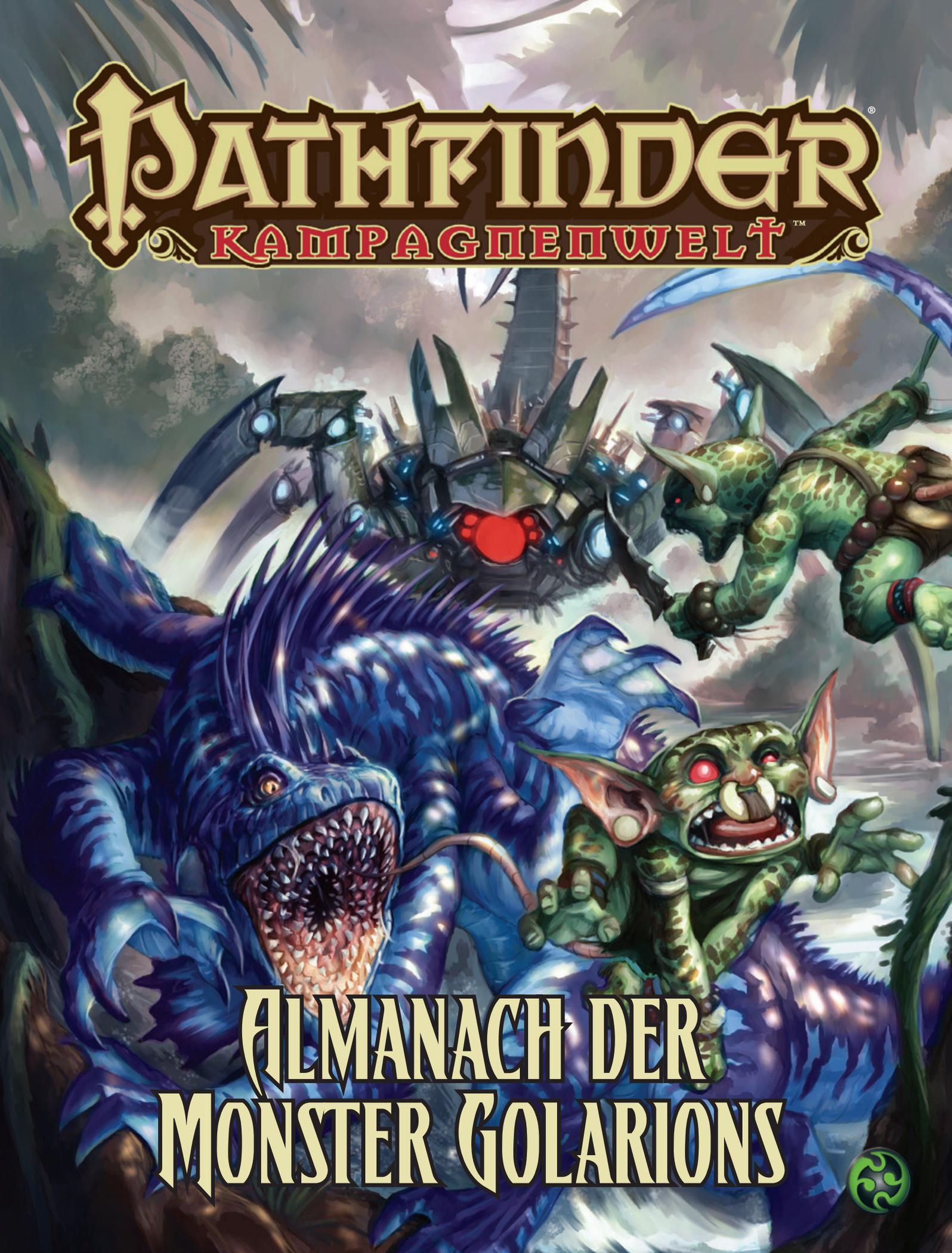


PATHFINDER

КАМПАГНЕНWELT™



ALMANACH DER MONSTER GOLARIONS



MONSTER NACH HG, KREATURENART UND ROLLE

MONSTER NACH HG

Der folgende Abschnitt führt alle in diesem Buch enthaltenen Monster nach Herausforderungsgrad und alphabetisch auf. Im Falle von Schablonen wird nur die Beispielkreatur genannt, welche zu Beginn des Eintrages mit kompletten Spielwerten aufgeführt wird:

