

PATHFINDER[®]

KAMPF WELT[™]



ALMANACH DER KLASSISCHEN SCHRECKEN

James Jacobs, Rob McCreary
und F. Wesley Schneider



Quellen des Schreckens



Derro

LITERATUR: *The Mothman Prophecies - Tödliche Visionen*, „Das Shaver-Mysterium“ (Kurzgeschichten von Richard S. Shaver), *Die Zeitmaschine*

FILME: *Akte X - Der Film*, *The Descent - Abgrund des Grauens*, *Feuer am Himmel*, *Marebito*



Mumie

LITERATUR: *Die Mumie oder Ramses der Verdammte*

FILME: *Geschichten aus der Schattenwelt*, *Die Mumie* (1932, 1999)

Vampir

LITERATUR: *Brennen muss Salem*, *Carmilla* (Novelle von Le Fanu), *Dracula*, *Ich bin Legende*, *Interview mit einem Vampir*, Brian Lumleys *Necroscope*-Reihe, *Die Saat*

FILME: *Dracula* (1931, 1958, 1992), *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922), *Nosferatu: Phantom der Nacht*, *Shadow of the Vampire*, *So finster die Nacht*



Fleischgolem

LITERATUR: *Frankenstein* (oder: *Der moderne Prometheus*), *Der Koloss von Ylourgne* (Clark Ashton Smith)

FILME: *Bride of Re-Animator* (*Re-Animator 2*), *Frankenstein* (1931), *Frankensteins Braut*



Gargyl

LITERATUR: *The Maker of Gargoyles* (Clark Ashton Smith)

FILME: *Gargoyles* (1972), *Geschichten aus der Schattenwelt*



Vettel

LITERATUR: Shakespeares *Macbeth*, *Träume im Hexenhaus* (Lovecraft), L. Frank Baums *Der Zauberer von Oz*

FILME: *Blair Witch Project*, *Drag Me to Hell*, *Horror Infernal* (1980), *La terza madre*, *Suspiria - In den Krallen des Bösen*



Geist

LITERATUR: *The House on Nazareth Hill*, Robert E. Howards Kurzgeschichte *Pigeons From Hell*, *Shining*

FILME: *Below - Da unten hört dich niemand schreien*, *Bis das Blut gefriert* (1963), *The Fog - Nebel des Grauens*, *Das Grauen*, *Poltergeist*, *The Ring*, *Zimmer 1408*



Wandelnde Tote

LITERATUR: *Der Fall Charles Dexter Ward*, *Puls* [Roman von Stephen King], *Wer länger lebt, ist später tot: Operation Zombie*

FILME: *Der Re-Animator*, *Die Schlange im Regenbogen*, *Tanz der Teufel*, *Tanz der Teufel II*, *Tanz der Teufel III: Armee der Finsternis*, *Die unheimlich verrückte Geisterstunde*



Ghul

LITERATUR: *Pickmans Modell*, *Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath* (H.P. Lovecraft)

FILME: *Die Nacht der lebenden Toten*, *Die Nacht der Zombies* (2004), *Verdammt, die Zombies kommen* (1985), *Zombie - Das Original* (1978)



Werwolf

LITERATUR: *Bisclavret* (Vernovelle aus dem 12. Jh.), George R. R. Martins Kurzgeschichte *The Skin Trade*

FILME: *American Werewolf*, *Dog Soldiers*, *Ginger Snaps*, *Das Tier* (1981), *Der Wolfsmensch*

ALMANACH DER KLASSISCHEN SCHRECKEN

Ein Quellenband für die Pathfinder® Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Grundregelwerk* und das *Pathfinder Monsterhandbuch I und II*. Er beschreibt einen Teil der *Pathfinder-Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	2	Mumie	34
Derro	4	Vampir	40
Fleischgolem.....	10	Vettel.....	46
Gargyl.....	16	Wandelnde Tote ..	52
Geist	22	Werwolf.....	58
Ghul.....	28		

Impressum

Authors: James Jacobs, Rob McCreary,
and F. Wesley Schneider

Interior Artists: Christopher Burdett, John Gravato,
Michael Jaecks, Muyoung Kim, Peter Lazarski, Scott Purdy,
Dean Spencer, Andrew Trabbold, and Tyler Walpole

Editor-in-Chief: James Jacobs

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

Editorial Assistance: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider

Editorial Intern: David A. Eitelbach

Art Director: Sarah E. Robinson

Senior Art Director: James Davis

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer Service
and Warehouse Teams

Deutsche Fassung: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Originaltitel: Classic Horrors Revisited

Übersetzung: Norbert Franz

Lektorat und Korrektorat: Tom Ganz

Layout: Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51015PDF
ISBN 978-3-86889-530-8



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 Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. Pathfinder Chronicles: Classic Horrors Revisited is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Module, and the Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009, Paizo Publishing, LLC. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

KEHRE UM UND BLEIBE VERSCHONT

Vielleicht habt Ihr diese Sammlung nur aus Versehen zur Hand genommen, im Glauben, es sei eine Zusammenstellung von Fiktionen oder schriftstellerischen Übungen des Grusels. Ich kann diese Fehleinschätzung verstehen. Wären die Belange, die auf den folgenden Seiten stehen, lediglich die blutigen Schauergeschichten von verwerflichen Scharlatanen und reißerischen Dummköpfen, könnte man ohne Weiteres auf den Gedanken kommen, es gäbe vielleicht doch ein kleines bisschen Vernunft und Rechtschaffenheit in der Welt. Wenn ich glauben würde, Desna und ihresgleichen hätten nur verbitterten alten Gemütern gelauscht, würde ich ihr auch nur wünschen wollen, dass dies der Fall sei. In dieser Vorstellung von Vernunft würde ich meine paranoiden Vorsichtsmaßnahmen bereitwillig aufgeben, sowie die von Absinth befleckten Kessel, die gegen Schreie beim Erwachen schützen sollen, und die Kälte von scharfem Silber, das ich unter meinen Schlafgewändern versteckt halte.

Daselbst würde ich dann meine verbleibenden Tage damit zubringen, schwachen Tee zu schlürfen und skandalträchtige Abenteuergeschichten niederzuschreiben, während ich meine Abende mit manch altem Freund teilen würde – und nicht etwa nur mit deren Geistern. Doch jene Welt ist nicht die Unsrige, mein törichter Leser, und durch das Wagnis, über die Arroganz und die Annahmen von Sicherheit hinwegzublicken, wählt Ihr den Pfad, der mir aufgezwungen wurde, und riskiert es, un-menschliche Augen auf Euch selbst aufmerksam zu machen und auf alle, die zu lieben Ihr Euch bekennt.

Versteht, dass Eure Alpträume Wirklichkeit sind. Es ist sogar noch schlimmer: Sie verblassen im Vergleich zu den wahren Schrecken, die in den unbeleuchteten Winkeln unserer sogenannten Zivilisation auf Jagd gehen. Eure Illusionen mögen Euch zwar Frieden bieten, aber erliegt nicht dem Irrglauben, dass Ihr jemals sicher seid.

Als mich einige Halunken im Dienste der heuchlerischen Gesellschaft der Kundschafter ansprachen, um meinen Rat bei der Erstellung dieses Handbuchs einzuholen, lehnte ich zunächst ab, denn ich hielt meine Zeit mit diesen Dieben schon lange für beendet. Allein die Begleichung eines lang ausstehenden persönlichen Gefallens für einen gewissen leicht reizbaren Hauptmann von Scharlatanen zog mich in ihre Dienste zurück, und selbst das nur unter der Bedingung, diese Einleitung schreiben zu dürfen und mit dem Versprechen, dieses Werk möge nur eine begrenzte Verbreitung finden.

Wenn Ihr dies nun lest, so befürchte ich, dass die letztere Bedingung bereits missachtet wurde. Doch hoffe ich sehr, dass ich mit der Ersteren dafür Sorge tragen konnte, Euch einen Teil der Mühsal zu ersparen, die ich in einem Leben durchstehen musste, das von mehr Sorgen als die meisten anderen gezeichnet war.

Meine Geschichte ist kurz. Im Herbst eines Jahres, das höchstwahrscheinlich lange vor Eurer Geburt lag, raubten mir Teufeleien und ein grässlicher Handel mit dem Bösen meine ältere Schwester. Indem ich mich dem Schicksal widersetzte und den Einfluss meines Willens auf die Welt überschätzte, rief ich meine treuesten Freunde zusammen und führte einen Streich aus, um sie zurückzuholen. Innerhalb einer Woche lagen diejenigen, die ich am meisten liebte, tot unter den Straßen von Caliphas. Ein hoher Preis, der letztlich nur einen Teil der Freiheit meiner Schwester bezahlen konnte. Den Rest der Kosten bot ich selbst auf, und indem ich dies tat, nahm ich ihren Platz ein.

Drei Jahre lang hauste ich im Dunkeln, als Sklave eines Schreckens, der sich im Gewand von Erhabenheit und Tugend versteckte. Tagtäglich begegneten mir Blasphemien, die weit über meine blasse Vorstellungskraft hinausgingen, und jedes Mal, wenn ich



glaubte, meine menschliche Natur sei bereits vollständig durch Schock und Schmerzen verloren gegangen, überfiel meine Sinne eine weitere Ruchlosigkeit. Ich wurde Zeuge des Todes, und er zeigte sich in Gestalten, die so grässlich und überraschend erschienen, dass sie alle mir bekannten Wahrheiten über die Welt zerschmetterten. Ich wurde zu einem niederen Diener der Abscheulichkeit und mein eigenes Wesen als abstoßend und unrein verfluchend trachtete ich nach meinem eigenen Tod. Doch der Tod selbst war mein Kerkermeister und ich lebte nach seinem Willen.

Als ich schließlich wieder hinaus ans Tageslicht trat, geschah dies nur durch Glück und auf einem Weg, den mir die Leichen von Fremden geebnet hatten. Man fand mich als verlorenes Wrack und nur zusätzliche Jahre in einer abgeschiedenen Anstalt wandelten meine Verderbnis zu einem Bruchteil dessen, was ich heute bin. Es gab an meinem Überleben nichts Ehrenhaftes, keinen heldenhaften Sieg oder Triumph, der von einem unbeugsamen Willen getrieben worden wäre. Es war alles nur eine günstige Fügung, und nach jeder Berechnung hätte mein Leben eigentlich in der Dunkelheit enden sollen – die Seele eines verkrüppelten, blinden Nagetiers, das auf unerklärliche Weise den Klauen einer Eule entgehen konnte, mit Flügeln, welche ihre Federn von all den Schrecken der Nacht erhalten hatten.

Als ich wieder ohne fremde Hilfe die Pfade der Menschen beschreiten konnte, suchte ich unter dem Eindruck von Furcht und schrecklicher Ungewissheit nach Verständnis und, zu einem gewissen Grad, nach einem Werkzeug, mich zu rächen. Meine Reisen führten mich quer durch dieses Land, mit der Kutsche und mit dem Schiff und auf noch wunderlichere Weise. Aber, wohin ich meinen Blick auch schweifen ließ, erspähte ich doch nur die Übel, die hinter tausend Fassaden verborgen lagen. Jede Art von Menschen schien mir doch nichts anderes als eine weitere Art von Schafen zu sein, ungeschützte Beute für Raubtiere, deren Zahl weit in die Tausende ging. Ab und zu traf ich auf Seelen, die genauso auf der Hut waren wie ich selbst, und mehr als einmal erstritten wir dann gemeinsam kleine Achtungserfolge für unsere Art.

Aber um ehrlich zu sein, waren unsere größten Errungenschaften eher winzige Vergeltungsschläge als die Heldentaten von Kreuzzählern. Am Ende sah ich jeden Mitstreiter dahinschwinden und versagen. Diejenigen, die das meiste Glück hatten, wurden gleich auf der Stelle erschlagen, die mit weniger Glück wurden zurückgelassen, als Gefangene ihres eigenen Geistes, als Marionetten dunkler Mächte, oder als Opfer von Schicksalen, welche unsagbar schlimmer waren. Als meine Seele schließlich keine weitere Trauer mehr ertragen konnte, zog ich mich an den einzigen Ort zurück, an dem ich je Unschuld kennengelernt hatte, fand jene Hallen jedoch nur noch als ein verblässendes Abbild eines Abbilds vor. Die Wirklichkeit dahinter war verzerrt und schon lange zuvor verschwunden.

Ich ergriff meinen Schreibstift und schrieb mein Leben mit den Alpträumen auf ein Blatt Papier und schleuderte jene Träume wie zur Reinigung in eine Welt, die krank vor Verlangen nach dem Grauen war. Und das habe ich nun seither immerzu getan und habe es dadurch zu Bewunderung, Wohlstand und Ruhm gebracht. Doch ich habe an nichts von alledem Freude gehabt, denn die Welt ist verdorben und mein Leben zurechtgestutzt, auf nichts weiter als auf den schnell dahin rinnenden Sand in einem Stundenglas, der in eine endlose, leere Nacht fällt.

Selbstredend kann ich Eure Beweggründe nicht kennen, oder Eure Zielsetzungen, oder Eure Schmerzen, aber lasst mich Euch so gut als möglich von Eurem Vorhaben abraten. Solltet Ihr die Details aus diesem Buch als intellektuellen Zeitvertreib genießen wollen, lasst mich Euch eine Wahrheit verkünden, die allen Gelehrten wohlbekannt ist: Viele Geheimnisse sind Schilde, und Wehe denen, die den Plan hegen, sich selbst ungeschützt zu belassen. Solltet Ihr diese Schilderungen verschlingen, um die hierin beschriebenen Schrecken aufzuspüren, lasst mich Euch Arten des Selbstmords nahelegen, die weniger Aufwand erfordern und eine geringere Wahrscheinlichkeit besitzen, Eure Hinterbliebenen zu quälen. Und am wichtigsten von allem, solltet Ihr diese Geheimnisse studieren, um einen persönlichen Verlust zu rächen: Akzeptiert lieber Euren Schmerz und

Die zehn Alpträume

Auf den folgenden Seiten befinden sich Beschreibungen zehn legendärer Schrecken. Ihre Details sind der Stoff, aus dem Alpträume gemacht sind. Daher sind sie nur für die mutigsten und wackersten aller Gemüter geeignet.

Derro: Wahnsinnige Bewohner einer nächtlichen Welt, in der es weder Geistesklarheit, noch Moral gibt. Die Derro krabbeln mit ihren Krallen aus den Dunkellanden hervor, um wehrlose Seelen zu übernehmen.

Von James Jacobs.

Fleischgolem: Als Abscheulichkeiten, die durch furchtbare Genies und gotteslästerlichen Ehrgeiz geschaffen wurden, finden Tote in den Fleischgolems eine neue, schreckliche Existenz. Von Rob McCreary.

Gargyl: Verborgen unter Werken von Opulenz und majestätischem Glanz verstecken sich Gargyle mit steinernen Klauen am helllichten Tag und entführen ihre Opfer, als hätte es sie nie gegeben. Von Rob McCreary.

Geist: Als Seelen, die sich der Macht des Todes widersetzen, verweilen Geister vorerst in der sterblichen Welt und können nur durch die Taten oder das Blut von Lebenden in die Ewigkeit hinübertreten. Von F. Wesley Schneider.

Ghul: Gierige Ghule, getrieben von Hunger nach lebendem Fleisch, verlangen stets nach Sättigung, doch sogar die scheußlichsten Fressgelage bieten ihnen nur vorübergehende Erleichterung von ihrem alles verzehrenden Fluch. Von James Jacobs.

Mumie: Sie kommen aus den Kammern antiker Pyramiden und verlangen gerechtfertigte Rache an jedem, der ihren ewigen Schlaf zu stören wagt. Von F. Wesley Schneider.

Vampir: Die blutgierigen Fürsten der Untoten entsteigen ihren Särgen, um jagend durch die Nacht zu schleichen. Ihre fangzahnbewehrten Küsse versprechen eine Unsterblichkeit voll verlockendem Schrecken. Von F. Wesley Schneider.

Vettel: Als Mütter der Alpträume und Praktizierende merkwürdiger und uralter Künste entfesseln die Hexenweiber aus den wilden Landen die ruchlosen Kräfte der dunkelsten Gebiete der Welt. Von Rob McCreary.

Wandelnde Tote: Leichen erheben sich aus den Gräbern. Manche stammen von jüngst Verstorbenen und andere stammen schon von Toten aus alter Zeit. Als gedankenlose Sklaven übler Totenbeschwörer fegen sie die Lebenden in einer Flutwelle aus Zerfall und dunkler Magie hinweg. Von Rob McCreary.

Werwolf: durch den blutroten Mond verwandeln sich Menschen in Ungeheuer und werden zu Sklaven ihrer wilden Triebe. Verdächtigungen und Verderben folgen ihnen auf dem Fuß. Von Rob McCreary.

fahrt mit Eurem Leben fort, denn andernfalls beschleunigt Ihr bloß die Vermehrung Eurer Trauer. Ich verlor Freunde, meine Gesundheit, einen Teil meines Verstandes und eine Familie, die es nie gab. Das ist die Hinterlassenschaft der Geheimnisse, die dieses Werk enthält. Blickt auf sie und Ihr werdet niemals wieder Frieden genießen.

Ailson Zündler
Schriftstellerin, ehemaliges Mitglied der Kundschafter





Kapitel Eins

DERRO

Sonntag, 20. Rova, 4709 AR – Patientin Nr. 23 glaubt weiterhin fest daran, dass der Vater ihres ungeborenen Kindes ein Dämon ist. Die zusätzlichen Untersuchungen des gestrigen Abends haben in der Tat narbenbildende Spuren entlang des Unterleibes und eine noch nicht lang zurückliegende Verletzung an der Rückseite des Kopfes in der Nähe der Wurzel des linken Ohrs zutage geführt. Die Patientin weigert sich, nachts zu schlafen und beklagt sich über „die leeren Augen des Mondes, die uns beobachten“ und „den blauen Schlund der Hölle“. Sie gerät in Panik, immer dann, wenn sie in die Kellerräume geführt wird, so als fürchte sie sich vor der bloßen räumlichen Nähe zum Erdboden. Heute Abend werde ich den Bezirk besuchen, in dem sie aufgefunden wurde, blutig und ohne Gedächtnis, und werde mich dort gezielt umhören. Ich erhoffe mir, Hinweise auf jenen „blauen Schlund der Hölle“ zu finden, die es mir erlauben, dem erschreckenden Mysterium, das sie in meine Obhut gebracht hat, auf den Grund zu gehen.

– Aus den Aufzeichnungen des verschollenen Egoriani-Seelenarztes Avakar Sivanchi

Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, dass die Zivilisation, ein Ergebnis der Reaktionen einer Gesellschaft auf die Risiken und Gefahren des Lebens in der Wildnis, wiederum ihre eigenen Gefahren hervorbringt. Die Konzentration von Bewohnern auf solch relativ kleinen Flächen, wie man sie heute in den Klein- und Großstädten der Welt antrifft, vergrößert zahlreiche Gefahren, die in einer kleineren Bevölkerungszahl zu einem geringeren Grad vorkommen. Ein einzelnes Feuer, das in einer ländlichen Gegend der Welt vielleicht nur ein einziges Haus niederbrennen würde, kann sich dort ausbreiten und einen ganzen Stadtbezirk auslöschen. Eine Krankheit, die eine Familie von Bauern draußen im Grenzgebiet niederstrecken könnte, kann sich in einer eng zusammengedrängten Stadtbevölkerung mit erschreckender Geschwindigkeit ausbreiten.

Ein tödliches Raubtier, das als sein Jagdgebiet einen Hektar Land wählt, wird im Slum einer Stadt viel mehr zum Stillen seines Appetits vorfinden als auf einer einsamen Landstraße in den Hügeln. Und wenn dieses Raubtier ein Meister im Verstecken, Anschleichen und Schnappen nach seiner Beute ist, und wenn es peinlich genaue Methoden zur Verschleierung der Spuren seiner Anwesenheit entwickelt hat, wird eine Großstadt nicht etwa zu einer Trutzburg gegen Katastrophen, sondern ein wahrer Katalysator für das Verderben.

Jede Stadt wird von verloren gegangenen Seelen heimgesucht – von Einwohnern, die einfach verschwunden sind, auf dem Nachhauseweg von ihrer Arbeit, oder während sie unterwegs zu alltäglichen Besorgungen waren. Manche werden nie wieder gefunden. Andere kehren zurück, lebendig oder tot, aber ihr Körper und ihr Verstand sind aufgrund der Erfahrungen während der Zeit ihrer Entführung verändert. Und es hat den Anschein, als ob es für jeden Fall einer vermissten Person, zu dem es eine zufriedenstellende Lösung gibt (wenn auch manchmal mit tragischem Ausgang), zwei weitere Fälle gibt, in denen die Person auf mysteriöse Weise für immer und ewig verschwunden bleibt. Wie wäre es wohl um die Moral einer Gesellschaft bestellt, würde sie erfahren, dass, gleich einer schockierenden Überlast, die Ursachen dieser Fälle von unerklärtem Verschwinden und Entführungen aus der gleichen finsternen Quelle stammen?

Städte werfen Schatten in die Tiefen der Erde, so sicher wie ihre Gebäude auch am hellsten Tag die Gassen mit Dunkelheit überziehen. In der Welt tief darunter lauern lauschend seltsame Kreaturen. Sie sind die Täter in zahllosen Entführungsfällen – es sind die Derro. Selbst wenn der Klang des entfernten Lärms der Zivilisation sich nicht bis zu den tief gelegenen und vergessenen Tunnelgängen überträgt, so scheint doch die hohe Konzentration des Lebens diese kleinen, aber sadistischen, bleichen, hohläugigen Wesen des Wahnsinns fast magisch anzuziehen. Sie bauen ihre Verstecke unter der Kanalisation und den Geheimgängen der Gesellschaft und erschaffen sich so verborgene Löcher als Zugänge zur Oberfläche, dort, wo es sonst keine gibt, und benutzen diese Passagen als schnelle Reisewege für geheime Invasionen unter dem Deckmantel der finstersten Nacht. Ausgestattet mit einer grausigen Vertrautheit mit den zerbrechlichen Pfaden der fleischlichen Form, die es selbst dem kleinsten Messer gestatten, tief einzudringen und zu töten oder zu verstümmeln, schnappen sie sich die Nichtsahnenden aus ihren Betten und von ihren mitternächtlichen Spaziergängen und zerren sie hinunter in die in blaues Licht getauchten Katakomben ihrer Laboratorien.

Diese Monster streben nicht nur nach der Befriedigung ihres Hungergefühls, sondern auch nach der Entdeckung der Gründe, weshalb es so ist, dass jene, die an der Oberfläche leben, das sengende Licht der Sonne ertragen können. Darum sind ihre Experimente ein Versuch, die Quelle dieser einzigartigen Eigenschaft zu erfahren, die den Derro fehlt. In der methodischen Verfolgung dieses Ziels töten sie ihre Opfer nicht immer, doch diejenigen, die sie an die Oberfläche zurückbringen, werden nur selten mit intaktem Verstand freigelassen. Für

die meisten bleibt ihre unter den Derro verbrachte Zeit nur in Form von lähmenden Schrecken in der Nacht und unterdrückten Erinnerungen an Schmerz und Furcht bestehen.

LEBENSWEISE

Die Derro waren nicht immer so geistesgestört, wie sie es heute sind. Tatsächlich waren sie einst unter den wenigen Bewohnern der tiefsten Höhlen der Welt, die nicht von Grausamkeit und Hass zerfressen waren. In jenen alten Tagen, noch bevor der erste Derro seiner leuchtenden Felsengrotte entstieg, um mit Eifersucht in den Augen auf jene Wesen zu blicken, die unter den verderblichen Strahlen der Sonne lebten, kannte man ihre Art als die „Pech“. Das Volk der „Pech“ bestand aus ausgewanderten Feenwesen aus der Ersten Welt mit starken Bindungen an die Ebene der Erde und diente noch ungewöhnlicheren Meistern als Sklavenvolk.

Unter der Befehlsgewalt dieser heute nahezu in Vergessenheit geratenen Herren, welche man heute nur noch unter dem Namen „Gruftwächter“ kennt, bauten die Pech unermessliche Höhlenanlagen tief unter der Erde und hielten diese in stand. Dabei erlaubten ihnen ihre geheimen Kenntnisse des Erdformens, architektonische Wunderwerke zu erschaffen, die bis zum heutigen Tage weiterbestehen. Selbst Äonen, nachdem die Gruftwächter aus dieser Welt flohen und die Pech ihrem ungewissen Schicksal überließen.

In den Jahren nach dieser Zurücklassung wurden viele dieser Pech mit der Zeit verärgert und zornig und wandten sich in immer blutigeren und sadistischeren Bruderkriegen gegen ihre eigenen Artverwandten. Es ist nicht eindeutig, welche der unterschiedlichen Fraktionen der Pech zuerst ihre Heimstätten in der Tiefe aufgab und die lange weite Reise nach oben antrat, stets auf der Suche nach einem neuen Wohnort. Was heute jedoch klar ist, ist die Tatsache, dass sie immer mehr an diese Welt gebunden wurden, je weiter sie von den tiefen Höhlen abdrifteten.

Genauso wie die Gnome sich an die Welt anpassten und ihre vormals tiefe Verbindung zur Ersten Welt verloren haben, stellten die wandernden Pech fest, dass sie nach und nach immer schwächer und immer empfindlicher gegenüber weltlichen Bedrohungen wie dem Tod durch Hunger und Durst wurden. Dass die Tunnel, die sie unermüdlich emporkletterten, stetig leerer und unwirtlicher wurden, trieb die Pech dann noch zusätzlich in den Wahnsinn. Als es dann den Anschein hatte, dass sie mit Sicherheit ihr Ende finden würden, da sie keine Möglichkeit mehr hatten, nach Hause zurückzukehren, um Essen oder Wasser zu holen, erschien ihnen ein Retter – eine blasse bläuliche Pilzpflanze, die mit Leben spendenden Nährstoffen gefüllt war und von der Feuchtigkeit herabtropfte.

Ob es nun ihre lange Reise und die Entwicklung zu echten Bewohnern dieser Welt war, die Wirkungen des seltsamen blauen Pilzes, bekannt als Cytillesch (oder „Hirnschimmel“), oder eine Kombination aus allem, die Pech waren nun verwandelt. Ihre Körper wurden noch schlaksiger, bleicher und drahtiger als zuvor, mit elfenbeinweißem Haar und rauer Haut. Nur ihre grundsätzliche humanoide Gestalt, ihre weißen Augen und ihre Hände mit jeweils vier Fingern daran erinnerten noch in entfernter Weise an die physische Form der Pech. In ihrem Geist war aber jede Spur davon ausgelöscht.

Als die Derro schließlich herausfanden, dass die Höhlen nicht weit über ihnen in die endlose Grotte des Verbrannten Landes führten und dass sich unter den gnadenlosen Strahlen der Sonne auf ihrem Fleisch Brandblasen und Blutungen bildeten, begriffen sie, dass sie ihre neue Heimat erreicht hatten.

Als Jahrhunderte allmählich zu Äonen wurden, breiteten die Derro sich allmählich in den oberen Gebieten der Finsterlande aus, aber sie wurden niemals zahlreich. Fruchtbarkeit ist eine Eigenschaft, die den Derro abhandengekommen ist, hauptsächlich aufgrund des Hauptbestandteils ihrer täglichen Ernährung

Facetten der Furcht

Von allen Monstern, die in diesem Band präsentiert werden, sind die Derro vielleicht diejenigen, deren aus Furcht geborene Herkunftsgeschichte am Kürzesten in die Vergangenheit zurückreicht. Die Derro stehen nämlich für eine Verquickung aus Massenhysterie mit der Angst vor Entführungen und unnötigen chirurgischen Eingriffen. Verstümmelungen an Vieh und Entführungen durch Außerirdische sind Ausdruck einer modernen Art der Furcht, eines Schreckens, der trotz anhaltender natürlicher Erklärungen und Widerlegungen weiterhin durch unsere Albträume spukt. Und der Gedanke, die Derro mit den Themen der modernen Sciencefiction- und Horrorszene in Verbindung zu bringen, so wie man ihnen in Fernsehserien wie *Akte X* oder in Filmen wie *Feuer am Himmel* oder *Die vierte Art* begegnet, oder auch in Büchern wie *Die Besucher* von Whitley Strieber, ist nicht so weit hergeholt, wie man vielleicht zunächst glaubt.

Obwohl das Volk der Derro schon seit Jahrzehnten zu der Welt dieses Spiels gehört (da sie zum ersten Mal in der ersten Edition des Spiels in Gary Gygax' klassischem Abenteuer *Lost Caverns of Tsojcanth* vorkamen), war dies nicht ihr erster Auftritt in der Literatur. In den späten 40er Jahren erschien in dem Magazin *Amazing Stories* eine Reihe von Erzählungen von Richard Sharpe Shaver, die man zusammenfassend als das „Shaver-Mysterium“ bezeichnete. In diesen Geschichten behauptete Shaver, Kontakt zu einer düsteren, uralten Gesellschaft von Kreaturen gehabt zu haben, die tief unter der Erdoberfläche lebte.

Zwar wurden die Storys zunächst als frei erfunden präsentiert, aber Shaver behauptete, dass sie auf seinen wahren Erlebnissen in der unterirdischen Welt beruhten, die sich abgespielt haben sollen, nachdem er angeblich eine antike Sprache entdeckt hatte, welche der Ursprung aller Sprachen auf der Erde war. Die Schöpfer dieser Sprache hatten schon vor langer Zeit unsere Welt verlassen, aber sie hatten ihre Nachkommen zurückgelassen – die seltenen und menschenähnlichen „Teros“ und die weitaus zahlreicheren und missgestalteten „Deros“. Shaver behauptete, dass er von den Deros gefangen genommen worden sei und dass sie Beziehungen zu grauenhaften Außerirdischen hätten und in Raumschiffen reisen könnten.

Die Deros entführten die an der Oberfläche lebenden Menschen zu Tausenden, als Futter oder zu Folterungen, und beherrschten seltsame Kräfte und Technologien, die ihre Herren vor langer Zeit zurückgelassen hatten, und sie waren für viele Unglücke und Katastrophen der Weltgeschichte verantwortlich. Die Geschichten von Shaver waren enorm populär und es gab zahlreiche Leserzuschriften, in denen Menschen ihre eigenen Erlebnisse und Begegnungen mit den Deros schilderten, was damals zu einer seltsamen Form von Massenhysterie führte, als die Grenzen zwischen Fiktion und Realität immer mehr verwischt wurden. Selbst lange, nachdem die Popularität der Storys verblasst war, existierte der Mythos der Deros weiter.

Man sollte beachten, dass auch das Volk, welches dazu ausersehen wurde, auf Golarion der Rolle der „Teros“ nahe-zukommen – die „Pechs“ – ebenfalls zum ersten Mal an der Seite der Derro im Rollenspielbereich auftauchten, damals in *Lost Caverns of Tsojcanth*. Zufall? Oder eine Dero/Tero-Verschwörung?

und der Quelle ihrer bläulichen Haut. Cytillesch verursacht Gehirnschäden, Irrsinn und eine außerordentlich hohe Anzahl von Totgeburten unter den Derro, wodurch ihr Retter zugleich zu ihrem Fluch geworden ist.

Heute nimmt das Cytillesch einen nahezu heiligen Platz innerhalb der Gesellschaft der Derro ein – Hirnschimmel ist

die vorrangige Nahrungsquelle (und in vielen Gruppen von Derro die einzige Nahrungsquelle). Sie destillieren aus seinem Saft bewusstseinsverändernde Drogen und Giftstoffe, trocknen seine Fasern zu zähen Tüchern für den Gebrauch als Lederrüstung oder als Kordeln ihrer Aklyse, erhellen ihre Höhlen mit seiner Leuchtkraft und schreiben ihre wirrköpfigen Manifeste mit Tinte aus Hirnschimmel auf. Ein Großteil des gesellschaftlichen Lebens der Derro dreht sich um den Verzehr von Cytillesch, sodass selbst dann, wenn dieses Volk seine Abhängigkeit von dem Pilz überwinden könnte, es sich wahrscheinlich trotzdem nicht ändern wollen würde.

Jene Derro, die den Geburtsvorgang überleben, reifen schnell zu Erwachsenen heran. Wahrscheinlich wird ihr Wachstum durch die stetige Aufnahme des eigenartigen Pilzes beschleunigt. Ein Derro ist ab dem Alter von 9 Jahren vollständig ausgewachsen und bereit, an Überfällen oder Experimenten teilzunehmen. Er kann jedoch so lange leben wie der älteste Mensch, falls er nicht vorher durch Gewalteinwirkung zu Tode kommt.

Das vielleicht ungewöhnlichste körperliche Merkmal eines Derro ist seine fatale Allergie gegen Sonnenlicht. Helles Licht, obwohl es bei diesen Kreaturen ein gewisses Unbehagen auslöst, schreckt sie jedoch nicht ab, aber die Strahlen von echtem Sonnenlicht können einen Derro in nur wenigen Tagen auf einen stinkenden Haufen aus Schorf, verkohlten Fleischklumpen, dampfendem Blut und ausgetrockneten Knochen reduzieren. Selbst eine einzige Stunde Bestrahlung reicht aus, um ihre Haut Brandblasen bilden und aufreißen zu lassen und ihre Haare büschelweise zum Ausfallen zu bringen, fast so, als würden die Kreaturen an einer stark beschleunigten Form von Strahlenvergiftung leiden.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

In seinem Wahn ist das gesamte Volk der Derro von der Sonne besessen worden – und von den Geschöpfen an der Oberfläche, die dort in Zufriedenheit unter ihren Strahlen leben. Die treibende Kraft für jeden im Volk der Derro ist ihre Suche danach, was die Völker der Oberflächenbewohner besitzen, was ihren eigenen Körpern noch fehlt. Experimente mit Cytillesch-Entzug oder dem Übertragen unterschiedlicher Lichtallergien auf Oberflächenbewohner sind bisher immer fehlgeschlagen. Mit Sicherheit schwächt die erbliche Geisteskrankheit der Derro ihre Chancen auf Fortschritt. Minder zuträglich ist die Tatsache, dass jeglicher Fortschritt in einer einzelnen Enklave der Derro von ihren wahnsinnigen Nachkommen rasch wieder vergessen wird.

Und dennoch quälen sich die Derro immer weiter, in dem ständigen Drang, neue Lebewesen für ihre immer grauenhafteren Experimente zu entführen. Sie wissen, dass ihre eigene Zahl im Vergleich zu den Bewohnern des Ewigen Brennens verschwindend gering ist und darum sind sie bei der Auswahl ihrer Opfer sehr auf Vorsicht bedacht. Sie bevorzugen es, nur solche Personen zu entführen, deren Abwesenheit niemandem groß auffällt. Daher konzentrieren sie sich stark auf Opfer, die sie an den Ufern großer Wasserflächen oder in den Armenvierteln der großen Oberflächenstädte finden können, unter denen sie ausnahmslos leben. Manchmal, wenn sie ein Entführungsoffer zurückbringen müssen (entweder um die Auswirkungen ihrer Experimente in der Welt an der Oberfläche zu untersuchen, oder aus der Furcht, dass es zu viel Aufmerksamkeit erregen könnte, wenn ein Opfer so lang verschwunden bleibt), benutzen die Derro bewusstseinsverändernde Gifte, um die Erinnerungen ihrer Opfer zu löschen.

Wenn diese Unglücklichen in ihr Zuhause zurückkehren, erwachen sie häufig an ungewöhnlichen Orten, ohne richtige Orientierung und manchmal mit eigenartigen Schmerzen oder ungewöhnlichen Narben (Überbleibsel chirurgischer Eingriffe, die rasch mit magischer Heilung abgedeckt wurden) und mit Erinnerungslücken, die oft mehrere Stunden umfassen.

Durch die Nachwirkungen von Furcht und Verwirrung kann eine Entführung durch Derro längerfristig zu schweren Albträumen, Veränderungen der Persönlichkeit und letzten Endes sogar zum Wahnsinn führen. All dies ist eine heimtückische Nebenwirkung des Versuchs dieser Kreaturen, ihre Aktivitäten vor dem Rest der Welt geheim zu halten.

Andere seltsame Vorkommnisse können ebenfalls Aktivitäten der Derro zugeschrieben werden. Verstümmelungen an Viehbeständen sind manchmal das Werk von Jagdgruppen der Derro, die sich nachts heimlich nach draußen vorwagen, um exotische Fleischarten für ihre Mahlzeiten oder neues Rohmaterial für ihre Experimente zu besorgen. In anderen Fällen sind sie aber vielleicht nur das Derro-Pendant einer entspannenden Fahrt aufs Land nach einer besonders aufreibenden Arbeitswoche. An manchen Orten erzählen sich Einheimische fantasievolle Geschichten von Derro, die merkwürdige runde Flugmaschinen benutzen, mit denen sie sich einen sicheren, hochgelegenen Aussichtspunkt verschaffen, um so ihre Opfer auszuspionieren. Auch machen Gerüchte die Runde, über Derro die die Fähigkeit besitzen, ihr Bewusstsein in den Geist menschlicher Opfer zu übertragen, um für einen Tag oder ein ganzes Jahr ein menschliches Leben zu führen. Wahrscheinlich sind diese Geschichten nur das Ergebnis von um sich greifender Massenpanik. Dennoch sind die Derro ein einfallsreiches und intelligentes Volk, in dem eine hohe Dosis wahnsinniger Erkenntnis schlummert, und es wäre daher töricht, jede Geschichte, die man über sie hört, als Unwahrheit vom Tisch zu fegen.

Die Derro sind sogar unter den anderen Völkern der Finsterlande Isolationisten. Sie bleiben ganz unter sich und verzichten auf Handel mit Völkern wie den Duergar oder den Troglodyten. Wenn eine Derro-Enklave etwas benötigt, das sie selbst nicht aufbieten kann, tendiert sie zunächst dazu, sich das, was sie braucht, von ihren Nachbarn zu holen. In dieser Hinsicht halten sich die Derro im Allgemeinen an nächtliche Raubzüge an die nahegelegene Oberfläche. Derro benötigen eine beständige Quelle neuer Studienobjekte für ihre perversen Experimente und sammeln sich darum in Höhlen unter großen Städten der Oberflächenwelt. Als eine Folge daraus sind sie generell dazu in der Lage, alles, was sie brauchen auf diesen Raubzügen zu beschaffen. Dazu nehmen sie bestimmte Lagerhallen, Kaufmannshäuser oder was sonst noch ihre begehrten Gegenstände enthält ins Visier.

In einer Enklave sind die meisten Bewohner, die selbst keine Derro sind, Sklaven. Morlocks und Angehörige des Mischvolks sind die am häufigsten angetroffenen Sklaven in der Gesellschaft der Derro. Einfach deswegen, weil ihr Fleisch bei den Derro als nicht essbar gilt. Mitglieder anderer Völker, die von den Derro gefangen genommen werden, haben typischerweise nur eine kurze Zeit als Gefangene vor sich, bevor sie auf einem Speiseteller der Derro landen, leicht gekocht und mit Sporen des Hirnschimmels gewürzt. Derro werden von einem ständigen geistigen Sturm neuer Theorien und Einfälle für ihre sadistischen Folterexperimente heimgesucht und haben daher in der Regel kaum Zeit für eine Religion.

Die meisten Enklaven der Derro überlassen den Bereich von Spiritualität und Glauben einem oder zwei Priestern. Diese Priester-Derro wenden sich für ihre Eingebungen ausnahmslos an einen Dämonenherrscher. Lamashtu ist ihre Favoritin, aufgrund ihrer Verbindung mit Wahnsinn und Deformität. Doch die Liste der anderen Dämonenherrscher, die von den Derro favorisiert werden, enthält auch den rasiermesserbelippten Andirifkhu, den eitrigen und pilzverseuchten Cyth-V'sug, den Meisternekromanten Orcus, sowie den mörderischen und sadistischen Shax.

Derro leben in Siedlungen, die man Enklaven nennt. Üblicherweise sind diese Höhlennetze, die an ihren Grenzen mit Fallen und Wächtern gefüllt sind, und deren Wohnquartieren und Labore im Herzen der labyrinthartigen Gewirre liegen. Ihre Anführer werden stets als Magister bezeichnet, unabhängig von ihrer tatsächlichen Klasse und Ausbildung (typischerweise sind sie Alchimisten, Hexenmeister oder Schurken). In größeren Enklaven teilt sich ein Dreiergespann aus Magistern manchmal die Verantwortung für die Herrschaft, aber dies ist ziemlich selten – Derro sind schließlich über allen Maßen paranoid und neigen dazu, Angehörige ihrer eigenen Art wegen anscheinender Verschwörungen sofort umzubringen.

ROLLE IM SPIEL

Derro eignen sich außerordentlich gut als feindliches Volk in einer stadtgebundenen Kampagne, die Verbindungen zu den Finsterlanden hat. Während die meisten Völker der unterirdischen Welt in gewollter Isolation mit nur sehr wenig Kontakt zur Oberflächenwelt leben (so wie die Drow oder die Duergar) oder dazu neigen, in abgelegenen Gegenden zu wohnen, wenn sie tatsächlich einmal Nester in den oberen Gegenden bauen (wie Troglodyten oder Pflanzenpygmäen), suchen Derro sich als Bleibe nahezu immer Höhlenräume unterhalb großer Städte. Eine Enklave kann über viele Tunnel verfügen, die sich durch ihr dunkles Reich winden und dann zu Kanalisationen, Kellergewölben und Verliesen führen, häufig, ohne dass die Besitzer solcher Räumlichkeiten jemals wissen, dass ihre Heime zur Türschwelle zu einem scheußlichen Schrecken aus der Tiefe geworden sind. Abenteuer mit einer

Fokussierung auf Derro sollten diese nicht sofort als neuen großen Feind auf die Bühne stellen. Stattdessen sollte der Spielleiter die SC mit geheimnisvollen Vorfällen konfrontieren, bei denen es sich auch ohne Weiteres um das Werk eines herkömmlichen Verrückten handeln könnte. Viehverstümmelungen, Fälle von Vermissten und auch Serienmörder dienen alle als „Verschleierungsgeschichten“, die auf einen Konflikt mit einer Derro-Enklave zusteuern können.

Derro machen sich gut als Feinde mittlerer Stufe. Sie besitzen für ein humanoides Volk eine ungewöhnlich hohe Anzahl von Trefferwürfeln, und wenn man anfängt, Klassenstufen auf einen Derro anzuwenden, kann er schnell zu einem mächtigen Gegner werden. Es kann Spaß machen, eine lange Nachforschung in einem dunklen Fall mit fehlenden Erinnerungen sich zu einem schrecklichen Kampf in einem Kellergewölbe gegen einen einzelnen Derro steigern zu lassen. Mit ihrer Fertigkeit im Schleichen und ihrer Fähigkeit, die Zauber „Dunkelheit“ und „Geisterhaftes Geräusch“ beliebig einzusetzen, können Derro ganz auf sich allein gestellt in einem alten Haus „spuken“. Die SC könnten die von einem Serienmörder oder einem Entführer hinterlassenen Spuren beispielsweise zu einem einsturzgefährdeten alten Haus verfolgen, in dem es angeblich spukt, nur um dann festzustellen, dass dieses Haus in Wirklichkeit nur die Tarnung für einen Eingang zu einer Derro-Enklave ist.

BEKANNTE DERRO

Die berühmtesten Derro sind im Allgemeinen ihre Magister. Aber wenn ein einzelner Derro von seiner Gesellschaft getrennt wird (entweder, weil er der einzige Überlebende eines alles niedermähenden Kriegszugs von Feinden ist, oder, was vielleicht noch beunruhigender ist, weil er von seiner Enklave ausgeschlossen wurde, da er mit seinem Verhalten eine extreme Grenze überschritten hat, vor der selbst andere Derro zurückschrecken), kann auch ein solcher Einzelgänger zu einem

Waffen der Derro

Die Derro verwenden mehrere für ihre Art typische Waffen, die dazu gedacht sind, Feinde zur leichten Gefangennahme bewegungsunfähig zu machen, aber sie haben auch Freude daran, Waffen zu benutzen, die saubere Schnittwunden verursachen, die das Körpergewebe nicht so massiv schädigen, wie große plumpe Hieb Waffen dies tun. Unten aufgeführt finden sich vier der weniger üblichen Waffen, die von Derro verwendet werden – alle Derro erhalten die Grundbeherrschung dieser Waffen kostenlos.

Aklys: Der Aklys ist ein kurzer Wurfknüppel, üblicherweise aus Holz oder Knochen, der mit einem 6 Meter langen Seil verbunden ist. Die meisten Aklyse sind darüber hinaus mit kurzen Eisenhaken ausgestattet. Ein Aklys besitzt eine maximale Reichweite von 6 Metern, was dem Benutzer gestattet, den geworfenen Aklys in einer Bewegungsaktion zurückzuholen. Manche Derro führen Aklyse, in die Löcher gebohrt wurden, damit sie beim Werfen eigenartige Pfeifgeräusche machen, die andere Derro von Gefahr in Kenntnis setzen können.

Fauchard: Diese Stangenwaffe ähnelt einer Gelfe und besteht wie diese aus einer gekrümmten Klinge, die am Ende einer langen Stange befestigt wurde. Anders als eine Gelfe ist die Fauchard jedoch auf ihrer konkaven Seite geschärft und ähnelt daher in ihrer Klingensform eher einer Sichel oder Sense. Die daraus entstehende Waffe ist in ihrer Handhabung schwerfälliger (und zählt deshalb als exotische Waffe), aber ihre im Gegensatz zur Gelfe vergrößerte Schlagreichweite und ihre Fähigkeit, Gegner zum Stolpern zu bringen, machen sie in den Händen eines geübten Benutzers zu einer gefährlichen Waffe.

Injektionsspeer: Das Aussehen dieser heimtückischen Waffe, welche die Derro häufig von Oberflächenvölkern wie Gnollen und Troglodyten stehlen (was unausweichlich zu schwächeren, nur zum einmaligen Gebrauch geeigneten Versionen führt), erlaubt dem Benutzer, seinen Opfern Gifte, Drogen oder magische Flüssigkeiten einzupfropfen. Die hohle Spitze eines Injektionsspeers enthält einen Behälter, der bis zu fünf Ladungen Flüssigkeit umfassen kann. Wenn diese Spitze ins Fleisch eindringt, schießt ein druckempfindliches Ventil eine einzelne Dosis in das Ziel. Ein Injektionsspeer ist etwas unhandlich in der Handhabung. Personen ohne eine passende Waffenfertigkeit können ihn als Speer gebrauchen, können ihn aber nicht benutzen, um Opfern etwas zu injizieren.

Kristallchakram: Diese kreisrunden Wurfscheiben werden aus Quarz oder noch seltsameren unterirdischen Kristallen geformt und geschnitzt und sie besitzen rasiermesserscharfe Kanten. Wenn ein Kristallchakram einen Gegner trifft, zerbricht die Waffe in viele winzige scharfkantige Splitter. Wenn das Chakram den Gegner verfehlt, besteht eine Chance von 50%, dass es zerbricht, wenn es auf den Boden oder einen anderen soliden Gegenstand auftrifft. Andernfalls kann man es aufheben und wieder benutzen. Ein Kristallchakram wird zum Zweck der Erschaffung magischer Waffen wie Munition behandelt.

Einfache Waffen	Kosten	Schaden (H)	Schaden (M)	Kritisch	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
<i>Einhandwaffe</i>								
Aklys	5 SM	1W4	1W6	x2	3m	1,4 kg	W und S	Maximale Reichweite 6m
Exotische Waffen	Kosten	Schaden (H)	Schaden (M)	Kritisch	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
<i>Zweihandwaffe</i>								
Fauchard	14 GM	1W8	1W10	18-20/x2	–	4,5 kg	H	Reichweite, Zu Fall bringen
Injektionsspeer	60 GM	1W6	1W8	x3	–	3,6 kg	S	Injektion
<i>Fernkampf Waffe</i>								
Kristall-Chakram	20 GM	1W4	1W6	18-20/x2	–	1 kg	H	—

unglaublich gefährlichen Gegner werden. Für beide dieser Typen von Derro wird hier je ein Beispiel angegeben.

Mirgik: Während die meisten Derro in ihren Verhaltensweisen ziemlich chaotisch sind, tritt manchmal ein Derro hervor, der über die Gabe verfügt, seine oder ihre Gedanken zu ordnen und gut ausformulierte Pläne zu verfolgen. In vielerlei Hinsicht sind jene Derro, die es schaffen, ihre üblen Neigungen zu fokussieren, die gefährlichsten von allen. Mirgik ist eine solche Magisterin, die Anführerin der Derro-Enklave von Kmlin-Bru, der zweitgrößten Ansiedlung von Derro unter Avistan. Diese Enklave liegt tief unter den Verliesen einer antiken zwergischen Himmelszitate und hat unter Mirgik ein mächtiges Bündnis mit Primarch Bremovir von Galt geschmiedet. Mirgik benutzt Magie, um als attraktive Folter- und Kerkermeisterin aufzutreten, und täuschte so den Primarchen und ließ ihn in dem Glauben, dass sie nicht viel mehr als die Hüterin des massiven unterirdischen Gefängnis Komplexes war, den man als den Schreckenskerker kennt, einen Ort, an den Primarch Bremovir seine Feinde und verschiedene politische Gefangene abschieben kann und sich dann nie wieder Gedanken um ihre Macheschaften gegen ihn machen muss. Natürlich sind diese Gefangenen wenig mehr als ein stetiger und kontrollierter Zustrom von experimentellen Testexemplaren und exotischen Speisen für die Derro von Kmlin-Bru, und sollte sie je den

Entschluss dazu fassen, könnte Mirgik die steigende Zahl lobotomierter Irrsinnssklaven aus dem Schreckenskerker zu einer Streitmacht organisieren, um einen verheerenden Angriff auf die Welt an der Oberfläche auszuführen.

Zyregkek: Zyregkek ist niemand, der eine Razzia seines Wohnorts überlebt hat. Auch wurde er nicht von seinem Magister ins Exil verbannt. Dieses gewalttätige und gefährliche Ungeheuer ist ein Mörder unter seiner eigenen Art. Ein Kannibale und Sadist, der seinen Hunger nach Schmerzen stillte, indem er in einer kleinen Enklave namens Voord unter Ustalavs Hauptstadt Caliphas etliche seiner Brüder und Schwestern heimlich umbrachte und sich dann an ihren Leichen nährte. Als die anderen Derro von Voord endlich die Wahrheit über Zyregkek erfuhren, schaffte er es, sie alle zu jagen und abzuschlachten, bevor sie eine Chance hatten, ihn zu töten. baute einen Thron aus ihren Knochen und streift nun nachts durch die Straßen von Caliphas, immer auf der Suche nach Kindern, Halblingen oder Gnomen, die er entführen kann, um seinem alles verzehrenden Verlangen nachzukommen, auf chirurgische Weise eine Braut und Königin für seine jetzt leere Enklave zu schaffen. Bis jetzt sind seine abstoßenden Versuche, ein Opfer in eine Derrokönigin zu verwandeln, immer fehlgeschlagen, und er hat die Körper seiner Opfer genüsslich verschlungen und ihre Knochen seinem immer weiterwachsenden Thron hinzugefügt.

GIFTE DER DERRO

Derro erschaffen ein einzigartiges Gift aus ihrem bevorzugten Pilz.

CYTILLESCH-EXTRAKT

Art Gift, Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18

Frequenz 1/Stunde für 8 Stunden

Effekt Das Opfer verliert jegliche Erinnerung an die Ereignisse, die in der vorherigen Stunde passiert sind, und kann 8 Stunden lang auch keine neuen Erinnerungen bilden; diese verlorenen und verhinderten Erinnerungen können möglicherweise später als Träume wiederkehren und können durch einen Zauber *Genesung* oder *Heilung* zurückgeholt werden; **Heilung** 2 Rettungswürfe.

Kosten 800 GM

BEISPIEL-DERRO

Als Beispiel für einen Magister der Derro wird hier ein weiblicher Hexenmeisterpräsidentiert, der das untere Ende dessen darstellt, was man an Persönlichkeiten in der Führungriege einer Derro-Enklave erwarten kann. Einen Derro-Magister wie Evehxa wird man wahrscheinlich kaum allein antreffen – sie umgibt sich mit getreuen Derro-Leibwächtern oder behält in ihrer Nähe stets einen bezauberten Diener, der aus ihrem Vorrat von Testexemplaren ausgewählt wurde und den sie vielleicht persönlich ein wenig mag.

