, es gibt etwa viermal so viele Rochs wie Ruchs. Daher sind sie auch nicht so bekannt, außer in trockenen Gebieten, wo sie verbreitet sind und eine bedeutende Gefahr darstellen. In den Ödlanden, die sie frequentieren, nutzen die Einheimischen ihre Federn und zähe Haut auf vielerlei Weise – als schattenspendender Unterstand, Überzug für Dächer oder auch grimmige Dekoration.



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,

enchancements, 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 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.

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 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Monster im Mwangibecken. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon.

GameMastery Module W2: River into Darkness. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 1: Burnt Offerings. © 2007, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs.

Pathfinder 6: Spires of Xin-Shalast. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 7: Edge of Anarchy. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.

Pathfinder 9: Escape From Old Korvosa. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder 12: Crown of Fangs. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati.

Pathfinder 13: Shadow in the Sky. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 15: The Armageddon Echo. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder 19: Howl of the Carrion King. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Erik Mona.

Pathfinder 20: House of the Beast. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock.

Pathfinder 21: The Jackal's Price. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Darrin Drader.

Pathfinder Adventure Path volume #22: The End of Eternity. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Nelson.

Pathfinder Adventure Path volume #23: The Impossible Eye. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path volume #24: The Final Wish. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

Pathfinder Adventure Path volume #25: The Bastards of Erebus. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K. Reynolds.

Pathfinder Adventure Path volume #26: The Sixfold Trial. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder Adventure Path volume #27: What Lies In Dust. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortez.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.



MONSTER IM MWANGIBECKEN

- TEIL 4 -

Eine Web-Erweiterung für den *Almanach zum Mwangibecken*



Impressum

Authors • Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon

Interior Artists • Peter Bergting, David Bircham, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kevin Crossley, Alberto Dal Lago, Paul Davidson, Julie Dillion, Vincent Dutrait, David Eitelbach, Jason Engle, Dave Gross, Kelly Harris, Jon Hodgson, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends, JZConcepts, Michael Kortez, Jeff Laubenstein, Jorge Maese, Warren Mahy, Sara Otterstätter, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, F. Wesley Schneider, Craig Shackleton, Craig J Spearing, Grey Thornberry, Arnold Tsang, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, Eva Widermann, Hank Woon, Ben Wootten, Kevin Yan, Iker Serdar Yildiz, and Kieran Yanner

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Übersetzung • Ulrich-A.Schmidt, Oliver von Spreckelsen

Lektorat • Oliver Nick

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



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

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

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

Community License Policy This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/community-use. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA. Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

SÄBELSPINNE

Diese spinnenartige Kreatur scheint aus Waffen und gesplitterten Holzplanken zu bestehen. Dicke, gebogene Klingen werden an ihren Spitzen und Knäufen von seltsamen, rötlichen Funken zusammengehalten. Schlank und tödlich, mit acht Beinen aus jeweils drei tödlichen Gliedern, steht sie nie gänzlich still und wiegt sich mit einer gefährlichen Grazie, die auf große Kraft und Geschwindigkeit hindeutet.

SÄBELSPINNE

HG 6

EP 2.400

N Großes Konstrukt

INI +3; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, -1 Größe, +7 natürlich)

TP 66 (8W8+30)

REF +5, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte; SR 5/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+5) und 2 Beine +12 (2W8+5)

Besondere Angriffe Waffendieb, Zerfallen

SPIELWERTE

ST 20, GE 16, KO -, IN -, WE 11, CH 1

GAB +8; KMB +14 (+16 Entwaffnen); KMV 27 (39 gegen Zu-Fallbringen, kann nicht entwaffnet werden)

Talente Heftiger Angriff^B, Verbessertes Entwaffnen^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +11 (im zerfallenen Zustand), Klettern +13, Wahrnehmung +4; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8 (im zerfallenen Zustand), Wahrnehmung +4

Besondere Eigenschaften Geteilte Verbesserung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geteilte Verbesserung (ÜF) Sollte eine Säbelspinne eine magische Waffe in ihren Körper eingebaut haben (entweder beim Erschaffen oder durch die Fähigkeit Waffendieb), teilt sie diese Waffenverbesserung und ihre besonderen Fähigkeiten mit allen natürlichen Angriffen. Das Konstrukt kann allerdings nur die Vorteile der magischen Waffe mit dem höchsten Wert einsetzen. Die Eigenschaften der anderen magischen Waffe fallen dann weg.

Waffendieb (AF) Eine Säbelspinne, die beim Kampfmanöver Entwaffnen erfolgreich ist, verleiht sich die Waffe des Gegners in ihren Körper ein. Die Waffe kann nicht wieder erlangt werden, solange die Säbelspinne nicht zerstört ist.

Zerfallen (ÜF) Mit einer Vollen Aktion kann eine Säbelspinne ihrem Körper die magische Energie entziehen, die ihn zusammenhält, und in einen Haufen von Waffen und Holzteilen auseinander fallen. Kreaturen, die sich benachbart zur Säbelspinne aufhalten, müssen einen Reflexwurf (SG 15) schaffen, um nicht 2W6+5 Punkte Schaden zu erleiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit. Eine zerfallene Säbelspinne kann ihren Körper im Rahmen einer Standard-Aktion neu formen.



© Paizo Publishing, LLC; The Armageddon Echo

Säbelspinnen sind die bevorzugten Kreationen von Zauberkundigen, die keinen Zugang zu den seltenen Materialien und exotischen Komponenten haben, die in zivilisierten Ländern zu finden sind. Stattdessen geben sie Waffen die Gestalt von Spinnen. Der Name stammt von der Tatsache, dass viele Schöpfer dieser Konstrukte mit Freibeutern und Piraten im Bunde stehen und die Säbelspinnen ihren Erschaffern als Vollstrecker, Leibwächter und Meuchelmörder dienen. Sie können aber aus allen möglichen Waffen erschaffen werden, auch wenn Klingen bei den furchteinflößendsten Exemplaren überwiegend vertreten sind.

Eine Säbelspinne ist etwa 2,40 m hoch und wiegt wenigstens 1.500 Pfund, das Aussehen richtet sich nach den verwendeten Materialien.