HG 1/3:	Syrinx	HG 7:	Zaubernarbfext	HG 16:	Vernichter
HG 1/2:	Affengoblin, Android, Ghoran, Laschunta	HG 8:	Marksteingolem, Wirbelschlund	HG 17:	Termagant
HG 1:	Spottfee	HG 9:	Funguskönigin, Schokim, Sternenmonarch	HG 18:	Noqualgolem
HG 2:	Ceru, Pirschkäfer, Wasserschreck	HG 10:	Korir-Kokembe	HG 19:	Beinhauskoloss
HG 3:	Khaei	HG 11:	Myrmidonroboter, Tödliche Mantis	HG 20:	Moxix, Quantumgolem
HG 4:	Dürrling, Manaöden-Gnollmutant, Viduus, Zahnradkrieger	HG 12:	Sternenöde	HG 21:	Zelischkar
HG 5:	Cayhund, Oronci, Schattenhirte	HG 13:	Schattenriese	HG 22:	Volnagur
HG 6:	Befallener Satyr, Gottloser Todesalb, Riesenskarabäus, Versteinerte Jungfer, Vetala	HG 14:	Kakuen-Taka, Verborgener Herrscher	HG 23:	Chemnosit
		HG 15:	Memitim, Wundwurm	HG 24:	Nachtschlitzer
				HG 25:	Lorthact

MONSTER NACH KREATURENART

Im Folgenden werden alle Monster in diesem Band alphabetisch nach Art aufgeführt:

Aberration: Manaöden-Gnollmutant, Oronci, Verborgener Herrscher, Wirbelschlund

(Android): Android

(Aquatisch): Wasserschreck

Drache: Korir-Kokembe, Wundwurm

Externar: Cayhund

Externar (Böse): Kakuen-Taka, Lorthact, Moxix, Nachtschlitzer, Termagant, Zelischkar

Externar (Chaotisch): Kakuen-Taka, Moxix, Nachtschlitzer

Externar (Feuer): Zelischkar

Externar (Rechtschaffen): Lorthact, Termagant

Externar (Seelenbegleiter): Memitim, Schokim, Viduus

Feenwesen: Dürrling, Spottfee, Befallener Satyr

(Feuer): Zelischkar

Humanoider: Affengoblin, Android, Laschunta, Schattenriese

Konstrukt: Marksteingolem, Myrmidonroboter, Noqualgolem, Quantumgolem, Vernichter, Zahnradkrieger

(Körperlos): Gottloser Todesalb, Schattenhirte

Magische Bestie: Ceru, Chemnosit, Sternenmonarch, Volnagur, Wasserschreck

Monströser Humanoider: Khaei, Syrinx

Pflanze: Funguskönigin, Ghoran

(Riese): Schattenriese

Schablone: Befallenes Feenwesen, Manaöden-Mutant, Vetala

Schlick: Sternenöde

(Schwarm): Kakuen-Taka

Ungeziefer: Pirschkäfer, Riesenskarabäus, Tödliche Mantis

Untoter: Beinhauskoloss, Gottloser Todesalb, Schattenhirte, Versteinerte Jungfer, Vetala, Zaubernarbfext

MONSTER NACH ROLLE

Die folgende Aufstellung katalogisiert alle Monster in diesem Band nach ihren Rollen. Die Rolle deutet an, welche Arten von Charakterklassen als Schlüsselklasse für jedes Monster genutzt wurden. Die einzigartigen Kreaturen in diesem Buch sind nicht enthalten.