EVEHXA, DERRO MAGISTRA

HG 8

EP 3.200

Derro Hexenmeisterin 6 (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 54)

CB Kleiner Humanoider

INI +4; **Sinne** 18 m; **Wahrnehmung** +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +4 GE, +1 Größe, +2 natürlich, +3 Rüstung)

TP 70 (9 TW; 3W8+6W6+36)

REF +7, **WIL** +14, **ZÄH** +7

ZR 14

Schwächen Empfindlich gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Aklys +1, +11 (1W6)

Fernkampf Aklys +1, +11 (1W6)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m (3 m mit Berührungsangriffen im Nahkampf)

Besondere Angriffe Blutlinien-Zauber (verlängerte Dauer für die Unterart Verwandlung um 50%); Hinterhältiger Angriff +1W6

Zauberähnliche Fähigkeiten der Derro (ZS 3) Beliebig oft – *Dunkelheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16)

1/Tag – *Benommenheit* (SG 16), *Geräuschexplosion* (SG 18)

Zauberähnliche Fähigkeit der Blutlinie (ZS 6; +10 Berührungsangriff im Fernkampf)

9/Tag – *Säurestrahl* (9m, 1W6+3 Säureschaden)

Bekannte Zauber (ZS 6; +10 Berührungsangriff im Fernkampf)

3. (4/Tag) – *Person festhalten* (SG 19)

2. (7/Tag) – *Gestalt verändern*, *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) – *Hypnose* (SG 17), *Person bezaubern* (SG 17), *Person vergrößern*, *Schild*, *Schwächestrah*

0. (beliebig oft) – *Bluten* (SG 16), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*

Blutlinie abnormal

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 14, **WE** 5, **CH** 22

GAB +5; **KMB** +3; **KMV** 17

Talente Arkanes Rüstungstraining, Derro-Magie, Derro-Magister, Materialkomponentenlos zaubern, Trank brauen, Waffenfitness

Fertigkeiten Handwerk (Alchemie) +14, Heilkunde +7, Heimlichkeit +17, **Wahrnehmung** +6, **Wissen** (Arkanes) +7, **Wissen** (Gewölbekunde) +7, **Zauberkunde** +7

Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Lange Glieder, Wahnsinn

Kampfausrüstung Cytillesch-Extrakt (2 Dosen); **Andere Ausrüstung**

Lederrüstung +1, *Aklys* +1, *Praktischer Rucksack*, *Schutzring* +1

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (AF) Wenn ein Derro dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, nimmt er für jede volle Stunde 1 Punkt Konstitutionsschaden.

Gift einsetzen (AF) Derro laufen keine Gefahr, sich selbst zu vergiften, wenn sie mit Gift hantieren.

Wahnsinn (AF) Derro benutzen ihren Charismamodifikator anstelle des Weisheitsmodifikators und sind immun gegen Effekte die Wahnsinn oder Verwirrung bewirken. Nur ein *Wunder* oder ein *Wunsch* kann den Wahnsinn eines Derro aufheben. In einem solchen Fall steigt die Weisheit des Derro um 6, und das Charisma wird um 6 gesenkt.





Kapitel Zwei

FLEISCHGOLEM

Schon bald wird meine geliebte Elsa wieder in meinen Armen liegen. Nach ihrem viel zu frühen Dahinscheiden habe ich nun endlich einen Weg gefunden, wie meine Geliebte sich wieder mit mir vereinen kann. Unglücklicherweise hatte sie zu dem Zeitpunkt, zu dem ich ihren Körper von den Priestern zurückerhalten konnte, bereits begonnen, die Verwüstungen des Zerfalls aufzuweisen. Ich war nur noch in der Lage, ihren Kopf und einen Großteil ihres wohlgeformten Torsos zu retten, aber ich habe schon Ersatz für das gefunden, was sie verlor. Ich habe meine ganze Erbschaft aufgebraucht, um die alchemistischen Salben zu erwerben, die ich benötige, um ihre zarte Haut zu behandeln, doch ich habe die Teile mit liebevoller Sorgfalt vernäht und ich kann nun ehrlich sagen, dass ihre Schönheit noch immer so erlesen ist wie damals, als ihre Wangen in der Blüte des Lebens erstrahlten. Alles, was mir noch hinzuzufügen bleibt, ist der entscheidende Funke, der sie ins Leben zurückrufen wird. Noch heute Nacht werden wir wieder vereint sein!

—Letzter Eintrag im Tagebuch von Dr. Septimus Thesiger

Auftragende Monstrositäten aus gestohlenen, abgestorbenen Körperteilen – das sind die Fleischgolems. Sie sind weder wirklich am Leben, noch tot, oder gar untot. Stattdessen sind sie leblose Schöpfungen, die allein durch den belebenden Geist eines gefangenen Elementars einen Funken lebensnaher Beweglichkeit erhalten haben. Obgleich sie schwächer als ihre Pendants aus Lehm, Stein und Eisen sind, geht von Fleischgolems nichtsdestotrotz ein ganz spezieller Schrecken aus, denn sie bestehen aus den schlecht zusammengefügten Gliedern und Bestandteilen mehrerer humanoider Leichen.

Da sie völlig ohne Verstand sind, besitzen Fleischgolems keine eigenständigen Gedanken oder Gefühle und sind vollständig ihren Schöpfern ergeben. Obwohl sie unfähig sind, Strategien oder Taktiken zu entwickeln, erweisen sie sich doch immer wieder als zähe und unerbittliche Gegner, die den Befehlen, die ihnen erteilt wurden, wortwörtlich folgen. Fleischgolems erfüllen ihre letzten Anweisungen, bis diese Aufgabe erledigt ist, ob dies nun bedeutet, anzugreifen, einen Raum zu bewachen, oder alle Wesen umzubringen, die dort hineinkommen. Nur der Befehl seines Schöpfers oder die vollständige Zerstörung des Golems können ihn davon abhalten, seine Befehle auszuführen.

Aber Fleischgolems haben auch einen Schwachpunkt. Unter dem Stress in einem Kampf können viele Arten von Golems in einen berserkerartigen Amoklauf verfallen, bedingt durch den Elementargeist im Inneren des Golems, wenn dieser sich gegen sein Gefängnis wehrt. Bei Fleischgolems hat diese Berserkerwut jedoch normalerweise eine andere Ursache. Obwohl die Rituale zur Erschaffung eines Golems den Elementargeist fest an einen bestimmten Ort bannen, haben sie keine entsprechende Macht über die wütenden Geister der Körper, die für die Konstruktion des Golems verwendet wurden. In Rage getrieben durch den Missbrauch ihres gestohlenen Fleisches können diese Geister die Kontrolle über den Golem übernehmen und ihn somit in eine unbändige, zerstörerische Raserei versetzen. Nur wenn die Geister ihrem Zorn genügend Ausdruck verliehen haben, kann der Schöpfer des Golems erneut seine Befehlsgewalt über das Ungeheuer erlangen.

In seltenen Fällen hat man schon davon gehört, dass Fleischgolems ein gewisses Maß an Bewusstsein erlangen, nachdem sie in Raserei verfallen sind. Diese außergewöhnlichen Exemplare erhalten die Gabe einer rudimentären Intelligenz und rebellieren oft gezielter gegen ihre Meister. Solche erwachten Golems werden üblicherweise von ihren Schöpfern zerstört, aber gelegentlich entkommt einer von ihnen, um ein eigenständiges Leben zu führen, normalerweise irgendwo außerhalb der Grenzen der Zivilisation.

Fleischgolems werden üblicherweise von mächtigen Magiern mithilfe machtvoller Zaubereien und seltener alchemistischer oder pseudowissenschaftlicher Prozesse erschaffen, obwohl die verbreiteten Methoden dazu wohlbekannt sind und die Anleitungen leicht in verschiedenen Texten gefunden werden können, einschließlich magischer Golem-Handbücher. Es existieren aber auch noch andere Variationen von Fleischgolems, normalerweise aus einer primitiveren Konstruktionsweise. Kadavergolems (*Pathfinder Monsterhandbuch II*) ähneln dem Standard-Fleischgolem, sind jedoch nicht auf menschliche Leichen für ihre Einzelteile beschränkt. Diese zusammengefügten Schreckgestalten leiden oft an Krankheiten, und ihre Zusammenstellung aus verschiedenen Fleischarten macht Kadavergolems schwächer als ihre größeren Vettern – obwohl sie im Gegenzug auch wesentlich leichter und kostengünstiger zu erschaffen sind.

Geschichten aus den tiefsten Urwäldern berichten auch von primitiveren Fleischgolems, die von Medizinmännern und Schamanen wilder Eingeborenenstämme geschaffen wurden. Der Erschaffungsvorgang unterscheidet sich häufig von den landläufig akzeptierten Methoden und beinhaltet üblicherweise religiöse Rituale und Magie (und manche sagen, dunkle Opfergaben und längst vergessene Riten). Solche barbarischen

Fleischgolems sind im Allgemeinen stärker, bergen aber ein höheres Risiko, in Raserei zu verfallen und sich gegen ihre Meister zu erheben.

LEBENSRAUM

Ein typischer Fleischgolem hat eine Größe von zirka 2,44 Metern und wiegt fast 230 kg. Seine Haut hat eine kränkliche grüne oder gelbliche Verfärbung, wie die Farbe von verwesendem Fleisch, und er ist normalerweise mit nicht mehr als einem Paar zerschlissener Hosen bekleidet. Er trägt keine Waffen bei sich und hat keinen anderen Besitz. Da sie unfähig sind, menschliche Worte zu formen, sind Fleischgolems nur in der Lage, ein heiseres Grollen aus ihren leblosen Mündern hervorzubringen. Sie sind außerordentlich stark, aber ein wenig unbeholfen, und sie bewegen sich in einer ruckartigen, steifen Art, ähnlich einer Marionette.

Körperlich betrachtet sehen erwachte Fleischgolems nicht anders aus als ihre unintelligenten Brüder. Sie kleiden sich in den bunt zusammengeworfenen Lumpen, an die sie gerade herankommen können, und besitzen vielleicht verbeulte, geworfene Waffen, sowie wie eine Handvoll Habseligkeiten, die nur für sie selbst einen persönlichen Wert haben. Weil sie nicht mehr unter der Kontrolle eines anderen stehen, bewegen sich intelligente Fleischgolems leichtfüßiger und natürlicher, obwohl sie niemals der Anmut eines lebendigen Wesens nahekommen werden. Anders als gewöhnliche Golems haben intelligente Fleischgolems außerdem die Fähigkeit zu sprechen. Da sie Sprache nur durch Nachahmung und Selbstunterricht erlernen können, sind ihre Sprechmuster jedoch oft kindlich, jedoch mit einer verstörend stöhnenden Art, so als wären ihre Stimmen vom Nichtgebrauch rostig geworden.

Als nicht lebende Konstrukte müssen Fleischgolems nicht essen, atmen oder schlafen. Ihre toten Organe und anderen körperliche Systeme funktionieren nicht mehr, wohingegen aber ihre Augen durch Magie weit über das normale menschliche Maß hinaus verstärkt sind. Fleischgolems sind unermüdlich und ohne Anstrengung dazu in der Lage, vollkommen stillzustehen oder beständig schwere Arbeit zu leisten. Sie altern nicht und sterben nicht und sind auch nicht gegen Gifte oder Krankheiten empfindlich, welche die Lebenden plagen. Ihr totes Fleisch ist durch alchemistische Prozesse gegen Verfall und Abnutzung konserviert und erweist sich gegenüber Schaden jeglicher Art als höchst widerstandsfähig. Abgesehen von Unfällen oder einfach nur Pech kann ein Fleischgolem unbeschränkt weiterexistieren und hört erst dann auf zu funktionieren, wenn sein Körper so stark beschädigt wurde, dass man ihn nicht mehr reparieren kann, oder der vollständigen Zerstörung anheimfällt.

Obwohl Fleischgolems nicht fähig sind, auf natürliche Weise zu heilen, kann man Elektrizität dazu verwenden, ihre konservierten Körper zu reparieren, und man stärkt sie sogar dadurch für eine kurze Zeit, wenn genug Spannung angewandt wird. Fleischgolems sind immun gegen die meisten anderen Zauber, aber sie sind leicht anfällig für Kälte und Feuer. Während solche Energien bei einem Fleischgolem keinen zusätzlichen Schaden anrichten, verlangsamen sie die Kreatur vorübergehend.

Fleischgolems sind in der Regel aus Körperteilen von nicht weniger als sechs menschlichen Leichnamen konstruiert worden, wobei keiner davon Anzeichen deutlichen Verfalls aufweisen darf. Gelegentlich werden auch Teile von zusätzlichen Körpern benötigt, um die Konstruktion abzuschließen. Wenn die Stücke erst einmal gesammelt worden sind, werden sie miteinander vernäht und vernietet, wodurch der vermischte menschähnliche Körper des Golems geschaffen wird. Aufgrund der Schwierigkeiten beim Duplizieren und Verbinden der winzigen Bestandteile des menschlichen Körpers werden Fleischgolems meistens wesentlich größer als die typischen Menschen, welche sie oberflächlich repräsentieren. Wenn der



Fleischgolem-Varianten

Die exakten Methoden zur Erschaffung eines Fleischgolems variieren oft infolge von unterschiedlichem Wissen, unterschiedlicher geografischer Herkunft oder Kultur. Diese Variationen beim Erschaffungsprozess können manchmal zu Fleischgolems führen, die zuvor unbekannte Kräfte und Fähigkeiten besitzen.

Elektrischer Fleischgolem: Durch unbekannte Vorgänge behalten einige Fleischgolems einen Teil der elektrischen Energie, die dazu gebraucht wurde, sie zu erschaffen, wogegen andere wiederum mit implantierten elektrothauraturgischen Dynamos und Kondensatoren ausgestattet werden, welche elektrische Energie erzeugen und speichern können. Elektrisierte Golems sind imstande, diese Elektrizität in ihre Angriffe umzuleiten, oder auch elektrische Angriffe zu absorbieren, um damit ihre Geschwindigkeit zu erhöhen. Der Nahkampfangriff eines elektrisierten Fleischgolems verursacht 1W6 Punkte zusätzlichen, elektrischen Schaden.

Der Golem besitzt die übernatürliche Fähigkeit, einen Schlag aus Elektrizität zu erzeugen, der eine einzelne Kreatur innerhalb von 18 Metern treffen kann. Dem Golem muss dafür ein Berührungangriff im Fernkampf gelingen, um mit diesem elektrischen Stoß 4W6 Elektrizitätsschaden zuzufügen. Der Golem kann diese Fähigkeit einmal alle 1W6 Runden benutzen. Er kann diese Attacke nicht auf sich selbst anwenden.

Elektrische Angriffe auf den Golem heilen diesen genauso wie einen herkömmlichen Fleischgolem und bewirken bei ihm außerdem *Hast* (wie der gleichnamige Zauber), für 1 Runde pro Schadenswürfel, den der Angriff normalerweise verursacht. (HG +)

Unheiliger Fleischgolem: Böse Golem-Schöpfer flößen ihren Schöpfungen manchmal negative Energie ein.

Positiv fokussierte Energie verletzt sie und negativ fokussierte Energie heilt sie, gleich so als wären sie Untote, obwohl sie nicht von Besonderen Fähigkeiten beeinträchtigt werden, die das Fokussieren von Energie benutzen (wie z.B. *Untote befehlen*, *Untote vertreiben*, oder die *Macht über die Sonnendomäne*).

Jede lebendige Kreatur, die vom Nahkampfangriff eines unheiligen Fleischgolems getroffen wird, erleidet auch 1 Punkt Schaden auf Stärke. Dies ist eine Wirkung der negativen Energie. Ein unheiliger Fleischgolem besitzt eine böse Aura. Die Erschaffung eines unheiligen Fleischgolems zählt als böse Tat. (HG +o)

Körper erst neu zusammengefügt wurde, wird er in besonderen Binden eingewickelt und mit alchemistischen Salben bestrichen, worauf das Wirken der benötigten Zauber erfolgt. Eine letztendliche Anwendung von elektrischer Energie belebt den Golem und verleiht ihm den Anschein eines lebendigen Wesens.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Da Fleischgolems unintelligente Konstrukte sind, haben sie keine eigene Kultur oder Gesellschaftsordnung, abgesehen von den wenigen äußerlichen Verzierungen, die ihre Schöpfer ihnen gegeben haben. Sie können überall dort vorgefunden werden, wo Magier und Alchemisten nach Macht streben, von den Dschungeln des Mwangibeckens bis zu den gefrorenen Wüsten der Krone der Welt. Fleischgolems werden häufig als Wächter erschaffen, egal ob am Eingang zum Turm eines Magiers oder in tiefen Gewölben, um einen wertvollen Schatz zu bewachen.

Man kann sie auch eingeschlossen in uralte Grabmäler antreffen, wo sie dort bestattete Personen beschützen sollen, und nur dann zum Leben erwachen, wenn Grabräuber versuchen, die dort verborgenen Schätze zu plündern. Manche mächtigen Oberbanditen sind sogar dafür bekannt gewesen, Fleischgolems als unbestreitbar loyale Handlanger und brutale Rohlinge einzusetzen, die gewissenhaft und ohne Fragen Befehle befolgen.

Unkontrollierte, berserkerartige Golems kommen praktisch überall vor. Sie wandern ziellos und grundlos umher, wenn auch meistens fernab der Zivilisation, wo man sie andernfalls brutal jagen und vernichten würde. Intelligente Fleischgolems wiederum sind Einzelgänger und folgen lediglich ihren Trieben und Bedürfnissen. Da sie sich eindeutig Furcht und Vorurteilen ausgesetzt sehen, wenn nicht sogar ausgiebigem Hass, werden erwachte Fleischgolems in der Regel aus zivilisierten Gegenden vertrieben. Dessen ungeachtet üben Menschen eine faszinierende Wirkung auf die Golems aus, und diese unglückseligen Ausgestoßenen versuchen, am Rande der menschlichen Gesellschaft so gut es irgendwie geht ein spärliches Dasein zu fristen, indem sie in baufälligen Wohngebäuden und Elendsvierteln hausen, oder auch in klammen Abwasserkanälen und isolierten Hütten, sowie verlassenen Ruinen. Dies bietet oft den Stoff für örtliche Geschichten über furchtbare Monster.

Es halten sich jedoch Gerüchte, die besagen, es gäbe tief in den Wäldern eine Siedlung erwachter Golems, die sich zusammengeschlossen haben sollen. Angeführt von einem intelligenten Fleischgolem, der unter dem Namen „Denker“ bekannt ist, nimmt diese Gemeinschaft wohlwollend Golems aller Macharten auf, die ein eigenes Bewusstsein entwickelt haben. Ihr Ziel ist angeblich, eine eigene Zivilisation solcher Golems zu errichten, fernab der erschreckenden und intoleranten Einmischungen der menschlichen Gesellschaft. Hier können erwachte Golems lernen, ihre eigene Berserkerwut zu beherrschen, und zur Schaffung einer eigenen Golemkultur beitragen. Dennoch begegnen die meisten Nationen der Menschen, die von diesem Ort hören, jenen unkontrollierten Golems weiterhin mit Furcht und würden wohl nichts unversucht lassen, sie auszulöschen oder für ihre eigenen Zwecke zu kontrollieren, sollten sie je die Lage dieser Siedlung in Erfahrung bringen.

DER FUNKE DES BEWUSSTSEINS

Durch einen unbekanntem Vorgang ist es auch schon dazu gekommen, dass seltene Berserker-Golems plötzlich Bewusstsein und Intelligenz entwickelten, der Kontrolle ihres Meisters entkamen, und somit ihren geistlosen Pendants weit überlegen sind. Dies kann nur passieren, wenn der Golem schon einmal zum Berserker wurde.

Der Golem wird zu einer intelligenten, fühlenden Kreatur. Würfle mit 3W6, um seine neuen Spielwerte in Intelligenz und Charisma festzulegen. Der erwachte Golem erhält sofort Fertigkeitpunkte in der Höhe von 2 + 1N-Modifikator (Minimum 1) pro Trefferwürfel, ebenso wie Talente, welche auf seinen Trefferwürfeln basieren. Ein Golem hat keine Klassenfertigkeiten. Der Golem erhält außerdem die Fähigkeit, die Sprache seines Schöpfers zu sprechen und wählt sich beliebige weitere Sprachen aus der Liste von Sprachen aus, die sein Schöpfer spricht. Während der Golem seine Immunität gegen Magie und die anderen Merkmale von Konstrukten behält, verliert er seine Immunität gegen den Verstand beeinflussende Effekte.

Ein erwachter Golem kann genau wie jedes andere Wesen stufenweise aufsteigen und sogar Stufen in anderen Klassen wählen. Ein erwachter Golem besitzt keine bevorzugte Klasse. Obwohl er intelligent ist, kann ein erwachter Golem immer noch von seinem Schöpfer kontrolliert werden, aber er kann einen Versuch unternehmen, sich mit einem gegenübergestellten Charismawurf der Kontrolle durch seinen Meister zu entziehen.

Ein intelligenter Golem hat außerdem eine höhere Wahrscheinlichkeit, in Raserei zu verfallen. Ein erwachter Golem besitzt in jeder Runde eine kumulative Chance von 5%, während des Kampfes in Raserei überzugehen. Der Schöpfer des Golems, falls er sich in einem Umkreis von 18 Metern aufhält, kann versuchen, die Kontrolle über den Golem zurückzugewinnen, was einen erfolgreichen Wurf auf Einschüchtern erfordert, aber der Golem bekommt einen Willensrettungswurf (SG gleich dem Ergebnis des Schöpfers auf Einschüchtern), um sich dem zu widersetzen. Es dauert 1 Minute, in der der Golem in Inaktivität verharren muss, um die Chance einer Raserei des Golems auf 0% zu senken.

ROLLE IM SPIEL

Fleischgolems kann man häufig als Wachtposten in den Heiligtümern mächtiger Magier antreffen. Ein Fleischgolem kann jedoch noch wirkungsvoller sein, wenn man ihn gerade am wenigsten erwartet. Ein Fleischgolem mitten unter den Untoten, die zum Beispiel das Versteck eines Nekromanten bewohnen, könnte wie ein großer Zombie aussehen, was dem Kleriker in der Abenteurergruppe eine unerfreuliche Überraschung bereiten wird, wenn er feststellt, dass seine Fähigkeit zur Vertreibung nicht funktioniert und die Kreatur sich als weitaus schwieriger zu zerstören erweist, als gewöhnliche Untote.

Ein Fleischgolem kann auch hinter einer Reihe unaufgeklärter grausiger Mordfälle stecken, die sich in einer Stadt ereignet haben und welche die SC nun untersuchen sollen. Die Gründe für diese Morde können durchaus variieren – ist es nur ein Golem, der mit Berserkerwut Amok läuft, oder folgt er den Befehlen seines Schöpfers zu irgendeinem noch düsteren Zweck? Ist es vielleicht ein Fleischgolem, der blindwütig über alle herfällt, die ihn gejagt und verfolgt haben, oder schlimmer, der Ersatzteile sammelt?

Ein intelligenter Fleischgolem kann eine interessante Möglichkeit zum Rollenspiel darstellen. Was werden die SC wohl unternehmen, wenn sie von einem wütenden Mob dazu angeheuert wurden, einen rasenden Golem zu jagen und zu zerstören, und sie dann herausfinden, dass der Golem kein geistloser Automat ist, sondern eher eine auf tragische Weise missverstandene denkende Kreatur? Oder möglicherweise kontaktiert ein erwachter Golem die SC, in der Hoffnung, dass sie ihm etwas über die Lebensweise der Menschen beibringen und ihm dabei helfen, in die Gesellschaft der Menschen aufgenommen zu werden. Vielleicht heuert er die SC sogar an, um die Materialien zu beschaffen, die er braucht, um sich eine Gefährtin zu erschaffen.

BEKANNTE FLEISCHGOLEMS

Hier folgen ein paar bekannte Monster, von denen man gemeinhin annimmt, dass es sich um Fleischgolems handelt.

Die Bestie von Lepidstadt: Ein Grauen streift durch die nebelverhüllten Wälder und Moore des nordwestlichen Ustalav, ein Ungeheuer, das man für schuldig am Tod einiger prominenter Personen in der Grafschaft Vieland hält. Erstmals tauchte es vor zwanzig Jahren nach einer Serie von Fällen auf, in denen Grabräuber in der Ortschaft Lepidstadt ihr Unwesen trieben. Jetzt geht man davon aus, dass die Bestie von Lepidstadt (wie es nun genannt wird) eine übernatürliche Schöpfung ist, die aus den

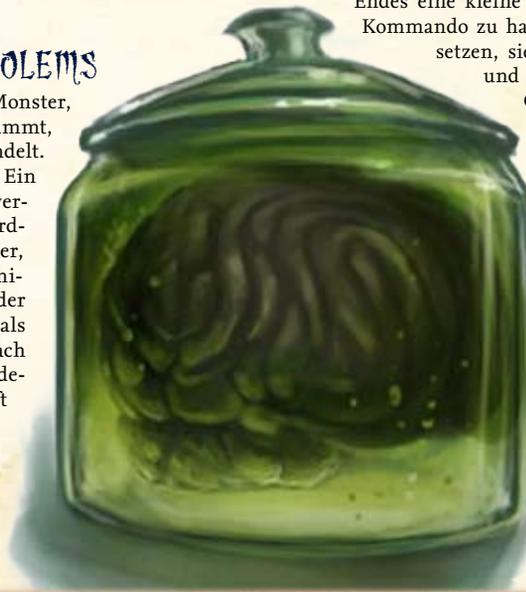
Körperteilen von verurteilten Kriminellen besteht, die an den Galgen der Stadt starben. Obwohl die Bestie ein menschenähnliches Aussehen hat, sagt man ihr nach, es habe die Stärke eines Ogers und verfiel oft in einen Zustand mörderischer Raserei.

Es scheint hinter den tödlichen Überfällen der Bestie einen verborgenen Zweck zu geben. Es ist jedoch bereits bekannt, dass sie manche Menschen ignoriert, und dass es in mehr als nur einem Fall sogar Kindern in Not geholfen hat. Das Geschöpf ist ebenfalls als Schrecken von Dippelweiher bekannt und ist bereits seit den Schwarzlicht-Morden vor fünf Jahren nicht mehr in Lepidstadt gesehen worden. Nun wird gemeinhin geglaubt, dass es nahe der seltsamen steinernen Monolithen im Dippelweihersumpf lauert.

Der Kadavermann von Belkzen: Gerüchte aus Belkzens Boden erzählen von einem fürchterlichen Fleischgolem, der von einem Schamanen des Leichenschänderclans aus den Körperteilen ihrer getöteten menschlichen Feinde geschaffen wurde. Diese primitive Monstrosität soll noch größer als ein Hügelriese sein, mit drei kräftigen Armen und zwei Köpfen gleich eines Ettins. Er überragt die Ork um Längen. Der Kadavermann führt den Stamm in der Schlacht an, zermalmt dabei die Feinde der Orks mit einem riesigen dornenbesetzten Baumstamm als Keule und zerreißt mit seinen gewaltigen Händen Stück für Stück die Körper der Feinde. Seine Effektivität im Kampf hat dem Leichenschänderclan eine starke Position innerhalb der miteinander im Streit liegenden Orkstämmen von Belkzen beschert, aber das Monster verfällt in einer Schlacht häufig in Raserei und stürzt sich dann blindwütig und ohne Unterschiede auf Freund und Feind. Man nimmt an, dass die Orks des Leichenschänderclans ihre Machtposition nicht lange werden halten können, da sie durch die zerstörerischen Amokläufe ihrer bevorzugten Kriegsmaschine ständig mehr ihrer eigenen Krieger verlieren, als sie ohne Schwierigkeiten ersetzen können.

Die Roten Wachen: Erszebet Lavenza ist eine Frau, die schon lange der Faszination der Wissenschaften Alchemie, Biologie und Galvanistik erlegen ist. Als begabte Magierin und neuestes Mitglied des Revolutionsrates studierte sie eifrig in den Golemwerken von Oenopion in Nex und steigerte somit ihre Faszination bis zur Besessenheit. Nach ihrer Rückkehr nach Galt nahm Erszebet eine Stelle als Chirurgin an der Torvin-Akademie in Edme an, welche inzwischen ein berüchtigtes Gefängnis beherbergte. Durch den Gebrauch von Leichen verurteilter Gefangener schuf Erszebet einen Fleischgolem, den sie dem Revolutionsrat vorführte. Der Rat war über die unerschütterliche Hingabe und phänomenale Kraft seines ersten „Roten Wachsoldaten“ höchst erstaunt und beauftragte Erszebet sogleich mit der Erschaffung weiterer Golems für die Revolution. Bürger Goss hofft, letzten

Endes eine kleine Armee aus Fleischgolems unter seinem Kommando zu haben, um den Willen des Rates durchzusetzen, sich vor der Wut des Pöbels zu schützen und sogar die beunruhigend unabhängigen Grauen Gärtner, als die loyalen Henker Galts, zu ersetzen. Bisher hat Erszebet die Arbeit an drei Fleischgolems abgeschlossen, indem sie Teile der Leichen derer verwendete, die unter Edmes Guillotine, Rasiermesser-Jenni, hingerichtet wurden. Dabei bemerkte sie jedoch nicht, dass der Gebrauch von Opfern der *Letzten Klinge* als Bestandteile ihrer Schöpfungen eine unvorhergesehene Nebenwirkung hatte – da die Seelen der Verurteilten nämlich im Innern von Rasiermesser-Jenni gefangen sind, haben Erszebets Golems eine wesentlich geringere Wahrscheinlichkeit als andere Fleischgolems, in Berserkerwut zu verfallen.



Facetten der Furcht

Fleischgolems können als Warnung vor ungehindertem wissenschaftlichem Fortschritt angesehen werden. Sie stehen zugleich für die Angst vor Magie, die außer Kontrolle geraten ist, und – besonders in Magie benutzenden Gesellschaften – vor einer unkontrollierten wissenschaftlichen Entdeckung. Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, die nicht dafür bestimmt sind, vom Menschen verstanden zu werden, wie zum Beispiel die Grenze zwischen Leben und Tod. Wenn der Mensch also beginnt, an diesen Dingen herumzupfuschen, mischt er sich unweigerlich in den Wirkungsbereich der Götter selbst ein. Und wenn die Magie oder die Wissenschaft ohne göttliches Einschreiten tote Körper beleben und sie wie Marionetten dirigieren kann, wird sie dann nicht auch möglicherweise das Gleiche mit einer noch lebenden, denkenden Person tun können?

Anders betrachtet spiegeln Fleischgolems auch die Intoleranz der Menschen untereinander wieder, denn es ist leichter, etwas zu fürchten und zu hassen als es zu lieben und zu akzeptieren. Menschen besitzen eine Neigung, jeden, der anders als sie selbst ist, zu einem „Fremden“ zu erklären – das Fremde oder Andere wird zu einem Objekt, nicht zu einer Person; es ist etwas, das man fürchten, hassen und verunglimpfen muss. Fleischgolems repräsentieren diesen von Vorurteilen und Engstirnigkeit geprägten Teil in uns selbst, diese kleine Stimme im Inneren, welche uns ständig etwas einflüstert und nicht ignoriert werden kann.

In geringerem Maße verkörpern Fleischgolems schließlich auch eine Furcht vor dem Tod, oder genauer gesagt die Furcht davor, was mit den Überresten einer Person nach deren Tod geschieht, also die Angst, es könnten vielleicht verstorbene geliebte Menschen zur Erschaffung von etwas Unnatürlichem und Grauenhaftem verwendet werden. Und während andere Schreckgestalten der Nacht ihre Schwächen haben – Untote können mit heiligen Symbolen oder sogar mit etwas so Simplem wie Knoblauch oder fließendem Wasser abgeschreckt werden, und gegen Werwölfe kann man Silber verwenden – ist noch gar nicht geklärt, ob es etwas gibt, das es mit der Stärke und der gedankenlosen, unerbittlichen Wut eines Golems aufnehmen könnte!

BEISPIEL EINES FLEISCHGOLEMS

Man weiß nicht genau, wer den Golem erschaffen hat, den man heute als die Bestie von Lepidstadt kennt, aber jene, die diese Kreatur studiert haben, nehmen an, dass es sich dabei um die Schöpfung von Dr. Henri Moritz handelt, einem vielversprechenden Studenten der Alchemie und Magie am Kolleg von Lepidstadt und auch dem ersten Opfer, das man mit der Bestie in Verbindung brachte. Während der vergangenen 20 Jahre wurde die Bestie einer ganzen Reihe brutaler Morde bezichtigt, einschließlich der Ermordung vieler Berühmtheiten der Grafschaft, die alle mit der typischen Waffe der Bestie abgeschlachtet wurden, einem gezackten Ogerhaken. Seltsamerweise behaupteten Einige, die Zeugen der Angriffe der Bestie waren, sie hätten gehört, wie sie vor ihren wilden Tobsuchtsanfällen immer Verse rezitiert.

Die Bestie von Lepidstadt ist der seltenste aller Fleischgolems, nämlich einer, der, nachdem er bereits ein eigenes Bewusstsein erlangte, Verstand entwickelt hat, nachdem er seinen Schöpfer in einem Anfall von Berserkerwut getötet hatte. Beschämt über seine brutale Tat, aber begierig, etwas über den Rest der Welt zu erfahren, machte die Bestie sich auf, die Bürger von

Lepidstadt zu kontaktieren. Doch sein Aussehen verschreckte die Menschen. Als dann die Stadtwaive gerufen wurde, um es anzugreifen, verfiel die Bestie wieder in berserkerartige Raserei, und als sie wieder zu Sinnen kam, waren ein halbes Dutzend Wachsoldaten und ein vorbeikommender Kaufmann tot. Eine Reihe ähnlich unglücklicher Begegnungen folgte, genug, um die Bestie erneut wütend zu machen und ihm einen Anlass zu geben, damit zu beginnen, über bestimmte mächtige Einzelpersonen herzufallen, in denen sie eine Bedrohung für ihre Existenz sah.

Im Laufe der Jahre hat die Bestie gelernt, ihre Wut ein wenig anzunehmen und zu kontrollieren, doch der Stress eines Kampfes bewirkt unausweichlich, dass sie doch wieder die Kontrolle verliert und in Raserei verfällt. Sie versteht nicht, warum sie so sehr gehasst wird, und versucht, die Menschen besser zu verstehen. Dabei prägt sie sich sogar die Verse aus einem alten Buch mit taldanischen Gedichten ein, das sie bei dem Versuch fand, etwas Sinn im Leben zu finden. Obwohl sie nicht mehr den Fehler begeht, in die Gesellschaft der Menschen eintreten zu wollen, versucht die Bestie doch verzweifelt, akzeptiert zu werden. Sie hat schon Kinder, die sich im Wald verirrt hatten, unbeschadet nach Hause zurückgebracht, in der Hoffnung, ein gewisses Maß an Toleranz zu erreichen.

Vor ungefähr fünf Jahren fand die Bestie ein *Handbuch der Golemschaffung (Fleischgolem)* bei der Leiche eines angeblichen „Golemtötlers“, den sie selbst getötet hatte. In der Hoffnung, das Buch könnte ihr vielleicht dabei helfen, seine ihr innewohnende monströse Natur zu bezwingen, floh die Bestie zu einer verlassenen Bretterbude tief im Sumpf von Dippelweiher, um in der Abgeschiedenheit den Text zu studieren. Bisher hat sie dabei keinen Erfolg gehabt. Aber sie bewahrt das Buch auf, um zu versuchen, das esoterische Schriftstück zu entschlüsseln. Gelegentlich erweist sich die Frustration der Bestie jedoch als zu viel und es ist nicht länger in der Lage, seine Wut zu unterdrücken. Seine von Raserei getriebenen Streifzüge durch die Sümpfe (und der Tod von bislang drei unglückseligen Sumpfbewohnern) haben zu der Bildung der Legende des Schreckens von Dippelweiher geführt.

DIE BESTIE VON LEPIDSTADT

HG 13

EP 25.600

Fleischgolem Barbar 6

N Großes Konstrukt

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

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 23

(-1 GE, -1 Größe, +12 natürlich, +5 Rüstung, -2 Wut)

TP 118 (9W10+6W12+30)

REF +4 WIL+10 ZÄH+8

Verteidigungsfähigkeiten Verbesserte Reflexbewegung,

Fallengespur +2;

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

Schwächen Empfänglicher Geist

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Ogerhaken +21/+16/+11 (3W6+7/×3) oder 2 Hiebe +21 (2W8+7 plus 1W6 Elektrizität)

Fernkampf Doppelte Armbrust +12 (2W6/19-20 plus 2W6)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Berserkerwut, Kampfrausch (14 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Erneuerte Lebenskraft [1W8+2 TP]), Klarer Augenblick, Zurücktreiben)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Bestie versucht einem Kampf soweit möglich aus dem Weg zu gehen, außer wenn sie hinter einem bestimmten Feind her ist.

Im Kampf Die Bestie beginnt mit einem Versuch, ihr Ziel zunächst zu demoralisieren, bevor es mit ihrem Ogerhaken angreift. Falls sie mehreren Gegnern gegenübersteht, oder solchen Gegnern, die den Eindruck erwecken, als könnten sie ihre Schadensreduktion umgehen, verfällt die Bestie in einen Kampfrausch. Während sie im Kampfrausch oder in Berserkerwut ist, hat die Bestie nicht viel Verständnis für Taktik und schlägt mit ihren Fäusten auf einen einzelnen Gegner ein, bis er aufhört, sich zu rühren.

Moral Da sie keine Möglichkeit zur Selbstheilung hat, ausgenommen seine Kampfrauschkraft der Erneueren Lebenskraft, flüchtet die Bestie vom Ort des Kampfes, wenn sie auf weniger als die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert wurde. Falls sie in Berserkerwut ist, kämpft die Bestie solange weiter, bis sie zerstört wird.

Grundwerte Wenn sie sich nicht im Kampfrausch befindet, sind die Spielwerte der Bestie wie folgt: **RK** 25, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 25; **WIL** +8; **Nahkampf** Ogerhaken +19/+14/+9 (3W6+5/x3) oder 2 Hiebe +19 (2W8+5 plus 1W6 Elektrizität); **ST** 21; **KMB** +21 (+23 Ansturm); **KMV** 30 (32 gegen Ansturm); **Fertigkeiten** Einschüchtern +16 (+20 gegen mittelgroße oder kleinere Wesen)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 9, **KO** –, **IN** 7, **WE** 11, **CH** 12

GAB +15; **KMB** +23 (+25 mit Ansturm); **KMV** 32 (34 gegen Ansturm)

Talente Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Doppelarmbrust), Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Einschüchtern +18 (+22 gegen mittelgroße oder kleinere Wesen), Heimlichkeit +7, Verkleiden +8, Wahrnehmung +1

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Erneuerte Lebenskraft (1/Tag; 1W8), Klarer Augenblick, Schnelle Bewegung

Ausrüstung Zerbeulte Brustplatte [Meisterarbeit], Doppelarmbrust (siehe *Pathfinder Expertenregeln*), Ogerhaken, Sumpfstiefel (siehe Anhang), Elfenumhang, Handbuch der Golemerschaffung (Fleischgolem), Schockamulett der Mächtigen Fäuste, zerlumpte und zerrissene Kleidung eines Forschers, Puppe ohne Kopf, ramponiertes Buch mit taldanischer Poesie, Aquamarin im Wert von 100 GM.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Berserkerwut (AF) Wenn die Bestie an einem Kampf beteiligt ist, besteht pro Runde eine kumulative Chance von 1%, dass sie in eine Berserkerwut verfällt. Diese Chance erhöht sich auf 10% pro Runde, wenn sie ihre Fähigkeit Kampfrausch verwendet. Der unkontrollierte Golem greift die nächste lebende Kreatur an oder zerschmettert einen Gegenstand, der kleiner ist als er selbst, falls keine Kreatur in seiner Reichweite ist. Anschließend setzt er seinen Weg der Zerstörung fort. Die Chance auf einen Anfall von Berserkerwut sinkt auf 0% zurück, sobald der Fleischgolem 1 Minute inaktiv war.

Empfänglicher Geist (AF) Im Gegensatz zu anderen Konstrukten ist die Bestie empfänglich für geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Zwänge, Phantome, Täuschungen und Moraleffekte).

Immunität gegen Magie (AF) Ein Fleischgolem ist gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die Zauberresistenz wirkt. Außerdem wirken bestimmte Zauber und Effekte bei einem Fleischgolem anders als normal.

- Ein magischer Angriff, der Kälte- oder Feuerschaden verursacht, verlangsamt einen Fleischgolem für 2W6 Runden (wie der Zauber *Verlangsamen*), ohne dass ihm ein Rettungswurf zusteht.
- Jeder magische Angriff auf einen Fleischgolem, der Elektrizitätsschaden verursacht, hebt die Verlangsamung auf und heilt bei dem Fleischgolem einen

Trefferpunkt pro 3 Punkte Elektrizitätsschaden, den der Angriff normalerweise verursachen würde. Wenn die auf diese Weise geheilten Trefferpunkte die maximalen Trefferpunkte des Golems übersteigen würden, erhält der Golem die überzähligen Trefferpunkte als temporäre Trefferpunkte hinzu. Ein Fleischgolem erhält keinen Rettungswurf gegen Angriffe, die Elektrizitätsschaden verursachen.

Kampfrausch (AF) Die Bestie erhält keinen Konstitutionsbonus, während sie im Kampfrausch ist, und sie bekommt auch keine zusätzlichen Trefferpunkte. Ebenfalls ist sie nach dem Kampfrausch nicht erschöpft.

Zurücktreiben (AF) Die Bestie kann einen freien Versuch zum Ansturm gegen ein Ziel unternehmen, das in dieser Runde im Nahkampf getroffen wurde. Die Bestie muss nicht mit dem Ziel zusammen zurückweichen, falls es erfolgreich war. Diese Fähigkeit wird als augenblickliche Aktion benutzt, sobald der Angriffswurf ausgeführt wurde.





Kapitel Drei

GARGYL

„Eines Abends schritt ich auf meinen Rundgängen noch spät durch den Skulpturenpark und hielt dabei nach allem Ausschau was irgendwie ungewöhnlich schien, wie ich es bei jeder meiner Schichten mache. In jener Nacht beschlich mich aber das äußerst eigentümliche Gefühl, von einigen der Statuen beobachtet zu werden. Ich blickte sehr intensiv auf eine davon. Es war eine Art Engel mit Flügeln und einer Augenbinde, doch es war nur eine Statue. Ich rieb mir die Augen, dachte dann, ich würde schon den Verstand verlieren, und als ich meine Augen wieder öffnete, so schwöre ich, da hatte die Statue sich bewegt. Ich wand mich um und ging so schnell ich konnte zurück zum Tor, aber ich dachte, ich hätte ein lautes Geräusch gehört, also wirbelte ich herum. Die Statue befand sich genau hinter mir! Ich ging langsam rückwärts, den ganzen Weg bis zum Tor zurück, und ließ dieses Ding nicht mehr aus meinen Augen. Ich bin seitdem nicht mehr dorthin gegangen.“

–Havred Alozius, pensionierterer Nachtwächter am Statuengarten von Porthmos, Oppara

Finstere Jäger aus lebendigem Stein – das sind die Gargyle. Sie kauern hoch über den Häuserdächern von Klein- und Großstädten, und sehen für die gesamte Welt wie harmlose Steinskulpturen aus. Sie haben das Aussehen von Dämonen, Teufeln oder anderen grausigen menschenähnlichen Figuren. Sie sind so bewegungslos wie Statuen und warten geduldig während der Stunden des Tageslichts, sehen zu, wie die Stadt zum Leben erwacht, und beäugen hungrig die nichts ahnenden Fußgänger, die unter ihnen vorbeilaufen. Wenn es dämmt, erwachen diese Statuen zum Leben und erheben sich flugs in den Nachthimmel und gleiten auf ihren steinernen Schwingen geräuschlos über die verdunkelten Straßen auf der Suche nach Beute. Sie schnappen sich ahnungslose Fußgänger, die niemand jemals wieder zu sehen bekommt.

Jene angeblich zivilisierten Völker, welche sich in Städten niederlassen, wähnen sich törichterweise durch ihre steinernen Wände und patrouillierenden Wächter beschützt vor den Gefahren der Wildnis. Doch oft bemerken sie nicht, dass böartige natürliche Raubtiere jeden Tag über ihren Köpfen lauern und dass Stadtbewohner die bevorzugte Beute der Gargyle sind. In einer solchen Stadt bilden die Gargyle das Ende der Nahrungskette, nicht etwa die ahnungslosen Menschen und andere Einwohner. Wenn der Morgen schließlich graut, kann man Spuren der Taten dieser nächtlichen Jäger vorfinden: Ein nicht identifizierter verstümmelter Körper in einer Seitengasse, die Leiche eines Selbstmörders, der sich offensichtlich vom Glockenturm gestürzt hat, und all die Leute, die in der Nacht zuvor nicht nach Hause zurückkamen, und für deren Verschwinden es niemals eine Erklärung geben wird. Weise Stadtbewohner nicken wissend und stellen sicher, dass ihre Schornsteine verbarrikadiert und ihre Fensterläden für die Nacht fest verschlossen sind.

Gargyle sind jedoch nicht einzig auf eine städtische Umgebung beschränkt. Sie können fast überall angetroffen werden, obwohl sie Hügel, Berge und felsiges Ödland bevorzugen, wo sie ihre Gabe zur natürlichen Tarnung am besten einsetzen können. So genannte „wilde“ Gargyle besitzen nicht das gemeißelte Aussehen ihrer Vettern aus den Städten. Ihre Körper sind rauer und kantiger, dem natürlichen Gestein noch ähnlicher. Sie beschränken ihre Aktivitäten allerdings auch nicht auf die Nacht. Da sie fernab der Zivilisation leben, haben wilde Gargyle wenig Angst vor organisierten Vergeltungsschlägen, darum jagen sie dann, wenn sie gerade Lust darauf haben, oder wann immer eine exquisite Beute vor ihnen auftaucht. Manche vergraben sich in der Erde, im Sand oder im Schnee, um so zu tun, als wären sie geheimnisvolle Statuen.

Wilde Gargyle neigen dazu, sich von isolierten Reisenden zu ernähren, aber ein Schwarm aus wilden Gargylen greift auch schon mal eine ganze Karawane an, wenn diese nicht zu schwer bewacht zu sein scheint. Das Fressen ist gar nicht das Ziel solcher Jagdzüge, sondern die Begeisterung für das Jagen an sich. Deshalb sind auch die meisten Tiere in der Umgebung vor den Nachstellungen der Gargyle sicher. Ein Gargyl wird einen einzelnen Reisenden stundenlang drangsalieren und mit ihm Katz und Maus spielen, indem er zuerst hoch über ihm erscheint, dann verschwindet, dann wieder und wieder auftaucht, jedes Mal noch etwas näher als zuvor, um die Furcht seiner gewählten Beute weiter zu steigern. Wenn der Reisende noch mehr in Panik gerät und versucht, seinen Verfolger abzuschütteln, stößt der Gargyl schließlich vom Himmel herab, um sich seinen Preis zu holen.

Solche Reisenden erreichen ihr Ziel meistens nicht mehr und man hört nie wieder von ihnen. Ihr Schicksal bleibt im Dunkeln. In den meisten Fällen tötet der Gargyl sein Opfer am Ende einer Jagd, indem er es aus großer Höhe auf scharfkantige Felsen herabfallen lässt. Gelegentlich wird ein Gargyl ein gefangenes Opfer aber auch zurück in seine Höhle mitnehmen, um es dort weiter zu foltern und zu misshandeln, bis das arme Wesen endlich stirbt. Nur wenige Reisende, die von Gargylen

erst einmal als Beute ausersehen wurden, schaffen es zu entkommen, um davon zu berichten.

LEBENSWEISE

Wenn ein Gargyl bewegungslos ist, sieht er einfach nur wie eine leblose geflügelte Steinstatue aus, wenn auch wie eine mit einem erschreckenden dämonischen Äußeren. Gargyle können in vollkommener Bewegungslosigkeit verharren, und nur die geschicktesten Beobachter bemerken, dass etwas an ihnen nicht stimmt, bevor die Statue urplötzlich in einer blutigen Explosion aus messerscharfen Krallen, zermalmenden Zähnen und grausig zugespitzten Hörnern zum Leben erwacht. Gargyle sind von ihrer Körperform her menschenähnlich, aufrecht stehend etwa 1,80 Meter groß, bei einer Flügelspannweite von etwa 4,5 Metern. Ihre dichten Steinkörper wiegen mehr als 540 Kilogramm.

Gargyle besitzen nur die grundlegendsten, einfachsten Körperfunktionen. Sie können einen Monat zwischen zwei Mahlzeiten verstreichen lassen, und wenn die Nahrung knapp ist, können sie mehrere Jahre im Winterschlaf zubringen. Dies führt manche Beobachter zu der irrigen Ansicht, sie müssten überhaupt nicht essen. Sie sind unglaublich widerstandsfähig gegen Schaden – einen Gargyl zu attackieren ist wie das Herumhacken auf einer Statue aus solidem Stein, und nur magische Waffen scheinen ihrer steinähnliche Haut etwas antun zu können. Mit der Zeit nutzt sich die Haut eines Gargyls durch die Einwirkung der Elemente jedoch ab. Junge Gargyle sehen wie gerade neu in Stein gehauen aus, wogegen die Ältesten unter ihnen verwittert und von Löchern vernarbt sind, voller Risse und Scharten, und häufig auch durch Bewuchs mit Moos und Flechten gekennzeichnet.

Obwohl sie nur selten Nahrung zu sich nehmen müssen, haben Gargyle viel Freude daran, anderen Lebewesen Schmerzen zuzufügen, und sie scheinen ein widernatürliches Vergnügen, wenn nicht sogar ihre tatsächliche Ernährung, aus dem Geschrei und Gewinsel ihrer Opfer zu beziehen. Durch diesen Umstand konzentrieren Gargyle ihre Jagdaktivitäten auf Menschen und andere intelligente Wesen, und verabscheuen für gewöhnlich niedrigere Tiere. Es bereitet ihnen große Freude, ihre hilflose Beute zu quälen, und man weiß von Gargylen, dass sie an ihren niedergestreckten Feinden fressen, während diese noch am Leben sind, und dass sie dabei in einem ekstatischen Rausch breit grinsen und zu den entsetzten Schreien des Opfers vor und zurück wippen.

Gargyle paaren sich, wann immer sie die Lust dazu überkommt. Das geschieht in kurzen, gewaltsamen Zusammenstößen in der Luft, die eher einer Prügelei als einem Begattungsvorgang gleichkommen. Sie wählen ihre Partner scheinbar zufällig, wobei der Stärkere oft den Schwächeren niederwirft, und beide Seiten haben nach der Paarung nichts mehr miteinander zu schaffen. Ein weiblicher Gargyl legt bis zu vier steinartige Eier an einem abgeschiedenen Ort ab, etwa in einer Spalte in einer Klippe oder im Windschatten eines Kamins. Dann überlässt sie die Eier ihrem Schicksal. Einen Monat später schlüpfen die Jungen aus diesen Eiern, obgleich der zuerst geschlüpfte Gargyl vielleicht einem grausamen Drang nachgibt, und die Eier seiner Gelegegeschwister zerbricht, bevor diese schlüpfen können, sodass er der einzige Überlebende bleibt. Ein Gargyl erreicht seine volle Geschlechtsreife im Alter von nur einem Jahr.

Gargyle können Hunderte von Jahren leben, vielleicht sogar Tausende von Jahren, aber ihre tatsächliche Lebenszeit bleibt ein Geheimnis. Sie werden mit zunehmendem Alter nicht schwächer, doch ihre Steinkörper werden im Laufe der Zeit brüchiger und anfälliger für versehentliches Zerbrechen. Man hat bereits die Theorie aufgestellt, dass ein Gargyl so lange leben kann, wie sein Steinkörper durchhält. Somit würde seine Lebenserwartung wohl auf einer geologischen Skala liegen, aber nur ganz wenige Gargyle erreichen jemals ein so hohes Alter.