Lebensweise

Als künstliche Wesen haben Säbelspinnen keinen Platz in der Natur und wirken auch kaum auf ihre Umwelt ein. Das Aussehen einer Säbelspinne verrät oft einiges über ihren Schöpfer. Die meisten bestehen aus fortgeworfenen Waffen und Holzstücken, allerdings gibt es auch Säbelspinnen aus eigens angefertigten Waffen meisterhafter Qualität – dies wirkt sich aber nicht auf die Spielwerte aus.

Lebensraum & Sozialverhalten

Säbelspinnen dienen ihren Erschaffern meist als Wachen. Sie benötigen keine Nahrung und können daher auch in verlassenen Ruinen an der Küste lauern und die Anweisungen ihrer längst toten Herren weiterhin befolgen. Manchmal befehlen Zauberer ihren Säbelspinnen, sich in Teichen oder überfluteten Kammern zu verbergen, weil sie der Ansicht sind, dass rostige Waffen bedrohlicher wirken und ihre Diener im Kampf zusätzlich Blutvergiftung hervorrufen können.

Konstruktion

Eine Säbelspinne ist ein Verbund aus Waffen, der in ein Gerüst aus Holz oder Metall gearbeitet wird. Sie wird aus 1.000 Pfund an Holz oder Metall hergestellt und mit Dutzenden von Waffen und aus Seesternen und Krustentieren gewonnenem Öl bedeckt, welches wenigstens 400 GM kostet. Der Zusammenbau erfordert einen Wurf auf Handwerk (Waffenschmied) gegen SG 13.

Es gibt zwei arkane Methoden zur Konstruktion einer Säbelspinne – die Grundmethode und Varghants Wagnis.

Die Grundmethode erfordert:

ZS 8; Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Geas/Auftrag*, *Schärfen*, der Erschaffer muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben; Preis 18.000 GM; Kosten 9.000 GM.

Varghants Wagnis ist billiger, verleiht dem Konstrukt aber die Fähigkeit Berserkerwut (siehe *PF MHB*, S. 133 - die Berserkerwut ebbt jedoch nie ab):

ZS 7; Konstrukt herstellen, *Begrenzter Wunsch*, *Geas/Auftrag*, *Schärfen*, der Erschaffer muss wenigstens die 7. Stufe erreicht haben; Preis 16.000 GM; Kosten 8.000 GM.

Intelligente Säbelspinnen

Sollte eine Säbelspinne eine intelligente Waffe stehlen, deren GM-Wert höher ist als der jeder anderen magischen Waffe in ihrem Besitz, bricht sie sofort zusammen. Nach einer Minute erhebt sie sich wieder, ist nun aber von ihrem Herren und seinen Befehlen unabhängig und wird vollständig von der intelligenten magischen Waffe kontrolliert. Falls der Wert der Waffe nicht hoch genug ist, bleiben all diese Effekte aus.

Sollte die Säbelspinne eine nichtintelligente Waffe mit einem höheren Wert als die intelligente Waffe ihrem Körper hinzufügen, wird das Bewusstsein der Waffe unterdrückt und sie bricht zu einem leblosen Haufen Waffen zusammen, bis sie von ihrem Erschaffer neu aktiviert wird.

Dies ist sehr selten dennoch gibt es einige Beispiele:

Kapitän Säge: Als dieses *Verwundende Krummschwert +2*, das einst als *Kehlenschlitzer* bekannt war, eine Säbelspinne übernahm, legte es sich die Persönlichkeit Kapitän Säges zu und stellte in Schauerhafen eine Besatzung zusammen.

Muhme Scharf: Dieser intelligente *Verteidigende Morgenstern +3* war ein Rächer vernachlässigter Kinder. Nachdem eine Säbelspinne ihn gestohlen hatte, gab sein Besitzer, ein Kleriker des Erastil, ihn frei. Er machte sich mit seinem neuen Körper auf, um ein andoranisches Waisenhaus an der Küste der Inneren See zu verteidigen. Und obwohl sie seit Jahren nicht mehr gesichtet wurde, kennen die Kinder in Almas alle die Geschichte von Mutter Scharf.



SIMURG

Dieses gewaltige Vogelwesen hat den Leib eines wunderbaren Vogels mit edlen Federn und den Kopf eines Rassehundes. Das Wesen hält die Umgebung wachsam im Blick. Seine Augen leuchten wie kleine Sonnen und lautlose Flammen flackern über seine glänzenden Krallen. Die Schwanzfedern glitzern wie Licht in einem Prisma und spiegeln alle Farben des Sonnenaufganges wider.

SIMURG

HG 18

EP 153.600

NG Gigantische magische Bestie

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +32

Aura Frieden (15 m)

VERTEIDIGUNG

RK 36, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +3 GE, -4 Größe, +26 natürlich)

TP 336 (25W10+200)

REF +17, WIL +12, ZÄH +22

Immunitäten Attributsschaden, Attributsentzug, Feuer, Gift, Negative Energie, Schlaf, Versteinigung; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 15/Böses und Magie; **ZR** 31

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 36 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +33 (2W6+12 plus 2W6 Feuer) und Biss +33 (2W8+6) und Schwanzschlag +31 (1W4+6 plus Fortschicken)

Fernkampf Glühender Strahl +24 Berührung (4W6 Feuer)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Bannstreich, Glänzende Federn, Glühender Strahl, Strahlende Krallen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 16)

Beliebig oft – Böses entdecken, Magie entdecken, Zone der Wahrheit, Zungen

3/Tag – Flammenschlag (SG 20), Massen-Mittelschwere Wunden heilen, Tageslicht, Wahrer Blick

SPIELWERTE

ST 34, GE 16, KO 27, IN 16, WE 19, CH 23

GAB +25; **KMB** +41 (+43 Entwaffnen); **KMV** 54 (56 gegen Entwaffnen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blind), Kritischer Treffer-Fokus, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Schnappen, Schweben, Steilwende, Verbesserter

Konzentrierter Schlag, Verbessertes Entwaffnen

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +34, Diplomatie

+21, Fliegen +19, Heilkunde +20, Überlebenskunst

+19, Wahrnehmung +32, Wissen (Adel) +13, Wissen

(Arkanes) +29, Wissen (Baukunst) +13, Wissen

(Die Ebenen) +13, Wissen (Geographie) +13, Wissen

(Geschichte) +28, Wissen (Gewölbekunde) +13, Wissen

(Lokales) +13, Wissen (Natur) +13, Wissen (Religion) +13;

Volksmodifikatoren Wissen (alle) +10

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Heilsamer Hauch, Perfekte Gestalt