Besondere Rolle: Funguskönigin, Schokim, Sternenmonarch, Termagant, Viduus

Fertigkeitsrolle: Ceru, Gottloser Todesalb, Khaei, Schattenhirte, Spottfee

Jede Rolle: Affengoblin, Android, Befallenes Feenwesen, Ghoran, Laschunta, Manaöden-Mutant, Syrinx

Kampfrolle: Beinhauskoloss, Cayhund, Dürrling, Kakuen-Taka, Korir-Kokembe, Marksteingolem, Memitim, Myrmidonroboter, Noqualgolem, Oronci, Quantumgolem, Schattenriese, Sternenmonarch, Sternenöde, Vernichter, Versteinerte Jungfer, Wasserschreck, Wirbelschlund, Wundwurm, Zahnradkrieger, Zaubernarbfext

Keine Rolle: Pirschkäfer, Riesenskarabäus, Tödliche Mantis

Zauberrolle: Verborgener Herrscher



PATHFINDER KAMPAGNENWELT

Authors • Jim Groves, James Jacobs, Rob McCreary,
Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, F. Wesley Schneider,
James L. Sutter, Russ Taylor und Greg A. Vaughan

Cover Artist • Tyler Walpole

Interior Artists • Dave Allsop, Dmitry Burmak,
Mauricio Herrera, Kate Maximovich, Brynn Metheny,
Scott Murphy, Jim Pavelec, Jean-Baptiste Reynaud,
Tyler Walpole und Ben Wootten

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Senior Editor • James L. Sutter

Development Leads • Adam Daigle and Rob McCreary

Editing • Judy Bauer, Logan Bonner, Christopher Carey und
Patrick Renie

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Mark Moreland,
Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Representative • Adam Lovell

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith,
and Sara Marie Teter

Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway,
Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet,
and Chris Lambertz

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel • Inner Sea Bestiary

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-
Sprengel, Thorsten Naujoks, Oliver von Spreckelsen

Layout • Thomas Michalski, Christian Lonsing



Inhalt

Vorwort	2	Mantis, Tödliche Mantis	33
Android	3	Moxix	34–35
Befallenes Feenwesen	4–5	Nachtschlitzer	36–37
Beinhauskoloss	6–7	Oronci	38
Brut des Rovagug	8	Riese, Schattenriese	39
Chemnosit, der Königswurm	9	Roboter	40
Volnagur, der Endzeitsänger	10	Roboter, Myrmidone	41
Cayhund	11	Roboter, Vernichter	42
Ceru	12	Roboter, Zahnradkrieger	43
Dürrling	13	Schattenhirte	44
Funguskönigin	14–15	Seelenbegleiter	45
Ghoran	16	Seelenbegleiter, Memitim	46
Goblin, Affengoblin	17	Seelenbegleiter, Schokim	47
Golem, Marksteingolem	18	Seelenbegleiter, Viduus	48
Golem, Noqualgolem	19	Spottfee	49
Golem, Quantumgolem	20	Sternenmonarch	50
Gottloser Todesalb	21	Sternenöde	51
Käfer, Pirschkäfer	22	Syrinx	52
Käfer, Riesenskarabäus	22	Vampir, Vetala	53–54
Kakuen-Taka	23–24	Verborgener Herrscher	55–56
Khaei	25	Versteinerte Jungfer	57
Korir-Kokembe	26	Wasserschreck	58
Kyton, Termagant	27	Wirbelschlund	59
Laschunta	28	Wundwurm	60
Lorthact	29–30	Zaubernarbfext	61
Manaöden-Mutant	31–32	Zelischkar, die bittere Flamme	62–63

Verweise

Dieses Buch verweist auf mehrere andere Pathfinder-Produkte. Diese Bände werden wie folgt abgekürzt:

<i>Pathfinder Expertenregeln</i>	EXP	<i>Pathfinder-Ausbauregeln: Magie</i>	ABR
<i>Pathfinder Monsterhandbuch</i>	MHB	<i>Pathfinder-Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II
<i>Pathfinder Monsterhandbuch II</i>	MHB II	<i>Pathfinder-Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III
<i>Pathfinder Monsterhandbuch III</i>	MHB III	<i>Weltenband der Inneren See</i>	WBIS

Dieses Buch ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3,5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Bestiary © 2012, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.