Spiele der Gargyle

Gargyle sind grausam und blicken auf „schwache“ Kreaturen, die nicht fliegen können und zum Überleben regelmäßig essen müssen, abschätzig herab. Obwohl sie recht begriffsstutzig sind, sind sie doch erstaunlich listenreich, wenn es darum geht, neue Mittel und Wege zu finden, um andere Wesen zum Vergnügen zu piesacken und zu quälen. Ein gelangweilter Gargyl könnte sich einfach einen bestimmten kleinen Bauernhof aussuchen und eine ganze Nacht damit zubringen, alle Pflanzen auf dem Feld des Bauern aus dem Boden zu reißen, nur um dessen Reaktion am Morgen zu sehen. Dann stiehlt er vielleicht seine Hühner, eines nach dem anderen, bricht ihnen die Flügel und lässt sie dann auf sein Dach in den Tod stürzen.

Von diesem Moment an tötet er vielleicht größere Tiere auf dem Hof, und danach die Frau und die Kinder des Bauern, und schließlich auch den Bauern selbst, indem er ihn an einem entlegenen Ort wieder und wieder stürzen lässt, bis seine Beine gebrochen sind und er verhungern muss. Ein Gargyl in der Stadt verfolgt vielleicht in jeder Nacht einen bestimmten Nachtwächter, verursacht Schattengestalten im Mondlicht und seltsame Geräusche, lässt kleine Kieselsteine auf ihn herunterfallen, stößt hinab, um seinen Umhang festzuhalten, und so weiter, bis der Mann völlig von Furcht gelähmt ist. Nur wenige Gargyle besitzen die Geduld, um so etwas länger als ein paar Tage durchzuhalten, aber diejenigen, die es tun, erhalten dadurch den Ruf, so furchtbar wie die meisten Dämonen selbst zu sein.

Trophäen der Gargyle

Angetrieben von ihrer besessenen Art sammeln Gargyle eine Vielzahl von Trophäen, mit denen sie ihre Verstecke dekorieren und vor Anderen mit ihren Tötungen prahlen. In den meisten Fällen besitzen diese Trophäen nur einen geringen Wert, doch manche Gargyle bevorzugen Juwelen oder andere kleine Preziosen, und einige wenige sammeln sogar magische Gegenstände.

Benutze die folgende Tabelle, um zufällig festzulegen, welche Art Erinnerungsstücke ein Gargyl sammelt und in seinem Territorium zur Schau stellt.

W20	Trophäe
1	Bücher oder Schriftrollen
2	Schuhe
3	Knöpfe
4	Ringe
5	Broschen oder Anstecker
6	Rüstungsteile
7	Skalps
8	Ohren
9	Zähne
10	Schädel
11	Knochen
12	Finger
13	Häute oder Stücke von Häuten
14	Waffen
15	Halsbänder oder Armbänder
16	Münzen
17	Gürtel
18	Taschen
19	Stoffstreifen
20	Kleinere magische Gegenstände

Doch lange bevor es zu einem natürlichen Tod kommen kann, fallen die meisten von ihnen noch stärkeren Jägern, Unfällen oder ihren eigenen internen Fehden zum Opfer.

Im Laufe der Zeit beginnen Gargyle, das Aussehen ihrer Umgebung anzunehmen. Je länger sie sich an einem Ort aufhalten, desto mehr fangen sie an, dem architektonischen Stil oder den natürlichen Charakteristiken ihrer jeweiligen Umgebung zu ähneln. Ein Stamm von Gargylen, der eine lebendige Großstadt bewohnt, wird letztendlich dem Stil der dort vorherrschenden Statuen ähnlich sehen, wohingegen jene Gargyle, die in den Lavafeldern unter einem Vulkan leben, nach und nach ein gezacktes, aschfahles Aussehen annehmen. Solche Angleichungen sind langsam und subtil, aber über die Zeitspanne vieler Jahre kann sich das Aussehen eines Gargyls in Abhängigkeit von seiner Umgebung dramatisch verändern.

Eine alte varisische Erzählung besagt, dass Gargyle ursprünglich ein Stamm feiger Hügelbewohner waren, Wesen aus weichem Fleisch und mit schwachen Herzen. Die Schamanen dieses Stammes schlossen einen Pakt mit dem Dämon Xoveron und erhielten dadurch die Fähigkeit, ihre Krieger in lebendigen Stein zu verwandeln – im Austausch für ihre Seelen. Ermutigt durch ihre neu gewonnene Beinahe-Unverwundbarkeit überfielen sie andere Stämme, um Nahrungsmittel und Schätze zu erbeuten, aber je mehr sie diese Fähigkeit einsetzten, desto schwieriger wurde es für die Krieger, in ihre normale Gestalt zurückzukehren. Als diese Krieger dann Kinder zeugten, kamen diese Kinder dämonisch und steingrau auf die Welt und verhärteten nach wenigen Stunden zu gefühllosem Gestein, und der gesamte Stamm wandte sich gegen die Schamanen, dafür, dass sie ihre Kinder zur Hässlichkeit verdammt hatten. Nach nur einer Generation war der ganze Stamm zu feuersteinfarbenen Ungeheuern geworden.

Kleinliche Rivalitäten im Stamm eskalierten zu offener Kriegsführung zwischen Familien, und die Überlebenden solcher Konflikte verstreuten sich in alle Himmelsrichtungen und wurden zu all den verschiedenen Arten von Gargylen, die man heute in der Welt kennt. Einige Legenden besagen, dass die Gargyle in einer Nacht im Jahr, möglicherweise im späten Lamashan oder im frühen Neth, als Menschen umhergehen können, vorübergehend von ihrem uralten Fluch befreit, und sich dann unter die Bewohner der Städte mischen, dort vielleicht Liebe finden, jedoch beim ersten Sonnenstrahl des nächsten Morgens erneut zu abschreckenden Monstern werden.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Gargyle können überall leben, aber sie bevorzugen felsige Gegenden oder unterirdische Höhlen mit ausreichend Platz zum Verstecken und zum Legen von Hinterhalten, ebenso wie zerfallende Ruinen und größere Städte, in denen es zahlreiche Steinbauwerke gibt. Eine Art des Gargyls, der Kapoazinth, hat sich sogar dem Leben unter Wasser angepasst und haust in seichten Gebieten in Küstennähe oder in versunkenen Ruinenstädten. Gargyle können grob in zwei Hauptgruppen unterteilt werden: Stadtbewohner und Wilde. Diese Klassifizierung hängt ganz von ihrem gewählten Wohnort ab.

Stadtgargyle leben normalerweise allein, aber junge Paare, die zusammen jagen sind bei ihnen nichts Ungewöhnliches. Manchmal schließen sich auch größere Gruppen von städtischen Gargylen zu kurzlebigen Schwärmen zusammen, üblicherweise zum Zeitvertreib, oder, in Fällen von organisiertem Widerstand, zum gegenseitigen Schutz. Wildgargyle neigen ebenfalls zu einer einzalgängerischen Lebensweise. Es existieren zwar größere Gruppierungen von Wildgargylen, dabei handelt es sich aber höchstens um instabile Zusammenrottungen. Gargyle sind nachtragende, trotzig und verräterische Wesen, und einzelne Individuen befehlen und zanken sich unentwegt. Die Zugehörigkeit zu einem Stamm von Gargylen wechselt häufig, da Individuen ständig verjagt oder getötet werden oder die

Gemeinschaft auf eigenen Wunsch wieder verlassen, während neue Mitglieder sich dem Verband anschließen, oder kleinere Schwärme und Stämme unterworfen und assimiliert werden. Es gibt keine Teilung der Gesellschaft nach Geschlecht, einzig eine Teilung nach Stärke – Männchen und Weibchen gehen gleichermaßen oft auf Jagd und töten gleich viel, und die Starken aus beiden Geschlechtern dominieren jeweils die Schwächeren.

Die Führung eines solchen Stammes ist ständig hart umkämpft, und kein Kriegsherr oder Stammeshäuptling hat seine Position lange inne, wenn er nicht fähig ist, seine Herrschaft gegen jüngere Rivalen zu verteidigen, welche darauf aus sind, ihre Stärke und Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen. Herausforderungen um die Stammesführung zu kämpfen sind weit verbreitet, und finden oft in der Form von Duellen im Prahlen statt. Gargyle lieben es, zu prahlen, und der Herausforderer, der dazu in der Lage ist, mit den meisten Eroberungen, den interessantesten Tötungen, sowie den listigsten und langwierigsten Folterungen zu prahlen, gewinnt für gewöhnlich per Akklamation. In Fällen, in denen es keinen klaren Sieger gibt, muss der Herausforderer seinen Wert in dem Ritual der Tausend Schmerzen beweisen. Der gesamte Stamm versammelt sich in zwei Reihen, die sich direkt gegenüberstehen, und die Wettbewerber müssen einen Spießrutenlauf durchlaufen, bei dem ihre Stammesgenossen mit geschärften Klauen auf sie einschlagen. Wenn ein Wettkämpfer zusammenbricht, selbst wenn das nur für einen winzigen Augenblick passiert, fällt der Stamm unkontrolliert über ihn her und zerreißt ihn in Fetzen. Der Sieger kommt am Ende der Reihe wieder heraus, aufgerissen, zerfleddert und für sein Leben gezeichnet, aber mit dem Recht, fortan die Herrschaft zu beanspruchen.

Gargyle sind überaus berüchtigt dafür, besessene und begehrteste Sammler von Spielsachen und Trophäen zu sein. Diese Eigenschaft dient ihnen sowohl als Beweis für ihre Prahlereien als auch zur Dekoration ihrer Körper und ihrer Höhlen. Sie sammeln Dinge weniger aus Gründen des materiellen Reichtums, sondern eher als Möglichkeit, sich selbst von anderen in ihrem Stamm zu unterscheiden. Ein Gargyl mag vielleicht Skalps sammeln, die er von seinen niedergestreckten Feinden erbeutet hat, während ein anderer Gargyl die bei den von ihm getöteten Personen gefundenen Münzen an einem Gürtel oder einem Halsband aufgefädelt trägt. Ein anderer wiederum könnte stolz die Waffen seiner oder ihrer erschlagenen Feinde zur Schau stellen.

Die meisten Gargyle verehren Xoveron, den Gehörnten Prinzen, Dämonenherrscher über Gargyle und Ruinen. Die Religion der Gargyle ist weit davon entfernt, organisiert zu sein, und während größere Stämme vielleicht einen oder zwei Adepten unter sich haben, werden diese von wie ihre übrigen Artgenossen behandelt, und besitzen im Stamm keine gesonderte Stellung oder außergewöhnlichen Einfluss. Die seltenen vierarmigen Gargyle werden jedoch als von Xoveron gesegnet betrachtet, so wird ihnen häufig großer Respekt gezollt und sie erhalten Machtpositionen innerhalb des Stammes, zumindest solange, wie ihre Taten ihren Behauptungen entsprechen.

ROLLE IM SPIEL

Gargyle eignen sich hervorragend als fliegende Raubtiere und Jäger aus dem Hinterhalt. Jedes Hausdach, jede Ruine, jede Klippenoberfläche und jeder Skulpturengarten kann in sich einen Gargyl bergen, der lautlos und geduldig darauf wartet, unvorsichtige Spielercharaktere anzufallen. Gargyle können auch als hervorragende Wächter für die Festung eines Feindes oder das Versteck eines Schurken dienen – da er nur sehr wenig Essen oder Wasser benötigt und die Fähigkeit zum übergangslosen Verschmelzen mit seiner Umgebung besitzt, kann ein

Gargyl-Wächter endlos auf Eindringlinge warten.

Gargyle kann man wahrscheinlich am einfachsten an städtischen oder ruinenartigen Schauplätzen verwenden.

Ihre Fähigkeit, wie harmlose Statuen auszusehen, bietet ihnen eine fabelhafte Tarnung für ihre böartigen Aktivitäten. Aber über ihre Rolle als einzelgängerische Jäger hinaus können Gargyle auch dazu verwendet werden, um etwas Geheimnisvolles in eine Kampagne zu bringen. Eine Reihe nicht erklärbarer Fälle, in denen Leute verschwinden oder ermordet werden, kann letzten Endes zurück zu einem Serienmörder führen, der ein Gargyl ist und bei Nacht über den Dächern durch die Lüfte segelt, aber tagsüber immer still auf dem Turm einer Kirche kauert.

Außerhalb der Städte können Geschwader von in Stämmen zusammenlebenden Gargylen marodierend durch die Wildnis ziehen und dabei Reisende und Handelskarawanen angreifen, oder sogar abgelegene Gutshöfe und Dörfer. Die SC könnten zum Beispiel als Bewacher einer Karawane angeheuert werden, die sich tief in das bekannte Territorium der Gargyle vorwagt, oder gebeten werden, ein Dorf gegen eine Räuberbande von Gargylen zu schützen. In diesen Situationen können sich die Flugkünste der Gargyle und ihre Schadensreduktion als beträchtliche Herausforderung erweisen, insbesondere für Gruppen niedriger Stufen.

GARGYL-VARIANTEN

Neben dem im Wasser lebenden Kapoazinthen existieren noch mehrere andere Unterarten des Gargyls, die sich jeweils ihrer Umgebung angeglichen haben.

Arktischer Gargyl: In kalten, nördlichen Klimazonen haben sich manche Gargyle daran angepasst, in den eisigen Gletschern und Schneefeldern zu jagen. Die Haut arktischer Gargyle sieht aus wie verwitterter Fels, der mit kleinen weißen Flecken übersät ist, was ihnen dabei hilft, sich in den verschneiten Bergen zu verstecken. Sie erhalten einen Volksmodifikator von +6 auf ihre Würfe auf Heimlichkeit, die sie in steinernen oder schneebedeckten Umgebungen machen, und sie haben Kälteresistenz 5. (HG +0)

Edelstein-Gargyl: In seltenen Fällen wird ein einzelner Gargyl mit einer Haut geboren, welche den Glanz und das Aussehen von wertvollem Edelstein hat. Amethyst, Opal, Saphir und Topas sind die verbreitetsten, aber es gibt Legenden über Diamant-, Smaragd- und Rubin-Gargyle. Edelstein-Gargyle sind üblicherweise schlauer und stärker als andere Gargyle, und steigen häufig zu Führungspositionen innerhalb eines Stammes oder Geschwaders auf. Edelstein-Gargyle haben die fortgeschrittene Kreaturenschablone und haben üblicherweise Klassenstufen, typischerweise in Barbar oder Kämpfer. Sie haben SR 10/Adamant (anstatt der normalen SR von Gargylen), ZR 14 und Resistenz 10 gegen Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer. (HG +1 plus fortgeschrittene Kreaturenschablone und Klassenstufen)

Facetten der Furcht

Unter den Bauwerken einer Stadt starren Statuen ausdruckslos ins Nichts, bar jedes Verstandes und Gefühls. Sie sind genauso kalt, gleichgültig und leblos wie die Mauern der von Menschen geschaffenen Schluchten einer Großstadt. Doch manchmal scheinen diese Mauern auch Augen zu besitzen, und im Spiel der Schatten können Statuen aussehen, als würden sie sich mit dunklen Absichten bewegen. Gargyle verkörpern diese Furcht, den Schrecken, der über uns kommt, wenn die Nacht anbricht und die Großstadt selbst zum Leben zu erwachen scheint, um sich selbst von dem lebendigen Ungeziefer zu reinigen, das ihre Straßen bevölkert.

Die Verstärkung kann mitunter eine entmenslichende und vereinsamende Wirkung haben. Sie bringt den Einzelnen an einen Punkt, wo er sich mitten in einer Menge von Tausenden allein fühlt. Inmitten solcher wimmelnder Menschenmassen könnte eine einzelne Person spurlos verschwinden und niemand würde ihr Fehlen bemerken. Menschen und andere intelligente Völker brüsten sich selbst mit ihrer Errungenschaft der „Zivilisation“, mit ihrer Fähigkeit, die Natur zu zähmen und ihr Ordnung aufzuzwingen. Hinter ihren Mauern, in ihren Städten aus Holz und Stein, fühlen sie sich sicher, und all die Schrecken der Wildnis bleiben sicher ausgeschlossen. Aber direkt unter der Oberfläche lauert stets die Furcht, dass sie möglicherweise nichtsicher sind, dass die ganze Zivilisation vielleicht nur eine Fassade ist, und dass die Gefahr genauso gut in den Winkeln von Gebäuden lauern könnte wie unter den Ästen des Waldes. In einer städtischen Umgebung sind Gargyle die überlegenen Raubtiere. Sie stoßen auf lautlosen Schwingen aus dem Nachthimmel herab, um sich nichts ahnende Stadtbewohner zu schnappen, die schnell begreifen, dass sie genauso sehr Beute wie Jäger sind.

Werden die Schreie der unglückseligen Opfer der Gargyle Gehör finden? Oder wird es überhaupt irgendjemanden kümmern?

Obsidian-Gargyl: Diese Wesen sind in der sengenden Hitze von Vulkanen und Lavafeldern zu Hause. Obsidian-Gargyle haben das dunkle, glasähnliche Aussehen von poliertem Obsidian. Die rasiermesserscharfen Klingen ihrer Klauen und Zähne erhöhen den Schaden durch ihre natürlichen Angriffe um eine Stufe, und jeder, der einen Obsidian-Gargyl mit unbewaffneten oder natürlichen Angriffen attackiert, erleidet 1W4 Punkte Schaden durch die scharfkantigen Glasstachel des Gargyls. Obsidian-Gargyle besitzen außerdem noch Feuerresistenz 10. (HG +0)

Sandstein-Gargyl: Sandstein-Gargyle bewohnen weite Strände und Wüsten oder irgendeinen anderen Ort mit einem großen Vorkommen an Sand oder lockerem Dreck. Sie haben ein raues, feinkörniges Aussehen, und kleine Stückchen von Geröll rieseln ständig von ihren Körpern herunter. Sandstein-Gargyle haben eine Grabungsgeschwindigkeit von 3 Metern, obwohl dies nur für das Graben durch Sand oder lockere Erde gilt. Sie können sich selbst auch ganz im Sand vergraben und brechen erst zu einem Überraschungsangriff plötzlich hervor. Das zählt als Sturmangriff, außer dass der Gargyl sich dabei nur mit seiner herkömmlichen Geschwindigkeit bewegen kann (nicht mit seiner zweifachen Geschwindigkeit). (HG +0)

Wald-Gargyl: Diese seltsamen Gargyle geben den hohen Bäumen in Wäldern und Dschungeln den Vorzug gegenüber felsigen Bergeshöhen. Ihre Haut hat das Aussehen von Borke, was ihnen einen Volksmodifikator von +6 auf Würfe auf Heimlichkeit in bewaldeten Gebieten gibt (dies ersetzt den sonst üblichen Modifikator für Gargyle in steinigen Gebieten). Wald-Gargyle verlieren die gewöhnliche Fähigkeit von Gargylen zum Einfrieren, aber sie erhalten die folgende zauberähnliche Fähigkeit: 3/Tag – Holz krümmen. (HG +0)

Wasserspeier: Diese Wesen haben sich dem Leben in einer magischen Großstadt angeglichen, und könnten die Nachkommen einer Truppe modifizierter Gargyle eines Magiers sein, die ihm als Wächter und Spione dienten. Sie können sich mit Leichtigkeit an Gebäuden festklammern und besitzen eine Klettergeschwindigkeit von 6 Metern. Wasserspeier haben eine Odemwaffe in Form eines Stroms aus hochgradig beschleunigtem Wasser, der 6 Meter lang und etwa 30 Zentimeter breit ist, was ungefähr 120 Liter Wasser verbraucht. Die Kraft dieses Geysirs verursacht 1W4 Punkte Schaden bei einem einzelnen Ziel und der Gargyl kann diese Fähigkeit dazu benutzen, das Ziel in einer Freien Aktion stolpern zu lassen oder wie ein Stier mit einem Ansturm umzurennen (falls dieser Versuch fehlschlägt, kann man den Gargyl im Gegenzug nicht stolpern lassen oder mit einem Ansturm umrennen). Die Odemwaffe ist einmal alle 1W4 Runden benutzbar und ist eine übernatürliche Fähigkeit. Zusätzlich können besonders wagemutige Gargyle ihren Strom zu einem Tropfen reduzieren, um sich selbst als ornamentale Brunnenfiguren zu verstellen. (HG +0)

BEKANNTE GARGYLE

Unten aufgeführt sind ein paar besonders berühmte Gargyle zu finden.

Die Blinden Engel: Dieses Geschwader von Gargylen wohnt im berühmten Statuengarten von Porthmos in Opparas Gedächtnispark. Anders als ihre herkömmlichen Artverwandten sehen diese Gargyle wie Statuen von Engeln mit Augenbinden aus, mit großen gefederten Flügeln, anstelle der üblicheren Gestalt von Dämonen mit Fledermausflügeln. Was noch seltsamer ist: Die Blinden Engel scheinen unter einem Fluch zu leiden, der sie unwillkürlich versteinert, wenn man sie direkt ansieht. Allein oder in völliger Dunkelheit können sie sich frei bewegen, aber solange sie jemand direkt anblickt, sind sie in ihrer Statuenform eingefroren und bewegungsunfähig. Dieser Fluch hat sie zu Meistern in Heimlichkeit und Hinterhalten gemacht, da sie ja nur unbeobachtet angreifen können. Obwohl im ganzen Land Oppara zahlreiche Geschichten über Statuen in Umlauf sind, die zum Leben erwachen und Leute töten, wenn sie ihnen den Rücken zugewendet haben, halten die meisten Opparer diese Erzählungen doch nur für Mythen, selbst angesichts einiger ungeklärter Fälle von verschwundenen Personen im besagten Statuengarten.

Xiveraka und die Verdrehten Hörner: Diese mit Narben über-säte Priesterin von Xoveron führt einen Stamm wilder Gargyle an, welcher die zerklüfteten Ödlande der Weltenwunde durchwandert. Verzerrt und befleckt durch die Höllenenergien der Weltenwunde fallen die Verdrehten Hörner regelmäßig über die wenigen verbleibenden Siedlungen verlорener Sarkoris her, die sich an der südwestlichen Grenze der Weltenwunde noch am Leben festklammern, und fliegen auch ab und an zu kurzen Überfällen gegen die Kreuzfahrer von Mendev aus. Der Stamm verbündet sich gelegentlich mit dem einen oder anderen Dämonenherrscher, aber solche Partnerschaften sind stets von kurzer Dauer, denn Xiveraka bricht Bündnisse immer wieder, um die Verdrehten Hörner auf ihrer eigenen mysteriösen Visionsqueste zu führen, die sie angeblich unmittelbar von dem Gehörnten Prinzen empfängt.

BEISPIEL-GARGYL

Dieser einzelgängerische Gargyl ist ein Jäger, der über den Dächern von Magnimars Distrikt Unterbrück umherschleicht, wo der Schatten des Zornspann ihm erlaubt, seine Opfer in der Sicherheit der Dunkelheit zu fast jeder Stunde des Tages zu jagen. Während Unterbrück sein vorrangiger Jagdgrund ist, wagt sich Ajekrith doch manchmal weiter aus dem Schatten heraus, insbesondere dann, wenn er von seiner üblichen Beute gelangweilt ist. Zu solchen Zeiten streift Ajekrith normalerweise über die Dächer von Tiefkluft und Werftweg. Dort nährt er

sich von einsamen nächtlichen Festbesuchern. Er besucht nur selten Stadtteile oberhalb des Gipfels, außer bei gelegentlichen Vorstößen in die Stadtteile Alabaster und Marmor, um auf den mit Statuen gesäumten Straßen zu wandeln.

Die verängstigten Vagabunden, Landstreicher und andere Slum-Bewohner, welche er jagt, wissen nicht, wer oder was er ist, aber sie wissen, dass etwas die einsamen Opfer von den verlassen Straßen und Gassen wegschnappt, und haben sich angewöhnt, es den „Nachtschwingen-Schnapper“ zu nennen. Dies ist ein Beinamen, an dem auch Ajekrith heimlich Gefallen findet.

Ajekrith spielt gern mit seiner Beute, und jene, die das Pech haben, seine ersten Angriffe noch zu überleben, werden häufig von ihm zu seiner Höhle zurückgebracht, wo er sie nach Lust und Laune foltern kann. Eine seiner Lieblingsbeschäftigungen ist es, ein noch lebendes und bei vollem Bewusstsein befindliches Opfer von den Höhen von Zornspann oder Arvenstieg herabfallen zu lassen und sich an den Schreien des Unglücklichen zu erfreuen, wenn er auf die Felsen darunter stürzt.

Ajekrith nistet auf dem obersten Stockwerk eines baufälligen, verlassen Turmes nahe eines der immensen Pfeiler des Zornspanns. Sein Nest kann man allein durch Fliegen erreichen, da bereits alle Teile des Treppenhauses auf der Innenseite des Turms in sich zusammengestürzt sind. Im Inneren ist sein Versteck mit Streifen aus getrockneter Haut überzogen, die er seinen Opfern mit perverser Sorgfalt langsam abgezogen hat. Dies Hautstücke baumeln von Seilen wie zum Trocknen aufgehängte Wäsche. Wenn er sich gerade nicht auf der Jagd befindet, kann man Ajekrith für gewöhnlich dabei ertappen, wie er diese grässlichen Trophäen dort streichelt und mit ihnen in einem gutturalen Flüstern spricht, wenn er mit seinen neuesten Tötungen angibt.

AJEKRITH, DER NACHTSCHWINGEN-SCHNAPPER HG8

EP 4.800

Gargyl Schurke 4

CB Mittlerer monströser Humanoider (Erde)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +5 GE, +4 natürlich, +1 Rüstung)

TP 63 (5W10+4W8+18)

REF +13 WIL +5 ZÄH +4

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespur +1, Reflexbewegung; SR 10/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+5), Biss +13 (1W4+5),

Durchbohren +13 (1W4+5)

Besondere Angriffe Blutende Wunde, Hinterhältiger Angriff +2W6, Überraschungsangriffe

TAKTIK

Vor dem Kampf Ajekrith kauert gern inmitten der in Stein gehauenen Gargyle und anderer Gebäudedekorationen der Stadt, taucht dort unter und beobachtet alle, die vorübergehen. Manchmal wartet er über einer Gasse oder dem Eingang zu einer unheimlichen Kirche ab, wobei er sich auf Heimlichkeit verlässt, um sich einen Vorteil gegen einen ahnungslosen Gegner zu verschaffen.

Im Kampf Ajekrith bevorzugt es, eine einsame Beute aus einem Hinterhalt heraus zu überfallen. Dazu folgt er ihr lautlos aus der Luft. Wenn sich ein guter Zeitpunkt präsentiert, stürzt er sich mit einem Hinterhältigen Angriff im Vorbeifliegen herab. Wenn ein Opfer erst einmal blutet, zieht sich Ajekrith zunächst zurück und verfolgt seine Beute aus sicherer Distanz, bis sie durch Blutverlust zusammenbricht. Gegen Feinde, die sich zur Wehr setzen, benutzt Ajekrith seinen Angriff im Vorbeifliegen, um außer Reichweite der Waffen seines Gegners zu bleiben. Er landet nur dann, um vollständige Angriffe auszuführen, wenn er der Ansicht ist, dass er einen Gegner wirklich schnell überwältigen kann.

Moral Ajekrith flieht, wenn er auf weniger als 20 Trefferpunkte reduziert wird, um seine Wunden auszukurieren und seine Rache zu planen.

SPIELWERTE

ST 18, GE 20, KO 14, IN 9, WE 10, CH 8

GAB +8; KMB +12; KMV 28

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Fertigkeitssfokus (Fliegen),

Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Schweben, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +13 (+17 Springen), Bluffen +7,

Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +13, Fliegen +20,

Heimlichkeit +21 (+27 in steinig Gebieten), Wahrnehmung +12,

Wissen (Lokales) +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +2 (+6 in

steinigen und städtischen Gegenden)

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Besondere Eigenschaften Fallen finden, Starre

Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +1, Rüstungsarmschienen

+1, Schutzring +1, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Münzen,

Edelsteine und Schmuck im Wert von GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Starre (AF) Ein Gargyl kann derart still verharren,

dass er wie eine Statue wirkt. Ein Gargyl kann

20 auf einen Fertigkeitsswurf für Heimlichkeit

(Meisterliches Verstecken) nehmen, um

dadurch als Steinstatue zu erscheinen.





Kapitel Vier

GEIST

Dort auf den Stufen des Hauses stand die betreffende Dame höchstpersönlich – doch sie war eher ein Gebilde aus Äther und Ektoplasma als aus Haut und Substanz. Immer noch mit einem Kleid bekleidet, das einer Königin unter den Damen der Nacht würdig gewesen wäre, schimmerte ihre elfenbeinfarbene Haut in geisterhafter Lichtdurchlässigkeit, und die aufreizenden Kurven ihrer Schultern erhoben sich hinauf zu einem Hals, um den sich eingetrocknetes Blut gleich einer engen Kette aus Rubinen legte – und zu nichts mehr als dem! Ausgestreckt in einer zerbrechlichen Klaue, unsanft an einem Schopf aus dünnen Haarsträhnen gehalten, baumelte der deplatzierte Kopf der Dame, und ihre reizenden Gesichtszüge waren tief verdunkelt durch den Anblick von Dingen, die wir alle nicht kennen können. Langsam schritt sie herab, dabei wurde jeder ihrer gespenstischen Schritte von einer tiefen Note der bedrohlich aufragenden Uhr im Salon begleitet, welche die elfte Stunde einläutete – exakt die Zeit, zu der die Herrin des Hauses nach Boles' Einschätzung so gründlich beseitigt worden war.

—Ailson Zündler, Schritte auf der Bluttreppe

Hinter der Welt der Sterblichen liegt ein Reich der Geister, ein nicht zu erschließendes Land, das allen außer den dahingeschiedenen Seelen und den Wächtern und Kerkermeistern dieses fantastischen und schrecklichen Reiches verwehrt ist. Der Tod allein dient als Zugangstor und Schlüssel zu dieser Ewigkeit, vermutlich eine Passage ohne Rückfahrkarte, von der nur wenige je zurückkehren. Aber für Einige erweisen sich sogar die Gesetze der Existenz selbst als nicht ausreichend, um sie aus dem Reich der Lebenden zu treiben, da Ungerechtigkeit, Verblendung, rasender Zorn oder Furcht sie dazu bringen, sich an den flüchtigen Strängen ihres schwindenden Daseins festzuklammern.

In einem Zustand unermesslicher Besorgnis oder unauslöschlicher Böswilligkeit verweilen solche Geister weiter in der Welt der Lebenden. Sie sind jedoch nicht länger Verwandte der Lebendigen, sondern verbunden mit dem Tod, und haben den Anschein von Gedanken und Gestalt erhalten. Sie sind düstere Zeugen an der Türschwelle zum Jenseits – Geister der Lebenden. Mit unbeschreiblichen Formen und zahllosen Absichten zwingen die getriebenen Seelen derer, die in jüngster Vergangenheit getötet wurden oder auch die der längst schon Vergessenen der sterblichen Welt ihren Willen auf und streben danach, die Lebenden durch ihre unleugbaren Zielsetzungen zu etwas zu zwingen oder sie zu ängstigen. Obgleich die Legenden vieler Zeitalter seit je her Geschichten über rastlose Geister verbreiten, erweisen sich doch keine Geschichten als so vielfältig und beunruhigend wie die über die körperlosen Toten, und darüber, welche fürchterlichen Absichten diese mit den Lebenden hegen.

NEKROLOGIE

Mehr als bloß unberechenbare Seelen, die durch das Spiel des Zufalls aus dem Zyklus der Ewigkeit herausgeworfen wurden, manifestieren sich die Mehrheit der Geister doch aus einem ganz bestimmten Grund. Das kann ein Grund sein, der aus ihrem eigenen Verlangen heraus erfolgt, oder aus den Umständen ihres Todes geboren ist. So genannte „Gespenstergeschichten“ berichten oft von Seelen, die auf der Ebene der Sterblichen verweilen, da sie gezielt Versuche unternehmen, eine Ungerechtigkeit gerade zu rücken – üblicherweise eine Form des Bösen, die zu ihrem Tod geführt hat – oder um ein furchtbares Ereignis zu verhindern.

Doch die Umstände, die zu dem Erscheinen eines Geistes führen, müssen nicht unbedingt einen solch ikonenhaften Charakter haben. Obgleich die Mysterien des Todes von Sterblichen niemals ganz verstanden werden können, scheint doch die herausragendste Bedingung für eine Geistererscheinung auf außerordentlichen Umständen eines Traumas durch den vorangegangenen Tod des Geistes zu beruhen. Eine solche Vorbedingung muss nicht unbedingt ein qualvoller Mord oder ein gewalttätiger Verrat sein – das Wissen um eine große Verantwortung oder das bedrohte Leben eines geliebten Mitmenschen kann möglicherweise Grund genug sein, um eine Seele dazu zu bringen, über die Begrenzung ihrer körperlichen Kapazität hinaus in der Welt zu verweilen. Dies führt einige Gelehrte, die sich mit dem Weiterleben im Jenseits beschäftigen, zur Debatte, ob Geister nun tatsächlich unberechenbare Seelen sind, oder doch eher Eindrücke eines einzigen machtvollen Gefühls oder Verlangens, zurückgelassen als bessere Kopie eines mächtigen Willens.

Abgesehen von persönlicher Entschlossenheit können auch extreme Umstände zu der Formierung von Geistern führen. Geschichten über ruhelose Schlachtfelder, geisterhafte Schiffe und ganze Spukstädte entstehen für gewöhnlich aus einer bestimmten Art schrecklicher gemeinschaftlicher Leidenserfahrung. Solche Umstände müssen außerordentlich schmerzhaft oder schädigend für den sterblichen Geist sein, da nicht jede gefallene Festung oder eine von einer Naturkatastrophe heimgesuchte Gemeinde einen Massenspuk zur Folge hat. Während individuelle Geister üblicherweise ein gewisses Maß an persönlicher Verbundenheit, Leiden, oder Verlangen erfordern, um sie an das Land der Lebenden zu fesseln, sind diese Bedingungen für Geister, die gleich massenhaft erschaffen wurden, verringert.

Die gemeinsame Erfahrung vielfacher kleinerer Schrecken ist scheinbar bedeutsam genug, um mit der einzigartigen Verzweiflung eines einsamen Geistes gleichzuziehen, was großen Gruppen von Geistern gestattet, sich aufgrund eines Vorfalls von extremem geteiltem Gefühl oder extremer Verstörung zu manifestieren, welcher nicht die Geistermanifestation einer Einzelperson hervorrufen würde. Während viele Formen des untoten Lebens einen Grad an düsterer Anziehungskraft an sich haben, kann so etwas von Geistern nie gesagt werden.

An erster Stelle muss doch gesagt sein, dass der Übergang vom Leben zum Geisterdasein mysteriös und unzuverlässig ist, und dass es dabei in den Aufzeichnungen keine bekannten Fälle eines bereitwilligen, absichtlichen Wechsels hinüber in den Zustand des Unlebens gibt. Hinzu kommt, dass die Beschaffenheit des geisterhaften Zustands normalerweise stagnierend ist. Anders als viele Variationen von Untoten sind die meisten Geister nach ihrem Tod nicht in der Lage, neues Wissen aufzunehmen, und selbst die Erinnerungen an ihr Dasein als Untote erscheinen verschwommen und zeitlos. Nur in außergewöhnlich seltenen Ausnahmefällen hat man schon von Geistern gehört, denen es möglich ist, sich über diese Wahrheiten hinwegzusetzen, obgleich selbst jene, die schon seit Jahrtausenden existieren, wenig Ahnung über das aktuelle Zeitalter oder über die Ströme der Zeit seit ihrem Tod besitzen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die Begegnung mit einem Geist erweist sich selten als so einfach, wie es uns die Schauergeschichten häufig glauben machen wollen. Zum Beispiel scheren sich nur die wenigsten Geister darum, in der Nähe der mit Monumenten verzierten Grabstätten oder der schimmigen Armenfriedhöfe zu verweilen, die ihre sterblichen Überreste beinhalten. Ein solch scheinbares Missverhältnis kann man möglicherweise dann besser verstehen, wenn man sich Geister eher als Überbleibsel der Lebenden vorstellt, denn als Manifestationen der Toten. Typischerweise erheben sich Geister nahe der Orte, an denen sie einst starben, oder auch an Stätten, mit denen sie im Leben eng verbunden waren, wobei die Herrenhäuser gefallener Herrscher, die geräumten Hallen verblichener Staatsmänner und die einfachen armligen Hütten der Geister verlorener Bauern alle eine stärkere Verbindung zu der Zeit und der Bedeutung eines Lebens besitzen als die Umstände des Todes.

Zu behaupten, ein Geist könne einfach überall erscheinen, ist eine nur leichte Übertreibung der Wahrheit. Wie bereits angemerkt kennzeichnen ein traumatisches Ereignis und ein bedeutungsvoller Ort das Unleben der meisten wandernden Geisterwesen. Über diese Fakten hinaus vermag jedoch so gut wie jede Örtlichkeit, geisterhafte Spukerscheinungen hervorzubringen. Eine gewisse Echtheit verbirgt sich hinter der verbreiteten Furcht vor antiken Orten, verfallenden Ruinen, verlassenen Wohnhäusern und sogar vor finsternen Dachböden. Solche Schauplätze vermitteln üblicherweise Verbindungen zu Leben, die sich weit in der Vergangenheit abspielten, egal ob es sich um die Heimstätten der Verstorbenen handelt oder um Verwahrungsorte für äußere Zeichen vergangener Generationen, und beziehen ein unbestreitbares Gewicht aus ihrer Geschichte, ihren Ereignissen und bedeutsamen Vorfällen, die sich innerhalb und in der Umgebung dieser Orte abspielten.

Und mit einem solchen Gewicht kommt das Potenzial zur Verbindung, möglicherweise stark genug, um die Geister früherer Eigentümer anzuziehen. Das soll aber nicht suggerieren, dass Geister sich nur an den staubigen Orten der Welt aufhalten. Es gibt Geschichten über zahllose Geister mit ungewöhnlichen Spukplätzen – beispielsweise Erscheinungen auf Pilgerwegen, die Geister abgestürzter Bergsteiger oder die geisterhaften Tiere der verwüsteten Wildnis – sogar diejenigen, die den Resten ihrer ehemaligen Heimstätten in neue Behausungen hinein folgen. Nur Bereiche, die völlig vom Kontakt mit den Lebenden bereinigt sind, können vollkommen frei von Geistern sein, denn überall dort, wohin die Lebenden wandern, folgen ihnen unweigerlich ihre Geister.

Facetten der Furcht

Noch mehr als selbst die Furcht vor dem Tod verkörpern Geister das auf ewig Unergründbare, und die unversöhnliche Angst vor dem Jenseits. Da sie zu den ältesten Ängsten der Menschheit gehört, hat die Frage danach, was nach unserem letzten Atemzug mit uns geschieht, schon seit der Urgeschichte immer wieder Philosophen, Theologen und Geschichtenerzähler beeinflusst. Da es keine Beweise geben kann, geht nahezu jede Annäherung an diese Frage von irgendeiner Art Leben nach dem Tod aus, wobei jede solche Antwort aus einem Blickwinkel tröstlich wirkt und aus einem anderen Blickwinkel einzigartig erschreckend. Die Vorstellung, dass das eigene Fleisch von einem höheren, spirituellen Selbst bewohnt wird, das erneut zum Leben erweckt wird – ob nun als Belohnung oder als Strafe, entweder in dieser Welt oder auch in einer völlig neuen Welt – inspiriert nicht nur Geschichten über das Leben im Jenseits, sondern auch über Geister, die nicht über die sterbliche Welt hinaustreten können, ob durch einen kosmischen Zufall oder durch nicht versiegende Absicht. So entstand eine der ältesten literarischen und folkloristischen Traditionen, die Geistergeschichte.

Abgesehen davon, dass sie selbst in Wirklichkeit Furcht empfindende Wesen sind – unnatürliche, körperlose Manifestationen der Toten – besitzen Geister einen tieferen Schrecken angesichts der Fragen, welche die Gründe für ihr Dasein und ihre Absichten gegenüber den Lebenden betreffen. Selten verzichten Seelen auf das Eingehen ins Jenseits, ohne einen gewichtigen Grund dafür zu haben, und dies verleiht Geisterwesen in der Regel recht trübselige Motivationen. Der Geist, der danach trachtet, seinen Tod zu rächen, eine Ungerechtigkeit aus der Welt zu schaffen, seinen Mörder zu quälen, oder einen Anspruch auf das zu erheben, was er auf ewig als sein Eigentum ansieht, ist ein Motiv, das in der volkstümlichen Überlieferung und der Literatur dutzender Kulturen immer wieder auftaucht.

Um bei der Verfolgung ihrer düsteren Ziele eine Hilfe zu haben, benutzen Geister seltsame Kräfte der Toten und des Jenseits, was sich in einer Fülle von übernatürlichen Fähigkeiten zeigt, die von intensiver Kälte zur Besessenheit von Körpern oder Gegenständen reicht, zum Bewegen oder Zerstören von Gegenständen, einer unnatürlichen Veränderung ihrer Umgebung, oder sogar wüsteren und ungewöhnlicheren Auswirkungen. Die Geistertraditionen unterschiedlicher Kulturen haben auch weit auseinandergehende Erklärungen und Beschreibungen von Geistern und ihren Kräften. Das macht solche Geister zu den abwechslungsreichsten und unvorhersehbarsten Wesen unter den Untoten.

Trotz des Potenzials, das nahezu jede Örtlichkeit für eine Geistererscheinung besitzt, sind verlorene Geister eine extreme Seltenheit, denn die Gesetze und Pfade des natürlichen Lebens sind mächtiger als die Stärke der meisten sterblichen Willen, und nur die wirkungsvollste Form von Magie, kann sich ihr überhaupt widersetzen. Selbst jene, die tatsächlich erscheinen, tun dies nur vorübergehend, da zahlreiche Umstände, die eine Seele von ihrem endgültigen Ruheort hinwegziehen können, ihre Bedeutung im Laufe der Zeit verlieren. Seelen, die den Versuch unternehmen, jemanden zu beschützen, eine Missetat zu rächen, oder eine geliebte Person noch ein weiteres Mal zu sehen, verweilen üblicherweise nur für ein paar Stunden oder Tage, bevor ihr Verlangen gestillt werden kann und sie daraufhin freiwillig ihren Klammergriff um das Leben lösen.

Die Willenskraft oder die Verblendung, welche einen Geist für die Dauer mehrerer Zeitalter an die Welt fesseln kann,

erweist sich als weitaus seltener und entsteht nur durch ausgefeilte Umstände. Daher gilt, dass, obwohl selbst in den Volkserzählungen der kleinsten Gemeinschaften, Sichtungen von Geistern oder kurze Berührungen mit Verstorbenen verbreitet sind, tatsächliche Vorfälle mit einem etablierten geisterhaften Bewohner oder einem fortbestehenden Spuk eher ungewöhnlich sind. Sogar in Gebieten, in denen sich aufgrund der ungewöhnlichsten Umstände mehrere Geister erheben, hegen diese typischerweise keine Besorgnis füreinander und zeigen nur wenig mehr Interesse an den Lebenden.

In den meisten Fällen versuchen solche Untote, nur mit denjenigen zu interagieren, die eine bestimmte Verbindung mit ihrem ehemaligen Leben besitzen, auf ihre todlose Existenz Einfluss nehmen können, oder mit jenen, die auf irgendeine Weise ihre unsterblichen Träumereien unterbrechen. Zum Beispiel könnte der Geist eines Mordopfers möglicherweise nur mit denen kommunizieren, von denen er selbst annimmt, dass sie eine aufgeschlossene Einstellung gegenüber der Vergeltung ihres Todes haben, wogegen der Geist einer vereinsamten Witwe vielleicht nur denen erscheint, die eine Ähnlichkeit mit ihren verlorenen Vorfahren besitzen. Sogar in außerordentlich seltenen Fällen, in denen mehrere Geister in dem gleichen Gebiet spuken, spiegelt die Art und Weise, in der solche Erscheinungen mit Lebenden interagieren, ihre Beziehungen im Leben wieder, wobei die Erscheinungen von Fremden sich selbst noch nach Jahrhunderten des Nebeneinanderlebens gegenseitig ignorieren und Erscheinungen von Feinden über endlose Zeiten hinweg ihre alten Rivalitäten weiter pflegen.

ROLLE IM SPIEL

Geister dienen dem SL generell auf zweifache Weise: direkt als Feinde und in einer potenziell eleganteren Form als Kunstgriff beim Geschichtenerzählen. Als untote Gegner sind Geister in etwa ebenso bedrohlich wie Vampire und Leichname, aber wohl weniger stark, was das Ausmaß angeht. Geister sind selten ohne ihre jeweiligen Fesseln, auch wenn ihre Spielwerte nicht notwendigerweise einen Spukort oder einen Zweck beinhalten. Während Schreckgespenster, Todesalben und alle möglichen ähnlichen körperlosen Untoten gute Spukerscheinungen und rastlose Geister abgeben, mit denen man Charaktere bedrohen kann, vermitteln Geister doch eine tiefere Persönlichkeit und Vorgeschichte, und sind schwieriger zu bannen. Spielleiter werden daher ermutigt, für diese Arten von Erscheinungen bedeutungsvolle Vorgeschichten zu erdenken, denn ihr Wert in einem Abenteuer stammt nicht aus weitreichenden Handlungsfäden oder sogar aus ausgesprochen bösen Absichten, sondern aus den Geschichten, die mit ihrer Existenz automatisch verbunden sind, und aus den Bedingungen, die dazu führen können, dass sie an ihren endgültigen Ruheort kommen.

Als erzählerische Mittel dienen Geister als außergewöhnlich nützliche Verbindungsstücke zwischen der Welt der Gegenwart und der Vergangenheit und als Manifestationen der Weisheit der Totenwelt, in der Art und Weise, in der sie vielleicht die Länder der Lebenden beeinflussen könnte. Vielleicht kann ein nicht zum Kämpfen aufgelegter Geist – als vollkommene Methode des „Erzählens“ anstatt des „Zeigens“ – eine Geschichte des Schmerzes in überaus deutlichen Begriffen schildern, und somit ein äußerst sympathisches Opfer darstellen – als einer von denen, die selbst über den Tod hinaus von etwas betroffen sind.

Doch selbst unter den extremsten und scheinbar vertrautesten Bedingungen behalten Geister die am stärksten verfolgten Ziele und Begierden ihres Lebens im Blickfeld, und nicht alle dieser Ambitionen sind selbstlos oder befreiend. Der Tropus des Einschreitens von Geistern sollte jedoch nur mit Bedacht verwendet werden, denn er versetzt einen gewissen Teil von Kontrolle und Entdeckung aus den Händen der SC direkt zum SL.

Geister, welche die Lebenden durch Anschuldigungen dazu bringen, ihrem Willen zu gehorchen, oder die alles wissen, können sich schnell als schwerer Holzhammer erweisen oder zu einer schwerfälligen, ungläubwürdigen Erzählung führen. Geister mit einem unvollkommenen Blickwinkel, oder mit

Zielen, die geheimnisvoller sind, als sie zunächst scheinen, sind jedoch üblicherweise interessanter, doch auch sie sollten nur selten benutzt werden, sodass man Spieler nicht zu bestimmten Aktionen zwingt oder ihre eigene Position im Scheinwerferlicht einer Geschichte zu verringern.

VARIATIONEN VON GEISTERN

In Volksmärchen und Legenden herrscht jede Menge Verwirrung im Gebrauch des Wortes „Geist“ in Bezug auf eine bestimmte Art von Untoten und als Verallgemeinerung für sämtliche ätherischen Untoten. Abgesehen von Geistern existieren noch zahlreiche andere körperlose Untote, und nur eine kleine Auswahl der bekanntesten Arten wird hier vorgestellt.

Allips: Wenige Schicksale könnten je schockierender sein, als ein Leben voller Furcht und Leid enden zu sehen, nur um dann herauszufinden, dass eine weitere Existenz solcher Qualen auf einen wartet, die sich bis in alle Ewigkeit fortsetzt. Dies ist das Los der Allips, der wahnsinnigen Toten. Es sind Seelen der Irrsinnigen, die zu hasserfüllt und niederträchtig sind, um ihren Weg ins richtige Jenseits zu finden. Diese schattenhaften Gestalten plappern unablässig vor sich hin, speien Obszönitäten und geistesranke Hasstiraden aus und das in Erscheinungsformen, die bar jeder sterblichen Vernunft sind, denn Allips sind selbst reduziert auf die Gestalt albraumartiger Halluzinationen.

Schatten: Wenig mehr als Impressionen von Verdorbenheit, sind Schatten die Seelen kleiner Ganoven, die zu große Angst vor ihren ewigen Höllenstrafen haben, um in die äußeren Ebenen vorzudringen, aber einen zu schwachen Willen haben, als dass sie sich in der Form höherer Untoter verkörpern könnten. Dazu verflucht, immerzu die verdunkelten Orte der Welt zu durchwandern, werden diese armseligen Geister zu Aasfressern dem Leben gegenüber. Sie saugen Lebensenergie aus den Lebenden in einem hoffnungslosen Versuch, zumindest einen Abglanz ihres vergessenen Daseins zurückzugewinnen.

Schreckgespenster: Während Geister eine furchtsame Vielfalt an Formen passend zu allen möglichen traumatischen Anlässen annehmen können, bedingen Vorfälle von äußerster Gewalt und äußerstem Hass häufig die Entstehung einer untergeordneten Form von Geisterwesen: Schreckgespenster, Seelen des Zorns. Dazu gezwungen, aufgrund ihrer Wut weiterhin auf der Ebene der Sterblichen zu verweilen, streben diese böartigen Geister nach einer Möglichkeit, sich selbst an allen lebenden Wesen zu rächen und andere mit ihrem schrecklichen Zustand anzustecken. Das Licht der Sonne schwächt Schreckgespenster und zwingt sie in dunkle, trostlose Verstecke, die ihre Abscheu gegenüber allen Lebensformen nur noch weiter anfachen.

Todesalben: Dies sind in Wirklichkeit die Seelen außerordentlich böartiger Einzelpersonen, Verkörperungen des wahren Bösen. Sie quälen die Lebenden nicht aus irgendeinem bestimmten Verlangen heraus, oder aus ungezügelter Gefühlen, sondern in dem Schwelgen in und dem sadistischen Genuss von Übeltaten nur um der Übeltaten willen.

Jene, die ihr düsteres Reich betreten, gehen das Risiko ein, Opfer ihrer tödlichen Berührung zu werden, eines erstarrten Griffs, der den Lebenden die Lebensenergie entzieht, bis von ihnen nur noch eine aschfahle Hülle bleibt, und eine erbärmliche Seele, die den grausamen Launen des Todesalben unterworfen und von ihm versklavt wird.

VERDERBEN DURCH GEISTER

So wie die Ursachen für Materialisierungen von Geisterwesen sich weit voneinander unterscheiden, tun dies auch die Fähigkeiten, welche bei den körperlosen Toten auftreten können. Beim Erschaffen eines Geistes wählt ein SL aus einer Reihe von Spezialangriffen aus, wobei jeder davon für die Todesursache des Geistes oder dessen untote

Absichten beispielhaft ist. Hier wird eine Auswahl zusätzlicher Spezialangriffe präsentiert, die dazu dienen sollen, die Geschichten und Kräfte dieser verlorenen Seelen weiter zu individualisieren. Wie auch bei allen anderen Geisterfähigkeiten gilt hier ebenfalls, dass der SG für diese Spezialangriffe 10 + ½ Trefferwürfel des Geistes + dem CH-Modifikator des Geistes entspricht.