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Wüsten oder warme Berge

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Friedens (ÜF) Ein Simurg strahlt eine beruhigende Aura aus, die seinen Verbündeten hilft und die aggressive Gegner in der Nähe schwächt. Kreaturen innerhalb von 15 m um den Simurg fühlen eine Welle der Ruhe und des Friedens über sich spülen. Dieser Effekt entspricht dem Zauber *Gefühle besänftigen*, nur dass der Simurg auswählen kann, welche Kreaturen davon betroffen sind. Jede Kreatur, die diesem Effekt ausgesetzt ist, muss einen Willenswurf (SG 29) schaffen oder entsprechend handeln. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Bannstreich (ÜF) Ein Simurg kann seinen strahlenden Schweif dafür einsetzen, um Externare auf ihre Heimatebene zurück zu schicken. Zusätzlich zum Schaden des Schwanzschlages muss jeder nichteinheimische Externar einen Willenswurf (SG 29) ablegen oder er wird von dem Effekt des Zaubers *Fortschicken* betroffen. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf schafft, kann für die nächsten 24 Stunden nicht vom Schwanzschlag dieses Simurg auf seine Heimatebene zurück geschickt werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Glänzende Federn (ÜF) Einmal am Tag kann ein Simurg im Rahmen einer Standard-Aktion seine glänzenden Schwanzfedern ausbreiten und seine Feinde mit einem 30-m-Kegel strahlenden Lichts aus den „Augen“ seiner Schwanzfedern unter Beschuss nehmen. Außer dem Wirkungsbereich gleicht der Effekt des Strahls dem Zauber *Regenbogenspiel*, wobei die Ziele einen Willenswurf (SG 28) ablegen müssen, um dem Effekt zu widerstehen.





Glühender Strahl (ÜF) Ein Simurg kann einen feurigen Strahl brennenden Lichts aus seinen Augen abgeben. Er kann diesen Strahl einmal in der Runde mit einer Reichweite von 30 m abfeuern.

Heilsamer Hauch (ÜF) Ein Simurg kann seinen Verbündeten Heilung und Verjüngung mit einer Berührung seines Schnabels und einem Anhauchen zukommen lassen. Mit diesem Hauch kann ein Simurg physischen Schaden und auch eine ganze Reihe anderer Effekte heilen, als würde er die Zauber *Blindheit oder Taubheit heilen*, *Fluch brechen*, *Furcht bannen*, *Genesung*, *Heilung*, *Krankheit kurieren* und *Lähmung aufheben* alle zusammen wirken. Ein Simurg kann diese Fähigkeit 8 Mal am Tag bei jeder beliebigen Kreatur außer sich selbst einsetzen (eine Anzahl, die seinem CH-Modifikator entspricht). Die Zauberstufe des Effektes ist 16 und die SG der Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Perfekte Gestalt (AF) Zusätzlich zu den Immunitäten in den Spielwerten oben muss ein Simurg weder atmen noch schlafen. Er kann einen Monat lang mit nur einer geringen Menge Wasser und Essen auskommen.

Strahlende Krallen (ÜF) Ein Simurg kann die Kraft der Sonne zur Unterstützung seiner physischen Angriffe einsetzen. Mit einer Freien Aktion kann er seine Krallen mit flackernden Flammen einhüllen. Während die Krallen auf diese Art brennen, gelten die Krallenangriffe des Simurgs als gute und magische Waffen und verursachen zusätzliche 2W6 Punkte Feuerschaden. Dieser Effekt bleibt so lange bestehen, wie der Simurg es wünscht, und er kann den Effekt mit einer Freien Aktion beenden.

Unter den Bewohnern der Wüste sind Simurge hochgeachtete lebende Legenden. Die ihnen innewohnende Güte, die Macht über göttliches Licht, die Gabe nahezu jede Krankheit heilen zu können und dass sie fast unsterblich sind macht sie zu etwas ganz besonderem für die Anhänger Sarenraes, der Göttin der Heilung und der Sonne. Jene, die in den Wüstengebieten leben, in denen diese wohlmeinenden Wesen manchmal hausen, betrachten es als ungemeinen Glücksfall, eines von ihnen auch nur über den Himmel gleiten zu sehen. Ein erwachsener Simurg ist 13,50 m groß und wiegt 15 Tonnen, seine atemberaubende Flügelspannweite beträgt etwa 30 m von einer kupfern glänzenden Flügelspitze zur anderen.

Lebensweise

Nur eine Handvoll Gelehrter betrachtet diese unglaublichen Kreaturen als etwas anderes als Legenden, da nur wenige jemals ihre Schönheit erblicken konnten. Simurge sind äußerst selten und bleiben lieber unter sich, fern

von den niederen Wesen mit ihren Streitigkeiten und ihrer häufig zweifelhaften Moral. Doch wenn jemand reinen Herzens sie in einem Moment wahrer Not um Beistand bittet, kann man sich auf sie verlassen. Sie sind zwar vollkommen friedfertig und freigiebig, fürchten den Kampf aber nicht und können sehr zerstörerisch im Kampf gegen das Böse sein. Ein Simurg kann tausende von Jahren alt werden und häufige Erwähnungen dieser riesigen Vogelwesen in den Geschichtsaufzeichnungen einer Region sind meist Berichte über Sichtungen desselben Wesens.

Die Krone des Simurg

In seltenen Fällen knüpft ein Simurg starke Bande zu einem einzelnen Sterblichen, in dem er Potential zu Größe sieht. Als Geschenk knüpft er einige Federn zu einer strahlenden Krone. Diese *Krone des Simurg* ist ein Artefakt, welches jene anzeigt, die von den Göttern berührt wurden. Ein Simurg kann einer Kreatur nur einmal alle 500 Jahre eine dieser Kronen verleihen.

KRONE DES SIMURG

Aura Starke Erkenntnis- und Verwandlungsmagie; **ZS** 18
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** Artefakt; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die *Krone des Simurg* verleiht ihrem Träger den Schutz des Simurg, der sie erschaffen hat. Dabei funktioniert sie nur für denjenigen, für den sie erschaffen wurde. Der Träger steht immer unter *Schutz vor Bösem*. Einmal am Tag kann er eine Volle Aktion aufwenden, um mentalen Kontakt zu dem Simurg aufzunehmen, der die Krone erschaffen hat. Falls der Simurg den Kontakt eingeht, weiß der Träger sofort, in welcher Richtung und Entfernung der Simurg sich aufhält, und kann mit ihm kommunizieren wie mittels des Zaubers *Verständigung*. Sollten beide sich auf derselben Ebene aufhalten und dies wünschen, kann der Träger der Krone zum Simurg teleportieren. Zehn Minuten darauf wird der Träger der Krone aber zu seinem Ausgangspunkt (oder auf das nächste sichere Feld) zurückteleportiert, egal ob er das will oder nicht.