© 2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 6529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51031PDF
ISBN 978-3-86889-785-2



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

AUF DEM TITEL



Tyler Walpole präsentiert ein Paar Affengoblins im Kampf mit einem Wasserschrecken, welche es gleich alle drei mit der technologischen Macht eines Vernichterroboters zu tun bekommen werden.

VORWORT

Willkommen zum *Almanach der Monster Golarions*!

Eigentlich müsste dieser Band in etwa *Monsterhandbuch: Golarion* heißen, wenn man den Inhalt bedenkt. Schließlich ist er randvoll mit Monstern gefüllt, die auf Golarion und in jenseits unserer Kampagnenwelt liegenden Regionen heimisch sind.

Die Hardcover-Monsterhandbücher enthalten üblicherweise Kreaturen, die zu den Klassikern der Fantasy oder des Fantasy-Rollenspiels gehören bzw. den Legenden, Geschichten und Märchen vieler unterschiedlicher Kulturen entnommen wurden. Doch dieses Mal sind es keine Kreaturen der menschlichen Sagenwelt, sondern Monster aus den Geschichten, die wir mit Hilfe des Pathfinder-Kampagnenhintergrundes erzählen. Alle Monster in diesem Band, egal ob wohlwollend oder gefährlich (oder beides) entstammen der Welt Golarion. Manche, wie Androiden, Golems und Roboter, erscheinen andernorts in unterschiedlichem Gewand, besitzen in ihrer golarischen Version aber ein völlig neues Aussehen und hinterlassen einen gänzlich anderen Eindruck. Die meisten sind allerdings einzigartig darin, dass sie außerhalb Golarions noch nie aufgetreten sind. Sie entstammen Elementen früherer Abenteuerpfade, Kampagnenweltbänden oder auch den Chroniken der Kundschafter und anderen Erzählungen. Bis vor kurzem fehlte uns noch der richtige Ort, um sie zu präsentieren, doch dies hat sich nun geändert. Bislang nebenbei erwähnte Kreaturen wie die Brut des Rovagug, Gottlose Todesalben und Fungusköniginnen erwachen mitsamt ihrer Spielwerte zu gefährlichem Leben.

Als wir dieses Buch zu planen begannen, fragte Wes Schneider im Forum, welche Monster unsere Leser gern mit Spielwerten versehen hätten. Die Reaktion war überwältigend, daher danken wir allen, die uns mit Hinweisen auf versteckte Auftritte versorgt haben!

Einen Index aller Regelelemente, die nicht in diesem Band erklärt werden, findest du ab Seite 292 des *Pathfinder Monsterhandbuchs III*.

Fünf der in diesem Band vorgestellten Kreaturen sind Völker mit o TW, deren Volkspunkte-Werte wir für jene Spieler und Spielleiter mit aufgeführt haben, die den Völkerbaukasten im 4. Kapitel der *Pathfinder Ausbauregeln III: Völker* verwenden. Diese Berechnungen sind eine Hilfestellung für die Einschätzung, ob ein Volk sich für Spielercharaktere in einer bestimmten Kampagne eignet.

Die Monster in diesem Band wurden von Paizomitarbeitern und einigen freien Autoren entwickelt, die bei den Fans besonders beliebt sind:

Jim Groves hat sich um Kreaturen aus dem Kampagnenband und den Pathfinder-Romanen gekümmert, darunter die

Befallenen Feenwesen, Cayhunde, Cerus, Tödliche Mantiden, Oronci und Wasserschrecken.

Als Fan von so unterschiedlichen Themen wie Dämonen, Verfall und Wissenschaft zeichnet James Jacobs verantwortlich für Nachtschlitzer, die Verborgenen Herrscher, Fungusköniginnen und Androiden. Die Funguskönigin entstammt übrigens James' Kampagne „Schatten unter Sandspitze“, während der Verborgene Herrscher aus Erik Monas „Könige von Absalom“-Kampagne stammt.

Rob McCreary konnte endlich den ihm schon lange am Herzen liegenden Affengoblin mit Spielwerten ausstatten.