Furchtsäer (ÜF): Die einzigartige Persönlichkeit des Geistes manifestiert sich sogar noch im Tod. Der Geist erhält eine Anzahl zauberähnlicher Fähigkeiten, die genauso hoch ist wie sein CH-Modifikator. Er darf sich diese Fähigkeiten aus der folgenden Liste auswählen: *Einfaches Trugbild, Erde und Gestein erweichen, Erschrecken, Feenfeuer, Feuerwerk, Fürchterlicher Lachanfall, Geisterhaftes Geräusch, Holz krümmen, Metall erhitzen, Metall kühlen, Nebelwolke, Öffnen/Schließen, Schlaf, Schwarm herbeizaubern, Seil beleben, Tanzende Lichter, Unsichtbarkeit, Untote kontrollieren, Verstricken, Waffe des Glaubens Windgeflüster.* Ein Geist darf jede dieser Fähigkeiten bis zu 3 mal pro Tag einsetzen. Die SG dafür ist jeweils 10 + Zauberstufe + CH-Modifikator des Geistes. (HG +o)

Grabeszier (ÜF): Der Geist starb mit einer starken Bindung an einen bestimmten Gegenstand oder eine kleine Gruppe von Objekten. Ein Geist mit dieser Fähigkeit kann eine Anzahl Gegenstände gleich dem Wert seines Charismamodifikators, mit denen er gestorben ist, auswählen, und kann sie mit sich in das Totenreich nehmen. Der Geist ist weiterhin dazu in der Lage, diese geisterhaften Duplikate von Gegenständen zu benutzen und von ihnen zu profitieren, exakt so, als würde es sich um die echten Gegenstände handeln. Waffen und Rüstungsteile werden so behandelt, als hätten sie die Besondere Fähigkeit *Geisterhafte Berührung*, während andere Gegenstände sich so verhalten, als ob sie selbst nichtstofflich wären, und können von dem Geist beeinflusst werden. Unabhängig von der Art des Objekts werden alle ausgewählten Gegenstände behandelt, als ob sie Teil der Form des Geistes wären, und können daher auch nicht durch Entwaffnen oder Entfernen von dem Geist getrennt werden (nicht einmal vom Geist selbst). Sollte ein Geist zerstört werden, taucht seine Ausrüstung wieder mit ihm zusammen auf, wenn er sich erneuert. (HG +o)

Gelegentlich kann der Übergang des Gegenstands in die Totenwelt, mit besonderer Erlaubnis des SL, dazu genutzt werden, einem einzelnen geisterhaften Gegenstand seltsame Kräfte einzuverleiben, was ihm Kräfte verleiht, die mit einem magischen Gegenstand vergleichbar sind, welcher der Charakterstufe des Geistes angemessen ist.

Neubelebung (ÜF): Der Geist starb umklammert von Schmerzschüben einer furchtbaren Angst, und sucht verzweifelt nach irgendeiner Möglichkeit, seinem Schicksal zu entkommen, sowohl dem angenommenen Schicksal als auch dem Tatsächlichen. Einmal pro Runde kann ein Geist von einer benachbarten Leiche Besitz ergreifen, mit diesen sterblichen



Überresten verschmelzen und sich wie ein wandelndes Skelett oder einen Zombie zu neuem Leben zu erwecken. Das Skelett oder der Zombie, der mit dieser Fähigkeit wiederbelebt wurde, kann nicht mächtiger sein als der HG des Geistes minus 2. Wenn die wiederbelebte Leiche zerstört wird, taucht der Geist in dem Feld der Leiche erneut auf und kann 1W4 Runden lang von keinem weiteren Körper Besitz ergreifen. (HG +0)

Phantasmagorie (ÜF): Der Geist starb als Opfer seiner eigenen Verblendung oder Torheit. So viele Male am Tag wie der CH-Modifikator des Geists kann der Geist eine ausgefeilte Illusion erzeugen. Diese Illusion funktioniert ähnlich wie der Zauber *Arkane Spiegelung* in Verbindung mit mehreren *Mächtigen Trugbildern*, was dem Geist gestattet, jede beliebige Szene, jeden Schauplatz, oder jeden Charakter neu zu erschaffen, wie er möchte. Der Geist kann sogar sich selbst mit diesem Effekt verbinden und nach Belieben innerhalb der Illusion auftreten, so als ob er unter der Wirkung des Zaubers *Gestalt verändern* stünde. Die gesamte Illusion kann mit einem erfolgreichen Willenswurf angezweifelt werden. Die Illusion wird wie ein Zauber des 6. Grades behandelt, erschaffen von einem Zaubernden mit einer Zauberstufe entsprechend dem HG des Geistes. Wenn irgendein Teil der Illusion gebannt wird, verfliegt die gesamte Illusion. (HG +0)

Tödliches Schicksal (ÜF): Als der Geist starb, blieb für ihn noch eine wichtige Arbeit unvollendet oder eine Begierde unerfüllt. Durch sein Verlangen, seine Bemühungen zu einem Abschluss geführt zu sehen, kann ein Geist einmal am Tag einen Lebenden mit einem zwanghaften Fluch belegen, der ihn dazu zwingt, entweder die Arbeit des Geistes zu übernehmen oder selbst ein furchtbares Ende zu erleiden. Ein Geist kann diesen Fluch durch einen Berührungsangriff bewirken, welcher das Ziel zwingt, einen Willenswurf auszuführen oder für 1 Runde *Betäubt* zu werden. Während dieser Runde empfängt das Ziel eine Flut von bildlichen Eindrücken, die ihm eine Vorgehensweise für die Aufgabe vorschlagen. Doch diese Vorgehensweise kann vage bleiben oder erfordern, dass man sich eingehend mit der Vorgeschichte des Geistes beschäftigt, um die genaue Bedeutung herauszufinden. Dem Ziel bleibt eine Anzahl von Tagen gleich 14 Tagen minus dem CH-Modifikator des Geistes, um die Absichten des Geistes zu befolgen, mindestens jedoch sieben Tage. Falls das Ziel die Vorgehensweise, die ihm durch die Vision eingetrichtert wurde, innerhalb dieser festgesetzten Zeit nicht befolgt, erleidet er eine Herabsetzung seiner Konstitution um 1W4 Punkte pro Tag. Diese Wirkung kann durch den Zauber *Fluch brechen* aufgehoben werden, was einen Wurf auf Zaubergrad erfordert, gegen einen SG gleich dem ursprünglichen SG dieses Effekts. (HG +0)

Vehemenz (ÜF): Ein Geist mit einer machtvollen Verbindung zu einem bestimmten Ort erhält einen gewissen Grad an Meisterschaft über die Objekte an diesem Ort. Einmal pro Runde kann ein Geist einen Gegenstand der Größe „groß“ oder weniger übernehmen und ihn zu einem belebten Objekt machen. Der HG dieses belebten Gegenstandes kann nicht höher sein als der HG des Geistes minus 2. Wenn das Zielobjekt von einem Lebewesen festgehalten wird, kann das Objekt einen Willenswurf durchführen, indem es den Rettungswurf seines Besitzers verwendet, um sich der Besessenheit zu widersetzen. Wenn das belebte Objekt zerstört wird, taucht der Geist in dem Feld des Objekts erneut auf und kann 1W4 Runden lang von keinem weiteren Objekt Besitz ergreifen. (HG +0)

Verwirrung im Tod (ÜF): Der Geist starb plötzlich oder unerwartet. Er hat es noch nicht einmal selbst realisiert, dass er tot ist. Darum geht dieser Geist seinen üblichen routinemäßigen Aktivitäten nach, die er im Leben hatte, und ignoriert die Lebenden in einem Zustand untoter Verdrängung. Sollte ein Geist mit dieser Fähigkeit durch das Feld eines lebendigen Wesens wandern, muss dieses Wesen einen Willenswurf schaffen oder für die Dauer von 1W4 Minuten in einen unruhigen Schlaf voller Albträume fallen, die nicht seine eigenen sind. Für eine Anzahl von folgenden Nächten gleich dem Charismamodifikator des Geistes muss das Opfer einen zusätzlichen Willenswurf schaffen oder es wird genauso beeinflusst wie durch den Zauber *Albtraum*. (HG +0)

BEKANNTE GEISTER

An Golarions dunklen und antiken Orten lauern alle möglichen Arten von Geistern und Spukgestalten. Ein paar der bekanntesten lokalen Geister folgen hier.

Baron Carnavy Trou: Zu Lebzeiten war der gutmütige Baron Trou gleichermaßen in der gesellschaftlichen Oberschicht wie auch in der akademischen Szene von Oppara zu Hause, ein wahrer Gentleman unter den Antiquaren, mit exzellentem Ruf. Er war der drittälteste Sohn einer Familie des niederen Adels, und als solcher füllte er sein luxuriöses Heim Zimmer für Zimmer mit Regalen voller Bücher und schuf sich somit ein labyrinthisches Landhaus, das eher einer Bibliothek glich. Als Trou sich endlich eine Ehefrau nahm (schon in fortgeschrittenem Alter und nur durch den Druck seiner Familie), nämlich die Baronin Sharin Lemmor, war dies nichts mehr als eine Zweckhe, und lies jedwede Zuneigung vermissen. Lemmor, ihrerseits eine eitle und launenhafte Frau, verlangte aber von Carnavy, sie anzuhimmeln. Sie ließ ihm kaum Ruhe und verabscheute mehr und mehr seine Besessenheit, die er in Bezug auf seine Bücher an den Tag legte. In ihrer Unberechenbarkeit und Verbitterung fiel es ihr schließlich nicht schwer, ihren Ehemann umzubringen, indem sie ihn unter einem Stapel seiner geliebten Bücher erdrückte. Im Tod erkannte der verschüchterte Edelmann jedoch, dass er nun frei von den Zwängen von Stand und Höflichkeit war, und begann sogleich, mit großem Eifer seine fürchterliche Exfrau als Geist heimzusuchen. Das Herrenhaus von Trou, eine halbe Tagesreise von Oppara entfernt, ist heute eine tödliche Falle aus gewundenen Hallen und sich immer wieder verschiebenden Bücherwänden, in dem immer noch die völlig verrückte Baronin Sharin Lemmor und der Geist ihres rachsüchtigen Ehemannes leben.

Koath, der Geisterwal: Geschichten, die man sich entlang der Ostküste von Garund erzählt, berichten schon seit langer Zeit von Koath, dem Schwarzen Wal, einem mörderischen Seeungeheuer, das am Vordringen des Menschen in sein Wasserreich Anstoß zu nehmen schien. Jahrelang wanderte der gigantische, tiefdunkle Wal durch die Meere und brachte sogar stark bewaffneten Schiffen Tod und Verderben, üblicherweise im Schutz einer sternlosen Nacht. Schließlich gelang es Walfängern aus Ilizmagorti, das Untier in einen schmalen Streifen aus sandigem seichtem Gewässer zu locken, und unter Einsatz von Klingen, Gift und einer hohen Zahl von Verlusten endlich zur Strecke zu bringen. Schon bald danach wurde nahe der Insel Mediogalti ein riesenhafter Geist aus glänzender Dunkelheit gesehen, der die gewaltige Landmasse anscheinend auf der Suche nach an Land lebender Beute umkreiste, und mehrere gut ausgestattete Schiffe verschwanden kurz darauf. Piraten behaupteten, dass es der auf Rache sinnende Geist des hasserfüllten Seeungeheuers Koath sei, und zahlreiche Seeleute aus Ilizmagorti fürchten sich davor in mondlosen Nächten auszulaufen, wenn die See viel dunkler aussieht und die Sterne weniger hell leuchten. Sie haben Angst vor dem „Geisterwal“, wie sie ihn nennen, dem König der stürmischen See, der zurückgekehrt ist, um sich nicht nur an seinen Mördern zu rächen, sondern an allen, die auf dem Meer segeln.

Ordellia Schwalbenherr: In der varisischen Stadt Magnimar gibt es überlieferte Geschichten über den Geist einer der ersten Führungspersönlichkeiten dieser Stadt, Meisterin Ordellia Schwalbenherr, die bei der Formierung freundschaftlicher Beziehungen zwischen der aufstrebenden jungen Stadt und den varisischen Wanderern des Umlandes half. Die Magnimarer behaupten schon seit Langem, dass während schlechter Fischfangzeiten, bei der Bedrohung durch Krieg, oder wenn das Volk verloren scheint, ein Abbild ihrer verstorbenen Anführerin auf dem turmhohen Arvenstieg erscheint, und ihr tröstender Geist häufig ein Andenken hinterlässt, um der Stadt in der Not zu helfen, wie zum Beispiel ein historisches Relikt oder eine ermutigende Karte mit dem Symbol der Egge. Die Sichtungen und Zeichen dienen oft dem Zweck, die Gemüter der Bevölkerung aufzumuntern und die Stadt mit dem Wissen zu trösten, dass die Geister der Vergangenheit noch immer über ihre Nachkommen wachen.

BEISPIEL-GEIST

In den Schankstuben und an den Feuerstellen von Galt erzählt man sich die Geschichte über einen Geist namens Maven Mooslicht. Es heißt, Maven war ein bescheidenes Mädchen aus einer angesehenen Familie, das ein märchenhaftes Leben führte, bis der Schatten einer unachtsamen Romanze auf sie fiel. Ergriffen von Liebe zu Graf Reneis Weißtreu, gestand Maven ihr Vorhaben, ihn in seiner unsteten Lebensweise zu zähmen. Zu ihrem Untergang führte, dass eine der Personen, die ihren feierlichen Entschluss vernahmen, die niedrig geborene und neidische Dienerin Sylvania war, eine Zofe im Dienst von Mavens Familie, die der jungen Dame äußerlich sehr ähnelte. Sylvania war ihrerseits schon lange Zeit von Graf Weißtreu besessen. Mit geschickten Worten bewog sie Maven dazu, den Edelmann zu einem geheimen Stelldichein im Frühling einzuladen. Als die Frauen auf einer Segelbarke zu dem Rendezvous in der Dämmerung fuhren, machte Sylvania eine Bemerkung über die feenhaften Fische, die ihr Boot zu begleiten schienen. Als Maven ihre Laterne anhub, um diese erfundenen Tiere anzusehen, bemerkte sie nicht, wie das schwere Ruder, mit dem ihre Dienerin nach ihr schwang, krachend auf sie niederschlug und sie geradewegs über Bord in das schlammige Flusswasser beförderte.

Sylvania gab einfach vor, Maven zu sein, traf sich in dieser Identität mit Graf Weißtreu und brannte noch in derselben Nacht mit ihm durch, doch der üble Feigling fand niemals heraus, dass er hintergangen wurde. Mavens Leiche hat man nie gefunden, und nun wandelt schon seit Jahrzehnten eine durchnässte Seele über die moosbewachsenen Ufer des Eberwaldes. Eine beklagenswerte Maid mit einer Laterne, die immerzu nach ihrer verlorenen Liebe sucht und alle, die sie für Hochstapler hält, in ein nasses Grab führt.

MAVEN MOOSLICHT HG 10

EP 9.600

Menschliche Geist-Hexenmeisterin 9
NB Mittelgroßer Untoter (verbesserter Humanoider, körperlos)

INI +7; **Sinne** Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +21

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 19, auf dem falschen Fuß +15 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE)

TP 94 (9W6+63)

REF +8 WIL +7 ZÄH +8

Immunitäten Kälte 20; **Resistenzen** wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung 7 (10W6, Zähigkeit SG 19 halbiert)

Fernkampf Elementarstrahl +7 (1W6+4 Kälte)

Besondere Angriffe Elementare Verwüstung, Telekinese (ZS 12, Wille SG 19)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Blutlinie (ZS 9) 8/Tag – Elementarstrahl

1/Tag – Elementare Verwüstung

Bekannte Zauber (ZS 9)

4. (5/Tag) – *Elementargestalt**, *Fester Nebel*, *Fluch* (SG 19)

3. (7/Tag) – *Entkräftender Strahl* (SG 18), *Schutz vor Energie*, *Stinkende Wolke* (SG 18), *Wasser atmen*

2. (7/Tag) – *Schwarm herbeizaubern*, *Sengender Strahl**, *Unsichtbarkeit* (SG 17), *Untote befehlen* (SG 17), *Windstoß* (SG 17)

1. (8/Tag) – *Brennende Hände** (SG 16), *Furcht verursachen* (SG 16), *Pforte zuhalten*, *Schlaf* (SG 16), *Seil beleben*, *Stilles Trugbild* (SG 16)

0. (beliebig oft) – *Bluten* (SG 15), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

* Diese Zauber verursachen Kälteschaden und besitzen die Unterart Wasser.

Blutlinie Elementare (Wasser)

SPIELWERTE

ST —, GE 16, KO —, IN 12, WE 13, CH 21

GAB +4; KMB +4; KMV 23

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Im Kampf zaubern, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +12, Einschüchtern +14, Fliegen +8, Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +21, Wissen (Arkanes) +7, Wissen (Lokales) +2, Wissen (Natur) +9, Wissen (Adel) +6;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

Besondere Eigenschaften Grabeszier

Ausrüstung Laterne der Seelen (Grabeszier)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verderbende Berührung (ÜF) Indem sie einen Teil ihres Körpers durch ihren Gegner streichen lässt (Standard-Aktion), verursacht Maven bei diesem 10W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden ist keine negative Energie, sondern eine Manifestation der Schmerzen von physischen Wunden und übernatürlichem Altern. Der Angriff durchdringt jegliche Form der Schadensreduzierung, allerdings werden Kreaturen, die immun gegen magisches Altern sind, von diesem Angriff nicht betroffen. Ein gelungener Zähigkeitswurf (SG 19) halbiert den erlittenen Schaden.

Grabeszier (ÜF) Maven trägt eine geisterhafte Laterne mit sich, von der ein unheimliches Glühen ausgeht. Dieses Licht funktioniert so wie eine *Gebetskerze* und bewirkt, dass alle bösen Wesen, die bis auf 9 Meter an Maven herankommen, einen Moralbonus von +2 auf ihre Angriffswürfe, Rettungswürfe und Fertigkeitwürfe erhalten. Einmal pro Tag kann sie die Kerze dazu benutzen, 1W4 Irrlichter herbeizuzaubern. Maven kann mit der Laterne umgehen, als ob sie ebenfalls körperlos wäre. Falls Maven zerstört wird, wird auch die Laterne zerstört, und formiert sich zusammen mit ihr bei der Wiederkehr neu.

Wiederkehr (ÜF) Wenn sie durch Kampfaktionen „zerstört“ werden sollte, erneuert sich Maven in 2W4 Tagen. Sie kann nur endgültig zu Ruhe kommen, falls ihre versunkenen, von Fischen zerfressenen Überreste und der mit reichen Verzierungen bestattete Leichnam der Gräfin Sylvania ihren Platz tauschen.

Telekinese (ÜF) Maven kann als Standardaktion den Zauber *Telekinese* einsetzen (auf der 12. Zauberstufe). Wenn sie diese Fähigkeit eingesetzt hat, muss sie 1W4 Runden lang warten, bevor sie sie erneut einsetzen kann.





Kapitel Fünf

GHUL

„Die Absenkung war an jedem Grab erkennbar. Eine abgesunkene Narbe markierte viele der Begräbnisplätze der Ortschaft, und jeder davon war durch den Regen am Nachmittag mit einer schlammigen Pfütze angefüllt. Aber noch beunruhigender als das waren jene Gräber ohne Pfützen – denn diese Gräber wurden stattdessen von klaffenden Löchern verunziert, die hinab in die Dunkelheit führten. Ein furchtbarer Geruch erhob sich aus diesen Löchern, ein Geruch des Todes und der Verwesung, der viel zu beißend und kräftig war, als dass er von der relativ kleinen Anzahl von Leichen stammen könnte, die auf diesem Friedhof wahrscheinlich begraben lagen, und noch zu frisch, als dass er von etwas anderem stammen könnte als von einem Körper, der noch nicht mehr als eine Woche lang tot war. Aber am schlimmsten von allem waren die Geräusche, welche aus diesen Friedhofslöchern heraus schallten. Es waren hastige und unsaubere Schmatz- und Fresslaute, die nur allzu oft von Schreien unterbrochen wurden.“

– Aus der Zeugenaussage von Offizier Vade Andermen, in der er die Auswirkungen der Tragödie von Kleewang schilderte

Der einsame Friedhof, der am Rande des kleinen ländlichen Dorfes liegt, ist schon seit Langem ein typischer Ort zur Beherbergung unheimlicher Alpträume. Am Tage haben solche Stätten eine Atmosphäre von Verlust, klammernder Erinnerung und nachdenklicher Tristesse an sich. Diejenigen, die sie aufsuchen, sind in der Regel auch bestrebt, diesen Ort möglichst schnell wieder zu verlassen, entweder in der Hoffnung, ihre Trauer um verstorbene Angehörige hinter sich zu lassen, oder vor Furcht, nach Sonnenuntergang noch auf dem Friedhofsacker zu sein. Tiere, die man zwischen den Grabsteinen und Gräbern erspäht, scheinen immer eine lauernde Art von Bedrohung darzustellen, ob es sich dabei nun um verwilderte Hunde handelt, die zufällig auf der Suche nach Beute am Friedhof vorbeikommen, oder dunkle lärmende Krähen und Raben, die auf Engelsstatuen und steinernen Pfeilern hocken.

Selbst Bäume sehen unheimlicher aus, wenn sie inmitten von Steinen eines Friedhofs wachsen, so als ob sie möglicherweise die Fäulnis der umliegenden Erde durch ihre Wurzeln herausziehen könnten. Doch diese feinen Schrecken sind nichts im Vergleich zu dem, was viele Friedhöfe in sich bergen. Geschichten über vereinzelte Trauernde, die plötzlich vermisst werden, wenn einer ihrer Besuche, um den Toten ihren Respekt zu erweisen, zu spät am Abend stattfand, und über Gräber, die plötzlich in sich zusammensacken, als würden sie von innen zusammenstürzen, über ungezählte Tunnel und Labyrinthgänge, die sich kreuz und quer unter den Gräbern selbst dahinwinden, und noch dunklere Erzählungen über Spukerscheinungen und grauenhafte Wesen, die im Grabe geboren werden, sind verstörend weit verbreitet, da sie von Wanderern von Ort zu Ort weitergetragen werden.

In vielen Fällen sind solche Legenden und Geschichten einfach das Nebenprodukt der grimmigen Macht der Faszination, die von einem Friedhof ausgeht, aber in ein paar wenigen Fällen gibt es eine durchaus reale und sehr gefährliche Quelle für den verdorbenen Ruf eines Friedhofs. Denn nicht alle Toten bleiben auch tot.

Geschichten über Nekromanten, die toten Körpern ein abstoßendes Unleben einhauchen, und finstere Geister mit einem rachsüchtigen Hass oder Eifersucht gegenüber den Lebenden, hört man sehr häufig, aber Untote, die auf diese Art erschaffen wurden, sind trotz all des Schreckens, der von ihren wankenden körperlichen Hüllen ausgeht, von begrenzter Zahl und behindert durch Wahnsinn oder Unverstand.

Zombies und Skelette sind wenig mehr als Werkzeuge des Bösen und besitzen keinen eigenen Willen oder Antrieb. Golems, die aus den Körpern der Toten geschaffen wurden, haben etwas mehr von dem, was man einen eigenen Verstand nennen könnte, aber die meisten verbleiben dennoch unter der Kontrolle ihrer Schöpfer, und von denjenigen, die entkommen, tragen die meisten in ihren schwerfälligen Herzen kein ureigenes Übel. Und Todesalben, Gruftschrecken und Schreckgespenster, trotz all ihrer bedrohlichen Bösartigkeit, bewegen sich nicht weit von den Stätten ihres sterblichen Endes weg, sondern bleiben an ihre Knochen gebunden, entweder durch eine beständige Verrücktheit oder einen mystischen Befehl.

In diesem Licht betrachtet sind wohl jene unter den Untoten, die ihren freien Willen und eine unerbittliche Zerstörungslust zurückbehalten, möglicherweise die grauenerregendsten von allen. Und obwohl der Vampir wahrscheinlich alle Kennzeichen solchen Schreckens in sich birgt, ist sein Übel doch oft von einer feinsinnigeren Art – ein Vampir kann seine räuberischen Übergriffe hinter einer Maske aus Anstand und Gelassenheit verbergen. Nicht aber der Ghul, ein verwilderter, ständig nach Beute lüstender Vielfraß, dessen Hunger ihn dazu treibt, den Lebenden nachzustellen, und dessen Fluch sich auf so schauderhafte Weise weiterverbreiten kann. In ihm zeigt sich die vollkommene Verschmelzung aus einer untoten Abscheulichkeit und einer lebendigen Grausamkeit – eine Existenz im Tod, die keine Ruhe vor Wahnsinn oder Hunger mit sich bringt.

ERSCHAFFUNG

Mythen besagen, dass der erste Mensch, der von dem Fleisch seines Bruders gegessen hatte, von einer höchst ungewöhnlichen Erkrankung des Darmtrakts ergriffen wurde, und nachdem er tagelang mit anhaltenden Krämpfen dieser schmerzvollen Entzündung des Leibes daniederlag, verstarb er, nur um im Abyss wieder zu erwachen, als Kabriri, der erste Ghul. Ob der Dämonenherrscher der Gräber und Ghule in der Tat der Erste war, bleibt das Thema von hitzigen Auseinandersetzungen zwischen Gelehrten der Nekromantie, doch mit Sicherheit gibt es zahllose verschiedene Arten, auf die sich Leichen als hungrige Tote wiedererheben können.

Nekromanten kennen schon seit langer Zeit die Geheimnisse des Belebens eines toten Körpers mit dieser abartigen erquickenden Kraft. Mit dem Zauber *Untote erschaffen* kann ein Zauberkundiger den Hunger eines Körpers erwecken und ihn in einen gierigen Ghul verwandeln. Es existieren zahlreiche Geschichten von spontanen Verwandlungen, bei denen ein Mann oder eine Frau, getrieben von äußerster Verzweiflung oder dem schwärzesten Wahn, als Mittel zum Überleben zum Kannibalismus greift. Ob das Ableben, das dem folgt, durch weitere Aushungerung bedingt ist, oder auch durch das Absterben des Willens, angesichts einer solchen Gräueltat noch weiterzuleben, ist nicht von Belang, denn wenn nach einer solchen Entscheidung der Tod eintritt, kann es zu einer widerwärtigen Wiedergeburt als Ghul kommen.

In den Finsterlanden existiert noch ein weiterer Pfad zur Existenz als Ghul – Lazurit. Dieses seltsame, magische Erz, von dem man glaubt, es sei der Überrest eines toten Gottes, der verwundet durch die Finsterlande stolperte und schwarze Blutflecken in den Höhlen der Kalten Hölle zurückließ, erscheint als dünne schwarze Kruste, dort, wo es zum Vorschein tritt.

Die weißen Adern des Gesteins, in dem es sich oft formiert, sind unter dem Namen Markstein bekannt. Lazurit selbst gibt eine magische Strahlung ab, die eine starke Aura der Nekromantie besitzt. Jede intakte Leiche, die man innerhalb von ein paar Schritten Entfernung zu einem bedeutsamen Lazuritvorkommen liegen lässt, wird sich wahrscheinlich als Ghul oder Grul wiedererheben und behält dabei oft all ihre Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten hatte. Die überwiegende Mehrheit nichtmenschlicher „Ghule“ in den Finsterlanden entsteht durch solche Umstände. Ghule bauen sich oft Unterschlüpfen in der Nähe von Lazuritvorkommen, da dessen Strahlung sie gegen heilige Energien stärkt.

Doch der am weitesten verbreitete Weg zur Verwandlung ist der durch gewaltsamen Kontakt mit anderen Ghulen. Man kennt diese Form der Ansteckung unter vielen örtlich verschiedenen Namen (wie zum Beispiel Nageschmerz, Bauchfäule oder Kabriri-Fluch), aber in gelehrten Kreisen ist sie schlicht als „Ghulfieber“ bekannt. Das Ghulfieber wird durch den Biss eines Ghuls übertragen (oder, seltener, durch den Verzehr von Ghulfleisch) und verursacht, dass das Opfer rasch immer hungrieriger und manischer wird, es ihm jedoch unmöglich macht, irgendeine Speise oder Wasser bei sich zu behalten.

Die furchtbaren Hungerschmerzen, welche die Krankheit verursacht, berauben das Opfer seiner Koordination und bewirken fortwährend schmerzhaftere Verkrampfungen, und letztlich stirbt das Opfer an Hunger, nur um sich kurz danach als Ghul wieder zu erheben. Dass jene, die am Ghulfieber zugrunde gehen, sich unweigerlich bei Mitternacht als Ghule wieder erheben, hat die Gelehrten der Nekromantie schon lange fasziniert – im Allgemeinen nimmt man nun an, dass nur genau in der Mitte der Nacht eine solch abstoßende Verwandlung zu ihrem Abschluss geführt werden kann. Glücklicherweise kann das Ghulfieber nur von einem Ghul auf ein Opfer übertragen werden, nicht von einem Infizierten und dem Rest der Gemeinschaft – denn könnte dieses Leiden sich auf solche Weise ausbreiten, läge der Weltuntergang durch Ghule nur einen kleinen Biss entfernt.

Facetten der Furcht

Zwei besonders abscheuliche Ängste bilden den verfaulten Kern der Genese von Ghulen: Die Angst vor Kannibalismus und die Angst vor Krankheiten. Die Vorstellung, dass der Biss eines Ghuls das Opfer verwandeln kann, durch eine merkwürdige Krankheit, und zwar in einen der gefräßigsten Untoten, bedient sich seit der Urzeit übermittelter Menschheitstabus und eines Grauens, das einem den Magen umdreht. Lebendig gefressen zu werden, ist schon schlimm genug, aber wie furchtbar wäre es, lebendig von einer anderen Person gefressen zu werden? Was ist, wenn diese Person ein geliebter Mensch oder Verwandter wäre, wie die eigene Mutter oder Ehefrau oder ein Kind? Und wäre es schlimmer, wenn du selbst derjenige wärest, der sie frisst?

Obwohl die Tradition des Ghuls ihre Ursprünge in arabischen Volkserzählungen hat, wo sie Dämonen waren, die auf Friedhöfen herumspukten, hat doch das klassische Konzept, was ein „Ghul“ eigentlich ist, mehr mit den Mythen über Vampire oder Zombies gemeinsam. Geschichten wie Lovecrafts „Pickmans Modell“ und „Die Traumsuche nach dem unbekanntem Kadath“ (welche die Idee von Ghulvölkern und mächtigen Grlen einführte) und viele von Clark Ashton Smiths Kurzgeschichten über Zothique (ein Reich, in dem Nekromanten über ganze Imperien von Ghulen herrschen) dienen als großartige Inspirationsquellen. Aber am allermeisten schuldet die Form von Ghulen in diesem Spiel den Ideen des Filmemachers George Romero. Seine Meisterwerke *Nacht der lebenden Toten* und *Zombie - Das Original (Dawn of the Dead)* sind gemeinhin als „Zombiefilme“ bekannt, aber die Ungeheuer, die darin zu sehen sind, haben eigentlich weniger mit Zombies zu tun als mit Ghulen. In diesem Spiel sind Zombies (ja, sogar die schnellen) wenig mehr als hirnlose Automaten, aber in diesen Filmen sieht man hungrende untote Kreaturen, die nicht nur nach dem Fleisch der Lebenden gieren, sondern deren Bisse zusätzlich zu einer furchtbaren Infektion führen, die bewirkt, dass das Opfer sich als ein weiterer Untoter erhebt. Obgleich der mechanische Vorgang, wie die Toten in Zombiefilmen wieder zum Leben erwachen, oft nie richtig erklärt wird, ist das Endergebnis doch das gleiche. Den Toten kann man eben nicht trauen.

NEKROLOGIE

Ghule nehmen unter den Untoten eine etwas ungewöhnliche Rolle ein, da ihnen ein merkwürdig lebensnahes definierendes Merkmal zu eigen ist – ihr Hunger. Im Körper eines Ghuls besteht keine andere natürliche biologische Funktion weiter, und für einen Ghul ist Hunger ein beständiges Empfinden. Nur während des tatsächlichen Aktes des Verzehrns von humanoidem Fleisch lässt der Hunger nach, und er kehrt am Ende der grässlichen Mahlzeit sofort wieder zurück, was den Ghul üblicherweise dazu zwingt, augenblicklich nach neuer Beute Ausschau zu halten.

Ein Ghul, der zwangsläufig ohne Essen auskommen muss, erleidet durch seinen Verzicht keine Nachteile – sein Hunger bleibt so konstant wie immer, wird jedoch nicht machtvoller. Ein Ghul könnte Jahrhunderte lang in einer tiefen Gruft hausen, ohne irgendetwas zu fressen, ohne dass er durch das Verstreichen der Zeit in irgendeiner Weise zu Schaden kommen würde. Effektiv stellt der Hunger eines Ghuls die Obergrenze dafür da, wie stark das Gefühl jemals werden kann – es gibt keinen stärkeren Hunger als den eines Ghuls. Für die Lebenden ist es noch günstig, dass der Ghul zudem ein intelligentes Wesen ist und nicht etwa ein ungezügelt Tier oder ein hirnloser

Automat. Als ein verständiges Wesen hat ein Ghul auch noch andere Bedürfnisse als das Stillen seines Hungers. Er strebt nicht ständig danach, sich zu sättigen, denn sein Hunger ist eine solch unablässige Realität, dass er für einen Ghul die Normalität darstellt.

Ghule verbringen zahlreiche Stunden damit, ihre unterirdischen Verstecke zu dekorieren, Gefangene zu foltern, alte Texte zu lesen, oder einfach die entlegenen Ecken ihrer Territorien zu erforschen. Im Allgemeinen versucht ein Ghul, einmal am Tag seinen Hunger zu stillen, wobei er häufig bei Einbruch der Dunkelheit seinem unterirdischen Labyrinth entsteigt, um nach Beute zu suchen. Sogar dann kann der Geschmack eines Ghuls deutlich variieren, und ihre Vorlieben können gewalttätige Zusammenstöße mit den Lebenden noch weiter eingrenzen.

Die Frage danach, was genau mit all dem Fleisch passiert, das Ghule verschlingen, hat Nekromanten seit vielen Jahrhunderten fasziniert. Im toten Körper eines Ghuls findet kein natürlicher Verdauungsvorgang statt, genauso wie ein Ghul nicht darauf angewiesen ist, zu atmen und sein Herz auch kein Blut durch seinen Körper pumpt. Darum scheiden Ghule auch keine Abfallstoffe aus, weder feste noch flüssige. Sie blähen sich auch nicht auf, wenn unverdautes Essen sich in ihrem Schlund und ihrem Bauch festsetzt. *Etwas* geschieht mit dem Fleisch. Obwohl der genaue Vorgang immer noch nicht verstanden wird, scheint es, dass der Akt des Verschluckens von Kadaverteilen oder frischem Fleisch bewirkt, dass das verschlungene Fleisch direkt in das zerfallende Fleisch des Ghuls absorbiert wird.

Solange ein Ghul existiert, fallen auch unwillkürlich immer wieder kleine Stückchen Fleisch von ihm ab, weil sein untoter Körper unaufhörlich verwest und zerfällt. Im Laufe der Zeit nimmt die Körpergröße eines Ghuls jedoch nicht ab. Deshalb benutzt die Belebungskraft der Nekromanten irgendwie verzehrtes Fleisch, um das zu ersetzen, was durch den Zersetzungsprozess abfällt. Ein Ghul, der über lange Zeit dazu gezwungen war, ohne Fressen auszukommen, wird entsprechend weniger wahrscheinlich Teile seines Körpers verlieren, so als ob der Vorgang des Verfalls, ironischerweise, durch den gleichen Mechanismus angetrieben würde, der auch das abgenutzte Fleisch ersetzt.

Neben dem Hunger und der ansteckenden Krankheit, die er auf die Lebenden übertragen kann, definiert eine weitere Eigenschaft die Gefahr durch einen Ghul: seine lähmende Berührung. Ein bloßes Berühren ist noch nicht genug, einen Feind mit diesem Verderben zu belegen, der Ghul muss zuerst mit Zähnen oder Klauen das Fleisch durchdringen und tatsächlich Schaden verursachen, bevor die Lähmung im Körper des Opfers wirksam werden kann. Opfer, die diese grässliche Belastung überlebten, beschreiben sie als einen plötzlichen und übermannenden Hunger, der die Glieder mit Schwäche erschaffen lässt – solange ein Opfer von einem Ghul gelähmt ist, kann es nicht viel mehr tun, als zu einem kraftlosen Häufchen Elend zusammenzusacken, am Boden zu liegen und dabei handlungsunfähig vor Hunger zu sein.

Unglücklicherweise betäubt die Lähmung jedoch nicht die körperliche Wahrnehmung und die Verzweiflung. Der Schrecken jener, die von Ghulen gefressen werden, während sie paralysiert sind, muss wahrhaft fürchterlich sein. Die Tatsache, dass Elfen eine ungewöhnliche Immunität gegen diese Lähmung besitzen, ist in der Tat merkwürdig, aber die meisten deuten als Antwort auf Kabriris Gestalt (und auf die nahezu elfenhaften Gesichtszüge der meisten Ghule). Sie sagen, dass Kabriri, bevor er seinem kannibalischen Drang nachgab und zu einem Dämon wurde, selbst ein Elf gewesen war. Die langen Ohren und schlanken Körper, welche die meisten Ghule entwickeln, ungeachtet ihres eigenen Ursprungsvolkes, ist deswegen ein Nachhall von Kabriris Hinterlassenschaft – und die Tatsache, dass ihre lähmenden Hungergelüste auf Elfen keine Wirkung haben, ist nur eine weitere Manifestation dieses seltsamen Teils der Geschichte.

Man sollte sich merken, dass nicht alle, welche die Verwandlung in einen Ghul beginnen, auch zu wirklichen Ghulen werden. Besonders wackere Humanoide (häufig solche mit volksspezifischen Trefferwürfeln, oder solche, die

zu Lebzeiten ohnehin schon Vielfraße oder durch eigene Entscheidung Kannibalen waren) werden oft Grule. Grule sind in vielerlei Hinsicht den Ghulen ähnlich, aber im Allgemeinen mächtiger und aggressiver. Diese gesteigerte Aggression hat die Nebenwirkung, dass sie zu Auseinandersetzungen mit den Lebenden führt, und folglich überleben Grule oft nicht sehr lange, wenn sie erst einmal entstanden sind. Lacedonen sind eine andere Variante, Ghule die aus den Körpern verhungerner Humanoiden entstehen, die durch Ertrinken gestorben sind, häufig als Folge eines Schiffbruchs. (Im nahegelegenen Textkasten stehen Anmerkungen zur Erforschung anderer abweichender Arten von Ghulen.)

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Obwohl der niedrigste Trieb eines Ghuls, sein Bedürfnis, sich von humanoidem Fleisch zu ernähren, roh und bestialisch erscheinen mag, ist der Ghul an sich dennoch ein intelligentes und oft auch einfallsreiches Wesen. Sie mildern ihre unersättlichen Gelüste mittels anderer Begierden, die nur allzu menschlich erscheinen: ein Verlangen nach Gesellschaft, Unterhaltung, Bildung und Behaglichkeit. Aber es wäre töricht, anzunehmen, dass diese Charakterzüge dem Ghul eine Gelegenheit zur Rettung oder einer friedlichen Koexistenz mit den Lebenden verleihen würden. Für einen Ghul bedeutet Gesellschaft entweder die Zeit, die er mit anderen seiner Art verbringt, oder Gespräche mit Gefangenen, die der Ghul durchaus noch zu verzehren gedenkt.

Die Unterhaltung von Ghulen konzentriert sich auf grausige „Dinnerpartys“, bei denen Mahlzeiten entweder noch roh oder verfault direkt aus dem Sarg gereicht werden, oder von Grabsteinen, die ihnen als Tablette und Teller dienen. Bildung manifestiert sich als ein Drang, die dunklen Geheimnisse zu ergründen, ob dies nun Nekromantie, Dämonologie, Foltermethoden, oder eine andere schreckliche Beschäftigung ist. Und Behaglichkeit heißt für einen Ghul das Streben nach den grauenhaftesten und abscheulichsten Einrichtungsgegenständen, die man sich überhaupt vorstellen kann – Stühle aus Knochen, Vorhänge aus Fleisch, und Dekorationen aus Körperteilen, die zu fressen ein bestimmter Ghul vielleicht geschmacklos findet.

Ghule haben einen erlesenen Geschmack. Trotz ihrer schockierenden Ernährungsweise (oder vielleicht sogar deswegen) haben alle Ghule eine Liebessorte Fleisch. Manche ernähren sich nur von den am meisten verfauten Leichen, während andere Fleischstreifen bevorzugen, die sie einem noch lebenden Opfer direkt von den Knochen abgezogen haben. Alle Ghule sind der Ansicht, dass die Art und Weise des Todes eines Lebewesens das Fleisch mit einem anderen Geschmack ausstattet – und unter den meisten Ghulen gilt das Fleisch mit der salzigen Würze von Furcht und Verzweiflung als das köstlichste von allen. Ghule wohnen in großen Gemeinden, einer spottenden Parodie der Gesellschaften, zu denen sie einst gehörten. Ein Labyrinth der Ghule kann sich viele Kilometer weit unter der Erde erstrecken, aber die meisten sind auf die Größe des Friedhofs begrenzt, unter denen sie eingerichtet wurden. In den Finsterlanden bauen sich Ghule jedoch auch Ansiedlungen oder sogar Städte, in denen sie leben, oft um hervorsteckende Lagerstätten von Wissen oder um Tempel zur Verehrung Kabriris herum. Die größte dieser Städte liegt tief unter der Nation von Osirion und ist eine Stadt mit knochenweißen Türmen namens Nemret Noktoria.

In seltenen Fällen können Ghule (insbesondere diejenigen, die den Geschmack von Leichen bevorzugen, die an natürlichen Ursachen oder Altersschwäche starben, oder die man über lange Zeit „reifen“ ließ) friedliche Bündnisse mit lebendigen bösen Bündnispartnern eingehen. Die Ghule von Nemret Noktoria pflegen beispielsweise Handelsbeziehungen mit mehreren Städten der Lebenden. Ghule sind für Untote häufig ungewöhnlich belesen und viele von ihnen lernen daher

Ghul-Varianten

Man geht davon aus, dass der typische Ghul aus einem humanoiden Volk mittlerer Größe kommt, wie den Menschen, Halbelfen, Zwergen oder Elfen. Aber einige Humanoiden haben bemerkenswert unterschiedliche Eigenschaften, welche ihre Ghulformen entweder stärker oder schwächer werden lässt.

Größere Ghule: Ein Riese, der am Ghulfieber stirbt, behält seine enorme Körpergröße, seinen hohen natürlichen Rüstungsbonus und alle seine volksspezifischen Trefferwürfel, wird aber anderweitig als Ghul behandelt, der zu seiner neuen Menge an Trefferwürfeln und Größe aufgestiegen ist.

Kleinere Ghule: Kleine Humanoiden, die zu Ghulen werden, haben 1 Trefferwürfel und alle angemessenen Boni und Mali für das Absenken von Mittelgroß auf Klein (-4 ST, +2 GE, +1 Größenbonus auf Angriffswürfe und zur RK, verringerter Schaden bei natürlichen Angriffen usw.). Ein kleiner Ghul hat nur einen halbierten Herausforderungsgrad.

Außergewöhnliche Ghule: Einige Humanoiden, die in Ghule verwandelt werden, haben ungewöhnliche Vorteile.

Boggard, Meervolk: Diese Völker entwickeln sich immer zu Lacedonen.

Grottenschrat, Echsenvolk, Troglodyt: Diese Völker entwickeln sich immer zu Grlen.

Ettin: Ein Ettin hat in Ghulform zwei Bissangriffe, zusätzlich zu seinem Fortschritt zu großer Größe und 10 Trefferwürfeln.

Feuerriese: Ein Feuerriesenghul erhält den Subtypus Feuer.

Frostriese: Ein Frostriesenghul erhält den Subtypus Kälte.

Lykanthrop: Obwohl ein Ghul kein Lykanthrop werden kann, könnte sich ein lebendiger Lykanthrop, der dem Ghulfieber erliegt, sich als Ghul wiedererheben. In den meisten Fällen entfernt diese Verwandlung den Fluch der Lykanthropie, was zu einem standardisierten Ghul führt, doch in seltenen Fällen ist das daraus resultierende Monster ein echter Ghul-Lykanthrop. Um für so ein Wesen Spielwerte zu erschaffen, muss man nur die Schablone für Lykanthropen auf einen Ghul beziehen – dies ist eine Ausnahme zu der allgemeinen Regel, dass man normalerweise die Lykanthropenschablone nur bei einem Humanoiden anwenden kann.



Ghultalente

Die folgenden Talente sind dazu gedacht, von Ghulen (einschließlich Grulen und Lacedonen) benutzt zu werden, könnten sich aber auch als interessante Optionen für viele andere Arten von Untoten erweisen.

Ganggräber

Du kannst dich gezielt durch Erde und Schmutz graben.

Voraussetzungen: Ghul, Stärke 17.

Vorteil: Du erhältst eine Grabbewegungsrate von 3 Metern durch Erde, Sand oder Schmutz.

Besonderes: Du kannst dieses Talent mehrmals erhalten. Jedes Mal, wenn du es nimmst, kannst du 3 Meter zusätzlich zu deiner Grabbewegungsrate addieren, bis zu einem Maximum in Höhe deiner grundlegenden Bewegungsrate an Land.

Hirnfresser

Du erhältst einige der Fertigkeiten und Wissensgebiete eines verzehrten Feindes, dadurch, dass du sein Gehirn frisst.

Voraussetzungen: Ghul, Intelligenz 17.

Vorteil: Falls du einen Teil des Gehirns eines Wesens mit einer Intelligenz von 3 oder mehr frisst, erhältst du für die Dauer von 1 Stunde einen Verständnisbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe und Willensrettungswürfe. Ein Gehirn aufzufressen ist eine Aktion für eine volle Runde, und das Ziel muss entweder tot oder hilflos sein. Falls das Ziel noch lebt, kannst du versuchen, sein Gehirn als einen Coup de Grace auf das Ziel zu fressen, aber du erhältst den Verständnisbonus nur dann, wenn dein Versuch auch zum Tod des Opfers führt.

Zivilisierte Ghulnatur

Obgleich du ein Untoter bist, kannst du dich leicht als Lebender tarnen.

Voraussetzungen: Ghul, Charisma 18.

Vorteil: Deine Erscheinung ist dergestalt, dass du, obwohl du sehr blass und hager wirkst, noch immer, als ein lebendiger Humanoide deiner Wahl durchgehen kannst. Du erhältst einen Volksbonus von +10 zu Würfeln auf Verkleiden, um menschlich zu erscheinen, und deine Resistenz gegen fokussierte Energie erhöht sich um +2. Grule mit diesem Talent können ihre Gestankfähigkeit als Freie Aktion aktivieren oder unterdrücken.

auch mehrere Sprachen. Obskure Sprachen der Finsterlande (wie Gugsch und Orvisch) werden gerne studiert, ebenso wie antike ausgestorbene Sprachen wie Aklo oder Drakonisch. Die Ghule der Finsterlande sprechen sogar eine eigene Sprache, ein Idiom namens Nekril, das Bestandteile des Aklo, des Finsterländischen und des Osirianischen mit einer langen Überlieferung ghulischer Interessen und Entwicklungen vermischt.

ROLLE IM SPIEL

Ghule eignen sich hervorragend sowohl in niedrigstufigen wie auch in hochstufigen Spielrunden. Auf einer niedrigen Stufe dienen sie als furchterregende Feinde aufgrund ihrer Mischung von Krankheits- und Lähmungsfähigkeiten, und ein einzelner Ghul kann sogar noch für die zahlenmäßig größten Abenteurergruppen ein gefährlicher Gegner sein. Sein Verstand und seine naturgegebene Neigung zur Nekromantie machen einen Ghul zu einem hervorragenden Werkzeug zum Aufstieg über die Klassenstufe, insbesondere als Kleriker, Schurke, Hexenmeister und Magier. Letzten Endes kann eine Nation aus im Untergrund hausenden Ghulen eine

erfrischende Abwechslung von der Norm darstellen. (Siehe auch Almanach der Ewigen Nacht, dort findet sich eine ausführliche Abhandlung über eine solche Gesellschaft von Ghulen.)

BEKANNTE GHULE

Obwohl man gemeinhin erwarten würde, dass die Mehrheit der mächtigen Ghule aus den natürlicherweise gefährlicheren Legionen von Grulen stammen, ist in Wirklichkeit das Gegenteil der Fall. Ghule scheinen eher in der Lage zu sein, die kleinen Reste von Zivilisation und Vernunft zu behalten, die dazu benötigt werden, um über den ständigen Hunger hinauszublicken und in ihrem untoten Leben nach etwas mehr zu streben. Das gilt in besonderer Weise für jene, die in den Finsterlanden leben, wo Grule wenig mehr sind als menschengroße verwilderte Tiere, und die Ghule selbst über ein Imperium herrschen.

Kapitän Irnese: Irnese begann ihr untotes Leben nicht als Kapitänin der *Avenaria* – sie hat es sich verdient. Als blinde Passagierin an Bord des Handelsschiffes *Rote Rasierklinge* war sie dazu gezwungen, das Schiff zu verlassen, als es bis zur Wasserlinie abbrannte. Nach vielen Wochen, in denen sie verloren auf dem offenen Meer herumtrieb, waren die Überlebenden in Irnesees Boot schließlich dazu gezwungen, Lose zu ziehen, um festzulegen, wer von ihnen exekutiert werden und als Nahrung für die anderen erhalten würde. Letztlich war Irnese die einzige Überlebende, eine verzweifelte Frau in einem Rettungsboot voller abgenagter Knochen ihrer einstigen Mitüberlebenden.

Als das Walfangschiff *Avenaria* sie schließlich auf den Wellen treibend auffand, war sie seltsam ruhig – die Walfänger nahmen an, ihr notgedrungener Kannibalismus hätte ihr den Verstand geraubt. In Wirklichkeit aber war sie schon durch Verhungern gestorben, kurz bevor die *Avenaria* sie „rettete“, und hatte sich bereits in einen Ghul verwandelt. In dieser Nacht erwachte ihr Hunger vollends und sie schlachtete die gesamte Mannschaft der *Avenaria* ab, war aber noch nicht dazu in der Lage, sie alle zu verschlingen, bevor sie sich selbst als Ghule wieder erhob. Die *Avenaria* kam niemals wieder in ihrem Hafen an, aber geflüsterte Geschichten über das „Schiff der Ghule“ bestehen bis zum heutigen Tag fort, denn Seeleute orakeln, dass in der Nacht, in der die *Avenaria* schließlich in einem Hafen auftaucht, das Ende dieser Stadt und das Heraufdämmern eines Imperiums der Ghule eingeläutet wird.

Kortasch Khain: Als Priesterkönig der Ghulstadt Nemret Noktoria und Hohepriester des Kultes von Kabriri auf Golarion ist Kortasch Khain eine beeindruckende Persönlichkeit von Macht und Tradition. Kortasch Khain ist eines der mächtigsten Wesen in der gesamten Region der Inneren See, und er verlässt selten die Stadt, die er vor so langer Zeit gegründet hat. Kortasch behält einen offenen Handel mit den Ländern Thuvia und Geb bei, pflegt heimlich noch Handelsbeziehungen zu vielen anderen, und führt sporadisch Krieg gegen seine Nachbarn in den Finsterlanden oder im nördlich gelegenen Sand Osirions, doch sein wahres Begehren ist es, Nemret Noktoria zu einer unlebenden Kopie von Kabriris Reich im Abyss zu machen.

BEISPIEL-GHUL

Während der Priesterkönig von Nemret Noktoria nur selten seinen unheimlichen Palast verlässt, kann man dasselbe nicht von seinen Gesandten, Assassinen, Diplomaten und Spionen sagen. Diese Agenten sind ohne Unterschiede mächtige Ghulnekromanten, und während sie auf den Straßen von Nemret Noktoria, wo sie möglicherweise auch als Richter, Henker oder Seher tätig sind, ein gewohnter Anblick sind, sind doch die gefährlichsten jene, die man weitab der Mauern von Nemret Noktoria antrifft. Obwohl einige solcher Ghule tatsächlich auf rechtmäßigen Pilgerreisen oder diplomatischen Missionen zu Verbündeten unterwegs sind, gehört die Mehrheit von ihnen, wie der hier präsentierte Ehrimun, zu gefährlichen Ausgestoßenen, die dazu gezwungen sind, sich in der Welt an der Oberfläche neu anzusiedeln.