Schließlich kann der Träger in größter Not eine Volle Aktion aufwenden, um die *Krone* der Sonne entgegenzustrecken und nach dem Simurg zu rufen, der sie erschaffen hat. Dies ruft den Simurg wie durch den Zauber *Monster herbeizaubern IX* herbei. Der Simurg bleibt für 1 Minute und befolgt die Befehle des Trägers der Krone. Nach Ablauf der Zeit verschwindet der Simurg und die *Krone* wird zerstört.



STYMPHALIDEN

Eine Wolke aus langhalsigen Vögeln erhebt sich in die Luft. Ihr Kreischen erinnert an eine Kakophonie aus Nebelhörnern und scheppernden Werkzeugen. Ihre Federn glänzen metallisch und reflektieren selbst schwaches Licht hundertfach verstärkt durch einen blutigen Schleier.

STYMPHALIDENSCHWARM

HG 6

EP 2.400

N Sehr kleine magische Bestie (Schwarm)

INI +8; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +6 natürlich)

TP 52 (7W10+14)

REF +9, WIL +3, ZÄH +7

Immunitäten Feuer; SR 5/Magie; Verteidigungsfähigkeiten wie

Schwärme, halber Schaden von Hieb- und Stichwaffen

Schwächen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Schwarm (2W6-2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 15), Blutung (1), Blenden

SPIELWERTE

ST 6, GE 19, KO 14, IN 2, WE 13, CH 11

GAB +7; KMB -; KMV -

Talente Ausweichen, Dranbleiben, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +8, Wahrnehmung +13

LEBENSWEISE

Umgebung warme Ebene oder Wüste

Organisation Einzelgänger, Volk (2-4 Schwärme) oder Flut (5-8 Schwärme)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blenden (AF) Wenn ein Stymphalidenschwarm mit seinen Flügeln schlägt, spiegeln die Stahlflügel der kleinen Vögel das Licht in einem Netz von blendenden Blitzen und Reflektionen. In einem Bereich normalen oder helleren Lichts muss jeder, der sich zu Beginn seiner Runde im Feld eines Stymphalidenschwarms befindet, einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Bei Misserfolg sind sie für 1W4 Runden blind, während die Erfolgreichen geblendet sind, bis sie sich eine volle Runde lang außerhalb des Schwarms befinden.

Riesen-Stymphaliden

Jede Feder ähnelt einer Platte schimmernder Rüstung und der Schnabel mahnt in Länge und Schärfe an die Lanze eines Ritters. Dieser gewaltige, ibisartige Vogel wirkt wie eine Statue aus Silber und Messing. Seine langen Beine enden in mächtigen metallischen Krallen und der Blick seiner Knopfaugen huscht hungrig hin und her.

RIESENSTYMPHALIDE

HG 8

EP 4.800

N Große magische Bestie

INI +6; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 94 (9W10+45)

REF +10, WIL +5, ZÄH +11

Immunitäten Feuer; SR 10/Adamant und Magie

Schwächen Schall

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 36 m (ausreichend)

Nahkampf Biss +14 (1W8+6 plus Blutung/19-20), 2 Krallen +9 (1W6+3), 2 Flügel +9 (1W6+3 plus Blutung)

Fernkampf Flügelklingen +10 (1W6+6)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Blutung (1W6), Flügelklingen, Gleißen

SPIELWERTE

ST 22, GE 15, KO 20, IN 2, WE 15, CH 17

GAB +9; KMB +16; KMV 28

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Kritischer-Treffer-Fokus (Biss), Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +0, Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge

Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-9)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flügelklingen (AF) Die metallischen Federn eines Stymphaliden sind scharf wie eine Rasierklinge. Zusätzlich zu seinem Angriff mit seinen Flügeln im Nahkampf kann ein Stymphalide mit seinen Flügeln schlagen und damit zwei seiner Federn wie geworfene Klingen in Richtung eines einzelnen Ziels absplintern lassen. Diese Flügelklingen fügen dem Opfern 2W6+6 Schadenspunkte zu und verursachen Blutung. Ein Riesenstymphalide kann diesen Angriff so oft am Tag ausführen, wie es seinem KO-Modifikator entspricht.



© Paizo Publishing, LLC; The Sixfold Trial

Gleißern (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Stymphalide in Bereichen normalen oder helleren Lichts seine metallischen Federn in einer solchen Art und Weise schütteln, dass alle Kreaturen in der Nähe geblendet werden. Jede Kreatur innerhalb von 9 m vom Stymphaliden muss einen Zähigkeitswurf (SG 19) schaffen oder ist für die nächsten 1W6 Minuten blind. Eine Kreatur kann sich gegen diesen Effekt auf die gleiche Art und Weise verteidigen wie gegen einen Blickangriff. Dabei handelt es sich um einen auf Sicht basierenden Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Die seltenen, als Stymphaliden bekannten, menschenfressenden Raubvögel ziehen in hungrigen Schwärmen über die wasserarmen Ebenen und Küstengebiete Golarions. Dort zerfetzen sie warmblütige Tiere und unvorsichtige Reisende mit ihren klingenartigen Federn und dolchartigen Schnäbeln. Aus der Ferne kann man Stymphaliden leicht mit Kranichen, Ibissen oder anderen langhalsigen Vögeln verwechseln, doch im Sonnenlicht ist ein solcher Fehler dank ihrer glänzenden Federn und des sie umgebenden, aus früheren Mahlzeiten stammenden, blutigen Schleiers nicht möglich.

Die Federn und der Schnabel eines Stymphaliden bestehen aus Stahl, ähnlich der metallischen Haut einer Gorgone. Die Schwinge sind messerscharf und schlitzten die Beute meist auf, während der Vogel sie mit seinen Artgenossen umschwärmt und seine Flügel gegen ihre Haut schlägt. Ebenso ist der Schnabel übernatürlich scharf und kann die zähe Haut gejagter Tiere ebenso durchstechen wie die Rüstung der dummen Krieger, die sich auf Stymphalidenjagd begeben. Selbst wenn es einem Opfer eines Stymphalidenschwarmes irgendwie gelingen sollte, die im Bluttausch ausgeführten Angriffe der bösartigen Kreaturen abzuwehren, bluten seine Wunden noch lange weiter, so dass es oft am Blutverlust stirbt, ehe es Hilfe findet.