Erik Mona stellt uns die wunderbar fremdartigen Ghorani vor, ein Pflanzenvolk aus Nex, da er es als verwerflich erachtet, dass es kein Pflanzenvolk im Spiel gibt – manchmal ist es schon von Vorteil, Verlagsleiter zu sein.

Jason Nelson ist eine breite Vielzahl an seltsamen Geviech angegangen, vom einfachen Ungeziefer bis zur Brut des Rovagug. Er hat Chemnosit, Lorthact, Kakuen-Taka, Korir-Kokembe, Moxix, Riesenskarabäus, Pirschkäfer, Sternenmonarch, Volnagur und Wundwurm Leben eingehaucht.

Patrick Renie konzentriert sich dagegen auf die Manaöden mit dem Zaubernarbfext und der Schablone für Manaöden-Mutanten.

Wes Schneider blieb seiner Liebe zum Unheimlichen treu, indem er einen neuen Kytönen, einen psychischen Vampir, den Ahnen der Strix und ein paar Seelenbegleiter einbringt. Diese wurden zwar bisher nicht im Spiel erwähnt, allerdings wartet Wes immer nur auf den richtigen Augenblick, neue Seelenbegleiter und Kytönen vorzustellen und hat die Gelegenheit beim Schopfe gepackt.

James Sutter ist immer an der Ersten Welt und Dingen von außerhalb Golarions interessiert. Er bringt uns die seltsamen, unter Kaer Maga lebenden Khaei, die außergolarischen Laschunta, die schlaunen Spottfeen, die finsternen Schattenhirten und die außerweltlichen Sternenöden.

Russ Taylor ist unser neuer Experte für Konstrukte, wie die drei neuen Roboter und die drei Golems in diesem Band belegen.

Und schließlich liefert noch der große Greg Vaughan eine Sammlung von Monstern aus der gesamten Region der Inneren See ab, sei es aus dem Jungfernfeld oder dem Kalexhof in Ustalav: Gottlose Todesalben, Beinhauskolosse, Versteinerte Jungfern, Schattenriesen, Dürrlinge und Wirbelschlunden.

Natürlich gibt es noch viel mehr Kreaturen, die irgendwo in Nebensätzen oder Erzählungen erwähnt wurden und werden. Dass wir ein paar endlich unterbringen konnten, bedeutet nicht, dass wir nun den Rest ignorieren werden. Weitere solche Monster werden im Rahmen der Pathfinder-Veröffentlichungen folgen!



ANDROID

Diese schlanke Frau bewegt sich mit seltsamer, kalkulierter Eleganz. Komplizierte blaue Tätowierungen glühen auf ihrer bleichen Haut.

ANDROID HG 1/2 

EP 200
 Androidenschurkin 1
 N Mittelgroße Humanoide (Android)
 INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG
 RK 15, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Rüstung, +3 GE)
 TP 11 (1W8+3)
 REF +5, WIL +0, ZÄH +2

Immunitäten Entkräftung, Erschöpfung, Furcht, Gefühlsbasierende Effekte, Krankheit, Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Konstruiert

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +3 (1W6+1/18-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Nanitenschub

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 14, IN 14, WE 10, CH 6
 GAB +0; KMB +1; KMV 14
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +7, Entfesselungskunst +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +0, Wahrnehmung +6, Wissen (Baukunst) +3, Wissen (Lokales) +6; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2, Motiv erkennen -4
Sprachen Gemeinsprache, Hallit, Varisisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Gefühllos

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Numeria)
Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3-12)
Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Rapier, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gefühllos (AF) Androiden verstehen Gefühle nur unzureichend und erhalten daher einen Malus von -4 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen.
Konstruiert (AF) Androiden zählen als Humanoide und Konstrukte hinsichtlich Effekten, die auf die Kreaturenart abzielen. Androiden erhalten einen Volksbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Betäubung, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift und Lähmung und unterliegen weder Erschöpfung noch Entkräftung. Sie sind immun



gegen Krankheit und Schlafeffekte. Androiden können niemals Moralboni erhalten und sind immun gegen Furchteffekte und alle Emotions-, bzw. Gefühlsbasierenden Effekte.