In Ehrimuns Fall war das Exil selbstgewählt. Da er immer schon unzufrieden mit dem war, was er als eine gelangweilte Existenz in den Gedärmen der Welt ansah, sehnte er sich danach, an der Oberfläche zu leben und all das Fleisch zu verschlingen, das ihm die verschiedenen Nationen bieten konnten. Ehrimun kann ein untoter Kriegsfürst oder ein meisterhafter Nekromant sein – wenn man einen mächtigen Ghul wie ihn anstelle eines Leichnams verwendet, gibt das einem Abenteuer gegen einen Herrscher der Untoten einen anderen Beigeschmack und Stil.

EHRIMUN HG 14 EP 38.400

Ghul Nekromant 14
CB Mittelgroßer Untoter
INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Lebensicht 6 m (14 Runden/Tag);
Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 18 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +2 natürlich, +4 Rüstung)

TP 152 (16 TW; 2W8+14W6+94)

REF +11 WIL +17 ZÄH +10

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +13 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +13 (1W6+1 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Lähmung (1W4+1 Runden, SG 15, Elfen sind immun), Macht über Untote 8/Tag (SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten für Nekromanten (ZS 14)
8/Tag – Grabeshauch

Vorbereitete Zauber (ZS 14)

7. – *Finger des Todes* (SG 24), schnelles *Magie bannen*

6. – schnelles *Falsches Leben*, *Monster herbeizaubern IV*, *Todeskreis* (SG 23)

5. – *Magisches Gefäß*, schneller *Schild*, *Telekinese* (SG 20), *Teleportieren*, *Wellen der Erschöpfung*

4. – *Arkanes Auge*, *Ansteckung* (SG 21), *Monster herbeizaubern IV*, *Schwarze Tentakel*, *Steinhaut*

3. – *Feuerball* (SG 18), *Gasförmige Gestalt*, *Hast*, *Magie bannen*, *Stinkende Wolke* (SG 18), *Vampirgriff*

2. – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 19), *Energie widerstehen*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Katzenhafte Anmut*, *ausgedehnte Magierrüstung* (bereits gewirkt), *Säurepfeil*

1. – *Federfall*, *Kalte Hand*, *Person verkleinern* (SG 16), *Rascher Rückzug*, *Schmiere* (SG 16), *Schutz vor Gutem*, *Verhüllender Nebel* (beliebig oft) – *Bluten* (SG 17), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

SPIELWERTE

ST 13, GE 20, KO —, IN 20, WE 16, CH 18

GAB +8; KMB +9; KMV 33

Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Defensives Kampftraining, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Waffenfinesse, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Fliegen +17, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +23, Klettern +6, Sprachenkunde +14, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Gewölbekunde) +24, Wissen (Religion) +24, Zauberkunde +24

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Elfisch, Finsterländisch, Gnomisch, Goblinisch, Gugsch, Nekril, Orvisch, Osiriani, Zwergisch

Besondere Eigenschaften *Notfallplan*

Kampfausrüstung *Zauberstab des Fliegens* (25 Ladungen); **Andere Ausrüstung** *Stab* (Arkane Verbindung), *Gürtel der Unglaublichen* *Geschwindigkeit* +2, *Resistenzumhang* +2, *Schutzring* +2, *Diamant* im Wert von 1.500 GM, *Diamantstaub* im Wert von 750 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkane Verbindung Ehrimuns Stab ist ein einzigartiger magischer Gegenstand, an der Spitze bestückt mit den Schädeln mehrerer Halblinge und einem Nachtmahrschädel, in den Runen eingezt sind. Er gestattet ihm den Gebrauch der folgenden Zauber: *Magisches Geschoss* (1 Ladung), *Schwächestrah* (1 Ladung), *Entkräftender Strahl* (2 Ladungen), *Dimensionstür* (3 Ladungen) und *Entkräftung* (3 Ladungen).

Notfallplan Falls Ehrimun auf 20 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird, aktiviert sich ein *Dimensionstür*-Zauber und befördert ihn aus dem Kampf.





Kapitel Sechs

MUMIE

Und meine Königin war so strahlend schön, dass ich mich weigere, je ohne sie zu sein. So soll sie für immer neben mir ruhen, ein Zweiglein mitten im Staub, ein Lotos in der Asche. Obgleich die Himmel zerbrechen und die Ozeane austrocknen werden und der Mond als Täne hinabfällt, wenn er vom Firmament abgerissen wurde, werden wir in unserem Paradies hinter dem Horizont der Morgendämmerung immerzu Schönheit, Glanz und Gelassenheit genießen. Und wehe all jenen, die es wagen, uns selbst im Tode aus unserer endlosen Umarmung zu reißen, denn unsere Liebe wird keine sterbliche Entfernung anerkennen und unser Zorn wird nicht sanft kommen. Ich habe meiner Königin die Ewigkeit versprochen. Und meiner Königin widerspricht man nicht.

– Übersetzung des Textes auf dem leeren Sarkophag von Schielseis III.,
der Königin der Nattern

In vergessenen Grabkammern und natürlichen Gefängnissen liegen die konservierten Leichen der alten und ehrwürdigen Toten. Aus solchen Gräften erschallen die Warnungen von Gelehrten und Dichtern, Geschichten zur Abschreckung über furchtbare Verwünschungen und die Vergeltung von Seelen, die aus ihrer ewigen Ruhe gerissen wurden. Viele Geschichten hat man schon dank der Plünderungen der Toten gesponnen, über den Hunger jener, die sich von den Lebenden ernähren und die sie zu ihrer Beute machen. Aber im Falle der todlosen Fürsten, die irreführend unter dem Begriff „Mumien“ zusammengefasst werden, erfolgen die Flüche, die auf ihnen lasten, selten ohne Grund, und ihre Übergriffe haben den Beigeschmack einer Form von Urteil derer, die selbst für immer verurteilt wurden.

In Bezug auf die rachsüchtigen Toten ist das Wort „Mumie“ eine krasse Fehlbenennung. Obgleich Kulturen, in denen die Kunst der Mumifizierung praktiziert wird, durch ihre aufwändige Beschäftigung mit dem Nachleben und die gesteigerte Bedeutung, welche sie den sterblichen Überresten beimessen, unweigerlich bei der Erschaffung solcher Wesen förderlich sind, kann man die spontane Wiederbelebung von Leichen unter den antiken Verstorbene zahlreicher Gesellschaften beobachten, einschließlich solcher Gesellschaften, die über keine komplexen Bestattungsrituale verfügen. Unglücklicherweise stellen sich jedoch Begriffe wie „rachsüchtige Seelen“, „Tote der Antike“ oder „von der terrestrischen Ebene besessene Wiederbelebte“ ebenfalls als irreführend und weit weniger verständlich heraus. Daher muss die unpräzise Benennung bedauerlicherweise so stehen bleiben.

Zu einem großen Teil hat die Verwirrung in Bezug auf Mumien mit der populären Verbreitung einer einzelnen Beschreibung zu tun, verbunden mit den Schwierigkeiten der Gelehrten beim Auffinden gleichförmiger äußerlicher Eigenschaften zwischen den Individuen. Mit anderen Worten kann man eine Mumie nicht allein an umwickelten Leinentüchern erkennen. Sogar ein untotes Wesen, das keine Ähnlichkeit zu dem stereotypen eingewickelten Leichnam besitzt, könnte in der Tat die Kräfte und das Geschick einer Mumie besitzen. Die Ergründung solcher Wesen erweist sich für den Forscher als entmutigend bei der Recherche und als potenziell lebensbedrohlich in der Praxis. Wie zahllose Abenteurer ohne Zweifel attestieren können, erscheinen Mumien genau so, wie sie populäre Romane und das Theater beschreiben: trockene, verwitterte Leichen, die in uralte Tücher und in Gebetsstreifen mit Appellen an lang vergessene Gottheiten eingewickelt sind. Aber nicht alle. Skelette mit einer Fleischschicht aus Schlamm und urtümlichem Sekret, eingefrorene antike Wesen, die mehr Tier als Mensch sind, und Leichen, die in den Fellen hochverehrter Häuptlinge, den heiligen Federn von Hohepriestern, oder den mit Jade eingelegeten Rüstungen kaiserlicher Herrscher bestattet wurden – all diese könnten ebenfalls alle Mumien sein. Deswegen reicht ein rein optischer Eindruck allein nicht aus, um diese Untoten zu identifizieren. Es sind vielmehr der Fluch und die Energie, mit der sie ihre Rache ausführt, durch welche sich eine Mumie zu erkennen gibt.

Zum Glück erweisen sich solche Schrecken selbst unter den verfluchten Toten als außerordentlich selten, denn die Umstände, welche für die Wiedererweckung solcher Wesen benötigt werden, sind äußerst kompliziert und, in vielen Fällen, sehr kostspielig. Außerdem gilt die Regel, dass man, wenn man eine Mumie entdeckt und sich selbst in der Rolle des Ziels ihres Zorns wiederfindet, man die unsterbliche Wut des Wesens wahrscheinlich verdient – wenige dieser Wesen unternehmen die geistige Reise zurück in die Welt der Sterblichen ohne einen guten Grund. Üblicherweise nur dann, wenn sie auf eine Übertretung oder Entweihung der grundsätzlichen und schändlichsten Art reagieren.

ENTSTEHUNG

Wie alle fühlenden Untoten besitzen auch Mumien ein bestimmtes irdisches Laster, eines, das sich als so mächtig herausstellt, dass es über den Schleier der natürlichen Existenz

hinaus weiterbestehen konnte. In diesem Fall handelt es sich um das Laster der Habsucht. Das mag sich zunächst nach einem seltsamen Unterscheidungsmerkmal anhören, denn welches untote Wesen wird nicht von Kräften oder von einer Besessenheit angetrieben, die über den Tod hinaus wirksam ist? Doch in zahlreichen Fällen mit Mumien waren die aus dem Grab geholten Leichen bei ihrer Entdeckung noch nicht animiert. Dies war keine bloße Verstellung, denn in solchen Fällen waren die Überreste weder animiert, noch untot. Obwohl die Nachforschungen auf dem Gebiet der dunklen Kunde enthüllen, dass Mumien auch durch nekromantische Magie erschaffen werden können, manifestieren sich jene, die spontan auftauchen, infolge eines äußeren Einflusses – üblicherweise ist dies die Entweihung einer Grabesstätte, die Schändung körperlicher Überreste oder die Übermittlung einer schrecklichen Offenbarung. In einem solchen Fall erweist sich die Anhaftung einer dahingeschiedenen Seele an ihre unsterblich begehrten Überreste, Besitztümer, oder – was am faszinierendsten sein dürfte – philosophischen Ansichten, als so stark, dass eine Unterminierung dieser Grundlagen den Geist zurück über die Bucht der Sterblichkeit zieht, um das zu verteidigen, wodurch sein Leben und sein Tod ihre Bedeutung erlangten.

Was die Auferstehung einer Mumie bewirkt, variiert stark, es gibt aber eine kulturelle Allgemeingültigkeit. Die wichtigste Bedingung scheint eine lebenslange Beschäftigung mit dem Tod zu sein, die üblicherweise von einer Einzelperson praktiziert und von ihrer Gesellschaft noch verstärkt wird. Völker, die an die Endgültigkeit des Todes oder an die völlige Auflösung des sterblichen Geistes glauben, bringen selten Mumien hervor. Sogar Anhänger des Glaubens an die traditionellen Mythen über das Jenseits und die Reise der Seelen zu einer letztendlichen Belohnung oder Bestrafung erzeugen solche Schrecken eher selten.

Solche Gesellschaften, die ihre ewigen Belohnungen an den Zustand ihrer körperlichen Hüllen oder an andere Denkmäler ihres eigenen Lebens knüpfen und glauben, dass die dahingeshiedenen Geister möglicherweise zurückkehren, um mit den Lebenden zu interagieren, laden unwissentlich einen sich selbst erfüllenden Fluch auf sich. Sollte jemand sein ganzes Leben in der Überzeugung verbringen, dass seine Verbindung zur sterblichen Welt durch den Tod nicht getrennt wird, ein Glaube, der dann von seinen Nachkommen weitergetragen wird, die danach streben, seinen Geist durch detaillierte Vorgänge zu besänftigen, so könnten Ereignisse, welche die Interessen dieser Person an der Welt der Lebenden gefährden, es möglich machen, dass die Seele zurückkehrt, um nach Vergeltung zu streben.

Somit behalten die animierten Geister von Mumien eine Fixierung auf die Welt der Lebenden durch das Begehren von Bestandteilen ihres schon lange beendeten Lebens weit über die Grenzen der menschlichen Vernunft hinaus – und erweisen sich ob dieser Verblendung nur als umso gefährlicher. Glücklicherweise kann die Rückkehr zur ewigen Ruhe für eine Mumie ebenso schnell geschehen wie auch ihre Wiederbelebung, sobald der belebte Leichnam oder eine andere Person die Sache wiederherstellt oder korrigiert, die von den todlosen Eiferern als so provozierend empfunden wurde.

Sogar Mumien, die erneut zur Ruhe gebettet worden sind, bergen noch immer das Potenzial für große Gefahren in sich. Denn wenn eine solche Leiche erst einmal aufgebracht wurde, lassen sie Zeit und Gier selten für immer friedlich ruhen. Abgesehen von Mumien, welche von ihrem vergangenen Leben besessen sind, besteht auch noch eine andere Klassifizierung: die Verfluchten. Diese Wesen gelangen nicht aufgrund ihrer eigenen Laster in die Welt zurück, sondern erhielten ihren Status als Untote zwangsweise. In der einfachsten Form ermächtigen nekromantische Zauber einen Leichnam mit den Merkmalen einer Mumie, was einem solchen Wesen die Fähigkeiten jener Toten aus der Antike verleiht, jedoch ohne den Fanatismus, der die legendärsten Exemplare ihrer Art so tödlich macht.

Diese Kreaturen zeigen sich stets als hasserfüllt, aber tierähnlich, und sie kennen nur den Willen zur Zerstörung und die Launen ihrer Meister. Andere verfluchte Mumien entstehen in der Regel durch grauenhafte Todesarten, Flüche

unsterblichen Leidens, und den Zorn uralter Gottheiten. Bei mehreren Gelegenheiten sind solche von einem Fluch betroffenen Mumien aus Grabmälern entfesselt worden, die eigentlich als deren ewige Gefängnisse gedacht waren, staubige Gräfte, die mit verdammenden Geständnissen und rachsüchtigen Gebeten um ewige Qualen übersät waren. Diesen Mumien fehlt der perverse Beschützerinstinkt ihrer sich selbst wieder erhebenden Vettern und sie ersetzen ihn eher durch uralte Pläne, mörderische Obsessionen oder im Laufe der Zeit allmählich entstandenen Wahnsinn. Die Befreiung solcher bössartigen Wesen, die man sogar in der Ära ihrer Erschaffung gefürchtet hat, stellt sich für die heutige Zeit nie als sanft oder freundlich heraus, denn Zeit und Irrsinn steigern die Tödlichkeit dieser verfluchten Toten ins Unermessliche weiter.

NEKROLOGIE

Unabhängig von der Art und Weise, auf die diese Schrecken entstanden sind, teilen sich alle Mumien zwei verbreitete Merkmale: Das Grauen, das sie bei den Lebenden auslösen, und ihre fürchterliche Krankheit. Die Macht über irrationale Furcht ist nicht allein den Mumien vorbehalten, es ist doch ein Merkmal, das eher für geisterhafte Untote typisch ist. Obwohl diese Leichen sich in ihrem Aussehen durchaus unterscheiden, wie es die meisten Arten der Untoten mit einem Körper tun, ruft der Anblick einer Mumie ein überwältigendes Gefühl von Schrecken und Verzweiflung hervor.

Obwohl eine Begegnung mit wandelnden Toten erwartungsgemäß jeden schockieren kann, erweist sich der Horror, den diese wandelnden Kadaver mit sich bringen, üblicherweise als unverhältnismäßig groß im Vergleich zu ihrer Erscheinung. Insbesondere dann, wenn man sie mit ähnlichen und möglicherweise befremdlicheren Kreaturen vergleicht. Diese unnatürliche, unvernünftige Furcht ist sogar so mächtig, dass nur die am stärksten gefestigten Seelen vielleicht ihren Schrecken hinunterzuschlucken und sich einer Mumie mit voller Kontrolle über ihre geistigen Kräfte entgegenzustellen vermögen. Meistens erstarren Augenzugehen jedoch in ihrer Furcht, werden zu Gefangenen der Angst und zu Opfern der Launen des Untoten.

Ein solch lähmendes Unbehagen scheint weniger damit zu tun zu haben, was ein Beobachter tatsächlich sieht, als mit einer widernatürlichen Aura negativer Empfindungen oder einer instinktmäßigen Wahrnehmung der üblen Absichten des Wesens. Vielleicht stammt diese tödliche Furcht aus der Fähigkeit der Kreatur, ihren düsteren Willen den Lebenden aufzuzwingen, oder der Ausbeutung einer Kraft, die auf der Reise der Seele über die Sterblichkeit hinaus aufgesammelt wurde. Oder vielleicht ist dies keine Fähigkeit der Toten, sondern lediglich eine Schwäche der Lebenden.

Möglicherweise versteht ein Beobachter einer Mumie auf eine gewisse Weise, dass vor ihm ein Wesen schreitet, das die andere Seite des Todes gesehen hat, das seine Geheimnisse bereits kennt, und allein durch seine Willenskraft fähig war, zurückzukehren – und daher steht der Zeuge, wie ein Kind, das vor einem führerlosen Pferdekarren zurückgelassen wurde, mit offenem Mund unverstündig da, und bereitet sich auf das vor, was ihm wie sein unausweichliches Ende erscheinen muss. Auf jeden Fall können sich selbst die Mutigsten nicht auf ihre Tapferkeit verlassen, wenn sie im Angesicht solch machtvoller Schrecken stehen, denn Mumien sind Meister der Furcht und übler Wahrheiten, die sterbliche Gemüter gar nicht wirklich wahr haben wollen.

Eine verständlichere Furcht entsteht durch die erschreckende, magische Krankheit, welche die Mumien in sich tragen. Dieses legendäre Leiden, das die Grenze zwischen Krankheit und Fluch verwischt, kennt man unter dem Namen Mumienfäule und sie ist als solche auch passend bezeichnet, denn ihre Opfer sehen sich einer schnellen, grotesken und als unheilbar berüchtigten Erkrankung ausgesetzt. Die Details dieser Krankheit variieren von Mumie zu Mumie, scheinbar basierend auf kulturellen Kenntnissen, die aus dem Leben der Kreatur zurückbehalten wurde.

Obwohl viele Opfer der Mumienfäule dahinschwanden, als ob sie von einer entstellenden Entwässerung und Blasen bildenden Sonnenbränden befallen wären, könnten Mumien aus Klimazonen außerhalb der Wüstengebiete ihre Opfer mit Krankheiten anstecken, die schrittweise das Fleisch in eine tiefende Glibbermasse umwandeln, eisiges Wasser aus dem Körper rinnen lassen, die Auswirkungen schneller Alterung oder Verfaulen nachahmen, oder irgendeinen anderen von einer Unzahl schrecklicher Zustände bewirken. Letztlich finden jedoch die meisten, die unter diesem grauisigen Fluch leiden, ein groteskes Ende, und zerfallen zu nicht viel mehr als einem Häufchen Asche und Dreck, also zu Komponenten, die als zu unwichtig gelten, sodass sie nur die fähigsten aller Kleriker wieder zusammenfügen würden.

Nur das Einschreiten einer Gottheit oder bedeutende magische Tricks können jemanden, der von der Mumienfäule betroffen ist, retten, denn die Opfer leiden nicht nur an der Krankheit, sondern sie sind eher von ihr verflucht. Eine solche Fehlinterpretation der Ursprünge der Krankheit hat schon dazu geführt, dass Dutzende selbst unter der Fürsorge der geschicktesten Heilkundigen dahinschwanden. Nur nachdem man zuerst den Fluch aufgehoben hat, kann man die Erkrankung behandeln, doch selbst eine Verbannung des betreffenden Fluches gewährt noch keine Garantie, dass die Krankheit den Wirtskörper auf natürlichem Wege wieder verlässt. Nur die Verbindung aus wirkungsvollen Abschwörungformeln und Heilmagie kann eine Genesung von der Berührung einer Mumie sichern. Doch solche Behandlungen erweisen sich oft als zu selten und zu teuer, als dass man sie verlässlich bekommen könnte, bevor die Erkrankung schließlich das furchtbare Urteil einer Mumie ausführt.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Obwohl Mumien bekanntermaßen die verborgenen Pyramiden und begrabenen Totenstädte alter Kulturen heimsuchen, sind solche Örtlichkeiten nicht für ihre Wiedererweckung notwendig. Die meisten Mumien, die von anderen Mächten dank übler Magie erschaffen wurden, besitzen eine Verbindung zu ihrem Ruheplatz und sie sehen diese Orte als heilige Ruhestätten oder als Gefängnisse an, die ihnen von ihren Nachkommen überlassen wurden. Die Form solcher Orte ist kaum von Bedeutung. Es sind die spirituelle Verbindung und die Bedeutsamkeit, welche die Verstorbenen solchen Orten beimessen, die den Ausschlag geben. Darum werden sich Mumien genauso häufig aus versteckten Hügelgräbern, antiken Katakomben oder von Bodenflächen mit heiligem Schlamm erheben wie aus majestätischen Grabmälern. Unabhängig davon bringen sich Kulturen, die den Toten eine so große Bedeutung beimessen, dass sie ihren Verstorbenen monumentale Prachtbauten als Ruhestätten errichten, selbst in die prekäre Lage, vom Fluch der Mumien getroffen werden zu können.

Bei ihrer Wiedererweckung behalten Mumien üblicherweise einen Schatten der Rollen, die sie in ihrem sterblichen Leben eingenommen hatten – wie beispielsweise gefallene Pharaonen, eingeschlossene Vorkämpfer, oder in Ugnade gefallene Priester – und versuchen, ihre Vergeltungstaten oder ihre wieder erwachten Ambitionen auf eine Weise auszuführen, die an die Handlungsweise aus ihrem früheren Leben erinnert. Daher zeigt sich die Vorgehensweise einer Mumie eher als ein Produkt aus ihrem Leben statt als Folge ihrer untoten Gestalt, wobei ihre Unvorhersehbarkeit das Identifizieren und das Bekämpfen eines solchen Schreckens nur noch weiter erschwert. Für die meisten solcher Untoten scheint seit ihrem Tod keine Zeit verstrichen zu sein, darum sind die Geheimnisse ihrer Epoche in ihren verwesenen Gehirnen immer noch frisch.

Somit tragen Mumien häufig das Wissen, die Waffen und die Magie aus Zeitaltern bei sich, die schon lange im Nebel der Geschichte verschwunden sind, doch sogar die weisesten unter diesen wiedererweckten Gestalten zeigen selten Interesse daran, das Wissen ihrer Zeit an andere weiterzugeben. Zu verstehen, welche Werkzeuge eine antike Mumie bei sich hat, kann häufig der Schlüssel dabei sein, sie zu besiegen.

Ebenso wie eine Mumie möglicherweise Gegenstände aus der Vergangenheit benutzt, denen heutige Kulturen nur wenig entgegenzusetzen haben, sind sie auch durch die Frustration von Personen geprägt, die außerhalb ihrer eigenen Zeit stehen, von mächtigen Figuren, die dadurch geschwächt sind, dass all das, was ihnen einst Ruhm und Achtung brachte, inzwischen verfallen ist. Deshalb versuchen viele auch auf grimmige Weise, in den Tod zurückzukehren, da sie Gottkönige alter Großreiche sind, die bereits zu Staub zerfallen sind, Hohepriester, die ihre eigenen Gottheiten überlebt haben, oder die Großen ihrer Epoche, die auf eine andere Art durch das unversöhnliche Verstreichen der Zeit geschwächt worden sind.

Die wahnsinnigsten der antiken Toten können imstande sein, ihre Vorgeschichte zu überwinden, oder sogar einen Versuch zu unternehmen, ihre Geschichte neu zu erschaffen, indem sie spottende Abbilder vergangener Epochen mit sich selbst auf der Position der Macht errichten. Da Mumien ihre Kraft aus ihren sinnlosen Manien beziehen, kann keine von ihm einfach nur den Verlust dessen hinnehmen, was sie einst hatten, sondern sie werden weiterhin vorangetrieben, mit all dem Tatendrang von verblendeten, aber unsterblich mächtigen Fanatikern.

ROLLE IM SPIEL

Die Geschichte, und nicht ihre Einbalsamierung in Leinenbinden, trennt Mumien von den eher namenlosen Untoten. Während die gotteslästerlichsten Nekromanten aus jeder Leiche eine Mumie erschaffen könnten, sind es jene, die durch antike Bestrafungen mit ihrem Fluch dieses Schicksals belegt wurden, oder die sich als Reaktion auf Verletzungen in jüngster Zeit erhoben, die nicht nur die Kräfte der antiken Toten in sich tragen, sondern mit der vollständigen Wucht aufgebrachter Traditionen, Götter und Entschlossenheit zuschlagen.

Die Einführung einer Mumie als Bösewicht gestattet einem SL, die Geschichte der Welt zu tödlichem Leben zu erwecken. Gekleidet in die kostbaren Gewänder längst verfallener Gesellschaften eignen sich Mumien als eine Art Zeitreisende, die die Schmuckgegenstände und Verzierungen ihres ehemaligen Lebens bei sich tragen – Schätze, Verhexungen und Waffen, die in der modernen Epoche vergessen oder aufgegeben wurden. Die antiken Toten haben auch immer noch ihre Erinnerungen, Methoden und Erwartungen, wobei viele davon gewaltsam mit den Wahrheiten einer Welt, die sich weiterentwickelt hat, in Konflikt stehen. Ihre Versuche, die Welt wiederzuerrichten, in der sie einst große Macht innehatten, könnten alle Arten von vergessenen Gefahren entfesseln, von mythischen herbeigezauerten Wesen zu Dienern und wilden Tieren, die zusammen mit ihrem Meister bestattet wurden.

Solche wahnsinnigen Untoten könnten vielleicht sogar versuchen, die Vergangenheit heute wieder auferstehen zu lassen. Vielleicht durch ausgetüftelte Nachbauten, die Wiedererweckung toter Kulte und Machtverhältnisse oder sogar durch magische Portale in vergangene Zeitalter. Solche Machenschaften erwecken die Vergangenheit noch bedeutungsvoller zum Leben als bloße Ruinen und antike Schätze, was es sogar ermöglicht, epische Dramen, die längst vergessen waren, durch die Pläne ihrer berüchtigtsten und fanatischsten Schurken und Strippenzieher direkt in die Gegenwart hinüber zu holen. Abgesehen vom Gebrauch der Mumie als Möglichkeit, ganze Historien wiederzubeleben, geben sie dem SL auch die Gelegenheit, die SC in die Rolle der Invasoren zu versetzen.

Die meisten Leichen mit dem Potenzial, Mumien zu werden, liegen völlig still, bis sie von äußeren Kräften gestört werden.

Schatzjäger, Grabräuber und Forscher, – alles typische Rollen von Abenteurern – die aus antiken Gewölben Dinge stehlen oder sie anderweitig durcheinanderbringen, riskieren, eine Mumie zu erwecken und zu entfesseln, die danach trachtet, das, was verstorben wurde, wieder herzustellen, und Eindringlinge zu bestrafen. In solchen Fällen geraten die SC unweigerlich in die Rolle von Straftätern, die erheblichen, aber gerechtfertigten Zorn auf sich ziehen. Dies mag eine Abenteurergruppe auch zu dem Entschluss führen, ihre Übertretungen selbst wieder ins Lot zu bringen – möglicherweise bedeutet dies das Zurücklassen eines fantastischen Schatzes – oder dazu, sich einen Kampf mit einem Wesen zu liefern, das nur das haben will, was ihm rechtmäßig gehört.

BEKANNTE MUMIEN

Von ein paar Mumien ist bekannt, dass sie in den Ländern Avistans und Garunds umherwandern, und von den Wüsten des geheimnisvollen Osirion bis zu den frostigen Gebieten der Krone der Welt ist kein Land sicher vor den gierigen Begehren der Toten aus der Antike.

Alexayn der Geizhals: Als Jhandorage Vaulnder Alexayn endlich starb, tat er das als Besitzer eines märchenhaften Vermögens. Als einer der Mitbegründer des heute berüchtigten Aspis-Konsortiums gab Alexayn nahezu die Hälfte seines beachtlichen, auf skrupellose Weise erlangten Vermögens während seiner späteren Lebensjahre aus, indem er durch die Finanzierung von Neubauten und Denkmälern sicherstellte, dass er in seiner Heimatstadt Osteno in guter Erinnerung blieb. Als der Geizhals starb, wurde er nach seinen eigenen Wünschen in einem gewaltigen Herrenhaus gleichen Mausoleum bestattet, zusammen mit seiner berühmten Sammlung exotischer Kunstgegenstände. Aber in den 108 Jahren, die seit seinem Tod vergangen sind, wurden die meisten von Alexayns Werken durch andere übertroffen, und das Unternehmen, das er gründete,

hat ihn heute vergessen. Als die Leiche des Geschäftsmoguls bei einem Einbruchversuch von Grabräubern aufgeweckt wurde, – selbst als Toter war er noch raffgierig – erzurnte die Erkenntnis, dass die Erinnerung an ihn bereits verblasst war, seine neu auferstandene Mumie. Nun arbeitet der Leichnam von Alexayn, gekleidet in die veralteten Luxuskleider eines chelischen Edelmanns, für das Ziel, die Welt an seine Taten zu erinnern, und dass sein Name die Zeiten auf immer überdauern wird – wenn es sein muss, durch Verrufenheit.

Die Hurenkönigin: Diese Kreatur ist die einzige bekannte Mumie, die aus den sterblichen Überresten einer Göttin erschaffen wurde. Zu ihren Lebzeiten war sie Arazni, eine Kriegerheroldin aus Aroden, die in den Götterhimmel aufstieg, nachdem sie die Prüfungen des *Sternsteins* bestanden hatte. Der Wispernde Tyrann tötete sie während des Kreuzzugs des Lichts, und obwohl sie ihre Verbündeten, die Ritter von Ozem, mit allen Ehren begruben, stahl Geb der Nekromantengeist ihre sterbliche Hülle und belebte sie als Mumie, da er sie als Einzige für würdig genug hielt, an seiner Seite zu herrschen. Er manifestiert sich nur noch selten in der Welt, und sie ist wenig mehr als eine Repräsentationsfigur. Niemand vermag zu sagen, an wie viel aus ihrem früheren Leben sie sich erinnert.

Ossa Sturmseherin: In jungen Jahren starb die Seeräuberprinzessin Ossa beinahe an Frostbeulen und verlor dabei sechs ihrer Finger und ihr rechtes Auge, das ihr Vater, der Häuptling, mit einem funkelnden blauen Ioliten ersetzte. Dieses Auge soll ihr die Fähigkeit gegeben haben, Stürme zu sehen, und als sie in ihrem Volk zu einer Priesterin aufgestiegen war, wurde sie bekannt als eine Favoritin, sogar als Verwandte, der Geister, welche die Tiefen der See aufwühlen. Nach einem



Facetten der Furcht

Der Schrecken, der von einer Mumie ausgeht, erfolgt aus mehr als lediglich ihrer Eigenschaft als wandelnde Leiche, ist doch ihre Existenz an sich schon mit vielen antiken und mysteriösen Angelegenheiten verknüpft. Als Kreaturen, die aus einem Glauben der Kulturen, an Gottheiten und Traditionen geboren wurden, welche sie in vielen Fällen durch ihren un-toten Zustand überlebt haben, tragen diese antiken Toten die Geheimnisse und Kräfte vergangener Zeiten in sich, wie unergründliche Plagen und gerechtfertigte Flüche, denen die Lebenden nur wenig entgegenzusetzen haben. Ihr Schrecken ist die Furcht vor dem Dunklen und dem Vergessenen, vor verbitterten Kulturen, die schon zu Staub zerfallen sind, vor rachsüchtigen Gottheiten und grausamen Ritualen und vor einem geheiligten Pakt mit dem Tod, in den die Lebenden sich nicht einzumischen haben.

Grabräuber, welche in die Ruhestätten dieser antiken Verstorbenen eindringen, begegnen dort nicht nur den Gefahren und Fallen, die man mit vergessenen Grabkammern in Verbindung bringt, sondern tauchen auch tief in ein Reich des Todes ein, das heilig und unverletzlich hätte sein sollen – eine Heimstatt nicht nur für einen Leichnam, sondern auch für eine unsterbliche Seele. Sollten solche Übertretungen den Zorn des Bewohners der Grabkammer heraufbeschwören, bemerken die Eindringlinge in ihren letzten Augenblicken, dass die Schuld an ihrem eigenen Ableben nicht gänzlich üblen Formen der Magie oder dem Fluch des Unlebens anzulasten ist, sondern ihrer eigenen Anmaßung, unerlaubt das Reich der Toten zu betreten.

langen Leben im Dienst der von ihrem Volk verehrten brutalen Meereshäupter starb Ossa in einer Schlacht. Ihre Bestattung wurde hinaus geschickt, um bis zum Horizont zu segeln, damit sie sich dort wieder mit ihren ehrwürdigen Bewohnern der Meere vereinen könnte. Aber die wankelmütigen Wellen ergriffen das kleine Schiff der Prinzessin und spülten es nach Norden, wo es an einem Gletscher zu Bruch ging und niemals auf den Grund des Meeres sinken konnte. Da ihr Körper nun inmitten der reichen Opfergaben in ihrem Langboot eingefroren war, kehrte Ossa's Geist zurück und belebte ihren Körper als Mumie wieder. Da sie nun aber schon jahrhundertlang gefangen sitzt, ist die räuberische Hexe vor Frustration wahnsinnig geworden und glaubt sich selbst bestraft wegen einer spirituell unehrenhaften Tat. Sie liegt jetzt eingeschlossen da und strebt nur noch danach, sich selbst im Kampf von ihren Sünden reinzuwaschen, sodass sie ein weiteres ehrenhaftes Begräbnis auf See erhalten kann.

Walkena: In einer eigenartigen Umkehrung der Geschichte von Arazni war Walkena ein sterblicher Junge, ein Kindfürst der ursprünglichen Gesellschaft von Mwangi. Heute verehren die Anhänger dieses intoten Prinzen ihn als Gott, und die grausame Knabenmumie ist irgendwie imstande, wie jede Gottheit Zauber zu gewähren.

DIE ERWECKUNG DER TOTEN

Nicht jede beliebige Leiche kann sich spontan als Mumie zeigen. SL, die an Mumien interessiert sind, welche sich auf „natürlichem“ Weg erheben (anstatt durch Zauber wie *Untote erschaffen*), sollten die Leidenschaft und Willenskraft der künftigen Mumie bedenken. Im Großen und Ganzen sollte eine Leiche zu einem Wesen gehören, das Charisma 15 oder mehr und mindestens 8 Trefferwürfel besitzt. Zusätzlich sollte das Wesen einen Grund haben, sich um die ewig währende Unversehrtheit seiner sterblichen Überreste Gedanken zu machen, und zwar weit über das übliche Maß der Sterblichen hinaus. Folglich eignen sich

Priester von Gottheiten mit den Domänen Tod oder Ruhe, sowie Helden, die das Begräbnis eines großen Vorkämpfers erwarten, Herrscher von Kulturen, die sich übermäßig mit dem Jenseits beschäftigen, oder Individuen, die anderweitig manisch vom Tod oder von ihren weltlichen Besitztümern fasziniert sind, sehr gut als Kandidaten für die Wiedererweckung als Mumie – obgleich es auch noch zahlreiche andere möglichen Gründe für eine Auferstehung gibt.

Ein verfluchtes Schicksal

Sicherlich ist die am meisten gefürchtete Fähigkeit von Mumien ihr verrufener Fluch: die Mumienfäule. Dies ist gleichzeitig eine Krankheit und ein Fluch und stellt ein Leiden dar, das außergewöhnlich schwierig zu behandeln ist, sogar für fähige Heiler. Teilweise kommt die enorme Verrufenheit dieser Seuche von den Eigenheiten ihrer Symptome. Obwohl zahlreiche Mumien einen Fluch übertragen, der seine Opfer schrittweise dahinwelken lässt, bis nichts mehr als Wüstensand von ihnen zurückbleibt, ist dieses Gebrechen an sich für viele atypische Individuen hochgradig vielfältig und einzigartig. In jedem Fall sind die Auswirkungen am Ende dieselben, aber die Symptome der Krankheit können sich stark voneinander unterscheiden.

Leichenkälte: Jene, die von dieser Form der Mumienfäule befallen sind, leiden an einer intensiven Unterkühlung und sich ausbreitenden Frostbeulen, welche sich gegen alle Arten der nichtmagischen Behandlung als resistent erweisen. Dieser Fluch rührt normalerweise von Mumien her, die durch extreme Kälte und trockene Rahmenbedingungen mumifiziert oder in Eis eingeschlossen wurden.

Gruftsekret: Jemand, der mit dieser Form der Mumienfäule verflucht ist, stellt fest, dass sich seine Haut immer weiter ablöst und von seinem Körper herunter rutscht, als ob sie sich zu sehr mit Wasser vollgesogen hätte. Am Ende, in seinem tödlichsten Stadium, tropft das Fleisch des Opfers einfach von seinem Körper herunter.

Phantombefall: Das Opfer dieser Form der Mumienfäule trägt die narbigen Markierungen einer Person, deren Fleisch von Würmern oder einem parasitären Schädling befallen ist. Obwohl die Haut überall große Narben, Schädlingsspuren und winzige Bisswunden aufweist, kann man nie einen tatsächlichen Befall nachweisen, zumindest nicht, bis der Körper schließlich in einer Eruption von Skarabäen aufplatzt, wodurch das Opfer zu Tode kommt.

Sumpfmorder: Dieses Leiden wird typischerweise nur von Mumien übertragen, die durch eine Bestattung im Moor erschaffen wurden. Es fügt seinen Opfern einen Verlust von 1W3 GE, 1W3 KO und 1W3 CH zu, anstatt der üblichen Wirkung der Mumienfäule. Die Krankheit lässt die Knochen des Opfers brüchig werden und führt zu deren langsamer Auflösung. Beim Eintritt des Todes bleiben nur noch die Haut, die inneren Organe und andere Bestandteile aus weichem Gewebe zurück. Eine Nebenwirkung des Sumpfmorders besteht darin, dass das Haar des Opfers einen rötlichen Farbton annimmt, wobei helle Haarfarben dann so tief rot wie frisches Blut werden.

BEISPIEL-MUMIE

Die Geschichte von Pharao Scharaka II. und Schielseis, seiner getreuen Konkubine, ist eine der größten und düstersten Liebesgeschichten des alten Osirion. Schielseis, die über jede Beschreibung schön und über alle Maßen eitel war, wurde angeklagt, die erste und die zweite Königin ihres Gebietes langsam vergiftet zu haben, sowie seinen ganzen Harem, sodass sie als Einzige das Objekt seiner Zuwendung sein konnte. Als ihre Mordlust durch den Hauptberater des Pharaos enthüllt worden war, wurde das Haremsmädchen zum Tode durch hundert Schlangenbisse verurteilt.

Mit ihren letzten Worten bekannte sie sich dramatisch zu ihrer Liebe zum Pharao, bevor sie in eine Grube voller Nattern sprang. Doch obwohl sie bis zur Taille in einem Gewimmel aus Vipern stand, weigerten sich die Nattern, sie zu beißen. Von

diesem Wunder überwältigt und gerührt von ihrer Hingabe, entbrannte Scharska mit unbändiger Liebe zu dem Mädchen, hob es aus der Grube heraus und erklärte es zu seiner neuen Königin. Als der Berater des Pharaos aufgrund von Schielseis' niedriger Geburt protestierte, schlüpfte eine winzige Natter aus ihrem Gewand heraus und traf den betagten Ratgeber mit ihren Giftzähnen, wodurch er auf der Stelle starb.

Vor acht Jahren entdeckten Grabräuber die Gruft von Scharska II. und plünderten sie aufs Geratewohl, wobei sie den Sarkophag der Schielseis zurückließen. Schon bald danach erhob sie sich als elegante Mumie mit einer schönen Elfenbeinmaske. Nun befindet sich die Königin sowohl auf der Suche nach denen, die ihre geliebte Gruft entweiht haben, als auch nach der unerweckten Mumie von Scharska II. Ihre Suche hat sie quer durch den Norden Garunds geführt, wo sie bereits ein Netz aus Helfern und Informanten hervorgebracht hat, welche sie nur als die Königin der Nattern kennen.

SCHIELSEIS, DIE KÖNIGIN DER NATTERN HG 11

EP 12.800

RB Weibliche Mumie Klerikerin 9/Aristokratin 2
INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16
Aura Verzweiflung (9 m, gelähmt für 1W4 Runden, Willenswurf SG 19 keine Wirkung)

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 23 (+1 Ausweichen, +2 GE, +10 natürlich, +3 Rüstung)
TP 199 (19 TW; 8W8+9W8+2W8+114)
REF +7 WIL +20 ZÄH +13
Immunitäten wie Untote; SR 5/—;
Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +21 (1W8+10 plus Mumienfäule)

Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren (5W6, SG 21, 8/Tag)

Vorbereitete Kleriker-Zauber (ZS 9)

5. – Flammenschlag, Mächtiger Befehl^o (SG 20), Monster herbeizaubern V

4. – Kritische Wunden verursachen (SG 19), Luftweg, Lügen erkennen^o, Zungen

3. – Fluch (SG 18), Mit Toten sprechen (SG 18), Monster herbeizaubern III, Tote

beleben, Unauffindbarkeit^o

2. – Energie widerstehen, Fesseln^o (SG 17),

Gesinnung verbergen, Mittelschwere Wunden

verursachen (2, SG 17), Waffe des Glaubens

1. – Befehl (SG 16), Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Schutz vor

Gutem, Selbstverkleidung^o, Sprachen verstehen, Unheil (SG 16)

0. (beliebig oft) – Bluten (SG 15), Göttliche Führung, Magie

entdecken, Wasser erschaffen

^o Domänenzauber; Domänen Adel, Tricks

SPIELWERTE

ST 24, GE 14, KO —, IN 10, WE 20, CH 21

GAB +13; KMB +20; KMV 33

Talente Abhärtung, Anführen, Ausweichen, Beredsamkeit,

Gesinnung fokussieren, Heftiger Angriff, Täuscher,

Untote befehligen, Verbessertes Fokussieren,

Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +12,

Einschüchtern +12, Heilkunde +13, Heimlichkeit

+13, Motiv erkennen +13, Verkleiden +15, Wissen

(Religion) +14, Wahrnehmung +16

Sprachen Osiriani

Ausrüstung Rüstungsarmschienen +3, Stirnreif

des Verführerischen Charismas +2, Tarnungsrobe

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mumienfäule (ÜF) Fluch und Krankheit – Hieb; Rettungswurf Zähigkeit, SG 16; Inkubationszeit 1 Min.; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W6 KO und 1W6 CH; Heilung –. Mumienfäule ist sowohl ein Fluch als auch eine Krankheit und kann nur geheilt werden, wenn vorher der Fluch entfernt worden ist. Dann kann die Krankheit auf magische Weise geheilt werden. Selbst wenn der Fluch der Mumienfäule aufgehoben worden ist, kann eine Kreatur, die darunter leidet, sich nicht auf natürliche Art und Weise vom erlittenen Schaden erholen. Jedem, der einen Zauber der Kategorie Beschwörung (Heilung) auf die erkrankte Kreatur wirken möchte, muss ein Wurf auf seine Zauberstufe (SG 20) gelingen, oder der Zauber ist verloren und es tritt keine Heilung ein. Jeder, der durch Mumienfäule stirbt, zerfällt zu Staub und kann außer durch Auferstehung oder noch mächtigere Magie nicht wieder zum Leben erweckt werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Verzweiflung (ÜF) Alle Kreaturen in einem Bereich von 9 m, die die Schielseis erblicken, müssen einen Willenswurf ablegen (SG 19), oder sie sind vor Furcht für 1W4 Runden gelähmt. Egal ob der Rettungswurf erfolgreich war oder nicht, kann dieses Wesen für die nächsten 24 Stunden nicht mehr von der Schielseis' Aura betroffen werden. Dies ist ein lähmender Effekt und auch ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Charisma.





Kapitel Sieben

VAMPIR

„Was? Ich bin also nicht den Schönheiten von Caliphas ebenbürtig?“, forderte sie mich heraus, mit ihrem kühlen Atem auf meinem Hals, und erschreckte mich mit ihrer Nähe. Um die Wahrheit zu sagen, sie war ihnen nicht ebenbürtig, sondern überlegen. Sogar durch ihr zinnoberrotes Kleid hindurch wirkte sie, dank ihres Wagemutes und ihrem Feuers nackt, und sie hatte nichts gemein mit den frühreifen, hohlköpfigen Debütantinnen der Hauptstadt mit ihren grell bemalten Gesichtern und ihrem giftigen Geflüster. Ihre Absichten waren offenkundig und überwältigend, und mit der offenen Wunde von Duristans Verlust gab es wenig, was ich hätte tun können, um diesen Augen zu widerstehen, dieser Haut, diesen Lippen. Ich versuchte noch, etwas zu murmeln, doch sogar für mich selbst klang es nur wie ein zustimmend wohliges Stöhnen. Das Letzte, woran ich mich erinnere, ist, dass ich durch das rissige Glas im Salon das Glühen zynischer Augen erspähte, und das spöttische, mit Fangzähnen bewährte Lachen, das mir selbst in die Dunkelheit hinein folgte.

– Ailson Zünder, *Galdyzes Gast: Festmahl des Nosferatu*

Priester nennen den Tod oft eine Erlösung, eine Befreiung von den Fesseln und Sorgen des Lebens, die es einem gestattet, in einen Zustand der Verzückung überzuwechseln. In der Gestalt des Vampirs nehmen solche Worte des Trosts eine erschreckende Form an, denn wenn er erst von den Ängsten und Verpflichtungen der Lebenden befreit ist, überleben nur noch der niederste Hunger und unerfüllte Begierden. Gelüste, die sogar die tugendhaftesten Seelen in Ungeheuer verwandeln.

Die Geschichten über Vampire sind durch viele Zeitalter von Volkssagen und Dichtung befelct, wo die Kräfte des Aberglaubens und der Fantasie lebenswichtige Fakten überlagern. Die Wahrheiten über diese Schrecken stecken voller eigenartiger Widersprüche: Vampire sind schon tot, aber sie leben weiter; ihre Körper sind kalt, aber ihre Schönheit verwelkt nie; sie säen Leid und Tod aus, aber sie tragen die Gesichter von Freunden. Während man vieles über die Wirkungsweise von heiligen Talismanen, Graberde, Spießen aus Weißdorn und Sonnenlicht zur Bekämpfung und Vernichtung dieser Untoten hört, gibt es in Wirklichkeit nichts, das man einen gewöhnlichen Vampir nennen könnte, und auch keinen Vampir, der sich nicht über seine eigenen Verwundbarkeiten bewusst ist und nicht auf mehrere Lebensspannen voller Erfahrung zurückgreifen wird, um seine todlosen Raubzüge weiter fortzusetzen. Nur ein Verständnis der Ziele und der grundsätzlichen Natur dieser schwer fassbaren Untoten kann einem möglicherweise dabei helfen, ihnen niemals sterbenden Appetit abzuschrecken. Doch selbst dann reichen sämtliche Ressourcen der Lebenden nicht aus, einem Vergleich mit der übernatürlichen Macht und der über Jahrhunderte gewachsenen Schläue dieser Fürsten der Untoten standzuhalten.

NEKROLOGIE

Selbst in Anbetracht der großen Menge an Volkserzählungen und alten Legenden, die es in vielen Kulturen gibt, kann so gut wie jeder zumindest ein bisschen Wissen über den vampirischen Zyklus von Raub und Verjüngung wiedergeben. Obwohl am Lagerfeuer erzählte Geschichten viel dazu beitragen, allgemeine Details zu verbreiten, kann man sich auf solche Informationen nur schwerlich verlassen, wenn man einen dieser Untoten identifizieren möchte, und noch weniger, wenn man sie bekämpft.

Die größte Furcht vor Vampiren ergibt sich aus ihrem sagenumwobenen Kuss, dem Biss und den verräterischen Wunden, die den Tod und den dunklen Fluch des Unlebens verbreiten. Als die am meisten diskutierte und gefürchtete Fähigkeit dieser unlebenden Jäger ziehen die ausgeprägten Fangzähne des Vampirs den Lebenden das Blut aus dem Körper, was dem Vampir erlaubt, sich sowohl von dem Lebenssaft zu ernähren und, was noch erschreckender sein dürfte, aus seinen Opfern mehr von seiner eigenen Art zu erschaffen. Obwohl dies keine ungewöhnliche Eigenschaft der Untoten ist, ist diese Form der Korrumpierung bei Vampiren zu einer hohen Kunst gediehen, was ihnen die Wahl lässt, ihre Opfer einfach sofort zu töten oder sie später wiederzuerwecken, entweder als todlose Knechte oder als echte Vampire. Dieser Unterschied, zwischen jenen ähnlichen Abnormitäten, entgeht den meisten Möchtegernjägern, aber es existieren zwei deutlich unterschiedliche Arten von Vampiren: wahre Vampire und die Vampirbrut (auch bekannt als Vampirdiener, Vampirsklaven oder Vampirbräute).

Während sich die Diskussionen über Vampire zumeist um Einzelheiten der wahren Vampire drehen, wird die sekundäre Vampirbrut oft völlig übersehen. Diese geringeren, aber dennoch außerordentlich gefährlichen Vampire besitzen viele der Stärken und Schwächen ihrer Schöpfer, verfügen aber nicht über die herrschaftliche Dominanz über niedere Kreaturen der Nacht, wie sie die wahren Vampire besitzen, deren Kraft, sich in Tiere zu verwandeln, und deren Fähigkeit zur Erschaffung anderer ihrer Art. Üblicherweise entstehen die Angehörigen der Brut auch aus Sterblichen ohne die Willensstärke oder den herausragenden Charakter, welche Vampire anziehen würden, um sie eher zu Ebenbürtigen als zu Dienern zu machen. Auf diese

Weise sind Angehörige der Vampirbrut an den Willen ihrer Meister gebunden, sind Sklaven ihrer Launen, typischerweise mit ebenso wenig Kontrolle oder Ehrgeiz ihrer selbst wie die tiergleichen Ghule oder ungezähmte Jäger ohne die Zügelung und Voraussicht ihrer Meister.

Viel Mysteriöses umgibt die Eigenschaften des Vampirbisses, den Kuss mit den Fangzähnen, durch den sie den Lebenden das Blut abzapfen. Man führt sogar eigene Debatten darüber, inwieweit vampirische Fangzähne bei der Ernährung hilfreich sind, ob sie einfach nur als Werkzeuge dienen, um das Blut zum Fließen zu bringen, oder ob diese Zähne selbst das Blut aufsaugen. Ungeachtet solcher Feinheiten bleiben die Wirkungen eines Vampirbisses doch gleich: eine graduelle Abschwächung bis zum Tod. Während die meisten Vampire ihre Opfer Nacht für Nacht besuchen, und sie langsam Stückchen für Stückchen ihrer Lebenskraft berauben, gibt es auch manche, die sich unkontrolliert vollsaugen, indem sie ein ganzes Leben in einer einzigen Mahlzeit austrinken.

Es sind genau diese Todesfälle, aus denen neue Vampire entstehen können – obwohl Opfer, die körperlich nicht fit genug für die Verwandlung sind, sich dennoch als einfache Mitglieder der Vampirbrut wiedererheben könnten. Mit diesem Wissen im Hinterkopf saugen Vampire Sterbliche bis fast zum Tode aus, erlauben ihnen aber, an reiner Entkräftung beziehungsweise an Blutarmut zu sterben statt an dem tatsächlichen Akt des Aussaugens direkt. Deshalb können Vampire sich aussuchen, auf wen sie ihren Fluch übertragen, und vermeiden die Schwierigkeiten und die Beweise, die durch viele Mitglieder ihrer Art manchmal auftreten können.