Die meisten Stymphaliden sind etwa 0,75 m groß und wiegen gerade 40 Pfund. Obwohl übellaunig und revierorientiert, ist ein einzelner Stymphalide recht harmlos, weshalb sie auch zu Dutzenden in Schwärmen reisen und sich auf ihre Anzahl verlassen, um größere Beute zu Fall zu bringen. Viele Geschichten berichten auch von gewaltigen Unterarten dieser monströsen Vögel, die sogar Wyvern jagen. Diese Riesen-Stymphaliden sind angeblich bis zu 3,90 m groß, wiegen über 250 Pfund und haben eine Flügelspannweite von maximal 7,50 m. Man sieht sie aber nur selten, da sie lieber in abgelegenen Klippen lauern oder in trockenen, extraplanaren Reichen mit noch harscheren Bedingungen.

Lebensweise

Anders als Geier und andere Vögel der Wüsten und Ebenen, sind Stymphaliden keine Aasfresser, haben aber auch keine Probleme damit, Aasfresser von einer großen, frischen Leiche zu verscheuchen, die besonders lecker aussieht. Im Schwarm sind Stymphaliden furchtlose

Räuber, die sich auf jede Kreatur herabstürzen und diese dann umschwärmen, welche sich in ihr Revier wagt. Die Vögel jagen aktiv nach Beute und belagern und töten einsame Individuen und jene, die sich von der Gruppe absondern oder zurückbleiben. Die Angriffe eines Stymphalidenschwarmes sind so übel, dass die Vögel sich wieder in die Luft erheben können, nachdem sie ihre Beute verletzt haben, und darauf warten können, dass sie verblutet. Dann kehren sie zurück und fressen ihr Opfer auf.

Stymphaliden greifen größere Gruppen von Leuten nur in besonders großen Schwärmen an. Es sind keine reinen Fleischfresser – ein einzelner Stymphalide würde auch Früchte und andere Pflanzen fressen, sollte er von seinem Schwarm getrennt werden oder die Nahrung knapp sein. Wenn große Schwärme Stymphaliden sich neue Jagdgebiete suchen, etwa weil die alten von ihnen überbevölkert sind oder das Nahrungsangebot knapp wird, haben sie schon Obstgärten und Felder verwüstet und geplündert. Obwohl sie Allesfresser sind, ziehen sie aber Fleisch vor. Die Bewohner der Wüsten und Ebenen, deren Leben von ihren Viehherden abhängt, haben gelernt, den Anblick von Vogelschwärmen am Himmel zu fürchten, da Rinder- und andere Herden von Stymphalidenschwärmen ausgelöscht werden können.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die meisten Stymphalidenschwärme nisten in der Nähe von Wasserlöchern, Flüssen oder Küsten und machen Jagd auf die unglückseligen Wesen, die verzweifelt genug sind, Nahrung oder Wasser so nahe der Nester dieser gefährlichen Vögel zu suchen. Besonders große Schwärme bauen gewaltige Nester und Riesen-Stymphaliden bauen Türme, die kilometerweit sichtbar sind.

Wenn sie sich nicht ausruhen, gleiten diese Kreaturen hoch in der Luft auf warmen Luftströmungen und suchen mit ihren scharfen Augen nach Beute am Boden. Aufgrund ihres Heißhungers müssen Stymphaliden große Jagdgebiete für sich beanspruchen, um sich ernähren zu können. Sie sind sehr revierorientiert und Schwärme dieser Vögel liefern sich zuweilen wilde Luftkämpfe um die Besitzrechte an Jagdgebieten.

Zum Glück für die Bewohner zivilisierter Länder dringen Stymphaliden nur selten in Gebiete ein, die stark von Humanoiden bereist werden, oder in denen andere Wesen leben, die schlau genug sind, um einen dieser metallgefiederten Vögel zu erledigen. Die Bewohner der Ebenen betrachten sie oft als nahezu sagenhafte Geschöpfe. Stymphaliden vermehren sich mit unglaublicher Geschwindigkeit, weshalb sich aufgrund von Überbevölkerung und einer Erschöpfung des Nahrungsangebotes oft sehr große und gefährliche Gruppen zusammenschließen und auf die Suche nach neuen Jagdrevieren und neuer Beute gehen.



SUMPFBARRAKUDA

Dieser langgestreckte Fisch hat einen langen, spitzen Kopf mit kräftigen Kiefern, von denen der Unterkiefer vorgestreckt ist. Er hat zwei Paare starker Flossen, die aus seinem schlangenartigen Leib wachsen. Diese lassen ihn wie mit knochigen, sumpffechten Füßen voranschleichen. Seine Rückseite ist von dunkelgrüner Farbe, der Bauch kalkweiß mit einigen dunklen Flecken an den Seiten.

SUMPFBARRAKUDA

HG 2

EP 600

N Mittelgroßes Tier

INI +6; Sinne Dämmsicht, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +5, WIL +2, ZÄH +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +5 (1W6+4)

SPIELWERTE

ST 17, GE 14, KO 16, IN 1, WE 12, CH 2

GAB +2; KMB +5; KMV 17

Talente Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (+10 im Wasser), Schwimmen +11,

Wahrnehmung +8; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4 (im Wasser)

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung warme Feuchtgebiete

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schule (6-11)

Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Scharfe Sinne (AF) Ein Sumpfbarrakuda kann unter Wasser andere

Wesen mit seinem Geruchssinn in einem Umkreis von 54 m Radius wahrnehmen. Außerdem kann er bis zu einer Reichweite von 2 km Blut im Wasser entdecken.

Sumpfbarrakudas haben langgestreckte Leiber und spitz zulaufende Köpfe. Sie ähneln Hechten mit großen, kräftigen Kiefern. Ihre Vorderflossen liegen weit auseinander, die rückwärtigen Flossen sind überentwickelt. Aufgrund dieser evolutionären Entwicklung können sie sich begrenzt außerhalb des Wassers bewegen.

Dieser gefährliche Fisch kann recht groß werden – die meisten sind etwa 1,80 m lang und wiegen bis zu 60 Pfund, es gibt aber auch Exemplare, die länger als 3,60 m werden.