Nanitenschub (AF) Der Leib eines Androiden ist mit Naniten aufgeladen. Einmal am Tag kann ein Android als Augenblickliche Aktion sich mittels seiner Naniten einen Bonus in Höhe von Charakterstufe +3 auf einen beliebigen W20-Wurf verschaffen; diese Fähigkeit muss aktiviert werden, ehe der Wurf erfolgt. Bei Einsatz dieser Fähigkeit strahlen die Stromkreistätowieren des Androiden für 1 Runde Licht von der Stärke einer Fackel ab.

Zu den zahlreichen Wundern und Schrecken, welche aus den technologischen Ruinen Numerias hervorkriechen, gehören auch die äußerst unheimlichen und beeindruckenden Androiden. Obwohl diese künstlichen Wunderwerke beinahe menschlich scheinen, sind sie von einem vollkommen fremdartigen und außergalaxischen Wesen.

Androiden werden erschaffen, nicht geboren. Sie betreten die Welt als Erwachsene. Die fremdartigen, außerweltlichen „Schmieden“, in denen neue Androiden erschaffen werden, sind in den merkwürdigen Ruinen Numerias verborgen. Die meisten Androiden besitzen keine Erinnerungen an ihren Ursprungsort. Man kann sie anhand der seltsamen, stromkreisartigen Zeichnungen erkennen, welche wie schwach leuchtende Tätowierungen wirken, sowie ihres wässrigen, fast durchsichtigen, roten Blutes – sofern sie sich nicht schon durch ihr unbeholfenes Auftreten und seltsame Verhaltensweisen verraten.

Ein typischer Androide ist 1,80 m groß und wiegt 200 Pfund.

ANDROIDEN ALS CHARAKTERE (16 VP)

Androiden werden über ihre Klassenstufen definiert. Sie besitzen keine Volkstreffwürfel. Alle Androiden besitzen die folgenden Volksmerkmale:

- +2 **Geschicklichkeit**, +2 **Intelligenz**, -2 **Charisma**: Androiden besitzen schnelle Reflexe und sind sehr intelligent, haben aber Schwierigkeiten, Beziehungen aufzubauen und die Motive anderer zu verstehen.
- Außergewöhnliche Sinne**: Androiden besitzen Dunkelsicht 18 m und Dämmerlicht. Sie erhalten zudem einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung.
- Gefühllos (-1 VP)**: siehe oben.

Konstruiert (2 VP): siehe oben.
Nanitenschub (3 VP): siehe oben.

Sprachen: Androiden beherrschen zu Spielbeginn die Gemeinsprache. Androiden mit hoher Intelligenz können jede beliebige Bonusprache auswählen, abgesehen von Geheimsprachen wie Druidisch.

BEFALLENES FEENWESEN

Dieser fahle Satyr ist von Fäden aus Fungusmasse und kränklichen Schimmelflechten übersät.

BEFALLENER SATYR

HG 6



EP 2.400

CB Mittelgroßes Feenwesen

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +2 GE, +7 natürlich)

TP 76 (8W8+40)

REF +8, WIL +8, ZÄH +6

Immunitäten Gift, Krankheit, Lähmung, Verwandlung; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Fungusheilung; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Dolch +6 (1W4+4/19–20), Hörner +1 (1W6+2)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W6/x3)

Besondere Angriffe Dornenwurf, Panflöte, Parasitärer Bund

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +13)

Beliebig oft — *Einflüsterung* (SG 17), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Person bezaubern* (SG 16), *Schlaf* (SG 16)

1/Tag — *Furcht* (SG 18), *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO 19, IN 12, WE 14, CH 21

GAB +4; KMB +8; KMV 21

Talente Abhärtung^B, Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigungsfokus (Wahrnehmung), Waffenfinesse

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +20, Bluff +16, Diplomatie +16, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +19, Überlebenskunst +7; Verkleiden +10, Wahrnehmung +20, Wissen (Natur) +12;

Volksmodifikatoren Auftreten (Blasinstrumente) +4, Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Natur) +2