Das Saugen von Blut ist aber nicht die einzige Methode, mit der neue Vampire erschaffen werden können. Kaum bekannt ist die Tatsache, dass allein schon die Berührung eines Vampirs einem Gegner die Macht rauben und ihn schwächen kann – ein Umstand, der eher eine Auswirkung grundsätzlicher Abnutzung zu sein scheint als reiner körperlicher Kraftentzug. Diese Angriffsform wird von Vampiren nur selten benutzt, außer in verzweifelten Konflikten, da sie den Vampir nicht mit lebensnotwendigem Blut versorgt, doch ihre Energie aufsaugende Berührung kann leicht ein Leben auslöschen, und aus solchen Todesfällen durch langsamen Verfall erheben sich wieder neue Vampire, was sogar die außergewöhnlichsten Seelen zu einem Dasein als untote Sklaven verdammt.

Der Akt des Blutsaugens dient dem Vampir nicht nur als Methode zur Erschaffung neuer Diener. Obwohl niemand mit Sicherheit sagen kann, was diese Untoten dazu bringt, nach Blut zu dürsten, sind die lebensähnliche Erscheinung eines Vampirs und die flüssige Quelle sterblicher Lebenskraft doch unzertrennbar miteinander verknüpft. Ihrem eigenen zugegeben Bedürfnis von Blut zum Trotz, bis hin zur allnächtlichen Speisung, können in Gefangenschaft festgehaltene Vampire scheinbar monatelang ohne neues Blut zu trinken weiterleben, vielleicht sogar jahrelang – aber die Verwandlung, welche dieser Hunger bewirkt, ist erschreckend. Vampire, denen das Blut vorenthalten wurde, verlieren nach und nach ihr lebensnahes Aussehen und verwelken zu wandelnden Leichen, so sehr vom Verstreichen der Zeit gezeichnet, wie sie es auch durch einen natürlichen Prozess sein würden.

Außerdem beginnt die Besessenheit von Blut, ihre ausgehungerte Psyche zu beherrschen, und treibt sie an den Rand des Wahnsinns, und, in Fällen äußerster Hungerqualen, unwiederbringlich über diesen Rand hinaus. Obwohl ihre körperliche Erscheinung davon unbeeinträchtigt zu sein scheint, bewirkt ihr begieriger Zustand, dass sie einen Großteil des Pomps und Charms vergessen, den man mit ihrer Art landläufig in Verbindung bringt, und zeigt sie offen als die albatraumhaften Verwandten der Ghule, die sie wirklich sind. Jene, denen es gestattet wird, über eine Zeit von mehreren Nächten wieder zu trinken, erhalten ihre Erscheinung und ihre Kontrolle über sich selbst zurück, aber die Erfahrung erweist sich als körperlich und psychologisch so schmerzhaft, – vergleichbar in etwa mit einem erneuten Sterben mit jedem neuen Augenblick – dass kein Vampir sie aus freien Stücken ertragen würde.

Neben dem Bedürfnis von Nahrung besitzen Vampire auch niedrigere Erfordernisse, um ihre untote Existenz weiter aufrechtzuerhalten. Um zu ruhen, zu heilen, und die zerstörerische Wirkung des Sonnenlichts zu vermeiden, pflegen Vampire Zufluchtsstätten in Särgen zu suchen. Diese Ruhestätten dienen den Untoten als Platz, an dem sie sich erholen können, wenn sie verwundet wurden, und bieten ihnen einen gewissen Anteil an der todesähnlichen Schlafphase, die sie brauchen, um sich die Kraft für ihre nächtlichen Jagdzüge zu holen. Alle Vampire haben eine einzigartige Verbindung zu ihren Särgen, was auch heißt, dass eine einfache, beliebige Holztruhe nicht ausreicht, um sie zu erquicken.

Ein solcher Ruheort muss eine persönliche Bedeutung für seinen Benutzer in sich tragen üblicherweise handelt es sich dabei um den Sarg, in dem der Vampir zuerst beerdigt wurde, oder um den Sarg eines Familienangehörigen, einen Sarg, in dem sich Friedhofserde aus seinem Heimatland befindet, oder um eine perfekte Nachbildung eines verlorenen Sargs. Sollte der Sarg eines Vampirs zerstört werden, wird der Vampir sehr große Anstrengungen unternehmen, um einen neuen Sarg zu suchen oder zu bauen, der seinen tödlichen Anforderungen genügt. Was diese Anforderungen aber tatsächlich sind, variiert jedoch von einem Individuum zum anderen, und nur ein hartnäckiger Jäger könnte das spezifische Geheimnis des Schlafplatzes eines Vampirs herausfinden.

Die Kräfte und Methoden zur Vernichtung eines Vampirs unterscheiden sich ebenfalls stark voneinander, sowohl bei individuellen Vampiren als auch in Geschichten über diese Kreaturen. Diesen Untoten wird häufig nachgesagt, dass sie Macht über Ungeziefer und nachtaktive Tiere besitzen, solche Wesen herbeirufen oder ihre Gestalt annehmen, oder sich sogar in einen schleichenden Nebel auflösen können. Noch exotischere Berichte erwähnen sogar Vampire, die das Wetter kontrollieren, Krankheiten verbreiten, oder die Gestalt lebendiger Personen annehmen. Solche Fähigkeiten und ihre Beherrschung der körperlichen Erscheinungsform machen es auch bekanntermaßen schwer, diese Untoten zu entdecken, zu verfolgen oder sich gegen sie zu verteidigen.

Diejenigen, die das tun müssen, sehen sich aber ebenso vielfältigen Ratschlägen bezüglich der Schwächen dieser Bedrohungen gegenüber. Diese reichen von Holzpflocken durch das Herz zu den abschwörenden Eigenschaften bestimmter Pflanzen. Auch wenn man keine dieser Schwachstellen als allgemein verbindlich ansehen kann, werden die meisten Vampire tatsächlich vom Sonnenlicht verbrannt, durch fließendes Wasser geschwächt, und durch einen Pflock durch das Herz bewegungsunfähig gemacht – aber nicht endgültig besiegt. Jedoch kann man sich selbst auf diese angeblichen Wahrheiten nicht immer verlassen, da Vampire gerissene, anpassungsfähige und vielseitige Gegner sein können. Üblicherweise hat die Schwäche eines Vampirs mit seiner eigenen Geschichte zu tun, und obwohl die Berichte über erfolgreiche Vampirjagden möglicherweise Werkzeuge und Vorgehensweisen zur Vorbereitung auf den Kampf gegen diese Schreckgestalten nahelegen, kann doch in Wirklichkeit nur wenig mehr als ein geduldiges Gemüt, eine Unerschütterlichkeit im Angesicht des Grauens und die Gunst der Götter die endgültige Zerstörung eines Vampirs besiegen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Ganz so, wie sich die geistige Einstellung eines Vampirs einer allgemeinen Bewertung entzieht, kann man auch nichts Allgemeingültiges über die Details ihrer nächtlichen Gewohnheiten sagen. Vielleicht ist die einzige Wahrheit, die auf alle Vampire zutrifft, ihre grundsätzliche Verschiedenheit von anderen Untoten. Während verweilende Seelen und unruhige Leichen üblicherweise in Gebieten verharren, die von den Lebenden schon lange aufgegeben wurden, suchen sich Vampire breite Angriffsflächen, in denen das Leben pulsiert, denn ihr Dasein beruht allein auf dem Stehlen des Lebens, und dies geschieht Blutspritzer für Blutspritzer.

So wie man den Vampirismus allgemein mit einer Krankheit vergleichen kann, so fallen Vampire immer wieder gleich einer Plage über die Zivilisation der Sterblichen her: Sie verfolgen sie, ernähren sich von ihr und vermehren sich in ihr, überall, wo sie entsteht. Üblicherweise bevorzugen Vampire, innerhalb größerer urbaner Zentren zu jagen, wo sie gut in der Menge untertauchen und ihre Raubzüge verhüllen können. Kleinere Ortschaften können den Hunger eines Vampirs selten befriedigen, und würden die untoten Raubtiere einfach alle Bewohner einer bestimmten Gegend aussaugen oder verjagen, wäre das für sie genauso wenig sinnvoll, als würde ein Bauer seine gesamte Ernte vor dem Winter verbrauchen. Deswegen bemühen sich alle bis auf die tierähnlichsten Vampire darum, Vorsicht und Zurückhaltung walten zu lassen, wenn sie ihre nächtlichen Mahlzeiten abhalten, damit sie sich nicht selbst um ihre zukünftige Beute bringen. Nur in den seltensten Fällen kann ein Vampir in völliger Abgeschiedenheit existieren, und normalerweise nur dann, wenn er umfangreiche Vorkehrungen getroffen hat, um sich mit einer endlosen Zufuhr an Blut von Lebenden zu versorgen.

Was ihre Beziehungen Lebenden oder anderen ihrer Art angeht, so verlegen Vampire sich eher darauf, jende Umgangsformen, an welche sie sich noch aus ihren sterblichen Tagen erinnern, zu parodieren, als sie gänzlich aufzugeben. Dieses Verhalten überträgt sich auch auf die Art und Weise, auf die diese Schreckgestalten jagen, denn sie verbergen sich entweder wie Schlangen in den Schatten der Gesellschaft der Sterblichen, oder sie pirschen sich wie Wölfe an ihre Beute heran, an den Rändern der Zivilisation, wo sie die Schwachen und Unachtsamen aus der Herde herauspicken, die ihren Weg kreuzen.

Aus der Gruppe der Vampire, welche die Straßen und schattigen Winkel ihrer ehemaligen Heimat infiltrieren, bemühen sich viele besonders stark, an dem festzuhalten, was sie für den Höhepunkt der Gesellschaft ihrer gewählten Kultur halten. In ihrer untoten Selbstverliebtheit erfinden sich die meisten als Aristokraten oder andere Mitglieder der Oberschicht neu, sodass sie es sich gestatten können, im Tod auf leere Weise die kleinen Annehmlichkeiten zu genießen, die sie bereits im Leben gemocht oder herbeigeseht haben.

In ihrer Sozialisierung tragen solche Vampire die Fassade von Würde und Kultiviertheit und viele von ihnen werden sehr geschickt darin, sich durch solche Tarnungen über Jahrhunderte als obskure Adlige auszugeben – obwohl ihre Manieren häufig veraltet oder aus einer anderen Epoche zu sein scheinen. Doch sogar solche Umgangsformen dienen ihnen nur als eine Maske, ein angenehmes Gesicht, das, wenn es von Hunger oder Zorn bloßgestellt wird, den unnatürlichen Räuber dahinter enthüllt.

In dem anderen Extrem befreien sich viele Vampire vollkommen von ihrer früheren sterblichen Existenz und lassen alle Anzeichen der Vernunft, der Geduld und des schönen Scheins von sich abfallen. Obwohl ein paar auch weiterhin nur für sich selbst existieren, und damit zu Herren ihrer eigenen privaten Welten werden, fehlt anderen der Ehrgeiz oder das Verlangen, sich selbst zu beherrschen und würdigen sich zu wenig mehr als Tieren herab, die nur noch von ihrem Hunger in der Nacht getrieben werden.

Welchen Pfad ein Vampir in seinem unsterblichen Leben für sich wählt, hängt zu einem hohen Maß von seiner Psyche zu Lebzeiten ab. Die meisten schaffen es nicht, sich an ihren unlebenden Zustand anzupassen, insbesondere diejenigen, die gegen ihren Willen zu Untoten gemacht wurden. Einzelpersonen mit Herzen und Einstellungen, die zu ehrenhaft oder streng sind, als sich durch das Ernähren von ihren früheren Familienangehörigen und Nachbarn zu existieren, verhungern oft, oder bringen sich selbst um, oder werden wahnsinnig und wüten solange weiter, bis ihr Hunger oder ihre Auffälligkeit zu ihrer Vernichtung führt. Solche verrückten Untoten könnte man bedauern, aber oft bleibt nur äußerst wenig von ihrer früheren Sterblichkeit bestehen, was solchen Schrecken bloß zusätzliche Masken verleiht, hinter denen sie ihren ungeheuren Hunger verstecken können.

Die meisten Vampire sind auch äußerst arrogant, sind sie doch mit Kräften gesegnet, die im Vergleich zu denen, die sie als Sterbliche innehatten, gottgleich erscheinen. Diese Eigenschaft spiegelt sich in ihrem Verhalten gegenüber Lebenden und Toten wieder. Darum kommt es auch nicht häufig zu einer Verbrüderung unter Vampiren, außer in einer Beziehung von Meister und Sklave. Sollten sich zwei Vampire einfach durch einen Zufall treffen, führen Unterschiede in ihrer Persönlichkeit und ihrer Vorgehensweise üblicherweise zu einer Rivalität zwischen diesen Untoten, wenn nicht sogar zu unverblümter Abscheu.

Wenn es zwei Vampire tatsächlich schaffen, ihre anfängliche Abneigung füreinander zu überwinden, so führt der Anblick ihres eigenen Hungers in der Spiegelung durch einen anderen normalerweise zu einem tief sitzenden Ekel, sowohl bei ihren Kameraden als auch bei sich selbst, ein Gefühl also, das sie nur durch Distanz, oder noch besser, durch Zerstörung bekämpfen können. Deswegen können diese Abscheulichkeiten einander nur dann überleben, wenn sie andere ihrer Art lediglich als untergebene Diener, als zu ersetzende Meister, oder als vorübergehend zu erdulden Übel ansehen.

ROLLE IM SPIEL

Durch ihre natürliche Stärke, ihre Macht der Beeinflussung und ihre schwer zu fassende Natur werden Vampire von ihren Ambitionen leicht in ein vielfältiges Netz von nächtlichen Plänen hineingeführt. Während den meisten Arten von Monstern nur beschränkte Möglichkeiten für ihre Verstecke und für die Art ihrer Bedrohung zur Verfügung stehen, bieten Vampire aufgrund ihrer Formenvielfalt sowie ihrer Fähigkeit, sich unter den Lebenden zu verstecken, ein breites Spektrum an Optionen. Wenn ein Spielleiter darüber nachdenkt, Vampire in eine Kampagne einzuführen, sollte er festlegen, welche Form diese Untoten seiner Meinung nach am besten annehmen sollten, wobei sicherlich der Jäger oder das Superhirn die typischsten Rollen für sie sind.

Als Jäger nehmen Vampire die Gestalt von Raubtieren an, die man gemeinhin in alten Volkssagen findet: Leichen, die von ihrer Lust nach Blut dazu getrieben werden, sich von den Lebenden zu ernähren. Sowohl die Vampirbrut als auch ausgewachsene Vampire, machen sich in dieser Rolle gut und jagen die Lebenden entweder mit bestialischer Wildheit oder mit der Schläue eines uralten Meuchelmörders. In den meisten Geschichten dieser Art motiviert das reine Überleben diese nicht sterbenden Killer. Ihre Übergriffe deuten entweder überdeutlich auf die Vorgehensweise ihrer Art hin oder sind absichtlich verschleiert und bleiben deshalb mysteriös.

Die bloße Enthüllung der Aktivität eines Vampirs inmitten einer Gemeinschaft geht leicht in eine Suche nach der Identität dieser Kreatur über, sowie in ihre darauffolgende Vernichtung. Dadurch gewinnt jede Kampagne das Element des Dringlichen und des Geheimnisvollen. SL können die sich ergebenden Beweise gern an die Persönlichkeit und Zielsetzungen der Vampirschurken anpassen, wodurch ihre SC zum Beispiel in die alten Schlösser finsterner Einsiedler geführt werden, oder in die verwunschenen Ruinen angeblich toter Familien, oder sogar in die vergessenen Labyrinth verwilderter Vampirclans.

Als Superhirn können Vampire genauso tödlich und vielseitig in ihren Zielen werden wie jedes andere mächtige Monster oder jeder entsprechende Schurke. Die Art von Kreatur, die ein Vampir zu seinen Lebzeiten war, und die Fertigkeiten, die er damals besaß, beeinflussen auch häufig seine Vorhaben im Unleben: Ein Krieger, der in einen Vampir verwandelt wurde, könnte somit immer noch versuchen, Verderben durch das Schwert zu verbreiten, während ein Vampirmagier sich als genauso geschickt im Umgang mit Magie und genauso wissenschaftlich herausstellen kann wie jeder untote Leichnam. Durch den Vorzug ihrer Vielseitigkeit eignen sich wahre Vampire besser für die Rolle des Ränkeschmieds und Strippenziehers als ihre eher tierähnliche Vampirbrut. Wenn sie eine solche Rolle angenommen haben, wird der Blutdurst eines Vampirs üblicherweise ihren größeren Zielsetzungen untergeordnet, und da

dies der Fall ist, werden diese Bedürfnisse auch nicht so einfach verdrängt, sondern oft im Stillen erfüllt, oder durch die Hände eines Untergebenen. Darum kommt eine Abenteurergruppe wahrscheinlich erst dann, wenn sie schon tief in der Bekämpfung eines solchen Bösewichts verstrickt ist, hinter das Geheimnis seiner unheimlichen Natur.

UNTERARTEN VON VAMPIREN

Anders als die Benennungen vieler untoter Wesen kann der Begriff „Vampir“ auf eine erstaunliche Vielzahl schrecklicher Kreaturen angewandt werden, denn der untote Zustand des Vampirismus erweist sich als so vielfältig, dass angeblich zahlreiche deutlich voneinander unterscheidbare Formen von Vampiren existieren. Obwohl diese ungewöhnlichen Vampire die Erzählungen und Ängste abgeschiedener oder exotischer Gegenden bevölkern – und in solchen Regionen sogar typischere Vampire an Zahl übertreffen – sind sie im Allgemeinen weitaus zurückgezogener als ihre bekannteren und zahlreicheren Vettern.

Aswang: Dies ist eine furchterregende Brut von Vampiren, die üblicherweise Länder des Fernen Ostens heimsuchen. Aswangs entstehen jedoch ausschließlich aus weiblichen Opfern. Obgleich diese listigen untoten Räuber das Licht nicht fürchten und am Tage verhältnismäßig menschlich erscheinen, besitzen sie erhebliche gestaltwandlerische Kräfte und durchlaufen damit eine ungeheuerliche Transformation, in der ihnen schreckliche Flügel, Klauen und eine lange, scharfe Zunge wachsen, die sie dazu benutzen, sich an Fleisch und Herzen zu laben – insbesondere an denen von jungen und ungeborenen Personen. Scheinbar mit diesen grotesken Untoten verwandt sind die Manananggal und Penanggalan, grauenhafte vampirartige Hexen, die ihre Körper auseinandernehmen können und jeweils ihren Unterleib beziehungsweise alles bis auf ihre Köpfe und herunterbaumelnden Gedärmen zurücklassen, wenn sie sich auf die Jagd begeben.

Halb-Vampir: Jene, die dazu verflucht sind, als Halb-Vampir zu leben, auch unter dem Namen Leichenblütige oder Dhampire bekannt, führen ein bedauernswertes Doppelleben. Sie wurden von Müttern geboren, die in den letzten Tagen ihrer Schwangerschaft mit Vampirismus angesteckt wurden, oder von frisch entstandenen vampirischen Vätern gezeugt. Halb-Vampire leben mit dem Fluch des Vampirismus in ihrem sterblichen Blut. Obwohl diese Befleckung ihnen bestimmte unheimliche Fähigkeiten verleiht, wie in der Nähe befindliche Untote zu spüren, sind sie doch auch zugleich mit einem Teil der räuberischen Natur ihrer verfluchten Eltern belastet, was sie genauso gefährlich macht wie die Vampire selbst. (Der Halb-Vampir ist im *Pathfinder Monsterhandbuch II* zu finden.)

Nosferatu: Viele halten die Nosferatu für die Träger eines besonders altertümlichen Strangs des Vampirismus, denn sie besitzen viele bei Vampiren verbreitete Kennzeichen, aber auffälligerweise nicht die unvergängliche Jugend und Lebensenergie anderer Vampirarten. Mit ihren seltsamen Ähnlichkeiten zu Tieren und Ungeziefer und ihrer Macht über diese Wesen vermeiden diese zurückgezogenen, verwiterten Vampire normalerweise den Umgang mit den Lebenden, außer mit denen, welche ihren unheimlichen Gedankenkontrollfähigkeiten zum Opfer fallen. Dennoch sind die Nosferatu eine schwindende Art, trotz ihres Alters und trotz ihrer furchtbaren Ränke im Hintergrund, da es scheinbar keinen unter ihnen gibt, der

ihren ungeheuerlichen Fluch weiterverbreiten und damit weitere ihrer Art erschaffen kann. (siehe Web-Erweiterung zum Almanach der Klassischen Schrecken).

Vrykolakas: Vrykolakas sind tierähnliche Wesen, die den Stolz, die Romantik und die verführerischen Eigenschaften anderer Vampirarten vermissen lassen. Sie ähneln Ghulen, sind jedoch viel schlauer. Als animalische, ihre Gestalt verändernde Leichen erheben sie sich nachts aus ihren Gräbern, um den Lebenden nachzustellen und eine furchtbare Krankheit zu verbreiten, die das Leben aufzehrt. Da zahlreiche Schwächen der Vampire auf sie nicht zutreffen, erweisen sie sich als besonders schwer zu töten und können mit Leichtigkeit übermütigen Jägern oder ganzen unvorsichtigen Gemeinden das Leben absaugen. (siehe Web-Erweiterung zum Almanach der Klassischen Schrecken).

VARIATIONEN VON VAMPIRFÄHIGKEITEN

Genauso wie unterschiedliche Arten von Vampiren existieren, gibt es auch eine Verschiedenheit unter regionalen oder anderweitig miteinander verwandten Gruppen solcher Untoter.

Drahtzieher (ÜF): Vampire mit dieser Fähigkeit können eine Anzahl versklavter Angehöriger ihrer Vampirbrut gleich dem Vierfachen ihrer Gesamtzahl von Trefferwürfeln haben. Zusätzlich wählt der Vampir eine der folgenden drei Fähigkeiten für sich aus: Hellhören, Hellsehen oder Telepathie. In Abhängigkeit von der gewählten Fähigkeit kann der Vampir hören, was seine Brut hört, sehen, was sie sieht, oder auf telepathischem Weg mit ihr kommunizieren. Der Vampir kann den Gebrauch dieser Fähigkeit als eine Standardaktion ausüben oder beenden und seine Verbindung zu seiner Brut so lange aufrecht erhalten, wie er möchte. Ein Vampir kann diese Fähigkeit aber nur mit einem Mitglied seiner Brut verwenden, nicht mit mehreren gleichzeitig. Der Vampir und die Vampirbrut müssen sich beide auf derselben Ebene befinden, damit diese Fähigkeit funktioniert. Während der Vampir diese Fähigkeit benutzt, geht er in einen katatonischen Zustand über, der seiner täglichen Ruhephase ähnelt, und er wird behandelt, als ob er hilflos wäre, aber er wird trotzdem noch durch auffällige Geräusche aufgeschreckt, und durch die Anwesenheit jeder sichtbaren Kreatur innerhalb von 1,5 Metern, oder jeden Schaden, der seinen Körper betrifft. (HG +0)

Schwarmform (ÜF): Ein Vampir mit dieser Fähigkeit kann sich in einer Standardaktion in einen Schwarm Fledermäuse, einen Schwarm Tausendfüßler, einen Schwarm Ratten oder einen Schwarm Spinnen verwandeln. Der Schwarm besitzt eine Anzahl von Trefferpunkten gleich der des Vampirs, und jeder Schaden, den der Schwarm erleidet, beeinträchtigt auch die Gesamtzahl der Trefferpunkte des Vampirs. Während sich ein Vampir in seiner Schwarmform befindet, kann er keine seiner natürlichen oder besonderen Angriffe benutzen, aber er erhält die Bewegungsrate, die natürlichen Waffen und die außergewöhnlichen Besonderen Fähigkeiten des Schwarms, in den er sich verwandelt hat. Der Vampir behält auch alle seine üblichen Besonderen Eigenschaften. Während er sich in seiner Schwarmform befindet, zählt der Vampir immer noch als untotes Wesen mit seiner dazugehörigen Gesamtzahl von Trefferwürfeln. Ein Vampir kann so lange in seiner Schwarmform verweilen, bis er in eine andere Form überwechselt oder wieder seine ursprüngliche Form annimmt (eine Standardaktion), oder auch bis zum nächsten Sonnenaufgang. (HG +0)

Sonnenlichtresistenz (ÜF): Diese Fähigkeit bietet einem Vampir eine partielle Resistenz gegen das Sonnenlicht. In der zweiten und in allen darauffolgenden Runden, in der er dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt ist, erleidet der Vampir lediglich Schaden gleich einem Drittel seiner maximalen Trefferpunktezahl, und ist zerstört, wenn dies ihn auf null Trefferpunkte bringt. In jeder Runde, in der er dem direkten Sonnenlicht ausgesetzt ist, gilt der Vampir als Wankend. (HG +0)

Untoter Adel (ÜF): Ein Vampir mit dieser Fähigkeit gehört zu einer antiken und legendenumwobenen Blutlinie. Er erhält einen Bonus von +2 auf alle Würfe auf Diplomatie, der auf +4 ansteigt, wenn Diplomatie gegen eine andere untote Kreatur

angewandt wird. Zusätzlich erhält er +6 auf Resistenz gegen Fokussieren, und der SG seiner Fähigkeit „Beherrschen“ steigt sich um +2. (HG +0)

Uralte Jugend (ÜF): Ein Vampir mit dieser Fähigkeit ist in einem sehr jungen Alter in einen der Untoten verwandelt worden und ist daher in einem kindlichen Körper gefangen, und das seit einer Zeit, die man vielleicht schon in Jahrhunderten messen kann. Vampire mit dieser Fähigkeit haben die Größe „Klein“ und erhalten einen Bonus von +4 auf alle Würfe mit Bluffen. (HG +0)

BEKANNTE VAMPIRE

Ungezählte Horden blutdürstiger Untoter jagen nachts auf Golarion. Hier werden nur zwei dieser niemals sterbenden Raubjäger näher vorgestellt.

Galdyze: Der betagte Vicomte der ustalavischen Grafschaft Amaans stillte sein Verlangen lange Zeit unter der Landbevölkerung dieser gebirgigen Gegend und nahm sich dort eine unglückselige Braut nach der anderen, in dem angeblichen Versuch, endlich einen männlichen Erben zu zeugen. Nachdem er als Nosferatu enttarnt worden war, wurde Galdyze angeblich im Jahre 4685 von den Abenteurern Duristan Barlhein und Ailson Zündler getötet, wodurch das Tal des Roten Atems und das nahegelegene Dorf Sempass zu einem verschlafenen Dasein zurückkehren konnten. In den letzten paar Monaten hat man jedoch geheimnisvolle Lichter an dem halb zur Ruine verfallenen Schloss Galdyze beobachtet, was zahlreiche Anwohner dazu brachte, furchtsam flüsternd zu behaupten, der verhasste Vizegraf oder eine seiner schrecklichen Bräute sei zurück nach Hause gekommen.

Jhalhasef: Der Kaufmann des Lebens fungiert als Mittler zwischen den Händlern und Alchemisten von Merab und den Ghulen von Nemret Noktoria in den Finsterlanden weit unterhalb von Thuvia. Dieser stets in dunkle Roben gekleidete Vampir stößt gefürchtete Geheimnisse unter den ghulischen Gelehrten auf und verkauft sie an Bewohner der Oberfläche gegen einen Preis in Goldbarren, Amphoren voller Menschenblut und verschleierte Wagen, die eine stöhnende Ladung befördern.

BEISPIEL-VAMPIR

Wenige könnten sich ein charmanteres und ausgelasseneres Paar vorstellen als die aristokratische Künstlerin Baronin Lauris Sankairn und ihren lebenslangen Freund und Leibwächter Albrich Aldamori. Lauris ist angeblich die letzte Erbin einer tragischerweise kleinen galtischen Familie und behauptet, ihr lebenslustiges und abenteuerliches Gemüt bei einer Reise durch die erlesensten Städte von Taldor, Andoran, Chelixa und noch weiter entfernteren Orten zu befriedigen. Das Paar ist zu einer willkommenen Erweiterung für zahlreiche Kreise in der vornehmen Gesellschaft geworden, da es sich auf den Gebieten von Kunst, Trinkerei, Gesang und geselligen Abenden mit Geschichten über Skandale und vergangene fehlgeschlagene Abenteuer als geschickt erwiesen hat. Trotz seines gemeinsamen Charmes hat das ineinander vernarnte Paar – immer darauf bedacht, zu bekräftigen, dass ihre Beziehung nur platonisch, aber doch sehr entgegenkommend sei – größere Ziele als lediglich eine endlose Kette aus lockeren Ausschweifungen und Banketten. In Wahrheit ist Baronin Lauris die Vampirbraut Aldamoris, eines Vampirs, der sich schon über Jahrhunderte hinweg von den Adligen Galts ernährt. Durch die Rote Revolution bedingt musste der Vampir jedoch mit ansehen, wie ein Großteil des alten Adels – der einzigen Sterblichen, die je für ihn als Nahrungsquelle in Betracht kamen – auf Holzkarren als Futter für die Guillotinen weggeführt wurde. Nachdem er das Land verlassen hatte, führen er und seine schönste Sklavin damit fort, unter der Identität avantgardistischer Schnösel eine Lustreise über die Innere See zu unternehmen. Dies tun sie nun schon seit über 40 Jahren, wobei sie von der Elite zahlreicher Länder kosten und stets eine Spur des Unglücks hinter sich lassen.

ALBRICH ÄLDAMORI, VAMPIR-ARISTOKRAT HG 14

EP 38.400

Männlicher Menschlicher Vampir Kämpfer 11/Aristokrat 2

RB Mittelgroßer Untoter (verbessertes Humanoider)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 22 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +5 GE, +6 natürlich, +4 Rüstung)

TP 145 (11W10+2W8+76); Schnelle Heilung 5

REF +10 WIL +7 ZÄH +11, +3 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4; SR10/Magie und Silber; **Immunitäten** wie Untote; **Resistenzen** Kälte 10, Elektrizität 10**Schwächen** vampirische Schwächen**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** *Rapier* der *Schärfe* +1, +23/+18/+13 (1W6+11/-20) oder Hieb +19 (1W4+7 plus Entzug von Lebenskraft)**Besondere Angriffe** Blut saugen, Kinder der Nacht, Brut erzeugen, Beherrschen (SG 20), Lebenskraftentzug (2 Stufen, SG 20)**TAKTIK****Im Kampf** Albrich greift zuerst Zauberkundige durch Lebenskraftentzug an und benutzt dann Beherrschen gegen Nahkämpfer.**Moral** Albrich wird kämpfen, bis er gezwungen wird, in seine *Gasförmige Gestalt* zu wechseln.**SPIELWERTE**

ST 22, GE 20, KO —, IN 15, WE 12, CH 18

GAB +12; KMB +18; KMV 36

Talente Abhärtung⁸, Ausweichen⁸, Bedrohliche Darbietung, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe⁸, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Kampfrelexe⁸, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Waffenfokus (Rapier), Tänzler Angriff, Täuscher, Tödlicher Hieb, Verbesserte Initiative⁸, Verteidigung zerschlagen, Wachsamkeit⁸, Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)**Fertigkeiten** Bluffen +29, Diplomatie +13, Einschüchtern +17, Fliegen +9, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +10, Verkleiden +13, Wahrnehmung +26, Wissen (Adel) +15; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8**Sprachen** Gemeinsprache, Hallit**Besondere Eigenschaften***Gasförmige Gestalt*, Gestalt wechseln (Schreckensfledermaus oder Wolf, *Bestiengestalt II*), Rüstungstraining 3, Schattenlos, *Spinnenklettern*, Tapferkeit +3, Waffentraining (leichte Klängen +2, natürlich +1)**Kampfausrüstung** *Trank*:*Mittelschwere Wunden verursachen*(3),*Trank*: *Unauffindbarkeit*; **Andere****Ausrüstung** Mithralkettenhemd, *Rapier der Schärfe* +1, *Elfenumhang*,*Gürtel der Unglaublichen Geschwindigkeit* +2, *Schildbrosche* (101 TP), *Schutzring* +2**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Beherrschen (ÜF)** Albrich kann den Willen eines humanoiden Gegners brechen. Dies ist eine Standard-Aktion. Jeder, der ihm auf diese Weise angegriffen wird, muss einen Willenswurf schaffen oder er erliegt sofort dem Einfluß des Vampirs, ganz so als sei er das Ziel des Zaubers *Personen beherrschen* (ZS 12). Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9 m.**Blut saugen (ÜF)** Albrich kann das Blut eines Gegners, mit dem er ringt, aussaugen. Wenn er einen Gegner im Haltegriff hat, kann er dessen Blut aussaugen. Dies verursacht 1W4 Punkte Konstitutionsschaden pro Runde, die er Blut saugt. Albrich heilt 5 Trefferpunkte, oder erhält 5 temporäre Trefferpunkte für 1 Stunde (das Maximum der temporären Trefferpunkte entspricht seinen normalen, vollen Trefferpunkten).**Brut erzeugen (ÜF)** Albrich kann aus humanoiden Wesen, die er durch Blut saugen oder Lebenskraftentzug tötet, eine Vampirbrut erzeugen. Das Opfer erhebt sich 1W4 Tage nach seinem Tod als Vampir. Dieser Vampir steht unter Albrichs Befehlsgewalt und bleibt so lange von ihm versklavt, bis sein Meister zerstört wird. Albrich kann maximal eine Brut mit insgesamt 26

Trefferwürfeln versklavt halten. Jegliche Brut, die er erzeugt, die über dieses Limit hinausgeht, wird zu Untoten mit eigenem freiem Willen. Albrich kann eine versklavte Brut von sich aus freilassen, um eine neue Brut zu versklaven, aber sobald sie einmal befreit ist, kann ein Vampir oder eine Vampirbrut nicht wieder versklavt werden.

Gasförmige Gestalt (ÜF) Albrich kann wann immer er möchte, als Standardaktion eine *Gasförmige Gestalt* annehmen (ZS 5) und solange er möchte auch in dieser Form verweilen. Dabei hat er eine Bewegungsrate von 6 m und perfekte Manövrierfähigkeit.**Gestaltwechseln (ÜF)** Albrich kann Form verändern nutzen, um sich in eine Schreckensfledermaus oder einen Wolf zu verwandeln. Dies entspricht *Bestiengestalt II*.**Kinder der Nacht (ÜF)** Einmal am Tag kann der Vampir 1W6+1 Rattenschwärme, 1W4+1 Fledermausschwärme oder 2W6 Wölfe herbeirufen. Dies ist eine Standard-Aktion. Diese Wesen erscheinen in 2W6 Runden und dienen ihm dann für eine Stunde.**Entzug von Lebenskraft (ÜF)** Eine Kreatur, die von Albrichs Hiebangriff getroffen wird, erhält zwei negative Stufen. Diese Fähigkeit wird nur einmal pro Runde wirksam, unabhängig von der Anzahl der Angriffe, die Albrich macht.**Schattenlos (AF)** Albrich wirft keinen Schatten und hat kein Spiegelbild.**Spinnenklettern (AF)** Albrich kann die steilsten Oberflächen erklimmen, ganz so, als stünde er unter dem Effekt des Zaubers *Spinnenklettern*.



Kapitel Acht

DETTTEL

Wenn die Fischer ihre Boote zurück an Land gezogen und den Fang des Tages in der Räucherhütte aufgehängt haben, zünden sie gemütlich ihre Pfeifen an und versammeln sich rings um ein Feuer, um sich dann flüsternd Geschichten über die Hexe, die in der gefluteten Meereshöhle haust zu erzählen. „Sie wird Stürme herbeirufen und dein Boot an die Felsriffe jagen, sodass es zu Holzsplittern zerbricht“, berichtet einer der alten Dorfbewohner einem jungen Mann, der gerade erst von seiner ersten Fahrt nach draußen zurückgekehrt ist. „Aye, und sie wird dich hinunterziehen, weit unter die Wellen, und dann vergnügt sie sich zuerst mit dir, wie es ihr passt, bevor du ertrinkst“, fügt ein anderer hinzu. Eine Frau, die die Netze ihres Mannes flickt, ermahnt ihr Kind, brav zu sein, „sonst kommt die alte Hex' in der Nacht und holt dich aus deinem Bettchen, wirft dich in ihren Suppentopf und macht einen Schal aus deiner Haut.“ Diese Worte lassen das arme Mädchen in dieser Nacht noch lange wach liegen. Und das aus gutem Grund – denn in Geschichten für Kinder liegen Wahrheiten verborgen, die erwachsene Gemüter nicht anerkennen wollen.

— aus: Volkssagen der Verlorenen Küste

Wenn Dryaden, Nymphen und Feengeister die Anmut und Schönheit der unberührten Natur verkörpern, dann stehen die Annisvettel, die Grüne Vettel und die Meeresvettel sicherlich für ihre raue, zerstörerische Seite. Obwohl sie nicht selbst zu den Feenwesen zählen, scheinen Vetteln doch in irgendeiner Weise mit der Natur verbunden zu sein, obgleich als reines, abschreckendes Zerrbild davon. Vetteln sind verdorbene, hinterlistige Geschöpfe, verzerrt von Grausamkeit und Übel. Sie sind ausnahmslos weiblich und abstoßend hässlich. In der Gestalt missgestalteter alter Weiber schmieden sie dunkle Pläne über blubbernden Kesseln, entweder allein oder in finsternen Dreiergruppen, die man „Zirkel“ nennt.

Vetteln treten in Erzählungen schon seit den ältesten Zeiten der Geschichtsschreibung auf, was viele Weise zu der Annahme führt, dass Vetteln vielleicht schon vor langer Zeit aus der Ersten Welt kamen. Der berühmte taldanische Gelehrte Nikephoros von Oppara ging sogar so weit, zu behaupten, dass Vetteln einst schöne, wohlwollende Feenwesen waren, die wegen ihrer Eitelkeit verflucht und verstoßen wurden, und sich zu den verrückten alten Weibern entwickelten, die sie heute sind. Doch diese Behauptungen werden gemeinhin abgelehnt. Obwohl die tatsächlichen Details ihrer Herkunft unbekannt sind, kann niemand bestreiten, dass manche Vetteln bereits älter sind, als irgendjemand zu sagen vermag.

Vetteln gelten als listig und verdorben, denn sie selbst sind Überbleibsel einer früheren Epoche, ausgestattet mit Kräften, die heute nur noch wenige zu verstehen imstande sind, und welche die meisten Leute fürchten. Weil sie verbittert und hass erfüllt darüber sind, dass die Welt sie übergangen hat, streben die Vetteln nach Rache an allen lebenden Dingen, aber sie konzentrieren ihren Zorn hauptsächlich auf jene, die mit großer Schönheit und Reinheit gesegnet sind. Annisvetteln, auch bekannt als Schwarze Vettel oder Eiserne Vetteln, sind die physisch mächtigsten ihrer eigenen Art.

Annisvetteln neigen dazu, die böswilligen Umtriebe ihrer Vettelschwestern zu verachten und bevorzugen eher direkte fleischliche Freuden wie Folter und Mord. Ihre mit Warzen übersäte Haut ist widerstandsfähig gegen Schaden und ihre eisenharten Krallen sind in der Lage, jene, die das Unglück hatten, ihnen in die Hände zu geraten, zu Streifen zurechtzuschneiden. Annis-Frauen sind fähig, sich in dichten Nebelbänken oder Illusionen zu verstecken, als harmlose Kinder zu erscheinen, als Jungfrauen in Nöten oder als zartgliedrige Feenwesen, um ihre nichtsahnende Beute ins Verderben zu locken.

Obgleich schwächer als ihre Annis-Schwestern, verfügen Grüne Vetteln über eine Vielzahl magischer Kräfte. Sie sind besonders verstohlen und trügerisch, und ziehen es vor, aus ihren sicheren Verstecken im Schatten heraus die Fäden zu ziehen, während sie mit ihren heimtückischen Flüsterien und ihren unheimlichen Tarnungen Männer in den Wahnsinn treiben und Personen, die reinen Herzens sind, in die Blasphemie treiben. Mehr noch als alle anderen Vetteln hassen Grüne Vetteln alles, was schön ist, und arbeiten unermüdlich für das Ziel, solche Dinge zu zerstören oder zu verderben. Obwohl sie es vorziehen, aus ihrem Versteck heraus zuzuschlagen, sind Grüne Vetteln durchaus in der Lage, im direkten Kampf mitzuhalten, denn ihre Klauen entziehen jedem, den sie damit berühren, die Lebenskraft.

Meeresvetteln sind die abscheulichsten Mitglieder der Schwertschwester der Vetteln – allein ihre schreckliche Gestalt zu erblicken ist genug, um einen starken Mann in die Knie zu zwingen. Obwohl sie nicht die zauberähnlichen Fähigkeiten der anderen Arten von Vetteln besitzen, ist das Böse Auge einer Meeresvettel mächtig genug, um damit zu töten. Meeresvetteln sind ans Wasser gewöhnte Lebewesen, und man weiß, dass sie Schiffe zerstören und Seeleute ertränken, was unter den armen Bewohnern der Küstengegend großes Leid verursacht.

LEBENSWEISE

Die Tatsache, dass Vetteln irgendeine eigenartige Verbindung zur Natur haben, ist unbestreitbar, wird aber doch wenig und unvollständig verstanden. Diese Verbindung ähnelt in gewisser

Weise jener der Feenwesen (was vielleicht auf einen Ursprung in der Ersten Welt hindeutet), aber sie ist auf frappierende Weise anders, denn Vetteln haben kein Interesse daran, die Natur zu bewahren oder zu schützen, nur daran, sie um ihrer selbst willen zu beherrschen und sie ihren Zielsetzungen zu unterwerfen. Als Praktizierende einer uralten esoterischen Hexenkunst sind die Vetteln Vermächtnisse einer Welt ungezügelter Wildheit und Rauheit, die schon lange verschwunden ist (und möglicherweise war es das Verschwinden jener wilden Zeit und Welt, welches die Vetteln dem Wahnsinn anheimfallen und in den Hass getrieben hat).

Körperlich gesehen weisen Vetteln untereinander starke Unterschiede auf. Annisvetteln sind fast schon Riesinnen, mit einer Körpergröße von über 2,40 Metern und einem Gewicht von 140 kg und mehr. Annis-Frauen haben warzige, krötenartige Haut, die farblich von einem tiefen Blau bis hin zu Violett und Schwarz reicht, sowie langes, verworrenes Haar. Ihre scharfen schwarzen Zähne können Knochen zertrennen und zerkauen, und ihre Klauen ähneln rostigen Messern, obwohl sie genauso geschärft wie jede fein geschmiedete Klinge sind. Grüne Vetteln gleichen in ihrer Körpergröße Menschenfrauen, sehen aber kränklich und ausgezehrt aus, mit dunklem, zu einem Knoten gebundenem Haar und erschlaffter Haut, die bereits durch eine Vielzahl von klebrigen Schimmeln und Pilzen grüngelblich ist. Meeresvetteln haben ebenfalls menschenähnliche Größe, obwohl viele von ihnen noch mehr als ihre Annischwestern wiegen, aufgrund ihrer unersättlichen Fresssucht. Ihr Haar ähnelt verfaulem Seetang und wuchernde Algen wachsen auf ihrer Haut, wobei sie den fauligen Gestank von im Wasser entstehender Verwesung und Verfall ausstrahlt.

Vetteln sind ausnahmslos weiblich, was bedeutet, dass sie Männer aus anderen Völkern benötigen, um ihre eigene Art zu erhalten. Vetteln können Nachkommen mit nahezu jeder menschenähnlichen Kreatur zeugen, einschließlich einiger monströser Humanoiden und entarteter Feen. Wegen ihres abstoßenden Äußeren müssen Vetteln jedoch oft Tricks oder Gewalt anwenden, um Männer dazu zu verführen oder zu zwingen, sie zu schwängern, obgleich manche degenerierten Völker und Stämme dafür bekannt sind, dass ihre Männer sich freiwillig mit Vetteln paaren.

Nach einer erfolgreichen Geburt tauscht die Vettel ihr Kind heimlich gegen eines aus der Spezies des Kindsvaters aus. Nachdem sie eine passende Familie mit einem Neugeborenen ausfindig gemacht hat, schleicht die Vettel mitten in der Nacht heimlich in das Haus und stiehlt das Baby der Familie und lässt stattdessen ihr Vettelkind in der Wiege zurück. Diese Wechselbälger sind als Unersättliche oder Wisselkinder bekannt und sie sehen zunächst wie vollkommen normale Vertreter des Volkes des Vaters aus. Die meisten Familien bemerken noch nicht einmal, dass ein Wechsel stattgefunden hat, und ziehen die Wechselbälger wie ihre eigenen Kinder groß, was der Vettelmutter all die Verantwortung für die Erziehung des Kindes abnimmt, und ihr genug Zeit lässt, sich mit ihren dunklen Machenschaften zu befassen. Die unglückseligen Babys, die aus ihrem Heim gestohlen wurden, landen für gewöhnlich im Kochtopf der Vettel und man hört nie wieder etwas von ihnen.

Obwohl sie zunächst äußerlich nicht von anderen Kindern zu unterscheiden sind, neigen Wechselbälger dazu, langsamer als der Normalfall zu wachsen. Sie neigen zur Entwicklung ungewöhnlicher physischer Merkmale und eigentümlicher Verhaltensweisen, wie beispielsweise Augen in einer seltsamen Farbe, spitzen Ohren oder wirrem, schnell wachsendem Haar sowie gefräßigem Appetit, einem verdorbenen Temperament und einer beiläufigen Grausamkeit, die sie von anderen Kindern unterscheidet (obwohl diese Eigenschaften bei manchen primitiven humanoiden Stämmen als nicht so ungewöhnlich gelten). Dies sind die Kinder, die gern mit kleinen Tieren grausame Experimente anstellen, und scheinbar kommt es wesentlich häufiger zu Unfällen und Unglücken um sie herum. Diese Eigenschaften werden immer deutlicher, während das Kind heranwächst, bis das Wechselbalg das Erwachsenenalter erreicht und schließlich seine Zugehörigkeit zu den Vetteln entdeckt.

Die Drei Schwestern aus Simarron

Eine der ältesten Märchenerzählungen über Feenwesen berichtet von drei betörenden Feenprinzessinnen, welche in drei wunderschönen Palästen im idyllischen Wald von Simarron lebten, einem sagenumwobenen Ort in der Ersten Welt. Die drei Schwestern, nämlich Caillea, Jurissa und Neithrope, führten ein sorgenfreies, paradiesisches Leben voller Poesie, Gesang und Spiele. Sie waren für ihre Schönheit und Anmut berühmt, und wohlhabende und charmante Prinzen der Fürstenhöfen der Feen aus der gesamten Ersten Welt zogen in Mengen nach Simarron, um dort um die Hände der Schwestern anzuhalten.

Zuerst akzeptierten die Prinzessinnen ihre Freier gnädig und wetteiferten in freundschaftlichem Sinn miteinander um den attraktivsten Prinzen, die gefühvollsten Komplimente und die erlesensten Geschenke. Aber nachdem immer mehr Freier um die Gunst der Schwestern warben, wurden diese immer eitler und immer selbsteingemommener, und ihre freundliche Rivalität wurde bössartig und bitter.

Die drei Prinzessinnen wurden eifersüchtig aufeinander, doch noch mehr auf jedes andere lebende Ding, das es auch nur wagte, sie an Schönheit zu übertreffen, und mit der Zeit wandte sich die Krankheit in ihren Herzen von innen nach außen. Der uralte, grünende Forst von Simarron wurde in einen alpträumhaften Ort aus verbogenen, geschwärzten Bäumen und verwelkten Blumen verwandelt, und die wenigen Tiere, die dem Zorn der Schwestern entgehen konnten, flohen in einladendere Gegenden. Die drei Mädchen, einst so wunderschön und elegant, wurden abstoßend hässliche und groteske Zerrbilder ihrer ehemaligen Formen.

Letzten Endes drohte die Landplage, zu der Simarron sich entwickelt hatte, sich weiter in die Erste Welt auszubreiten, und ein Rat von Feenhöfen wurde einberufen, um die Schwestern ein für alle Mal loszuwerden. Mächtige Feenzauberer verfluchten die Schwestern ob ihrer Eitelkeit und Verdorbenheit und verbannten sie nach Golarion, wo Caillea die erste Annis wurde, Jurissa die erste Grüne Vettel, und Neithrope die erste Meeressvettel. Der Wald von Simarron und die Paläste der Prinzessinnen wurden bis auf die Grundmauern abgerissen, um jegliche Spur der Existenz der Schwestern für immer hinwegzufegen.

Zu diesem Zeitpunkt könnte die biologische Mutter des Kindes sogar zurückkehren, um sich ihre Tochter wiederzuholen und sie in die Gesellschaft der Vetteln einzuführen.

Geburten von Vetteln sind zum klar überwiegenden Teil weiblichen Geschlechts. Vetteln töten und fressen normalerweise alle ihrer seltenen männlichen Nachkommen. Alle männlichen Vettelkinder, die überleben, sehen wie das Volk ihres Vaters aus, sind aber häufig zeugungsunfähig und zeigen keine Spuren der Kräfte ihrer Mutter, lediglich eine gewisse „Verkehrtheit“ in ihrem Aussehen und Verhalten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Vetteln hausen für gewöhnlich in der Wildnis, an ungezähmten Plätzen, die weit genug von der Zivilisation entfernt sind, um ihnen Isolation und Sicherheit zu bieten, aber noch nahe genug besiedelter Gebiete, um ihnen ausreichende Möglichkeiten zur Jagd und zum Verderben von Unschuldigen zu geben. Sie bevorzugen es, sich an Orten niederzulassen, die einstmal schön oder pittoresk waren, aber nun den Verwüstungen der Zeit und dem

Zerfall anheimgefallen sind, so wie dahinsiechende Dickichte in Wäldern oder verfallende Ruinen. Annis bevorzugen ein kälteres Klima, wo sie klamme Höhlen oder verwunschene Ruinen in unheimlichen Mooren und dunklen Wäldern bewohnen. Grüne Vetteln trifft man am häufigsten in übelriechenden Marschlandschaften und verstrickten Waldgebieten von wärmeren Regionen. Die amphibischen Meeressvetteln streifen dagegen durch tiefe, stillstehende Seen oder durch die stürmischen, von Winden gepötschten Küstenregionen von Salzseen.

Da Vetteln von Natur aus einzelgängerisch sind, tolerieren sie andere ihrer Art normalerweise nicht für lange. Eine bereits etablierte Vettel, die eine andere Vettel in ihrem Revier entdeckt, wird versuchen, diesen Eindringling mit geschrienen Beleidigungen und Flüchen zu verjagen. Wenn die neu angekommene Vettel diese Botschaft nicht versteht, kann der Konflikt gewaltsam werden, und Vetteln, die in einem Revierkampf verstrickt sind, haben keine Bedenken, eine Angehörige ihrer eigenen Art zu töten. Einige Forschern der Vettelkunde glauben, dass solche territorialen Aggressionen eine archaische Form des rituellen Kampfes darstellen, die einem vergessenen Zweck dienen soll. Andere wiederum halten an der Theorie fest, dass die Anwesenheit einer ihrer Schwestern eine Vettel an ihre eigene verformte, entartete Gestalt erinnert, eine Reflexion ihrer eigenen animalischen Natur, der sie einfach nicht ins Auge blicken kann.

Sobald sie ihre kleinlichen Streitigkeiten beiseitelegen, können Vetteln zu einer gewaltigen Macht für Zwietracht und Böswilligkeit werden. Dann bilden sie üble Trios, die man unter dem Namen „Zirkel“ kennt. Vettelzirkel bestehen immer nur aus drei Mitgliedern – nicht mehr und nicht weniger – aber sie können Vetteln aller Arten enthalten. Grüne Vetteln neigen am ehesten, sich zu solchen Kleingruppen zusammenzuschließen.