Lebensweise

Sumpfbarrakudas sind Salzwasserfische, die meist einzeln jagen, in der Nähe von Riffen und großen Nahrungsquellen sind sie auch in kleinen Gruppen zu finden. Sie verbergen sich gern im flachen Wasser und überraschen ihre Beute. Man weiß aber auch, dass sie andere Fische wie Schäfer bewachen und zusammenreiben, um sie zu fressen, wenn sie hungrig werden. Sumpfbarrakudas können lange Zeit außerhalb des Wassers existieren. Man trifft sie dort in den von Ebbe und Flut betroffenen Küstengebieten an, wo sie die dortigen Aasfresser jagen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Sumpfbarrakudas gedeihen in den tropischen und halbtropischen Gewässern rund um Garund und gehören zu den Plagen der Küstenfischer und betrunkenen Seeleute, besonders auf den Fesseln und in den Flutländern. Die Wachen von Blutbucht bieten ein Kopfgeld auf jeden getöteten und nachgewiesenen Sumpfbarrakuda, da die Wesen im warmen, sandigen Wasser zwischen den Mangrovenwurzeln der Mwangiküste leben. Gerüchte sprechen davon, dass sie den Geschmack von Menschenfleisch zu schätzen gelernt haben, da viele ihre Rivalen im Wasser entsorgt haben. Mehr als ein alter Seebär macht sie für den Verlust eines oder mehrerer Finger verantwortlich.

In wärmeren Monaten findet man sie auch weiter im Norden, wie z.B. im Golf von Varisia.





Beispielbegegnungen

Einsamer Jäger (HG 3): Ein einzelner Sumpfbarrakuda (7 TW) lauert am Strand nicht weit von einem Fischerdorf. Er hat sich halb im Sand eingraben und wartet auf vorbeikommende Beute – Seemöwen oder auch einzelne Fischer.

Schule (HG 4): Zwei Sumpfbarrakudas haben eine Schildkröte auf einem Riff nahe dem Strand festgesetzt und hindern sie am Gehen. Sie haben gegenwärtig noch keinen Hunger, sondern warten, bis sie hungrig werden. Sollte jemand das seichte Wasser um das Riff herum betreten, um sich das ganze näher anzusehen, greifen ihn die Barrakudas an.

Fischwachen (HG 8): Eine Gruppe Echsenmenschen hat sich in einem Schlammloch mitten in einer küstennahen Salzmarsch angesiedelt. Das Schilf verbirgt sie, doch die Echsenleute wollen kein Risiko eingehen und füttern die einheimischen Sumpfbarrakudas mit Abfällen, so dass sie in der Nähe bleiben. Drei Barrakudas schwimmen in der Nähe des Lagers und greifen alle nichtreptilischen Wesen an. In diesem Fall stoßen auch bald 8 Echsenvolkkrieger dazu. Im Lager halten sich 12 Nichtkämpfer auf, darunter Kinder, ferner gibt es ein paar Eier, die kurz vor dem Schlüpfen stehen.

Schlafe mit den Fischen

Die Verbrecherfamilien der Sczarni in Varisia arbeiten schon lange mit Sumpfbarrakudas:

Der Fischtank: Jaster Frallino, das Oberhaupt der Sczarni in Magnimar, unterhält einen geräumigen Wagen, in dessen Inneren sich ein einzelner wackliger Stuhl und ein 1,20 m hohes Aquarium gefüllt mit schlammigem Wasser befinden. In diesem Glastank lungern die drei fetten Sumpfbarrakudas Jaz Frallinos herum: Verna, Argarno und der Große Maal. Schon mehrere faule Schläger und vertrauensunwürdige Geschäftspartner haben eine Zeh, die Nase oder auch eine ganze Hand an die „Fische vom Boss“ verloren, wenn sie das Missfallen der Frallinos erregt haben. Und auch mehr als ein Feind des Unterweltbosses musste mit dem Kopf voran ins Wasser. Den Gerüchten zufolge bewachten die Barrakudas eine Sammlung geheimnisvoller, rostiger Schlüssel am Grund ihres Beckens.

Essen ist fertig: Im Erastus 2706 wurde die Tochter des Sczarnibosses Fummos Cadabradi, Maloda, in Korvosa zum Tode verurteilt, weil sie in Fisch eingewickelten Qat verkauft hat. Zwei Tage vor der Hinrichtung verschwand das Mädchen aus seiner Zelle und ward seitdem nicht mehr gesehen. Am selben Abend wurde der Richter in seinem Heim angegriffen, als sich sein Abendessen als verhungender Sumpfbarrakuda herausstellte ...

Fischkämpfe: Sumpfbarrakudas sind sehr schwer zu trainieren. Dennoch kommen die Sczarni oft unter den Docks, in überfluteten Lagerhäusern und um Teiche herum zusammen, Kämpfen zwischen ihnen beizuwohnen und auf den Sieger zu wetten. Das wilde Aufschäumen des Wassers, die schillernden Schuppen und das reihenweise Auftauchen toter Fische zieht Spieler an, die normalerweise einen Bogen um Hunde- oder Hahnenkämpfe machen würden.



TRAUMSPINNE

Der blau-gelbgestreifte Unterleib dieser kindsgroßen Spinne glänzt, während sie in ihrem hauchdünnen Netz herumklettert. Ein Tropfen dicken, purpurnen Giftes fällt von ihren Beißzangen.