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Beflecktes Blut, Cyth-V'sugs Einheit

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder (Nirmathas)

Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3–6) oder Orgie (7–11)

Schätze Standard (Dolch, Kurzbogen plus 20 Pfeile, Panflöten [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Panflöten (ÜF) Ein Satyr kann seine Magie mit Hilfe unheimlicher Melodien fokussieren und verstärken, welche er auf seiner Panflöte spielt. Während er spielt, müssen alle Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung, die ihn hören können, einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht von *Einflüsterung*, *Furcht*, *Person bezaubern* oder *Schlaf* betroffen zu werden (der Effekt hängt davon ab, welche Melodie der Satyr spielt). Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden gegen von dieser Panflöte ausgehende Effekte immun, nicht aber gegen die normalen zauberähnlichen Fähigkeiten des Satyrs. Der Einsatz der Panflöten zählt nicht gegen die täglichen Anwendungen der zauberähnlichen Fähigkeiten des Satyrs, sollte er sie verlieren, kann er immer noch auf seine normalen Fähigkeiten zurückgreifen. Die Panflöte ist eine Meisterarbeit; ein Satyr kann mit 1 Wo-

che Arbeit einen Ersatz herstellen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Der Klauenwald bedeckt den Großteil der Nation Nirmathas. Das Land benötigt den dichten Wald zur seiner Sicherheit und als Wirtschaftsgrundlage, allerdings lauert in seinen schattigen Tiefen ein entsetzlicher Fluch: Dort wo die Pini- nien breit und hoch wachsen, herrscht die Dryade Arlantia. Diese Dienerin des Dämonenherrschers Cyth-V'sug ist von den Ranken des Fürsten der Verkommenen Heide befallen. Eine magische Bruchstelle, die durch diesen Fluch erschaffen wurde, verbindet Jeharlu, das Reich des Dämonenherrschers, mit Golarion und der Ersten Welt. Arlantia infiziert Bäume mit dämonischen Körpersäften, wodurch die im Herzen des Klauenwaldes lebenden Feenwesen verzerrt werden. Zudem nutzt sie den Konflikt und Krieg aus, der Nirmathas verheert, um eine Armee dornengekrönte Töchter und anderer von Fäule befallener Kreaturen zu erschaffen, um den Wald von innen heraus zu verzehren.

Die Plage manifestiert sich als schwarze, schmierige Pilzfäule, welche Bäume und Äste zum Schwanken bringt, wenn kein Wind weht. Zudem verleiht ein mystisches Netzwerk finsterner Macht nahen Befallenen Feenwesen übernatürliche Wahrnehmung. Zu den tückischsten korrumpierten Feenwesen gehören Dryaden, welche Humanoide an wortwörtlich und spirituell finstere Orte locken, um mit ihrer Hilfe weitere Töchter hervorzubringen und die Krankheit weiterzubreiten. Die Dryaden sind durch ein beflecktes, mystisches Feld verbunden, das es ihnen gestattet, ihre normalen Grenzen zu überwinden und jeden befallenen Baum zu behandeln, als wäre es der Baum, mit dem sie verbunden sind.

Nur machtvolle Magie wie *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* kann die Verbindung nach Jeharlu trennen und ein Befallenes Feenwesen heilen. Manche spekulieren, dass im Klauenwald ein magischer Dreh- und Angelpunkt existieren könnte, dessen Zerstörung diese furchtbare Plage beenden würde.

EIN BEFALLENES FEENWESEN ERSCHAFEN

„Befallenes Feenwesen“ ist eine erworbene Schablone, die jedes Feenwesen mit 2 oder mehr Trefferwürfeln erhalten kann; dieses Feenwesen wird im Folgenden als die Basiskreatur bezeichnet. Ein Befallenes Feenwesen ist einmal ein normales Feenwesen gewesen, wurde aber von den seilartigen Ranken der verseuchten und befleckten Bäume des Klauenwaldes gefesselt und erlangte mit dem nächsten Sonnenaufgang die Schablone für Befallene Feenwesen. Ein Befallenes Feenwesen nutzt die Spielwerte und Fähigkeiten der Basiskreatur, sofern im Weiteren nicht anders vermerkt:

HG: HG der Basiskreatur +2.