Annisvetteln sind noch einzelgängerischer und bevorzugen direkte Aktionen gegenüber den feinsinnigen Spielchen ihrer Schwestern. Deshalb schließen sie sich selten Zirkeln an, außer sie werden dazu gezwungen. Mehr als alle anderen Formen von Vetteln lassen Annisvetteln ihre eigene Art, und schließen sich nahezu nie einem Zirkel an, der bereits eine andere Schwarze Vettel als Mitglied hat. Meeressvetteln schließen sich selten gemischten Zirkeln an, hauptsächlich wegen ihrer aquatischen Natur, aber zwei Meeressvetteln könnten einen Zirkel unter der Führung einer Grünen Vettel bilden, die in einem küstennahen Salzbecken lebt. Selbst die erschreckenden, dimensionsreisenden Nachvetteln schließen sich gelegentlich Zirkeln ihrer an die Welt gebundenen Schwestern an, aus Gründen, die nur sie allein kennen.

Vettelzirkel beschäftigen häufig Oger und Riesen als Leibwächter und Handlanger, und Vetteln mit einem Zugang zur Illusionsmagie verhüllen diese Wächter oft in Verkleidungen, um ihnen bei der Arbeit als Spione zu helfen. Marschlandriesen (siehe Monsterhandbuch 2) werden besonders bevorzugt, aber auch grobschlächtige Hügelriesen und sogar degenerierte Angehörige der Ogerartigen (siehe Monsterhandbuch 2) können als Diener von Vetteln angetroffen werden.

Wenn Vetteln sich dazu herablassen, Wesen zu verehren, die größer sind als sie selbst, folgen sie am häufigsten Mestama, der Mutter der Hexen, der Dämonenherrscherin der Vetteln und der Irreführung. Andere beten Gyronna an, die Wütende Vettel, insbesondere in den Flusskönigreichen, wo Vetteln in vielen Kulturen Führungspositionen übernehmen. Individuelle Vetteln oder Zirkel von ihnen könnten auch Calistria, Lamashtu oder Zon-Kuthon verehren, oder selbst den weiblichen Aspekt der Ogergottheit Haggakal.

NACHTVETTELN

Von allen Erscheinungsformen der Vetteln sind die verkommenen Nachvetteln vielleicht die schrecklichste. Von Natur aus geschäftstüchtig und gierig, sind Nachvetteln auch absolute Raubtiere auf der Suche nach einer ganz bestimmten Beute – den Seelen von Sterblichen. Durch den Gebrauch von Amuletten, die man als Herzsteine kennt, dringen Nachvetteln in die Träume Sterblicher ein und verdrehen diese zu Alpträumen. Die Vettel

reitet die ganze Nacht lang auf dem Rücken ihres Opfers, quält dadurch die Person auf Dauer und entzieht ihr so langsam ihre Gesundheit und geistige Stabilität, was zu der Beschreibung solcher Personen als „von der Vettel geritten“ führt. Letztendlich stiehlt die Vettel dem unglücklichen Sterblichen seine Seele, um sie auf verdorbenen Märkten auf anderen Ebenen zu verkaufen.

Wie alle Vetteln neigen Nachtvetteln zu einem Leben als Einzelgängerinnen, aber sie schließen sich auch Zirkeln an, entweder solchen ihrer eigenen Art oder in gemischten Zusammensetzungen mit ihren sterblichen Schwestern. Nachtvetteln bilden oft Bündnisse mit Nachtmahren, welche die bösen Weiber auf ihren Ebenen umspannenden Jagdzügen nach frischen Seelen umhertragen.

Obwohl sie in den nebelverhangenen Weiten der Ätherischen Ebene beheimatet sind, können Nachtvetteln nahezu überall, beim Sammeln oder Handeln mit ihren furchtbaren Handelsgütern, gefunden werden. Die meisten Vetteln zeigen ihre Verehrung für ein mythisches Wesen namens Alazhra die Traumfresserin. Sie war möglicherweise eine ihrer Art, die einen gottgleichen Status erlangte. Allerdings beten Andere vielleicht zu Zon-Kuthon oder Lamashtu. Nachtvetteln hassen Desna, die Göttin der Träume, und haben eine große Freude daran, die sorgenlosen Seelen ihrer Anhänger zu pervertieren und zu stehlen.

Die Frage danach, woher Nachtvetteln genau kommen, wird unter Forschern der Ebenen heiß diskutiert. Man weiß noch nicht, ob Nachtvetteln Abkömmlinge von weltlichen Vetteln sind, die sich in die äußeren Ebenen vorgewagt haben, oder ob diese extraplanaren Seelenhändler sterbliche Vetteln auf der Materiellen Ebene zurückgelassen haben. Nachtvetteln behaupten von sich selbst, die Lieblingstöchter ihrer Schutzpatronin Alazhra zu sein, aber sie können kaum als glaubwürdige Quelle für Informationen über ihre Herkunft angesehen werden.

MAGIE DER VETTELN

Vetteln sind die Hexen der wilden Orte, Zauberinnen einer verlorenen Kunde, und Mystikerinnen des Mondes, des Windes und des Wassers. Ihre Rituale und Verzauberungen entstammen einer urtümlichen Tradition, die von den heutigen Zauberwerkern schon längst vergessen oder ignoriert wurde. Obwohl ihre Magie oberflächlich der ältesten Zauberkunst der Elfen ähnelt, treten diese Kräfte bei den Vetteln von Geburt an auf, ohne jahrelanges Studieren und Üben, und bar jedweder Schönheit und Erstaunens. Für sich allein gesehen besitzen Vetteln nur kleinere magische Effekte der Illusion, Irreführung und Verwandlung. Wenn sie sich jedoch zu Zirkeln vereint haben, können Vetteln wirklich herausragende übernatürliche Mächte herbeirufen.

Wenn sie zusammenarbeiten, können Vetteln das Wetter kontrollieren, mächtige Illusionen erzeugen, und die Zukunft vorhersagen. Sie können Menschen zu ihren willigen Sklaven machen, sie mit Hexereien belegen, Menschen in Mäuse verzaubern, oder in ihre Träume eindringen. Vettelzirkel können mit den Verstorbenen reden, Leichen beleben, und sogar Tote zurück ins Leben bringen. Abhängig von den spezifischen Mitgliedern eines Zirkels können sie auch auf andere zauberähnliche Fähigkeiten zurückgreifen. Zirkel von Grünen Vetteln besitzen manchmal Kräfte, welche in gewisser Weise die natürliche Welt verzerren und verdrehen, wie zum Beispiel *Dornenwand*, *Dornenwuchs*, *Insektenplage*, *Kriechender Tod* und *Verstricken*.

Zirkel der Annisvetteln bevorzugen Fähigkeiten, die ihr körperliches Können steigern, wie etwa *Massen-Bärenstärke*, *Eiserner Körper*, *Riesengestalt* und *Wut*, und sie können verstärkte Nebelzauber wie *Fester Nebel*, *Säurenebel* und *Todeswolke* wirken. Zirkel der Meeresvetteln können mit *Gewittersturm herbeirufen* und *Wirbelwind* mächtige Stürme erzeugen, und Gegner mit *Böser Blick*, *Finger des Todes* sowie *Wort der Macht: Betäubung* und *Wort der Macht: Blindheit* kampfunfähig machen oder gar töten. Besonders mächtige gemischte Vettelzirkel weisen eine große Vielfalt an zusätzlichen Fähigkeiten auf. Berichte über den Gebrauch von

Albtraum, *Ansteckung*, *Todeskreis* und *Wahnsinn* sind häufig, und manche Erzählungen sprechen sogar von noch größeren Kräften wie *Monster beherrschen*, *Sturm der Vergeltung* *Wort der Macht: Tod*.

Ein Talent, das alle Vettelzirkel besitzen, ist die Fähigkeit zur Erschaffung magischer Edelsteine, die man *Vettelaugennenn*t. Sie sind häufig in Ringe oder Broschen eingefasst, die von Dienern eines Zirkels getragen werden. *Vettelaugensehen* wie gewöhnliche Halbedelsteine aus, die nicht mehr als 20 GM wert sind, sind aber tatsächlich selbstständige Augen ohne Körper (und als solche mit einem *Edelstein des Wahren Blicks* oder einem Zauber wie *Wahrer Blickerkennbar*), welche die Vetteln des Zirkels befähigen, in einer Freien Aktion durch den Edelstein hindurchzublicken, solange er sich auf derselben Ebene befindet. Zirkel haben sogar schon gelernt, wie sie ihr gemeinsames Zauberwirken durch ihre *Vettelaugenkanalisieren* können, was ihnen ermöglicht, auch über große Reichweiten aus der Sicherheit ihrer Verstecke Schaden anzurichten. Wenn man ein *Vettelauger* zerstört, kann das eine schädigende Wirkung auf den Zirkel haben, der es

geschaffen hat, was bei den unglücklichen Vetteln Schaden und vorübergehende Blindheit verursacht.

ROLLE IM SPIEL

Mit der möglichen Ausnahme der Annisvettel (die man allein antreffen kann, mit einem Zirkel, oder als Anführerinnen einer Bande aus Ogern, Trollen und Riesen) werden Vetteln am besten als Fadenzieherinnen hinter den Kulissen des Geschehens benutzt, anstatt als direkte Kampfgegner. Ihre Stärken liegen in der Heimlichkeit, Irreführung, und Betrugerei, nicht im körperlichen Kampf. Eine nervöse Mutter könnte sich sorgenvoll an die SC wenden, besorgt, dass etwas mit ihrem Kind passiert ist. Bei ihren Nachforschungen stellen die SC dann fest, dass das Kind ein Wechselbalg ist, und müssen die dafür verantwortliche Vettel aufspüren (und vielleicht das ausgetauschte Baby retten, bevor es die Vettel verspeist, wenn man davon ausgeht, dass die Vertauschung sich erst vor Kurzem ereignet hat).

Eine Reihe von Angriffen durch Goblins, Oger und Riesen könnte bis zu einem Zirkel von Vetteln zurückverfolgt werden, der darauf aus ist, eine Ortschaft zu vernichten. Eine Vettel könnte auf einen schönen SC eifersüchtig sein und diesen unglückseligen Charakter dadurch verfluchen, dass sie der Abenteurergruppe Hindernisse in den Weg legt, oder sie könnte einen männlichen SC austricksen und verführen, damit er ein Kind mit ihr zeugt. Als Alternative könnten die SC möglicherweise Informationen benötigen, die man nur durch die hellseherischen Kräfte eines Vettelzirkels erhalten kann. Die Abenteurergruppe muss sich entscheiden, ob sie den bösartigen alten Weibern vertrauen wird, welche die Fäden des Schicksals zu ihren eigenen üblen Zielen verdrehen könnten.



Facetten der Furcht

Die weise alte Frau des Dorfes, die ihre ganze Zeit in den Wäldern verbringt und dort seltsame Kräuter und Pilzarten für ihre Heil- und Stärkungsmittel sammelt; die betagte Hebamme, die mehr zu wissen scheint als der an der Universität ausgebildete Arzt; die exzentrische alte Dame, die allein in der verfallenen Hütte am Ortsrand lebt, von der man sich erzählt, sie würde alle alten abergläubischen Vorstellungen, Schutzzauber und Flüche kennen – sind dies nur normale Frauen, ohne eigene Kinder, ohne Ehemänner und ohne Angehörige, oder sind sie vielleicht mehr als das? Etwas Schlimmeres? Ist deine eigene Familie noch sicher? Ist dein Ehemann dir treu? Ist das überhaupt dein Baby, das dort in seiner Wiege schläft?

Vetteln verkörpern schlichtweg die Furcht eines Mannes vor dem Weiblichen, und sie sind eine Widerspiegelung der Eifersucht von Frauen untereinander. In vielen mittelalterlichen Gesellschaften haben Frauen eine geringe Bildung und erfüllen nur eine sehr traditionelle Rolle: die Rolle der Ehefrau und Mutter. Frauen, die sich selbst von dieser Rolle ausnehmen, entweder durch Wissen und Bildung oder durch Ausschluss aus dem Fortpflanzungszyklus, werden leicht an den Rand der Gesellschaft gedrängt und werden zur natürlichen Zielscheibe für Intoleranz. Männer werden durch das eingeschüchtert, was sie als eine Bedrohung ihrer eigenen dominanten Position in der gesellschaftlichen Ordnung sehen, und Frauen hegen schnell einen Groll gegen andere Frauen, die sich den traditionellen Rollen, welche die Gesellschaft ihnen aufgezungen hat, entzogen haben.

Letztlich werden Vetteln aber auch noch benutzt, um kleine Kinder zu erschrecken. Uralte, runzelige Mütterchen sind der Gegenpart zur lebensfrohen Jugend, und wenn sie keine eigenen Kinder haben, bieten sie die Basis für grauenhafte Geschichten über Bosheit und Verdorbenheit, alleinig zu dem Zweck, Kindern Angst einzujagen, damit sie sich ordentlich benehmen oder bestimmte Orte meiden.

BEKANNTE VETTELN

Die folgenden Vetteln gehören zu den Bekanntesten Golarions.

Gretel von Ness: Diese dickleibige Meeresvettel ist auch als Grete Pauler bekannt. Sie wohnt in einer mit Seetang zugewachsenen Unterseehöhle vor dem Vettelsturz an Varisias Verlorener Küste. Sie sucht die Küste zwischen Sandspitze und dem Fingerhutau heim, wobei sie abwechselnd mit falschen Versprechungen von gutem Wetter und reichhaltigen Fischfängen bei den Fischern Tributzahlungen einfordert, oder deren Boote einfach aus einer perversen Lust heraus versenkt. Man sagt, sie sei für die meisten Schiffsunglücke vor Raffzahns Einsiedelei verantwortlich. Grete schwimmt aber gelegentlich auch auf dem Löwenbach und dem Schlammbach weiter landeinwärts, auf der Suche nach unschuldigen Kindern, ihrer bevorzugten Delikatesse. In den letzten Jahren ist Grete etwas häuslicher geworden. Sie paart sich nun mit örtlichen Fischern und hat unter ihnen nicht weniger als ein halbes Dutzend Wechselbälger zurückgelassen, die von ahnungslosen Dorfbewohnern entlang der ganzen Küste aufgezogen werden.

Die Schwestern Strude: Dieser Zirkel von Grünen Vetteln bewohnt einen nasskalten Sumpf in den zentralen Flusskönigreichen, den man als die Tümpel kennt. Die drei von einer Ogerin geborenen Schwestern heißen Demelsa, Elspeth und Margrit. Sie sind Drillingsschwester, die sich wie durch ein Wunder wieder erholt haben, nachdem ihre Mutter eigentlich eine Totgeburt erlitten hatte. Dies gab ihnen auf mysteriöse Weise eine hexerische Macht über die Untoten. Die Schwestern sind von geradezu verstörender Gebärfreudigkeit

und haben überhaupt kein Problem damit, sich mit jedem männlichen Humanoiden zu paaren, der ihnen gerade über den Weg läuft, ob es sich dabei nun um einen vom Pech verfolgten Forscher handelt, einen wandernden Oger oder sogar ihre eigenen Brüder und Söhne. Demelsa Strude ist die Matriarchin des Klans und Anführerin des Zirkels. Sie gebietet über eine inzestuöse Brut von mehr als einem Dutzend missgestalteter und degenerierter Ogerwesen, zusammen mit einem außergewöhnlich dummen Sumpffriesen, der Bruder Grunz genannt wird. Der Klan der Strudes lauert nichtsahnenden Reisenden und Marschlandbewohnern auf, und die Schwestern haben eine ganz spezielle Freude daran, die verzweifelten galтанischen Exil-Adligen von Gralton zu quälen.

Ulla Jarnrygg: Diese mächtige Annisvettel hat sich in einem riesenhaften, mit eisigem Raureif überzogenen hohlen Baum in den Tiefen des Grungirwaldes in den Ländern der Lindwurmkönige häuslich eingerichtet. Man sagt ihr nach, eine Exilantin aus Irrisen zu sein. Ulla ist eine Winterhexe mit beachtlicher Macht, die sowohl aufgrund ihrer winterlichen Zaubereien, als auch wegen ihrer eisernen Klauen gefürchtet wird. Es ist bekannt, dass sie sich mit Frostriesen und Eistrollen herumtreibt. Auf ihren Jagdausflügen wird Ulla außerdem von einem Schwarm untoter Krähen begleitet. Obwohl sie normalerweise in den dunklen Waldgebieten umherschleicht, stößt sie manchmal auch in das gefrorene Marschland außerhalb des Waldes vor, um abgelegene Bauernhöfe und Gehöfte zu überfallen. Ulla hat ein bösartiges Vergnügen daran, bei Nacht unter armen Landarbeitern Furcht und Schrecken zu verbreiten, danach ihr Vieh zu stehlen, oder noch besser, ihre Kinder, bevor sie vor dem Morgengrauen wieder im Wald verschwindet.

BEISPIEL-ANNISVETTEL

Die Eisenvettel Ulla Jarnrygg behauptet von sich selbst, die Tochter eines mächtigen Jarls der Frostriesen zu sein, und mit Sicherheit spiegeln ihre Hexenkräfte ein eisiges Erbe wieder, das sehr gut zu den frostigen Ländern der Lindwurmkönige passt. Einst war Ulla ein Mitglied eines herausragenden Zirkels von Winterhexen in Irrisen, aber sie trennte sich im Streit von ihren Hexenschwestern und wurde in die Verbannung nach Westen geschickt.

Aus ihrem Versteck tief im Grungirwald pirscht sich Ulla an vereinzelte Jäger heran, die sich auf der Suche nach Wild in den Winterwald hineintrauen. Wenn sie gerade Lust auf eine Täuschung hat, verkleidet sich Ulla als hochgewachsene, schöne Ulfenjägerin, die in einer kalten Nacht nach Gesellschaft sucht, und dies ist ein Anblick, dem die meisten Jäger nur schwer widerstehen können. In anderen Fällen benutzt sie *Tanzende Lichter* und *Bauchreden*, um ihre Beute an einen abgelegenen Platz zu locken, wo sie sie nach Lust und Laune aus dem Hinterhalt heraus überfallen kann. Wenn sie mit anderen Personen auf Reisen ist oder jemanden trifft, um zu schachern, zu feilschen oder Pläne zu schmieden, benutzt sie *Gestalt verändern*, um als hellhaarige Menschenfrau zu erscheinen, als Grüne Vettel oder sogar als herkömmlicher Hobgoblin oder Ork.

Obwohl sie eine Hexenmeisterin ist, genießt Ulla das wilde Getümmel des körperlichen Kampfes. Wenn ihr Blut in Wallung gerät, verzichtet sie oft ganz auf ihre magischen Kräfte und zerfetzt ihre Opfer einfach mit ihren Zähnen und Klauen, bis sie schließlich völlig mit dem Blut ihrer Feinde bespritzt ist.

Wenn sie ihre Beute erst einmal geschnappt hat, spießt Ulla sie an einer uralten, knorrigen Eiche auf, wo sie ihre Qualen noch um Tage verlängern kann, um sich an ihren Schreien zu ergötzen. Erst, wenn ihr Hunger zu einem nagenden Feuer in ihrem Leib geworden ist, gewährt sie ihren Opfern schließlich Erlösung, obgleich selbst das noch einige Zeit dauern kann, denn Ulla bevorzugt deutlich den Geschmack von immer noch lebendigem Fleisch.

Ullas dicke Haut hat den tiefblauen Farbton einer sternlosen Winternacht und ihr Haar ist so gelblich weiß wie schmutziger Schnee. Ulla ist fast 2,75 Meter groß und ihre langen, in Klauen endenden Arme hängen bis zu ihren Knien herab. Sie

ist in überleuchtende, ungegerbte Felle gekleidet und trägt einen Umhang, der aus Menschenhaar gewoben ist, und um ihre Taille eine Schürze aus der Haut von getöteten Babys.

ULLA JARNRYGG

HG 10

EP 9.600

Annisvettel Hexenmeisterin 9

CB Großer monströser Humanoider

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

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +3 GE, -1 Größe, +10 natürlich, +4 Rüstung)

TP 149 (7W10+9W6+80)

REF +14 WIL +13 ZÄH +13

Resistenzen Kälte 20; SR 2/Wuchtschaden; ZR17

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

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

Fernkampf Strahl +13 (durch Zauber)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe

Blutlinie des Arkanen (ändert Zauber mit Energieschaden in Kälteschaden), Elementare Verwüstung (9W6 Kälte, Reflex halber SG 17, 1/Tag), Elementarstrahl (1W6+4 Kälte, 6/Tag), Zerreißen (2 Klauen, 2W6+12)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)

3/Tag – Gestalt verändern, Nebelwolke

Bekannte Hexenmeister-Zauber (ZS 8)

4. (4/Tag) – Eissturm, Elementargestalt I, Mächtige Unsichtbarkeit

3. (7/Tag) –

Entkräftender

Strahl, Hast,

Schneesturm,

Schutz vor

Energie

2. (7/Tag)

– Ausdauer des Bullen,

Bärenstärke, Sengender Strahl

(Kälte), Windstoß (SG 15)

1. (7/Tag) – Bauchreden (SG

14), Brennende Hände (Kälte, SG 14),

Kalte Hand (SG 14), Magierrüstung,

Magisches Geschoss, Schwächestrah

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Bluten (SG 13),

Erschöpfende Berührung (SG 13), Geisterhaftes

Geräusch (SG 13), Kältestrahl, Magie entdecken,

Säurespritzer, Tanzende Lichter

TAKTIK

Vor dem Kampf Ulla lässt ihre Magierrüstung

fortwährend bestehen und wirkt den

Zauber immer wieder neu, sobald

sie ihn braucht. Wenn sie genug

Zeit hatte, sich auf einen Kampf

vorzubereiten, wirkt Ulla Bärenstärke,

Ausdauer des Bullen, Mächtige

Unsichtbarkeit und Hast.

Im Kampf Ulla trifft eine Gruppe

von Feinden durch Zauber mit

Flächenwirkung wie Eissturm und

Schneesturm und zielt mit Entkräftender

Strahl und Schwächestrah auf starke

Krieger ab. Sie benutzt Sengender Strahl

und Magisches Geschoss gegen entfernte

Angreifer. Wenn sie erst einmal im Nahkampf

ist, kombiniert Ulla ihre mit Hast beschleunigten Klauenangriffe noch mit Kalte Hand, und macht sich Mächtige Unsichtbarkeit zunutze, um Zauber aus der Sicherheit heraus zu wirken, bevor sie wieder zu einem Überraschungsangriff übergeht. Falls sie von Feinden umstellt werden sollte, nutzt sie ihre Fähigkeit Elementare Verwüstung.

Moral Falls sie auf weniger als 30 Trefferpunkte reduziert wird, wirkt Ulla Elementargestalt I und flieht, indem sie Nebelwolke benutzt, um ihren Fluchtweg zu verbergen. Später kehrt sie natürlich zurück, um sich an ihren Angreifern zu rächen.

Grundwerte Ohne Magierrüstung sind Ullas Spielwerte wie folgt: RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß +20.

SPIELWERTE

ST 27, GE 16, KO 20, IN 11, WE 13, CH 16

GAB +11; KMB +20; KMV 34

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +20,

Fliegen +0, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +5,

Sprachkunde +1, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes)

+6, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +11

Sprachen Gemeinsprache, Hallit, Riesisch, Skald**Besondere Eigenschaften** Elementare Blutlinie (Wasser)**Kampfausrüstung** Trank: Schwere Wunden heilen (3),

Trank: Fliegen; Andere Ausrüstung Schutzring +1,

Resistenzumhang +1, Winterstiefel, Schildbrosche (80

TP), großer Sack, Flensmesser (ein Messer der

Walfänger), Hammer und

eiserne Stacheln, Eisen-

topf, Schleifstein, ein

Block Salz, 300 GM





Kapitel Neun

WANDELNDE TOTE

„Ein Grab solltest du gut und tief genug ausheben, sodass es diesen Typen nicht etwa zu leicht fällt, wieder herauszuklettern. Und stell' sicher, dass der Sarg fest zugenagelt ist, bevor du ihn in der Grube ablegst. Hartholz ist am besten, gute Eiche oder Zeder, aber die meisten Leute wollen ja heute ein paar Kupferstücke ausgeben und entscheiden sich einfach für Pinienholz. Ich sage dir, mehr als die Hälfte der wandelnden Toten in dieser Gegend kroch aus schluderig gemachten Särgen und niedrigen Gräbern, doch was will man machen? Wenn du jetzt einen von denen herumwandern siehst, verliere nicht gleich den Verstand. Diese Zombies sind normalerweise ziemlich langsam, und ein, zwei gut platzierte Hiebe mit einer Schaufel werden sie für gewöhnlich wieder zu Boden schicken. Wenn es aber einer von den schnellen ist, gibt es natürlich nichts anderes für dich zu tun als wegzurennen und zu hoffen, dass du schneller bist als er. Na, Junge, für wie schnell hältst du dich?“

– Ekram Gall, Totengräber, aus der Nekropole des Verwachsenen Baums

Grinsende Schädel aus bleichem Gebein. Leere Augenhöhlen, in denen ein fahles, unheiliges Licht scheint. Erschlaffte Masken aus verfaulendem Fleisch, frei von jeder menschlichen Empfindung und Intelligenz. Dies sind die Gesichter der Wandelnden Toten, klappernder Skelette, die zum Leben erwacht sind, und Leichen, die aus dem Grab gestiegen sind und geistlos herumwanken, hungrig nach menschlichem Fleisch.

Skelette und Zombies sind die einfachsten und darum auch die am weitest verbreiteten Untoten. Da sie wenig mehr als tote Körper sind, die durch üble nekromantische Rituale belebt wurden, sind Skelette und Zombies in der Regel nur gedankenlose Automaten, die ohne zu denken den Befehlen ihres Schöpfers folgen. Es gibt allerdings fürchterliche Ausnahmen: Skelette und Zombies, die es auf irgendeine Weise geschafft haben, ihre Intelligenz und Gerissenheit zu behalten, um fanatisch einen Krieg gegen die Lebenden zu führen.

Die wandelnden Toten dienen normalerweise bösen Priestern und Magiern, die sie durch den Gebrauch von Zaubern wie *Tote beleben* erweckt haben, als einfache Werkzeuge. Obwohl die meisten Skelette und Zombies das Ergebnis solcher nekromantischer Magie sind, wurden auch noch andere Methoden zur Erschaffung von wandelnden Toten schriftlich festgehalten. Seltene Rezepturen aus der Hexenküche der Alchemie können das Fleisch verfaulen lassen oder es vom Knochen abschmelzen und der Leiche einen Anschein von Leben verleihen. Bestimmte machtvolle Flüche können ebenfalls bewirken, dass eine Person sich nach dem Tod als Zombie wieder erhebt, oft zu dem Zweck, Rache an den noch Lebenden zu üben.

Manchen Berichten zufolge ist es auch schon dazu gekommen, dass sich Skelette und Zombies spontan erhoben, üblicherweise als Ergebnis des Einflusses eines weiteren mächtigen Untoten in der Nähe. Manche Gebiete mit einer starken nekromantischen Aura oder einer Geschichte des Tötens – wie zum Beispiel historische Schlachtfelder und lang vergessene Opferaltäre – oder Orte, an denen eine erhebliche Anzahl Personen gewaltsam zu Tode kam, wie im Falle von Massengräbern oder dem Schauplatz eines Massakers, können ebenfalls spontan lebende Tote hervorbringen. Untote, die durch solche Prozesse erzeugt wurden, haben keinen Meister und folgen auch keinen Befehlen, obwohl sie unter Umständen immerhin eine instinktive Fähigkeit zur Zusammenarbeit miteinander oder mit intelligenteren Untoten an den Tag legen, zumindest soweit ihr einfaches Bewusstsein dies begreifen kann.

NEKROLOGIE

Ein belebtes Skelett sieht genauso aus wie das Skelett der Kreatur, die es zu Lebzeiten gewesen ist, nur ohne Muskeln, Organe und Fleisch. Falls eine Leiche als Skelett wiederbelebt wurde, fällt alles Fleisch von ihrem Gerippe ab und nur die reinen, nackten Knochen bleiben zurück. In manchen Fällen leuchten die leeren Augenhöhlen des Skeletts noch mit einem bleichen, morbiden Lichtschein. Darüber hinaus kann es erhebliche Unterschiede im Aussehen von Skeletten geben. Die Knochen neu erschaffener Skelette können weiß und glatt glänzen, wohingegen die Knochen älterer Exemplare häufig voller Sprünge und vergilbt von der Zeit sind. Zombies behalten dagegen das Fleisch auf ihren Knochen, aber oft weist es Geschwüre auf und verfault, sodass es sich in Klumpen der Verwesung verwandelt, die letzten Endes von ihren Körpern abfallen.

Skelette sind überraschend schnell, und manche von ihnen tragen immer noch zerbrochene Rüstungsteile und Waffen bei sich. Im Gegensatz dazu sind die meisten Zombies träge und langsam, aber unwahrscheinlich zäh, und sie verlassen sich auf ihre Fäuste, mit denen sie auf ihre Gegner einhämmern. Beide Arten der Wandelnden Toten sind schwer zu verletzen – Schwerter richten gegen die abgehärteten Knochen von Skeletten nur wenig aus, während stumpfe und stechende Waffen gegen das verwesende Fleisch eines Zombies eine geringe Wirkung zeigen. Diese untoten Abscheulichkeiten ignorieren normalerweise Wunden, die einen Menschen töten würden, und sie müssen buchstäblich auseinandergenommen werden,

bevor die negative Energie verfliegt, die ihre Körper belebt und zusammenhält.

Die Wandelnden Toten haben wenig Einfluss auf ihre Umgebung, außer wenn ihnen ihre Schöpfer befohlen haben, ein Gebiet genau zu durchkämmen. Obwohl sie keine Intelligenz besitzen, scheinen sie doch einen instinktiven Hass auf die Lebenden zu haben, und greifen normalerweise sogar dann an, wenn sie nicht den Befehl dazu erhalten haben. Da sie untot sind, benötigen Skelette und Zombies keine Nahrung, aber es mehren sich beunruhigende Berichte über Zombies, welche die Gehirne der Personen, die sie töten, fressen, wenn auch die Gründe für dieses verstörende Verhalten nicht klar sind.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Zombies und Skelette bewohnen häufig dieselbe Gegend, in der sie sich schon zu Lebzeiten aufhielten, obwohl man sie am häufigsten in Gruften, Grabmälern, Ruinen, Friedhöfen und Totenstädten antrifft. Weil sie billig und verhältnismäßig leicht zu erschaffen sind, werden die Wandelnden Toten oft von bösen Nekromanten als Wächter für ihre dunklen Verstecke benutzt, und sie sind ein regelmäßiger Bestandteil von bösen Tempeln, insbesondere jener, die Gottheiten des Todes geweiht sind. Ein übereifriger Schöpfer könnte vielleicht noch mehr Untote erhalten, als er tatsächlich kontrollieren kann, was zu einer Ansammlung von „wildem“ Untoten führt, die fernab der Stätten ihrer Erschaffung herumwandern. Als hirnlose Leichen besitzen Skelette und Zombies eigentlich keine Gesellschaftsstruktur. Alles, was sie tun, geschieht allein nach den Launen ihres Schöpfers. Wenn gerade kein Meister da ist, kann ein einzelnes Exemplar ihrer Art möglicherweise eine Art Heimatterritorium für sich in Anspruch nehmen – eine einzelne Gruft oder einen kurzen Abschnitt eines Ganges in einem Verlies – und es beschützen und jedes lebende Ding angreifen, das es betritt. Zombies versammeln sich oft zu Rudeln oder Haufen, aber das scheint für sie ein instinktiver Reflex bei der Jagd zu sein, eher als eine bewusste Entscheidung, denn sogar dann, wenn man sie zusammenfindet, koordinieren die Wandelnden Toten ihre Aktionen oder Angriffe nicht.

Gelegentlich erhebt sich auch eine große gemischte Gruppe aus Skeletten und Zombies spontan. Das geschieht üblicherweise an der Stätte einer besonders blutigen Schlacht oder einem anderen Schauplatz eines Gemetzels. Diese Armeen der Wandelnden Toten, bekannt als „Legionen“, sind wandernde Katastrophen, die alles ihnen im Weg Stehende niedermachen. Wenn es keinen lebendigen Meister gibt, der sie anführen kann, werden die verstorbenen Generäle der jeweiligen Armee oft selbst zu skelettierten Vorkämpfern, die sich an ihrer Intelligenz festklammern und ihre Legion genauso wie zu ihren Lebzeiten in die Schlacht führen. Manchmal folgen sie weiterhin ihren Befehlen, die sie bekamen, als sie noch lebten, aber verbreiteter ist es, dass sie sich einfach auf einen Feldzug sinnlosen Abschlachtsens und Zerstörens begeben.

Lebende Armeen stellen sich für den unerbittlichen, niemals ermüdenden Ansturm einer Legion von Untoten häufig als zu schwache Gegner heraus, denn eine solche Legion kann große Schneisen in der Umgebung verwüsten, ganze Dörfer entvölkern und die Getöteten ihren Rängen hinzufügen. Glücklicherweise sind solche spontanen Legionen ein seltener Vorfall, und sie trennen sich üblicherweise aus eigenem Antrieb wieder, sobald sich ihr gedankenloser Zorn verbraucht hat, oder sie das geheimnisvolle unausgesprochene Ziel erreicht haben, das die Ursache für ihre Erzeugung gewesen war.

Während die hirnlosen Untoten selbst keine Götter anbeten, sind doch diejenigen, die sie erschaffen, normalerweise Anhänger einer von drei unheiligen Glaubensrichtungen. Die Fahle Prinzessin Urgathoa, Göttin von Krankheit und Untod, bleibt bei den Nekromanten weiterhin die beliebteste Figur zur Verehrung, und viele ihrer Priester erschaffen regelmäßig Untote, besonders gern Seuchenzombies. Andere Nekromanten erweisen ihre Ehre Orcus, dem Herrn des Untods, dem Dämonenfürsten der Nekromantie und der Untoten, auch wenn

Die Natur des Bösen

„Skelette und Zombies sind böse, obwohl sie ohne Verstand sind. Dies liegt daran, dass der Untod – also die Existenz als Untoter – an sich bereits eine von Natur aus böse Kraft ist, so wie Feuer von Natur aus heiß ist. Während Leben und Tod in einem Kreislauf existieren, ist keines der beiden von sich aus eindeutig gut oder böse, denn Lebewesen müssen sterben, um anderen Lebewesen als Nahrung zu dienen und Platz für neues Leben zu schaffen, das seinerseits wiederum einem anderen neuen Leben weichen muss.

Der Untod ist im Gegensatz dazu eine Perversion der natürlichen Ordnung der Dinge, denn er ist ein endloser Zustand, der weder Leben, noch Tod bedeutet, und eine Macht, die immerzu verdirbt und konsumiert. Vampire und nach Gehirnen gierende Zombies können kein neues Leben erzeugen oder anderes Leben unterstützen, sie können lediglich Leben zerstören und ihre eigene Art soweit vermehren, bis die gesamte Welt voll von nicht sterbenden Raubjägern ist, denen die Beute fehlt. Sogar Dinge, die mit der Macht des Untodes erbaut wurden, sind immer nur Perversionen und Spottbilder des Lebens, ob es sich dabei nun um eine wiederbelebte Leiche handelt, oder um einen intelligenten Palast aus Gebeinen.

Das soll nicht heißen, dass alle Nekromanten grundsätzlich böse sind oder dass die Schule der nekromantischen Magie von sich aus böse ist. Zauber der Nekromantie beeinflussen die Macht des Todes, des Unlebens und der Lebensenergie – die Magie des Todes und die Magie des Untodes sind zwei verschiedene Dinge. Der Zauber *Todeskreis* benutzt die Macht des Todes, um Leben auszulöschen, aber daran gibt es nichts Böseres als dabei, wenn man ein Lebewesen mit einem Schwert sticht. Manche Leute behaupten, dass Magie immer nur ein Werkzeug sei, und dass die Art des Gebrauchs eines Werkzeugs entscheidet, ob eine Tat gut oder böse ist. Ein Gegenstandspunkt dazu besagt, dass manche Werkzeuge speziell dazu entworfen wurden, für böse Zwecke benutzt zu werden, wie zum Beispiel Folterwerkzeuge. noch schlimmer ist: Manche Werkzeuge sind sogar an sich schon böse und wollen nur für Böses benutzt werden. Wenn Feuer stets die Unschuldigen verbrennen und die Schuldigen verschonen würde, dann wäre Feuer auch böse. Der Untod ist aber eine von Natur aus böseartige Machtquelle, dazu erschaffen, Leben zu korrumpieren und zu zerstören, aus keinem anderen Grund als Hass und deswegen, weil er es eben kann. Es gibt besondere, intelligente Untote, die nicht böse sind, genauso wie es besonders seltene Dämonen und Teufel gibt, die sich dem Guten zuwenden, aber das Böse ist die Norm, da ihre Essenz bereits böse ist.“

—Dhauken Tor, Erster Sprecher
des Weisenkonzils im Arkanamirium, Absalom

sein Kult im Vergleich zu dem Urgathoas klein ist. Letztlich befolgen viele Nekromanten, die selbst nach einem immerwährenden Unleben streben, ebenso wie die wenigen Wandelnden Toten, die noch über ihren Verstand verfügen, oft die Gebote des Wispernden Pfades bei ihrer ein Leichnam zu werden. Natürlich kann ein Anhänger jeder bösen Gottheit (oder einer toleranteren neutralen Gottheit) Untote erschaffen, was zu den abadarischen Grabhütern geführt hat, zu den gorumischen Kriegsskeletten, und so weiter.

ROLLE IM SPIEL

Traditionelle humanoide Skelette und Zombies finden am häufigsten als niedrigstufige Helfershelfer Verwendung, als

ersetzbare Feinde, die von heldenhaften SC einfach ohne Gnade und Rücksicht zerstört werden können. Sie stellen nur eine geringe Gefahr auf höheren Stufen dar und werden oft leicht durch die Fokussierungskraft des Klerikers einer Abenteurergruppe zerstört. Wenn man sie jedoch auf die richtige Weise benutzt, können Wandelnde Tote auf allen Stufen des Spiels zu herausfordernden Gegnern werden. Abgesehen davon, dass ein Spielleiter Varianten von Skeletten und Zombies mit neuen Fähigkeiten einsetzen kann, um seine Spieler zu überraschen. Bedenke auch, dass andere nicht-humanoiden Monster ebenfalls Wandelnde Tote werden können. Skelettierte Vorkämpfer, die auf skelettierten Streitrossen reiten, dämonische oder infernalische Zombies, skelettartige Dinosaurier, die wieder zum Leben erwacht sind, gigantische Zombie-Roc-Vögel, oder sogar intelligente skelettierte Drachen könnten sich als interessante untote Gegner herausstellen.

Große Mengen von Untoten können zu einer zusätzlichen Herausforderung werden. Ein einzelnes Skelett mag vielleicht nur 4 Trefferpunkte haben, aber wenn die SC plötzlich die Einzigen sind, die zwischen einer Horde von hundert Skeletten und den Bewohnern eines wehrlosen Dorfes stehen, sehen diese Skelette vielleicht schon nicht mehr so leicht zu besiegen aus. Eine ganze Gruft voller Untoter wird die Fokussierungsenergie eines Klerikers schnell aufzehren, was bewirkt, dass die SC andere Methoden zur Bezwingung der Plage der Wandelnden Toten entwickeln oder erfinden müssen.

GESICHTER DES TODES

Das einfache, klappernde Skelett und der hirnlose, umherwankende Zombie stellen die Klischeebilder der Wandelnden Toten dar, aber diese untoten Schrecken erscheinen in sehr verschiedenartigen Formen. Blutige Skelette, brennende Skelette, schnelle Zombies, Seuchenzombies, und tödliche intelligente Skelettkrieger sind noch die bekanntesten Abarten, doch die Wandelnden Toten weisen eine große Diversität auf, und zahlreiche weitere Variationen treiben sich vielleicht noch auf mondbeschiedenen Friedhöfen und in verwunschenen Gräften herum, wobei jede Einzelne von ihnen ihre eigenen seltsamen und einzigartigen Fähigkeiten besitzt. Obwohl einige verbreitete Formen hier unten aufgelistet sind, können diese abweichenden Fähigkeiten auch sowohl auf Skelette als auch auf Zombies übertragen werden, sofern dies nicht durch allgemeine Logik unmöglich gemacht wird (so wie ein Giftgas-Skelett). In gleicher Weise, außer wenn etwas Anderes angegeben wird, können die nachfolgenden Variationen alle miteinander kombiniert werden – so ist es zum Beispiel auch möglich, ein explodierendes Säure-Skelett zu verwenden.

Alchemistischer Zombie: Zombie ist durch alchemistische Vorgänge geschaffen worden statt durch nekromantische Magie. Deshalb hat positive Energie eine geringere Wirkung auf ihn, denn er besitzt Resistenz gegen Fokussieren +2. Sein alchemistisch behandeltes Fleisch ist außerdem widerstandsfähiger gegen Schaden und gibt ihm einen zusätzlichen Bonus von +2 zu seiner natürlichen Rüstungsklasse, neben dem Bonus, den er schon durch seine Größe hinzugewinnt. (HG +1)

Explodierendes Skelett: Auch unter dem Namen „Knochenbomben“ bekannt, sind explodierende Skelette eine Variante, die in einer Welle aus rasiermesserscharfen Knochensplittern detoniert, wenn sie stirbt. Jeder im Umkreis von 3 Metern um das Skelett, erhält 1W6 Punkte Schaden pro Trefferwürfel des Skeletts (mit einem Minimum von 1W6), wenn es zerstört wird. Ein Reflexwurf (mit SG 10 + 1/2 Trefferwürfel des Skeletts + CH-Modifikator des Skeletts) halbiert diesen Schaden. Blut-, Feuer- und vielfältigende Skelette können keine explodierenden Skelette sein. (HG +0)

Giftgas-Zombie: Diese aufgeblähten Zombies sind mit giftigem Gas gefüllt. Wenn ein Giftgas-Zombie stirbt, explodiert er in einer Wolke aus giftigen Dämpfen, die einen 3 Kubikmeter großen Würfel um den Zombie herum ausfüllt. Giftgas-Zombies werden üblicherweise mit Brunddämpfen oder Ungolstaub angefüllt, aber man kann auch jedes andere giftige Gas verwenden. Giftgas-Zombies besitzen SR 5/Stichschaden anstatt SR 5/

Hiebschaden. (HG hängt ab von dem verwendeten Gas, normalerweise +1.)

Hirnfressender Zombie: Diese schreckliche Zombievvariante ernährt sich von humanoiden Gehirnen. Der Zombie erhält einen Bissangriff, der Schaden basierend auf der Größe des Zombies verursacht, und den Besonderen Angriff *Ergreifen*, benutzbar gegen gleichgroße oder kleinere Gegner. Wenn ein Gegner zu Tode kommt, benutzt der Zombie seinen nächsten Zug dazu, sich vom Hirn des Opfers zu ernähren, was Zauber, für die man eine vollständige Leiche benötigt (wie *Tote erwecken*) nutzlos macht. Jeder, der getötet wurde, nachdem er von einem hirnfressenden Zombie gebissen wurde, erhebt sich nach 2W6 Stunden selbst als ein hirnfressender Zombie. Es sei denn, die Leiche wurde vorher gesegnet oder ähnliche vorbeugende Maßnahmen wurden ergriffen. (HG +0)

Magiebegabt: Diese Variante von skelettartigen Streitern und Zombiefürsten sind kleinere Zauberkundige (üblicherweise der Stufe 5 oder niedriger), welche sowohl ihre Intelligenz, als auch ihre Fähigkeiten zum Wirken von Zaubern beibehalten haben. Magiebegabte Skelette und Magiebegabte Zombies erhalten *Lautilus zaubern* als Bonustalent. (HG +1 plus Zauberstufe des Zaubernenden)

Mudra-Skelett: Auch als „Wirbelwindskelette“ bekannt, sind Mudra-Skelette mit vier oder mehr Armen ausgestattet, wobei jeder dieser Arme eine Waffe führen kann. Die Geschicklichkeit eines Mudra-Skeletts erhöht sich um +4 (statt um +2) und es erhält zudem die Bonustalente *Kampf mit mehreren Waffen* und *Waffenfinesse*. (HG +1)

Säureskelett: Die Knochen eines Säureskeletts sondern fortwährend eine brennende Säure ab. Die Nahkampfangriffe eines Säureskeletts verursachen zusätzliche 1W6 Punkte Säureschaden, und jeder, der ein Säureskelett mit einem unbewaffneten Schlag oder einem natürlichen Angriff trifft, erhält 1W6 Punkte Säureschaden. Säureskelette verlieren ihre Immunität gegen Kälte, erhalten stattdessen aber Immunität gegen Säure. Das Charisma eines Säureskeletts beträgt stets 12. Andere Arten von Energieskeletten, wie elektrische oder Frostskelette, können in einer ähnlichen Weise dargestellt werden. (HG +1)

Skelettschütze: Obwohl sie nicht so intelligent oder kunstfertig wie skelettierte Vorkämpfer sind, sind Skelettschützen nichtsdestotrotz eine willkommene Verstärkung für jede Armee von Untoten. Skelettschützen erhalten Kernschuss und Präzisionsschuss als Bonustalente. (HG +0)

Unnachgiebiger Zombie: Diese Zombieart hat alle Kräfte von schnellen Zombies und erhält außerdem noch eine Klettergeschwindigkeit gleich der Hälfte der Bewegungsrate der Basiskreatur an Land, die Besondere Fähigkeit Geruchssinn, einen Volksbonus von +4 auf Würfe auf Überlebenskunst, bei denen man etwas mit dem Geruchssinn aufspürt, sowie zwei zusätzliche Trefferwürfel. (HG +1)

Verfluchter Zombie: Erschaffen als Ergebnis eines mächtigen Fluchs anstatt durch nekromantische Zauber, können Verfluchte Zombies einen Fluch auf ihre Opfer übertragen. Ein Verfluchter Zombie erhält den Besonderen Angriff *Fluch*, der zusammen mit seinem Hiebangriff ausgeführt wird. **Zombiefurch** (ÜF) Hieb; *Rettungswurf* Willen, SG = 10 + 1/2 Trefferwürfel des Zombies + CH-Modifikator des Zombies; *Frequenz* —; *Effekt* wie der Zauber *Fluch*; *Heilung* —. (HG +1)

Vervielfältigendes Skelett: Diese furchtbare Skelettvariante verwandelt sich in noch mehr Skelette, wenn sie zerstört wird. Wenn ein Vervielfältigendes Skelett zerstört wird, fügen sich seine Knochen 1W4 Runden später zu zwei kleineren Vervielfältigenden Skeletten zusammen, welche jeweils die Hälfte der Trefferwürfel des Originals haben. Jedes

daraus hervorgehende Vervielfältigende Skelett wird sich weiterhin in immer kleineren Größen neu formieren. Ein Vervielfältigungsskelett mit kolossaler Größe teilt sich in zwei Skelette mit riesiger Größe, ein gigantisches Skelett wird zu zwei großen Skeletten, ein riesiges Skelett bildet sich neu als zwei mittelgroße Skelette, und so weiter, bis die Trefferwürfel des Skeletts schließlich nicht weiter halbiert werden können, oder die resultierenden Skelette von der Größenkategorie winzig oder kleiner besitzen würden, wo sie dann endgültig zerstört sind. Blutige, brennende und explodierende Skelette können keine Vervielfältigende Skelette sein. (HG +1)

Wirtsleiche: Diese Art Skelett oder Zombie ist von einem Schwarm Ungeziefer oder winziger untoter Wesen befallen, der in Körper des Untoten lebt. Skelettförmige Wirtskörper enthalten oft Aasstürme (siehe Pathfinder Modul: *Die Schlinge des Henkers*) oder Fledermausschwärme in ihrem Brustkorb, wohingegen Zombiewirtskörper häufig Schwärme von Heuschrecken (siehe Anhang) oder fleischfressenden Schaben (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*) in ihren verfaulenden Hüllen tragen. Blut-, Feuer- und Säureskelette können keine Wirtsleichen sein. (HG +0, wobei der HG des Schwarms als eine eigene Kreatur zählt.)

Zombiefürst: Zombiefürsten sind die fleischtragenden Gegenstücke zu Skelettreitern. Sie sind seltene Zombies, die auf irgendeine Weise geschafft haben, ihren Verstand beizubehalten. Benutze für den Zombiefürsten die normale Schablone für Zombies zum Berechnen der Rüstungsklasse, der grundsätzlichen Boni auf Rettungswürfe, Bewegungsrate, Nahkampfangriffe, des Grundangriffsbonus und der Schadensreduzierung. Benutze jedoch die Schablone für Skelettreiter für die Trefferwürfel, Fertigkeiten und die Attributswerte des Zombiefürsten. Zombiefürsten erhalten Resistenz gegen Fokussieren +4 und Abhärtung als Bonustalent. Ein Zombiefürst erhält nicht die Besondere Eigenschaft „Wankend“. (HG wie ein Zombie mit der gleichen Anzahl Trefferwürfel +1.)

BEKANNTE WANDELNDE TOTE

Die folgenden Wesen gehören zu den berüchtigteren Wandelnden Toten Golarions.

Die Armee von Erlexian Thul: Dieser Tiefling-Nekromant, bekannt als der Hexenmeister von Hühelhöhe behauptet, der Spross eines mächtigen gebittischen Blutherren und der Dämonenherrscherin Zura, der Vampirkönigin, zu sein. Unabhängig vom Wahrheitsgehalt solcher großspuriger Behauptungen, ist Erlexian von allen Dingen besessen, die mit Untoten zu tun haben. Erlexian wurde bereits aus einer Reihe von Städten in ganz Avistan wegen Grabräuberei und Mordverdacht vertrieben und wohnt jetzt in einem zerfallenden Turm am Rand des Dorfs Hühelhöhe in den Flusskönigreichen. Da er seinen Vorrat an Kadavern aus den zahlreichen umliegenden Gräbern, die dem Dorf seinen Namen gaben, bereits aufgebraucht hat, hat Erlexian sich nun den noch lebenden Bewohnern des Ortes zugewandt und verlangt von jedem Haushalt dort, dass er ihm eine frische Leiche zur Verfügung stellt oder mit Vergeltungen zu rechnen hat. Da die Dörfler den mächtigen Magier in ihrer Mitte fürchten, blieb den verängstigten Dorfbewohnern keine andere Wahl, als sich zu fügen. Hühelhöhe ist nun ein trister, notleidender, nahezu verlassener Ort, da Erlexians untote Knechte jede Nacht durch das Dorf patrouillieren, und sich jeden schnappen, der sich nach draußen wagt, um so die Besessenheit ihres Meisters anzutreiben. In der Zwischenzeit konzentriert sich Erlexian auf seine grausigen Experimente und umgibt sich dabei mit Zombie-Fußsoldaten



Facetten der Furcht

Wird eine Stadt von einer Pestepidemie entvölkert und die Leichen von geliebten Familienangehörigen, Freunden und Nachbarn türmen sich auf den Straßen, könnte wohl kaum etwas näher liegen als die Furcht davor, jene Leichen könnten irgendwie wieder ins Leben zurückkommen, sich quasi von den Toten erheben, um dich als einen der Ihren zu sich zu holen. Der Tod ist das große Unbekannte, die eine Sache, die alle Menschen fürchten, und die Vorstellung, aus einem solchen Zustand wieder zurückzukommen, lässt die Herzen von Männern und Frauen zu Eis erstarren.

In Gegenden, die von Pestilenz und anderen Leiden verwüstet wurden, übertrifft die Zahl der Toten manchmal die der Lebenden, was zu der Furcht führt, die Wandelnden Toten würden die Lebenden irgendwann unweigerlich überrennen, gleich einer „Apokalypse der Zombies“. Und da der fürchterlichen Krankheit immer mehr Personen zum Opfer fallen, steigt die Anzahl der Wandelnden Toten auch immer weiter an. Die Zivilisation ist eine zerbrechliche Sache, und angesichts einer solchen ungeahnten, unaufhaltsamen Bedrohung wäre es wohl fraglich, ob die Gesellschaft sich selbst noch aufrecht halten könnte. Oder ist sie nicht schon dazu verdammt, unter den Klauen und Zähnen der teuren Verblichenen zusammenzubrechen?