TRAUMSPINNE

HG 1/2

EP 200

N Kleines Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Größe)

TP 5 (1W8+1)

REF +2, WIL +1, ZÄH +3

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +3 (1W4 plus Gift)

Besondere Angriffe Traumnetz

SPIELWERTE

ST 10, GE 15, KO 12, IN -, WE 12, CH 11

GAB +0; KMB -1; KMV 11

Talente Waffenfinesse^B

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Klettern +10, Wahrnehmung +5;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4, Klettern +8, Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Dschungel oder beliebige städtische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)

Schätze Speziell (siehe unten)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Traumnetz (AF) Eine Traumspinne webt Netze wie andere Spinnen ihrer

Größe. Allerdings haben ihre Netze einen schillernden Glanz, der es einfacher macht, sie zu erkennen (Wahrnehmung, SG 15). Alle Tiere, Humanoide und monströse Humanoide, die mit dem Netz in Berührung kommen, erfahren merkwürdige Halluzinationen, die zu 1 Punkt Weisheitsschaden führen. Bei einem gelungenen Zähigkeitswurf (SG 11) hat das Netz keine Wirkung. Sollte das Netz einer Traumspinne verbrannt werden, wird innerhalb von 3 m Radius eine farbig schillernde Giftwolke frei gesetzt. Diese Wolke verursacht 1W4 WE-Schaden an allen Kreaturen im Bereich (nicht nur denen, die weiter oben als empfängliche Kreaturenart angegeben worden sind). Ein Zähigkeitswurf (SG 11) halbiert den Schaden. Die Wolke giftigen Gases bleibt nur eine Runde bestehen, bevor sie harmlos wird. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 11; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** 1W2 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Traumspinnen sind Einheimische des fruchtbaren Dschungels des Mwangibeckens. Sie gehören zu den vielen wundersamen und furchtbaren Geschöpfen, welche in den dichten, tropischen Wäldern Garunds jagen. Die Ureinwohner nennen sie Jalkara Kal nach dem mystischen Prinzen der Träume, den viele Stämme des Flussvolkes verehren. Die Suren der Ahnen berichten von Jalkara Kals Verwandlung in eine Spinne, nachdem Mevenga der Leopard, Prinz der Verheerung, den Obersten König davon überzeugt hatte, dass Jalkara ein Verräter wäre. Der Oberste König erfuhr später, dass Mevenga ihn getäuscht hatte, hatte jedoch derart mächtige Magie genutzt, dass



© Paizo Publishing, LLC; Edge of Anarchy

Jalkaras Bestrafung nicht rückgängig gemacht werden konnte. Er konnte ihm nur seine Macht über Träume und Visionen zurückgeben.

Die Traumspinnen sind Jalkaras Brut – und abhängig davon, welchen Stamm man fragt, so sind sie seit undenkbar langen Zeiten Segen oder Bedrohung für die Völker des Urwaldes. Ihr Gift, welches dem Gebissenen Visionen beschert, ist an vielen Orten geschätzt, doch ebenso gefürchtet, da auch viele glauben, es wären Visionen des Unterganges.

Für Ausländer ist die narkotische Glückseligkeit, die der Biss der Traumspinne bringt, unwiderstehlich, weshalb ausländische wie einheimische Fallensteller die seltsamen Monster für das Dreifache ihres Gewichtes in Gold nach Chelias, Absalom, Varisia und andere Großstädte und dekadente Häfen verkaufen. Es heißt sogar, dass manche Leute die glänzenden Netze der Traumspinne, deren Fäden ein ähnliches Gift tragen, zu berauschernder Seide spinnen.

Lebensweise

Traumspinnen lauern an dunklen Orten. Im Dschungel spinnen sie ihre Netze in den dicken Ästen der Baumwipfel oder warten im Moos oder zwischen Pilzen. Dank des weitverbreiteten und oft verbotenen Handels mit ihrem Gift hausen sie auch in vielen Großstädten Golarions, wo sie sich zwischen den Dachbalken, auf Dachböden und in modrigen Kellern, unbenutzten Schornsteinen, den Schränken verlassener Küchen und an ähnlichen Orten verbergen.

Traumspinnen legen ihre Eier an lichtlosen Orten und besonders gern in Büchern, so dass häufig Bibliotheken von ihnen befallen sind. Manche Gelehrten behaupten, dass ihre Liebe den Geschichtsbüchern gilt, da der Prinz der Träume auch als Vater der Geschichte bekannt ist. Praktischere Gelehrte weisen aber darauf hin, dass die Buchseiten sich gut zu einem Material verarbeiten lassen, welches zum Nestbau geeignet ist.

Traumspinnen wachsen sehr schnell, so als könnte selbst die Zeit sie von ihren schrecklichen und giftigen Zielen nicht abhalten.

Schätze

Traumspinnen sind selbst bereits ein Schatz. Lebende Exemplare sind 50 GM wert, ein Nest voller Eier 100 GM (Traumspinnen lassen sich aber nur schwer in Gefangenschaft großziehen). Ihre Netze sind pro Nest 50 GM wert, müssen aber sehr vorsichtig behandelt werden. Die daraus gewonnene Seide wird gern für Gegenstände benutzt, die mit illusionärer Magie verzaubert werden sollen.

Am wertvollsten sind Traumspinnen aber für Alchemisten, die wissen, wie man *Zittern* herstellt. Eine Anwendung dieser Droge ist 10 GM wert, an Orten, wo der Drogenhandel sehr kontrolliert wird oder illegal ist, kann sie aber auch das fünffache oder mehr wert sein. In Korvosa kostet eine Anwendung meist 25 GM.

Unterarten

Es gibt mehrere Unterarten der Jalkara Kal, die beschrieben ist nur die am weitesten verbreitete und am leichtesten zu fangende.

Die zweitverbreitetste Art ist der Totenaugentänzer, diese gefleckte, schwarz-purpurne Traumspinne ist meist kompakter und hat größere Fänge (Bisssschaden 1W6). Ihr Gift lässt das Opfer spastisch zucken, als würde es tanzen, und verursacht neben dem Weisheitsschaden zusätzliche 1W4 Geschicklichkeitsschaden.

Seltener sind die viel größeren und gefährlicheren Albtraumspinnen – mittelgroße Traumspinnen mit schwarzen und roten Markierungen, deren Gift den dreifachen Weisheitsschaden verursacht und das Opfer beim Fehlschlag des zweiten Rettungswurfes für 2W6 Stunden lähmt.

Zittern

Traumspinnen sind in Korvosa heiß begehrt, da man sagt, ihr Gift zeige die Zukunft.

Wenn das Gift direkt von der Spinne gemolken wird, ist es kräftig, aber nicht sonderlich suchterzeugend. Sollte es mit einer Mischung aus Wasser, Alkohol und dem Netz einer Traumspinne aus ihrem Nest aufgekocht werden, ist das Ergebnis die suchterzeugende Droge *Zittern*. Der Herstellungsprozess ist umfangreich und erfordert pro Anwendung einen Wurf auf Handwerk (Alchemie) gegen SG 22.

Zittern wird geschluckt. Die Wirkung tritt schnell ein. Viele Anwender fallen mehrere Stunden in einen koma-tösen Zustand, in dem man lebhaft, bizarre Träume erfährt. *Zittern* verursacht eine schwerwiegende Abhängigkeit. Mehr Informationen zu Drogen und Abhängigkeiten befinden sich im *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 232-233.

ZITTERN

Art Einnahme oder Verwundung; **Abhängigkeit** schwerwiegend, Zähigkeit SG 18

Preis 500 GM

Effekt unterschiedlich, jeweils 50% für 1W4 Stunden einzuschlafen oder 1W4 Runden immun gegen Furcht zu werden.

Schaden 1W2 KO-Schaden

TREIBSCHLEIM

Auf der Wasseroberfläche blubbert ein Flecken öliger Schwärze, als würde ein Stück des Nachthimmels auf den Wellen treiben. Man kann vage Klumpen und Vorsprünge erkennen, als wäre es ein Gewirr aus Treibgut und Farn. Es glänzt leicht und scheint – was sehr beunruhigend ist – gegen die Strömung zu treiben.

TREIBSCHLEIM	HG 6
EP 2.400	
NB Großer Untoter	
INI -1; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung +0	
VERTEIDIGUNG	
RK 4, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 4 (-5 GE, -1 Größe)	
TP 75 (10W8+30)	
REF -2, WIL +3, ZÄH +5	
Immunitäten wie Schlicke, wie Untote, Kälte, Säure; Resistenzen Elektrizität 10, Schall 10; SR 10/Wuchtwaffen und Magie	
Schwächen Feuer	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m, Schwimmen 12 m	
Nahkampf 2 Hiebe +14 (1W8+6 plus 1W6 Säure plus Ergreifen)	
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m	
Besondere Angriffe Hypnotisches Muster, Würgen (1W8+6 plus 1W6 Säure)	
SPIELWERTE	
ST 22, GE 1, KO -, IN 2, WE 1, CH 16	
GAB +7; KMB +14 (+16 Ringkampf); KMV 19 (kann nicht zu Fall gebracht werden)	
Talente Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Hypnotisches Muster), Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Intitutive, Waffenfokus (Hieb)	
Fertigkeiten Heimlichkeit +6 (+14 im Wasser), Klettern +14, Schwimmen +14, Wahrnehmung +0; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8 im Wasser	
LEBENSWEISE	
Umgebung Tropische Feuchtgebiete	
Organisation Einzelgänger	
Schätze Gelegentlich	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Säure (AF) Ein Treibschleim sondert eine starke Säure ab, die nur das Fleisch auflöst (keine Knochen). Kreaturen, die nicht aus Fleisch bestehen (Skelette, Konstrukte usw.) sind gegen den Säureschaden des Treibschleims immun.	
Hypnotisches Muster (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Treibschleim das Öl auf seiner Oberfläche in einer faszinierenden Art und Weise verwirbeln. Wer diese Erscheinung betrachtet, wird von einem Hypnotischen Muster betroffen (ZS 6). Diejenigen, die einen Willenswurf (SG 20) nicht schaffen, verspüren einen übermächtigen Drang, sich dem Muster zu nähern und es zu berühren. Dabei bewegen sie sich in den Bereich des Treibschleims und ermöglichen es dem untoten Schlick automatischen Würgeschaden auszuteilen, bis das Opfer befreit oder tot ist. Das Würgen erlaubt dem Opfer keinen erneuten Rettungswurf, da die faszinierte Kreatur sich willentlich in die Umarmung des Treibschleims begeben hat. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.	

Ein Treibschleim ist eine untote Kreatur mit der Gestalt eines treibenden Schlicks. Daher besitzt er auch viele Eigenschaften von Schlickern. Ein Treibschleim entsteht durch den Tod vieler intelligenter Wesen in einem Sumpfgbiet. Diese Seelen verschmelzen mit dem urzeitlichen Schleim und dem fruchtbaren Unterholz der Marsch, um einen untoten Räuber mit begrenzter Intelligenz zu erschaffen, welcher zu kaum mehr imstande ist, als die Lebenden zu jagen, um sie zu verschlingen und ihre Knochen auf dem Boden sumpfiger Tümpel abzulegen.

Die Kreaturen gewinnen keine wahre Nahrung aus ihrer Beute, jedoch wächst ein Treibschleim mit jedem getöteten Opfer ein wenig, so dass er im Laufe vieler Jahre zu einem wahrlich gewaltigen Exemplar heranwachsen kann. Ein Treibschleim bevorzugt intelligente Beute und ignoriert oft die Tiere, die in seinem Sumpflieben, außer er hat länger nicht gespeist.

Lebensraum

Man findet Treibschleime eigentlich nur in Dschungelstümpfen, wo die Voraussetzungen für die Todesgefahren und das Pflanzenwachstum gegeben sind, aus denen sie entstehen.

Typische Merkmale

Ein Treibschleim sieht aus wie ein 3 m durchmesserender Ölfleck auf der Wasseroberfläche. Er ist nur wenige Zentimeter dick, wiegt aber um die 3.000 Pfund aufgrund seiner kompakten Masse. Die Oberfläche wirkt meist glatt, allerdings drücken manchmal Blasen gegen seine äußere Membrane, die wie zerbrochenes Treibgut und Trümmer aussehen, als würde eine urzeitliche Erinnerung des Dschungelwracks, aus dem er entstanden ist, zuweilen zu entkommen versuchen, nur um rasch wieder absorbiert zu werden.



© Paizo Publishing, LLC; River into Darkness



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,

enchancements, 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 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.

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 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, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Monster im Mwangibecken. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon.

GameMastery Module W2: River into Darkness. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 1: Burnt Offerings. © 2007, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs.

Pathfinder 6: Spires of Xin-Shalast. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 7: Edge of Anarchy. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.

Pathfinder 9: Escape From Old Korvosa. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder 12: Crown of Fangs. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati.

Pathfinder 13: Shadow in the Sky. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 15: The Armageddon Echo. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder 19: Howl of the Carrion King. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Erik Mona.

Pathfinder 20: House of the Beast. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock.

Pathfinder 21: The Jackal's Price. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Darrin Drader.

Pathfinder Adventure Path volume #22: The End of Eternity. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Nelson.

Pathfinder Adventure Path volume #23: The Impossible Eye. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path volume #24: The Final Wish. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

Pathfinder Adventure Path volume #25: The Bastards of Erebus. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K. Reynolds.

Pathfinder Adventure Path volume #26: The Sixfold Trial. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder Adventure Path volume #27: What Lies In Dust. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortez.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