Die Angst vor den Wandelnden Toten ist auch die Angst davor, selbst so zu werden: nur noch ein willenloser Sklave unter der Kontrolle jemand Anderen. Eine Person, die in einen Zombie verwandelt wurde, verliert ihre Freiheit, ihre Individualität, ihr Gewissen und, wie manch einer sagen würde, auch ihre innerste Seele. Und nicht einmal der Tod selbst kann dich vor diesem Schicksal bewahren, denn deine letztendliche Belohnung, ein friedvoller Tod und ein Weiterleben im Himmel, wird dir ebenfalls genommen. Selbst zu einem Wandelnden Toten zu werden bedeutet nicht weniger als ein grauenhaftes, endloses Leben ohne Hoffnung auf Ruhe und Frieden.

und skelettierten Dienern, die er aus der unglücklichen Dorfbewölkerung erschaffen hat.

Die Gillamoer-Seuche: Im Anschluss an die Goblinblutkriege fielen viele der Bewohner von Isgers Dörfern dem Feuer oder dem Schwert zum Opfer. Gillamoer, in der Nähe der versengten Dächer des Zwitscherwalds gelegen, war noch eines von denen, die das Glück hatten, die Verwüstung zu überstehen, aber in letzter Zeit haben Handelskarawanen, die nach Elidir kamen, beunruhigende Nachrichten mit sich gebracht. Etwas Böses hat das Dorf Gillamoer befallen und die sonst so furchtlosen Karawanenwächter aus Drumas Söldnerliga erblassen, wenn sie davon erzählen, wie die Bewohner des Dorfes scheinbar von einfachen Bauern in mörderische untote Monster verwandelt wurden, die höllisch flink und teuflisch schwer zu töten sind. Gerüchten zu Folge heißt es nun, dass man Gillamoer unter Quarantäne gestellt hat, und dass die Armee von Isgar nach Freiwilligen sucht, die das Dorf betreten, um die Bedrohung zu vernichten.

Leylani Marakhum: Vor fünfzig Jahren war Leylani Marakhum, eine junge, attraktive und narzisstische gebbitische Adlige, entsetzt darüber, dass sie ihre Schönheit durch das Altern vergehen sah. Als unbeständige Anhängerin des Wispernden Weges beschloss Leylani, ihre Schönheit zu bewahren, indem sie zum untoten Leichnam wurde. Weil sie ihr Studium am Mortuarium jedoch abgebrochen hatte, reichten Leylanis magische Fähigkeiten niemals über das Niveau eines Lehrlings hinaus, und ihre amateurhaften Rituale führten

lediglich dazu, dass sie sich in einen Magus-Zombie verwandelte, eine verwesende Leiche ohne jede Spur der Macht oder des Prestiges eines richtigen Leichnams. Da Leylani nun nicht mehr die beliebte Gesellschaftsdame ihrer Jugendjahre sein kann, verbringt sie ihre Tage nun mit der übereifrigen Anwendung von *Trank der Wiederbelebung* und anderen, herkömmlicheren Produkten der Kosmetik in einem eitlen Versuch, den Zerfall ihres in Auflösung begriffenen, fauligen Fleisches aufzuhalten. Verrückt vor Eifersucht hat Leylani damit angefangen, insgeheim attraktive junge Debütantinnen zu ermorden und sie als gespenstische, hirnlose Zombies unter ihrer Kontrolle wiederzuerwecken.

Die Schlafenden Ritter von Ras-Dschadschan: Als der selbsternannte Nekromantenkönig Ras-Dschadschan im Jahr 3692 AK Absalom angriff, wurden er und seine Armee von Untoten vernichtend geschlagen. Obwohl man die Leiche des Mächtigen-Eroberers niemals fand, ließ er seine Festung zurück, eine der zahlreichen Belagerungsburgen, die das Knochenfeld um die Stadt herum überziehen. Der einzige Überlebende einer Abenteurergruppe, welche sich in die Tiefen von Ras-Dschadschans Zuflucht vorgewagt hatte, berichtete davon, dass er in einer gewaltigen unterirdischen Kammer unter der Belagerungsburg reihenweise skelettförmige Krieger, Bogenschützen und Wagenlenker sah, sowie Rüstungen und Waffen in perfektem Zustand, die scheinbar alle nur darauf warteten, dass der Befehl ihres Herrn erschalle, der sie rufen würde, sich wieder zu erheben und ein weiteres Mal gegen die Stadt zu marschieren. Da die Kirche von Pharama über die Bedrohung durch diese Legion der Untoten berechtigterweise besorgt ist, entsandte sie zwei Expeditionsheere in Richtung Ras-Dschadschans Zuflucht. Als beide nicht zurückkehrten, wusch die Kirchenkammer ihre Hände in Unschuld und überließ es dem Großkonzil von Absalom und der Adlergarnison, sich dem Problem der Schlafenden Ritter und der vielen Schutzzauber und Wächter in der Belagerungsburg anzunehmen.

Der Strahlende Ritter: Obwohl sein ursprünglicher Name schon im Laufe der Geschichte verloren gegangen ist, war der brennende skelettartige Streiter, den man als den Strahlenden Ritter kennt, einst ein Held des Kreuzzugs des Lichts, und war damals ein Mitglied der berühmten Ritter von Ozem. In einer der zahlreichen Schlachten dieser Ritter gegen den Wispernden Tyrannen wurde der Krieger von dem Hexenkönig getötet, und mit mystischem Feuer verbrannt, bis nichts weiter als verkohlte Knochen von ihm übrig blieben. Er war jedoch seiner Sache so sehr verbunden, dass noch nicht einmal der Tod den gerechten Zorn des Ritters aufhalten konnte. Sein Skelett erhob sich wieder an der Stelle, wo es zu Boden gefallen war, brannte immer noch und stürzte sich erneut in den Kampf. Nach der endgültigen Niederlage Tar-Baphons verschwand der Strahlende Ritter in den Hungerbergen, doch im Lauf der Jahrhunderte sind immer wieder Berichte über einen flammenden, gerüsteten Ritter aufgekomen, der auf Patrouille durch diese Berge reitet und gegen Orks, Untote und andere böse Wesen kämpft. Beliebte Geschichten in Finismur besagen, der Strahlende Ritter würde auf Tar-Baphons unvermeidliche Wiederkehr warten, und wenn diese Zeit käme, würde der Ritter dem Wispernden Tyrannen vor den Toren des Galgenkopfes ein letztes Mal gegenüberreten und den Leichnamsherren ein für alle Mal besiegen. Erst dann wird der Strahlende Ritter zu Staub zerfallen, da er seine endgültige Ruhe gefunden hat.

BEISPIEL FÜR WANDELNDE TOTE

Das Dorf Gillamoer in Isgar ist von einer schrecklichen Plage heimgesucht worden, welche seine gesamte Bevölkerung schnell in hirnlose, unersättliche Zombies verwandelt hat. Diese Krankheit wurde unwissentlich von einem umherziehenden ustalavischen Krämer eingeschleppt. Sie verbreitete sich rasch im ganzen Ort und befahl nahezu jeden, der mit ihr in Berührung kam. Die wenigen überlebenden Bewohner kauern nun voller Furcht hinter behelfsmäßigen Barrikaden in ihren Behausungen,

während draußen auf den Straßen die untoten Körper ihrer ehemaligen Nachbarn hungrig umherstreifen, immer auf der Suche nach frischen Gehirnen, die sie fressen können.

Um eine Weiterverbreitung der Krankheit zu verhindern, wurde die drumische Handelskarawane, die die Nachricht über die Plage zuerst ins Land gebracht hatte, auf Befehl des Verwalters von Isgar bis auf den letzten Mann abgeschlachtet. Glücklicherweise befindet sich das Dorf Gillamoor weit abseits der entscheidenden Handelsrouten der Conericastaße. Daher sind die örtlichen Behörden der Meinung, die Plage sei noch immer auf das Dorf an sich beschränkt. Da die Armee von Isgar ohnehin schon unterbesetzt und unterfinanziert ist, konnte sie bislang überhaupt nichts unternehmen, um das Problem anzugehen, abgesehen davon, dass sie Hinweise an Wegkreuzungen angebracht hat, dass Gillamoor sich nun unter Quarantäne befindet, und dass sie demjenigen eine Belohnung von 5.000 Goldmünzen verspricht, der das Dorf von der Infektion reinigen kann. Natürlich ist die Zerstörung von mehr als 500 Zombies selbst für eine fähige Abenteurergruppe keine kleine Angelegenheit.

GILLAMOOR-SEUCHENZOMBIE	HG 1
EP 400	
Unnachgiebiger hirnfressender menschlicher Seuchenzombie	
NB Mittelgroßer Untoter	
INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +0	
VERTEIDIGUNG	
RK 14 , Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)	
TP 22 (4W8+4)	
REF +3 WIL +4 ZÄH +1	
Immunitäten wie Untote	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m	
Nahkampf Hieb +6 (1W6+3 plus Ergreifen), Biss (1W6+3 plus Ergreifen)	
Besondere Angriffe Brut erzeugen, Ergreifen, Hirnfresser, Krankheit, , Schneller SchlagTodesexplosion	
TAKTIK	
Vor dem Kampf Gillamoor-Seuchenzombies wanken in der Gegend herum wie jeder normale Zombie auch, und sie verwenden nur dann ihre volle Bewegungsrate, wenn sie angegriffen werden, oder wenn sie sich in der richtigen Reichweite für einen Sturmangriff auf einen Gegner befinden.	
Im Kampf Ein Gillamoor-Seuchenzombie konzentriert alle seine Angriffe auf einen einzelnen Gegner und wird stets versuchen, das Opfer zu beißen und zu umklammern, um von seinem Gehirn fressen zu können. Er verfolgt seine ausgewählte Beute, bis entweder die Beute oder er selbst tot ist.	
Moral Seuchenzombies kämpfen so lange, bis sie zerstört sind.	
SPIELWERTE	
ST 17, GE 14, KO —, IN —, WE 10, CH 10	
GAB +3; KMB +6; KMV 18	
Talente Abhärtung	
Fertigkeiten Klettern +8, Überlebenskunst +0 (+4 beim Verfolgen durch Geruchssinn)	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Brut erzeugen (ÜF) Jeder, der getötet wird, nachdem er von einem Gillamoor-Seuchenzombie gebissen wurde, erhebt sich 2W6 Stunden später ebenfalls als Gillamoor-Seuchenzombie, außer der Körper wurde gesegnet oder es wurden ähnliche Vorkehrungen getroffen.	
Hirnfresser (AF) Nachdem der Zombie sein Opfer getötet hat, benutzt er seinen nächsten Zug, um das Gehirn seines Opfers zu fressen. Dies verhindert, dass man den Körper durch irgendeine Art wieder zum Leben erwecken kann, für die man eine intakte Leiche benötigt.	

Krankheit (ÜF) Der Hiebangriff, sowie jede andere natürliche Angriffsart des Zombies überträgt die Zombiefäule. **Zombiefäule:** Hieb – Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 12; **Inkubationszeit** 1W4 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W2 KO, dieser Schaden kann nicht geheilt werden, während die Kreatur infiziert ist; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Jeder, der stirbt, während er infiziert ist, erhebt sich innerhalb von 2W6 Stunden als Gillamoor-Seuchenzombie.

Schneller Schlag (AF) Wann immer der Zombie einen Vollen Angriff (eine Angriffsaktion, zu der er eine volle Runde braucht) tätigt, kann er einen zusätzlichen Hiebangriff mit seinem höchsten Grundangriffsbonus durchführen.

Todesexplosion (AF) Wenn der Zombie stirbt, verursacht er eine Explosion der Fäulnis. Alle Kreaturen neben dem Zombie werden dadurch seiner Krankheit ausgesetzt, so als ob sie von einem Hiebangriff getroffen worden wären, und müssen sofort einen Rettungswurf auf Zähigkeit ablegen, oder stecken sich mit der Zombiefäule an.





Kapitel Zehn

WERWOLF

„Schau nach oben in den Himmel, sieh dir den Mond an, so prall und rund wie eine trüchtige Hündin. Kannst du seine Anziehungskraft spüren? Kannst du das Blut in deinen Adern klopfen hören, voller Leben, voller Kraft? Es wird nun nicht mehr lange dauern. Kämpfe nicht dagegen an. Du kannst nicht gewinnen. Du bist nun das Tier. Atme tief ein. Schmecke den Wind. Riechst du das? Das ist der Geruch von frischem Fleisch, das süßliche Aroma der Furcht. Furcht vor dir. Es gibt jetzt in dieser Welt nur noch zwei Arten von Wesen für dich, Junge: Raubtier und Beute. Du bist das Raubtier, alle anderen sind Beute. Schon bald wirst du spüren, wie ihr heißes frisches Blut zwischen deinen Zähnen sprudelt und ihr Fleisch sich unter deinen reißenden Klauen zerteilt. Geh jetzt. Jage. Gib dich dem Gemetzel hin. Stille deinen Blutdurst für heute Nacht. Und morgen Nacht wirst du das Gleiche von vorne tun.“

–Brogai Navratil, Werwolf aus dem Ardschlagwald, zu einem seiner neuen „Welpen“

Als Menschen, die sich in wilde Tiere verwandeln, leben Werwölfe an den düsteren Rändern der Zivilisation, und reißen die Schwachen und die Unachtsamen aus der größeren Herde der Menschheit. Diese gefräßigen Kreaturen sind Opfer des Fluchs der Lykanthropie, verzehrt von einer Wut, die der mancher Barbarenvölker nicht unähnlich ist, jedoch mit einem zerstörerischen Unterschied. Die tierischen Begierden eines tollwütigen Wolfes jagen durch ihre Venen und treiben sie zu Taten von barbarischer Grausamkeit und animalischer Raserei. Die meisten dieser Individuen genießen ihren wild wütenden Hunger und werden zu bösartigen Ungeheuern, die nachts auf die Jagd gehen. Eine kleine Gruppe von Unglücklichen kämpfen vergebens gegen den Fluch an, aber auch diese werden unvermeidbar von dem Raubtier in ihrem Inneren bezwungen, sodass sie dem Durst nach Blut und Gemetzel nachgeben müssen.

Werwölfe gibt es in zwei Versionen: natürliche Lykanthropen (diejenigen, die schon mit diesem Zustand zur Welt kamen) und erkrankte Lykanthropen (die, die sich durch einen anderen Werwolf, einen Fluch oder eine Krankheit mit Lykanthropie angesteckt haben). Natürliche Werwölfe sind sich ihres Zustandes genau bewusst und haben eine vollkommene Kontrolle über ihre Fähigkeiten. Erkrankte Werwölfe wechseln ihre Form dagegen oft unfreiwillig. Dies ist ein Ereignis, das normalerweise durch den Vollmond hervorgerufen wird. Während sie sich in ihrer tierhaften Form befinden, verlieren sie häufig ihre Identität und können sich anschließend nicht mehr an ihre eigenen Taten erinnern.

Alle Werwölfe können sich in drei unterschiedliche Gestalten verwandeln: in einen normalen Humanoiden, eine Wolfsform und eine schreckliche Mischform aus Humanoid und Wolf. Ein Werwolf in humanoider Form kann leicht in der zivilisierten Gesellschaft untertauchen, und die einfachen Bauern der Grenzländer wissen, dass sich hinter dem Gesicht jedes Fremden ein Raubtier in ihrer Mitte verbergen könnte. In der Wolfsform und in der Mischform wird ein Werwolf hochgradig resistent gegen Schaden – nur Magie und Waffen aus Silber können sie mit ein wenig Aussicht auf Erfolg verwunden – doch in ihrer humanoiden Form besitzen sie diese Immunität nicht. Ungeachtet seiner derzeitigen Form wechselt ein Werwolf immer in seine menschliche (bzw. seine humanoide) Form zurück, wenn er getötet wurde.

Im Gegensatz zu anderen Lykanthropen hegen Werwölfe ein weitaus direkteres Interesse an ihren Opfern. Ein Wereber wird wahrscheinlich in seinem Wald bleiben, wo er Eindringlinge eher aus Aggression als aus Böswilligkeit anfällt. Eine Werratte wird vermutlich in der Kanalisation lauern und dort nur ab und zu einen Unschuldigen töten, wenn sich gerade die Gelegenheit dazu ergibt. Aber Werwölfe pirschen sich gezielt an ihre Beute heran, mit der kaltblütigen Geduld eines vorsichtigen, intelligenten Jägers. Sie empfinden eine enorme Freude daran, ihre Opfer zu terrorisieren, um deren Dörfer und Häuser herumzustrreifen, oder noch besser, sie bis zur absoluten Erschöpfung zu hetzen und dann schauerlich den Mond anzuheulen, um ihnen eine lähmende Furcht einzujagen, bevor sie sie schließlich töten.

Trotz ihres Jagdgeschicks stehen Werwölfe auch für die personifizierte Wildheit und Gewalt. Wenn ihre Gelüste sie überkommen wird aus einem solchen stillen Jäger eine gedankenlose Bestie, die sich an unbändiger Zerstörung erfreut. Wie ein tollwütiger Wolf, der über eine Herde Schafe herfällt und dabei viel mehr dieser Tiere tötet, als er jemals fressen könnte. Ausser der reinen Lust am Töten, benötigt ein Werwolf kein äußeres Motiv für seine Raubzüge – die Jagd an sich ist schon Grund genug, und alle, die sich gegen die Nachstellungen eines Werwolfs nicht verteidigen können, gelten als Beute. Ein rauer Waldarbeiter, ein einfaches Bauernmädchen oder ein unschuldiges Kind sind alle ein zulässiges Ziel für die blutigen Vergnügungen des Werwolfs.

LEBENSWEISE

In ihrer humanoiden Gestalt sind Werwölfe nicht von anderen Angehörigen ihres Volks zu unterscheiden, obgleich natürliche Werwölfe und jene, die schon seit einer langen Zeit mit Lykanthropie befallen sind, wolfsähnliche Züge haben oder annehmen können. Glaubt man den Volkserzählungen, neigen natürliche Werwölfe dazu, etwas verwildert auszusehen, mit einem vollen Schopf aus zotteligem Haar und einem wilden Blick in ihren Augen. Als andere Anzeichen gelten beispielsweise zusammengewachsene Augenbrauen, Zeigefinger, die länger als der Mittelfinger sind, gebogene Fingernägel, seltsame Muttermale auf den Handflächen oder ein wolfsartiger Gang. Manch abergläubische Vorstellung besagt zum Beispiel auch, ein Werwolf könne in seiner menschlichen Form an Borsten aus Haar unter seiner Zunge erkannt werden, oder an einem verkümmerten Schwanz, oder daran, dass Fell in der Wunde zum Vorschein kommt, wenn man in seine Haut schneidet.

In seiner Wolfsform sieht ein Werwolf wie ein ganz gewöhnlicher Wolf aus, allerdings wie ein großes und kräftiges Exemplar seiner Spezies. Ein genauer Blick in die Augen der Kreatur wird jedoch seine wahre Natur offenbaren, da sie häufig rot oder gelb mit einem inneren Feuer leuchten und einen Funken an unnatürlicher und grausamer Intelligenz vorweisen. In seiner Mischform ähnelt ein Werwolf einem menschengroßen Wolf, der aufrecht auf zwei Beinen geht (aber manchmal auf allen Vieren läuft). Während ein Werwolf in Mischgestalt weiterhin den Biss eines Wolfs und scharfe Krallen besitzt, ist er ebenfalls imstande, mit seinen klauenartigen Händen Waffen zu führen.

Lykanthropie selbst ist ein Leiden, das irgendwo zwischen einem Fluch und einer Krankheit liegt. Für einen natürlichen Werwolf ist sie einfach nur ein Merkmal, das er schon bei seiner Geburt geerbt hat, aber für einen erkrankten Werwolf ist sie eine unnatürliche Erkrankung. Der Fluch der Lykanthropie wird durch den Biss eines Werwolfs übertragen. Nur ein echter, natürlicher Werwolf kann diesen Fluch weiterverbreiten. Der Biss eines erkrankten Werwolfs ist nicht schlimmer als der eines normalen Wolfs.

Wenn man sich erst einmal damit angesteckt hat, zeigt die Krankheit keine Symptome, bis der nächste Vollmond am Himmel steht, wodurch die innere Bestie erstmals die befallene Person übermannt und diese sich in ihre tierische Gestalt verwandelt. Die Anspannung im Kampf kann diese Verwandlung ebenfalls auslösen. Die meisten erkrankten Werwölfe können sich an nichts aus der Zeit, während der sie verwandelt waren, erinnern und wachen am nächsten Morgen weit entfernt von zu Hause auf, möglicherweise überströmt mit dem Blut derer, die sie abgeschlachtet haben, und mit einem tief empfundenen Gefühl von Schermtut oder Niedergeschlagenheit. Die Wenigen, die sich an ihre Taten erinnern können und ihre neu gefundene Macht dankbar annehmen, werden schon bald völlig von den Kräften des Bösen und des Zorns verschlungen, die ihre neue Gestalt anfacht. Hat ein erkrankter Werwolf den Fluch einmal wirklich angenommen, so hat die Bestie gewonnen.

Magie bietet die beste Heilungsmethode für Lykanthropie. Die Zauberei *Krankheit kurieren* oder *Heilung*, gewirkt von einem mächtigen Kleriker, haben die größten Aussichten auf einen Erfolg, aber solche Heilmittel müssen innerhalb von 3 Tagen nach der Infektion erlangt werden. Magische Effekte wie *Fluch brechen* und *Verzauberung brechen* können ebenfalls benutzt werden, aber sie sind nur während der Zeit des Vollmonds wirksam, wenn der Werwolf am stärksten ist. Eine Dosis Eisenhut (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 560), auch bekannt als „Sturmhut“ oder „Wolfsbann“, kann das Leiden ebenfalls heilen, indem es dem Ziel einen weiteren Rettungswurf gegen die Krankheit gestattet. Frischer Eisenhut funktioniert am besten, aber diese Pflanze ist giftig und birgt das Risiko, den Empfänger zu töten, anstatt ihn zu heilen. Natürliche Werwölfe können selbstverständlich nicht von ihrem Zustand befreit werden.

Aberglauben und Schutzmaßnahmen

Neben den üblichen Heilmethoden existieren auch noch zahlreiche Volksheilmittel zur Bekämpfung von Lykanthropie, doch die meisten Heiler und Priester lehnen solche Behandlungen als Aberglauben der Unwissenden ab. Eine verbreitete Ansicht ist, dass Erschöpfung einen Werwolf heilen könne. Erkrankte Werwölfe (oder solche, von denen man glaubt, dass sie sich angesteckt hätten) werden oft dazu gezwungen, ohne Ruhepausen harte körperliche Arbeit zu verrichten, um somit die Bestie müde zu machen und sie aus dem Körper des Opfers auszutreiben. Ein anderes landläufig akzeptiertes Heilmittel ist das Untertauchen eines Werwolfs in Weihwasser während des Vollmonds.

Andere so genannte „Heilmittel“ umfassen das Vorzeigen von heiligen Symbolen, besonders denen von Göttern, die mit Tieren oder mit Heilkunde zu tun haben, wie zum Beispiel Erastil und Sarenrae, das Treiben von Nägeln (häufig aus Silber) in die Hände oder Pfoten des Werwolfs, das kräftige Schlagen des Werwolfs auf die Stirn mit einem stumpfen Messer, oder sogar das Ansprechen eines Werwolfs mit seinem Geburtsnamen dreimal hintereinander.

Ein letztes Heilmittel besteht darin, den Werwolf in seiner Mischform oder seiner Tierform zu häuten, wodurch man den Wolf von dem Menschen trennen will. Man muss sich aber fragen, welcher Werwolf wohl zahm genug wäre, eine solche Prozedur an sich selbst zu gestatten, oder ob der bedauernswerte Patient diese Art der „Behandlung“ überhaupt überleben würde.

Es gibt viele eigenartige Ansichten darüber, wie man sich vor den Raubzügen eines Werwolfs schützen könnte. Eisenhut erweist sich als am erfolgreichsten, da er den Ruf hat, Werwölfe zu vertreiben, als auch den Befall durch Lykanthropie selbst zu heilen. Heilige Symbole und Weihwasser sind weiterhin beliebte Abwehrmaßnahmen, obwohl Werwölfe selbst nicht untot sind und keine Empfindlichkeit gegenüber solchen Werkzeugen besitzen.

Da Silber dafür bekannt ist, Werwölfe zu verletzen, bevorzugen manche Leute, silbernen Schmuck als Schutz vor Werwolfsangriffen. Wohlhabende Dorfbewohner streuen auch zerstäubtes Silber vor ihren Türen und Fenstern aus, um Werwölfe fernzuhalten. Roggen, Mistel und die Beeren der Vogelbeere beziehungsweise der Eberesche sollen auch eine schützende Wirkung besitzen. Ob diese Heilmittel oder Schutzmaßnahmen tatsächlich eine entsprechende Wirkung haben, bleibt dem SL überlassen, auch wenn SC in der Lage sein sollten, sie zu erforschen und selbst ihre Schlüsse daraus zu ziehen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Obwohl Werwölfe eigentlich überall leben können, von kleinen Ortschaften und Städten bis hin zu dünn besiedelten Wäldern, führen natürliche und erkrankte Lykanthropen häufig ein sehr unterschiedliches Leben. Erkrankte Werwölfe, die gegen eine furchtbare Krankheit ankämpfen, die sie in blutgierige Bestien verwandelt, besitzen eine Neigung zum Leben als Einzelgänger. Sie leben lieber in einer selbstgewählten Isolation, entweder um nicht selbst entdeckt zu werden, oder um ihre Familienangehörigen und Freunde vor ihren bestialischen Gelüsten zu beschützen.

Allein in den Grenzlanden wenden viele sich einem Dasein als Banditen zu, um ihren Lebensunterhalt zu sichern.

Natürliche Werwölfe in menschlicher Form leben genauso wie Menschen, aber diejenigen, die ihre Tierformen mehr schätzen, leben möglicherweise in einer gemütlichen Wolfshöhle, obwohl die Annehmlichkeiten der Zivilisation, wie weiche Betten und wärmende Kaminfeuer, sie normalerweise wieder zurück in die menschliche Gesellschaft ziehen.

Ein paar wenigen Ausnahmen unter den Werwölfen gelingt es, die Bestie in sich im Zaum zu halten, und ihre eigenen Persönlichkeiten und Moralvorstellungen zu behalten, während sie mit den tierhaften Trieben ringen, die sie in drei Nächten pro Monat zu verzehren drohen. Sie sind Ausgestoßene für die Gesellschaft der Werwölfe, doch das Leben, das diese gutmütigen Werwölfe führen, ist häufig genauso geheim und verborgen wie das ihrer bösen Artgenossen, denn nur wenige Ortschaften erlauben die fortwährende Existenz eines bereits bekannten Werwolfs in ihrer Mitte. Zu ihrem Unglück müssen solche „guten“ Werwölfe erfahren, dass die Leute mit Besorgnis und Vorurteilen auf sie reagieren, egal was die wahren Absichten des Werwolfs auch sein mögen.

Natürliche Werwölfe haben sich schon vor langer Zeit an den Hass und die Furcht gewöhnt, die ihre Anwesenheit unweigerlich hervorruft, und diejenigen, die in zivilisierten Gegenden leben, führen oft ein normales Leben innerhalb der menschlichen Gesellschaft und bemühen sich, sich der Gesellschaft soweit wie möglich anzupassen. So eine stille, friedliche Existenz ist aber oft nur von kurzer Dauer, da die Bestie im Inneren nicht lang abgestritten werden kann, und die idyllische Lebensführung dieser Werwölfe endet oft in einem blutbefleckten Wutausbruch. Im Hinterland vereinen sich natürliche Werwölfe gewohnheitsmäßig zu Rudeln, entweder zu Ansammlungen anderer Werwölfe in Gegenden, wo Lykanthropie weit verbreitet ist, oder als Anführer von Rudeln normaler Wölfe.

Egal ob in menschlicher, gemischter oder wölfischer Form, natürliche Werwölfe können mit Wölfen und Schreckenswölfen sprechen, was ihnen auch eine begrenzte Kontrolle über diese Tiere ermöglicht. Erkrankte Werwölfe besitzen diese Fähigkeit jedoch nur in ihrer Mischform und ihrer Wolfsform. In ihrer menschlichen Form haben sie kein spezielles Einfühlungsvermögen für Wölfe. Es halten sich aber hartnäckig Geschichten über Werwölfe, die auch mit Hunden und anderen hundeartigen Tieren sprechen können, und Legenden erzählen sogar von besonders mächtigen Werwölfen, die auch mit noch ungewöhnlicheren Wolfsähnlichen reden können, wie mit Schattenmastiffs, Winterwölfen und Worgs.

Werwölfe, die ihre tierische Natur gänzlich angenommen haben, verehren manchmal die Dämonenherrscherin Jezelda, die Herrin des Hungrigen Mondes. Jezeldas gläubige Anhänger sind besonders vorherrschend unter den Werwölfen in Andorans Finstermondal und Lozeri im nördlichen Ustalav, und sie hassen vor allem nichtwölfische Lykanthropen und unternehmen besonders große Anstrengungen, um solche ketzerischen Abscheulichkeiten zu jagen und zu töten. Weniger religiöse Werwölfe können auch andere Gottheiten achten – etwa Lamashu, Rovagug und selbst Urgathoa, in ihrem Aspekt als Göttin der Völlerei.

Neben erkrankten Werwölfen, die ihre gute Gesinnung behalten, soll es sogar angeblich eine noch seltenere Gruppe geben, ein paar wenige legendäre Werwölfe, bekannt unter dem Namen „die Jagdhunde des Guten“. Obwohl sie kein organisierter Orden oder Verband sind, widmen sich diese Ausbünde von Rechtschaffenheit nichtsdestotrotz dem Kampf gegen das Böse. Die meisten Leute halten sie lediglich für einen Mythos, aber uralte Texte erwähnen die Jagdhunde des Guten als Schöpfungen des getöteten Tiergottes Curchanus, die damit beauftragt waren, Dämonen, Teufel und andere Kreaturen des Bösen zu jagen und zu zerstören.

ROLLE IM SPIEL

Obwohl Werwölfe eigentlich heißhungrige Killer sind, kann man ebenso ihre Rolle als heimtückische Jäger in einer Kampagne hervorheben. Spielercharaktere, die mit der

Aufklärung einer Reihe ungeklärter Morde beauftragt wurden, finden nach ein paar falschen Fährten plötzlich heraus, dass ein Werwolf dahinter steckt – entweder ein natürlicher Werwolf, der die vollständige Kontrolle über sich selbst besitzt und mit Absicht seiner Lust nach Blut und Chaos frönt, oder ein unglückseliger erkrankter Werwolf ohne Erinnerungen an seine schauerlichen Taten.

Als Alternative könnte ein Werwolf auch die Abenteurergruppe durch die Wildnis hindurch verfolgen und sie immer wieder mit kleinen Überfällen bedrängen (und dabei vielleicht einen angeworbenen Helfer oder zwei zerreißen), bevor er sich wieder in die Dunkelheit außerhalb des Lagers zurückzieht. In einem noch schlimmeren Fall könnte einer der angeworbenen Helfer oder Begleiter der SC mit Lykanthropie angesteckt werden und in Wirklichkeit der für die Attacken Verantwortliche sein. Der Killer muss aufgehalten werden, aber nun ist das Ziel eher, den Feind zu heilen und nicht, ihn zu töten.

Einen SC mit Lykanthropie anzustechen, wäre eine andere Möglichkeit, das Thema Werwölfe in die Kampagne einzubauen, aber man sollte dabei Vorsicht walten lassen, um den Fokus des Spiels nicht zu verlieren. Die Werwolfschablone bietet einem Charakter eine große Anzahl starker Fähigkeiten und Immunitäten, mit denen er dann die Charaktere anderer Spieler in der Gruppe leicht überflügeln könnte, aber der Werwolf und seine Verbündeten müssen sich mit seiner wahllosen Wut und fehlenden Kontrolle über seine Gestalt auseinandersetzen. Selbst die verständnisvollsten Verbündeten werden wahrscheinlich genug haben, wenn der Werwolf sich auf einmal mitten in einem Kampf auf sie stürzt, oder bei einer unerwarteten Verwandlung in der Nacht davonläuft.

In diesen Situationen sollte das Augenmerk auf der Heilung des Charakters von seiner Lykanthropie liegen. Vielleicht wächst in der Gegend kein Eisenhut, und es stehen gerade keine hochstufigen Priester zur Verfügung, die das Leiden von ihm nehmen könnten. Die SC müssen also nach einer alternativen Heilungsmöglichkeit suchen, vielleicht sogar den verantwortlichen Werwolf selbst jagen. In diesem Fall wird die Suche nach einem Heilmittel zu einer sehr persönlichen Aufgabe. Natürlich kann sich auch der Umgang mit einem Wechsel der Gesinnung als Folge von Lykanthropie als interessante Gelegenheit zum Rollenspiel erweisen, insbesondere dann, wenn der betroffene Charakter ursprünglich ein guter Kleriker oder Paladin ist, der für die Verfehlungen, die er beging, als er keine Kontrolle über seine Taten hatte, Buße tun muss.

BEKANNTE WERWÖLFE

Die folgenden Lykanthropen haben eine besonders blutige Geschichte oder Reputation.

Brogai Navratil: Dieser herzlose natürliche Werwolfbandit zieht durch das gesamte Finstermondtal im zentralen Andoran und sucht ab und zu in den Wolfspfadhügeln Unterschlupf, wenn es in dem Tal zu einer der häufigen Säuberungsaktionen gegen Lykanthropen kommt. Als ergrauter Veteran ständiger Zusammenstöße sowohl mit der Klauenwacht als auch dem Diamantregiment, bekam Brogai einmal einen Silberpfeil ins Auge ab, eine Wunde, die nie richtig heilte, sodass ihm jetzt in seiner Tierform nur noch ein leuchtendes gelbes Auge bleibt. Brogai genießt es, abgelegene Bauernhöfe und Holzfallerlager anzugreifen, wodurch er sein „Geschenk“ an unglückselige Waldbewohner und Holzarbeiter weiterreicht und sie

zwangsläufig in sein Rudel von Banditen eingliedert, wenn sie sich mit beim nächsten Vollmond verwandeln.

Wolfsuhr: Das varisische Städtchen Wolfsuhr ruht unter den düsteren Wipfeln des Flegelwaldes an den Ufern des Aschensees. Einst handelte es sich dabei um eine Kolonie relativ friedfertiger Lykanthropen, doch Wolfsuhr wurde völlig verwüstet, als Magnimar und die Kirche von Erastil die Lykanthropie in der Stadt in einem blutigen Pogrom „auslöschten“. Die Tatsache, dass die meisten Werwesen damals einfach in den Untergrund gingen, ist ein offenes, aber nie ausgesprochenes Geheimnis. Werwölfe bilden auch heute noch die Mehrheit der Lykanthropen in Wolfsuhr und haben im Verbergen ihrer wahren Identitäten vor Fremden ein großes Geschick entwickelt. Für gewöhnlich sind sie damit zufrieden, auf heimliche Weise die Autorität Magnimars in dieser Region zu untergraben, aber sie könnten sich als ernsthafte Bedrohung erweisen, falls ihr Territorium oder ihre eigene Autorität merklich beeinträchtigt würden. Eine Tatsache, die dem Oberbürgermeister von Magnimar nicht entgangen ist. In jüngster Zeit hat ein rebellisches Werwolfrudel, angeführt von einer empörten jungen Frau namens Ruxandra Katranjiev, damit angefangen, sich für wesentlich offenkundigere

Schritte gegen Magnimar auszusprechen, sowie für Säuberungen der Stadt Wolfsuhr von nichtwölfischen Lykanthropen. Wenn sie im Moment auch nur eine kleine Randgruppe darstellen, bleibt die Frage nach ihrem Einfluss auf die Zukunft der Region doch offen.

Ylva Skallagrim: Ylva ist eine hochgewachsene, rothaarige Frau aus dem Ulfenvolk sowie eine natürliche Werwölfin, der man nachsagt, sie würde die Gestalt einer mächtigen schneefarbenen Wölfin annehmen. Eine Legende in den Ländern der Lindwurmkönige besagt, Ylva würde ein Dutzend Berserkerkrieger anführen, die sie mit Lykanthropie infiziert habe. Diese Krieger werden auch die *Ulfhednargen* genannt. Ylva und ihre Bande segeln auf einem Langschiff, das mit einem knurrenden Wolfskopf als Gallionsfigur verziert ist, anstatt des traditionellen Drachenkopfes. Damit überfallen und plündern sie Dörfer an der Küste von Kalsgard bis Magnimar, gemeinsam mit ihrem Rudel aus verbündeten Winterwölfen. Als jemand, der an der ganzen Küste der Brodelnden See gefürchtet wird, hat Ylva einigen Berichten zufolge schon ihr Auge darauf geworfen, selbst eine Lindwurmkönigin zu werden, und hegt vielleicht sogar den Plan, den leeren Thron von Trollheim für sich zu beanspruchen.

ANDERE LYKANTHROPEN

Werwölfe sind natürlich nicht die einzige Art von Lykanthropen. Obwohl andere Lykanthropen den Werwölfen auf viele Arten ähneln (die Fähigkeit der Gestaltwandlung, Empfindlichkeit gegen Silber, usw.), besitzen sie doch alle ihre eigenen klar festgelegten Rollen, Lebensräume und Gesellschaften. Hoch im Norden pirschen riesige Werbären durch die kalten Wälder und die Tundra und jagen und töten böse Kreaturen, wo immer sie ihnen begegnen. Obwohl sie oft leicht reizbar sind, sind die meisten Werbären ehrenvoll und tugendhaft, und können mächtige Verbündete für jene werden, die über ihr mürrisches Äußeres hinwegblicken können.

Wereber sind genauso übellaunig wie die Wildschweine, deren Gestalt sie annehmen. Wereber bevorzugen Frieden und Abgeschiedenheit und sind normalerweise nicht böse, denn sie wollen einfach nur in Ruhe gelassen werden. Allerdings werden sie jeden, der sie stört oder in ihr Revier eindringt, mit

Facetten der Furcht

Der Mensch zähmt gern die Natur und hinterlässt dabei seine Spuren in der Wildnis, zum Beispiel in Form von Bauernhöfen, die auf der Fläche ehemaliger urtümlicher Wälder errichtet wurden, oder von Städten, die dort erbaut wurden, wo einst nur Tiere lebten. Aber trotz all der Zeichen der Zivilisation lauert die Nacht noch immer mit hungrigen Augen und tückischen Klauen. Werwölfe verkörpern die Furcht vor den wilden Tieren, die in den langen, dunklen Winternächten heulen und mit hungrigen Mägen draußen vor den Türen und Fenstern umherschleichen, die man gegen die raue Wildnis verschlossen hat.

Vom rauhen, eisigen Norden bis zu den angenehmen Gefilden des Südens stellen Angriffe von Wölfen auf Viehherden eine weitverbreitete Tatsache des täglichen Lebens in einer Fantasy-Welt dar (obwohl die Anzahl von nicht mit Tollwut einhergehenden Wolfsangriffen auf Menschen historisch gesehen unbedeutend ist). Für den einfachen Landbauern oder Hirten bedeuten Wölfe eine Plage, welche die Menschheit heimsucht, denn sie töten schließlich das wertvolle Vieh und (angeblich) auch einsame Wanderer auf gefräßige Weise und ohne Gnade. Was könnte da also schlimmer sein als ein Wolf, der menschliche Gestalt annehmen kann?

Hinzu kommt der Umstand, dass die Menschen von Natur aus jene Personen fürchten, die irgendwie anders als sie selbst sind. Eine bedauernde Person, die zufällig Probleme damit hat, ihre Gefühle unter Kontrolle zu halten, leidet möglicherweise an einer psychischen Störung, aber aus der Sicht eines ungebildeten Dorfbewohners ist doch eine einfachere Erklärung, dass diese Person besessen ist – möglicherweise ist sie ein Wolf in menschlicher Gestalt. Ein kaltblütiger, berechnender, aber allzu menschlicher Serienmörder ist schwer vorstellbar, aber Furcht und Aberglaube können leicht das Bild eines Ungeheuers entstehen lassen, das nachts auf die Jagd geht. Nutztiere sterben und Menschen verschwinden ohne Erklärung, und jeder in der Gemeinschaft will einen Sündenbock sehen, den man dafür verantwortlich machen kann. Wenn eine einfache Erklärung in Form eines Tiers oder Menschen nicht mehr ausreicht, wenden sich die Leute eben dem Übernatürlichen zu. Darum gibt es Werwölfe, denen man die Schuld geben kann.

großer Wildheit angreifen. Manche Clans der Hügelriesen leiden bekanntlich an dem Fluch der Lykanthropie und verwandeln sich in gigantische, aber geistig beschränkte Schreckenswildschweine.

Die am meisten an die städtische Lebensweise angepassten Lykanthropen sind die Werratten. Sie ernähren sich an den Rändern der Zivilisation, schleichen und wühlen in den Kanalisationen und Armenvierteln von Städten. Werratten sind opportunistische Meuchler, und obwohl sie keine Skrupel haben, zu töten, sind sie doch eine feige Bande und greifen nur an, wenn sie dies ohne Gefahr für sich selbst tun können, oder wenn die Chancen für ihre Seite ausgezeichnet stehen.

Dies sind jedoch nur die verbreitetsten Arten von Lykanthropen. Geschmeidige und kräftig gebaute Wertiger gehen in den Dschungeln und Tropenwäldern der östlichen Länder Vudra und Tian Xia auf die Jagd, während Werleoparden in der ausgedörrten Steppe von Katapesch und Nex umherstreifen. Aus Osirion und Thuvia stammen Geschichten über Werhyänen, Werschakale, und sogar Werkrokodile. Weniger glaubwürdige

Gerüchte erzählen von stattlichen Werraben, zwergischen und gnomischen Werdachsen, und auch von verführerischen elfischen Werfüchsen, doch die Richtigkeit solcher Behauptungen ist bestenfalls von zweifelhaftem Charakter.

BEISPIEL-WERWOLF

Als Einwohnerin von Wolfszohr wurde Ruxandra Katranjiev schon in jungen Jahren mit Lykanthropie angesteckt. Da sie immer schon zum Rebellentum neigte, litt sie stark unter den Einschränkungen, die den Lykanthropen der Stadt von ihren eigenen Ältesten auferlegt worden waren, nachdem Magnimar in Wolfszohr eine „Säuberung“ durchgeführt hatte. Vor ein paar Monaten behauptete Ruxandra, Visionen von Jezelda, der Herrin des Hungrigen Mondes, empfangen zu haben, die sie anwies, alle nichtwölfischen Lykanthropen aus Wolfszohr zu vertreiben und das Joch der Unterdrückung durch den magnimarischen Imperialismus abzuschütteln. Nachdem Ruxandra daraufhin von den gemäßigteren Ratsherren der Stadt verbannt worden war, lebt sie nun in einer Räuberhöhle in den verschlungenen Tiefen des Flegelwaldes und hat eine kleine, aber fanatische Bande von Anhängern um sich geschart, die sie bei ihren Zielen unterstützen.

Das Rudel verübt grausige Verbrechen, die es Nichtwerwölfen anlasten kann, und benutzt Taktiken aus Einschüchterung und Furcht, um sich die friedvolleren Bewohner der Stadt gefügig zu machen. Im Moment versucht Ruxandra, genug Silberwaffen zu sammeln, um damit ihre Anhänger zu bewaffnen, sodass sie Wolfszohr in einem gewaltigen Massaker von sämtlichen nichtwölfischen Lykanthropen säubern können, um so nur ihre eigene Art übrig zu lassen.

Ruxandra ist eine dunkelhäutige varisische Frau mit dunklem Haar und dunklen Augen und einigen ausgeheilten Tätowierungen von grimmig dreinblickenden Augen, blutigen Zähnen Klauen und Wolfsmotiven, die ihre Arme bedecken. Sie bevorzugt kunstvoll bestickte Jagdkleidung in Rot und Blau, und sie trägt viele Armreifen und andere Schmuckstücke. Sie wird stets von ihrem schwarzen Wolf Flagg begleitet und glaubt fest daran, dass sie von Jezelda persönlich auserwählt wurde, um die Arbeit der Dämonenherrscherin auf Golarion zu verrichten. Sie duldet keinen Widerspruch gegen ihre Führungsposition oder ihre Visionen.

RUXANDRA KATRANJIEV (MENSCHLICHE FORM) HG 5

EP 1.600

Menschliche Klerikerin von Jezelda 1/Waldläuferin 4
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)
INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +9
Aura chaotisch, böse

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +3 GE, +5 Rüstung)

TP 36 (1W8+4W10+10)

REF +7 **WIL** +4 **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Alchemistensilber-Krummsäbel +1, +6 (1W6+3/18-20), Kukri [Meisterarbeit] +6 (1W4+2/18-20), Biss +2 (1W6+1 plus Zu Fall bringen)

Fernkampf Kurzer Kompositbogen [Meisterarbeit] +8 (1W6+2/x3)

Besondere Angriffe Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Erzfeind (Humanoid [Mensch] +2), Negative Energie fokussieren (1W6, SG 10, 3/Tag)

Vorbereitete Waldläufer-Zauber (ZS 1)

1. – *Magische Fänge*

Vorbereitete Kleriker-Zauber (ZS 1)

1. – *Furcht verursachen* (SG 12), *Göttliche Gunst, Selbstverkleidung*⁰

0. (beliebig oft) – *Bluten* (SG 11), *Göttliche Führung, Resistenz*

⁰ Domänenzauber; **Domänen** Tiere, Tricks

TAKTIK

Vor dem Kampf Ruxandra wirkt die Zauber *Göttliche Gunst* und *Magische Fänge* auf sich selbst, bevor sie zum Kampf übergeht.

Im Kampf Da sie im Grunde ihres Herzens ein Feigling ist, greift Ruxandra ihre Gegner bevorzugt aus dem Hinterhalt an oder schlägt aus einem sicheren Abstand zu. Falls sie verwundet wurde, verfällt sie in Raserei und wechselt in ihre Mischgestalt, um im Nahkampf anzugreifen und konzentriert dabei ihre Attacken auf jegliche nichtwölfische Lykanthropen, die gerade anwesend sind. Für gewöhnlich wirkt sie Zauber nur in ihrer menschlichen Form.

Moral Wenn Ruxandra auf weniger als 10 Trefferpunkte gebracht wird, flieht sie.

SPIELWERTE

ST 15, GE 16, KO 14, IN 8, WE 12, CH 10

GAB +4; KMB +6; KMV 20

Talente Ausdauer, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +9, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Natur) +7, Wissen (Religion) +3

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aura, Bund des Jägers (Wolfbegleiter, Flagg), Gestalt wechseln, Mit Tieren sprechen (4 Runden/Tag), Nachahmungstätter (1 Runde, 4/Tag), Spuren lesen, Tierempathie

Kampfausrüstung Trank: *Lange Schritte*, Trank: *Mittelschwere Wunden heilen*; **Andere Ausrüstung** Schutzring +1, Mithralkettenhemd +1, Alchemistensilber-Krummsäbel +1, Alchemistensilber-Kukri [Meisterarbeit], kurzer Kompositbogen [Meisterarbeit] (+2 ST), Pfeile (20 Stück), 721 GM

RUXANDRA KATRANJIEV (MISCHGESTALT) HG 5

EP 1.600

Menschliche Klerikerin von Jezelda 1/Waldläuferin 4

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler)

INI +7; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +3 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung)

TP 41 (1W8+4W10+15)

REF +7 WIL +4 ZÄH +9

SR 5/Silber

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Alchemistensilber-Krummsäbel +1, +6 (1W6+3/18-20), Kukri [Meisterarbeit] +6 (1W4+2/18-20), Biss +2 (1W6+1 plus Zu Fall bringen)

Fernkampf Kurzer Kompositbogen [Meisterarbeit] +8 (1W6+2/x3)

Besondere Angriffe Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Erzfeind (Humanoid [Mensch] +2), Negative Energie fokussieren (1W6, SG 10, 3/Tag)

Vorbereitete Waldläufer-Zauber (ZS 1)

1. – *Magische Fänge*

Vorbereitete Kleriker-Zauber (ZS 1)

1. – *Furcht verursachen* (SG 12), *Göttliche Gunst*, *Selbstverkleidung*^p

0. (beliebig oft) – *Bluten* (SG 11), *Göttliche Führung*, *Resistenz*

^p Domänenzauber; **Domänen** Tiere, Tricks

SPIELWERTE

ST 17, GE 16, KO 16, IN 8, WE 12, CH 10

GAB +4; KMB +7; KMV 21

Talente Ausdauer, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +9, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Natur) +7, Wissen (Religion) +3

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Aura, Bund des Jägers (Wolfbegleiter, Flagg), Gestalt wechseln, Mit Tieren sprechen (4 Runden/Tag), Nachahmungstätter (1 Runde, 4/Tag), Spuren lesen, Tierempathie

Kampfausrüstung Trank: *Lange Schritte*, Trank: *Mittelschwere Wunden heilen*; **Andere Ausrüstung** Schutzring +1, Mithralkettenhemd +1, Alchemistensilber-Krummsäbel +1, Alchemistensilber-Kukri [Meisterarbeit], kurzer Kompositbogen [Meisterarbeit] (+2 ST), Pfeile (20 Stück), 721 GM



PATHFINDER

ABENTEUERPFAD

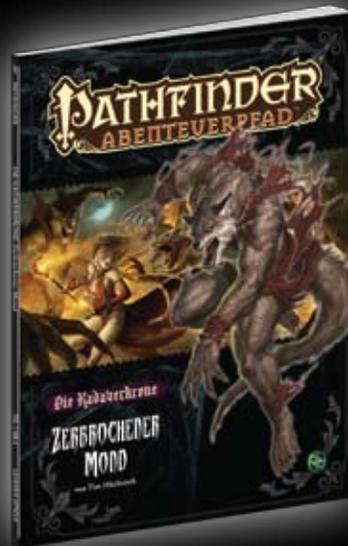
Die Kadaverkronen



Teil 1: Der Spuk von Schreckenfels
Art.-Nr. US53022
ISBN 978-3-86889-171-3



Teil 2: Der Bestienprozess
Art.-Nr. US53023
ISBN 978-3-86889-172-0



Teil 3: Zerbrochener Mond
Art.-Nr. US53024
ISBN 978-3-86889-173-7

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If you are contributing original material as Open Game Content, you represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Chronicles: Classic Horrors Revisited. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Authors: James Jacobs, Rob McCreary, and F. Wesley Schneider. Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Schrecken ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



Dunkle Wesen aus der Gruft

Schreckgestalten aus uralten Mythen, Sagen und sogar aus modernen Filmen und Büchern, wie Mumien, Vampire, Werwölfe und Zombies, bevölkern oft unsere Alpträume. Sie sind auch häufig Gegner heldenhafter Abenteurer!

Zusammen mit Fleischgolems, Gargylen, Geistern, Ghulen, Vetteln und den geheimnisumwitterten Derro, bilden diese Ungeheuer einen Grundstock von zehn Monsterarten aus der Horrorliteratur, ein wahrhaftiges Gruselkabinett für zahllose Möchtegernhelden.

Dieses Buch beleuchtet die Ursprünge dieser Geschöpfe (sowohl in der Spielwelt als auch in der Geschichte der realen Welt), sowie ihre Erschaffung, ihre Wohnorte, ihre Gesellschaftsordnung, ihre Motivationen und ihre Rolle in der Kampagne. Die einzelnen Kapitel einer jeden Kreatur enthalten außerdem Informationen über neue und tödliche Variationen der Kreatur, wie zum Beispiel Nosferatu-Vampire, leichenkalte Mumien, Edelstein-Gargylen, Wirtskörper-Zombies und phantasmagorische Geister.

Darüber hinaus bietet jedes Kapitel mehrere neue und herausragende Beispiele für jedes Geschöpf, sowie ein vollständig mit Spielwerten versehenes und sofort spielbares Beispielmonster, ob es sich nun um einen Fleischgolem-Barbaren handelt, einen Derro-Magister, einen Ghul-Nekromanten, eine Wasserhexen-Vettel oder auch einen Werwolf, der selbst ein Lykanthropenjäger ist.

Egal ob deine Kampagne die typische Fantasy-Monsterjagd ist, eine romantische Schauergeschichte, oder eine Fingerübung des Schreckens, der *Almanach der klassischen Schrecken* bietet dir sowohl historische Informationen als auch frische und unverbrauchte Interpretationen dieser überlieferten Legenden der Furcht!



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-530-8
Artikelnummer: US51015