Gesinnung: Chaotisch Böse.

Sinne: Ein Befallenes Feenwesen erlangt Dunkelsicht 18 m; sollte die Basiskreatur bereits über Dunkelsicht verfügt, steigt die Reichweite dieser Fähigkeit um +9 m.

RK: Die Natürliche Rüstung verbessert sich um +2.

TW: Die Volkstrefferwürfel der Basiskreatur verändern sich zu W8; Klassentrefferwürfel sind nicht betroffen.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Befallenes Feenwesen erhält Immunität gegen Gift, Krankheit, Lähmung und



Verwandlung, Resistenz Elektrizität 10 und Kälte 10, SR 10/ Kaltetes Eisen und Gutes, sowie ZR 11 + angepasster HG.

Ein Befallenes Feenwesen erhält die folgenden Fähigkeiten:

Fungusheilung (ÜF): Solange das Befallene Feenwesen sich nicht weiter als 300 m von einem verseuchten Baum des Klauenwaldes entfernt und Kontakt zu feuchter Erde hält, erhält es Schnelle Heilung 5. Das Befallene Feenwesen muss keine besondere Bindung zu dem infizierten Baum besitzen, um diese Fähigkeit nutzen zu können.

Besondere Angriffe: Ein Befallenes Feenwesen erlangt die folgenden besonderen Angriffe. Sofern nicht anders vermerkt ist der RK 10 + ½ TW des Befallenen Feenwesens + sein KO-Modifikator.

Dornen schleudern (AF): Ein Befallenes Feenwesen kann als Standard-Aktion eine Faustvoll nadelspitzer Dornen auf ein einzelnes Ziel innerhalb von 6 m verschießen. Der Dornenangriff verursacht Schaden wie ein natürlicher Stachelangriff entsprechend der Größe des Feenwesen (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302, Tabelle 3-1), es handelt sich aber um einen Fern- und keinen Nahkampfangriff.

Parasitärer Bund (ÜF): Das Befallene Feenwesen kann einmal am Tag nach einem Erfolg beim Dornenschleudern den Dorn in eine zuckende, sich eingrabende Made verwandeln, welche das Ziel befällt. Das Ziel unterliegt einem kurzfristigen Fluch, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gelingt. Der Parasit erschafft dann eine unheilige Verbindung zum Ziel und bindet es so für 5 Runden an das Befallene Feenwesen. Während dieser Zeit erleidet das Befallene Feenwesen nur die Hälfte jedes Trefferpunkteschadens, während das Ziel die andere Hälfte erleidet. An der jeweiligen Schadensart ändert sich nichts. Eine Kreatur kann stets nur einem Parasitären Bund unterliegen. Dieser Bund zählt als Fluch und als Krankheit.

Besondere Eigenschaften: Ein Befallenes Feenwesen erhält die folgenden besonderen Eigenschaften:

Arlantias Töchter (ÜF): Feenkreaturen mit engen Banden zu einer bestimmten Pflanze reagieren anders auf die Schablone für Befallene Feenwesen. Befallene Dryaden sind nicht länger von einem bestimmten Baum abhängig – ihre besondere Fähigkeit Baumabhängig wird so modifiziert, dass sie sich nur noch innerhalb von 300 m zu einem Befallenen Baum des Klauenwaldes aufhalten müssen. Diese Fähigkeit kommt nur bei Befallenen Dryaden vor.

Beflecktes Blut (AF): Das Blut und das Fleisch eines Befallenen Feenwesens sind von Krankheit befallen. Jede Kreatur, die einen erfolgreichen Bissangriff gegen ein Befallenes Feenwesen ausführt, es verschlingt oder anderweitig einen Teil eines solchen Wesens verdaut, muss einen Zähigkeitswurf bestehen, um nicht jeweils 1 Punkt ST- und GE-Schaden zu erleiden. Eine Minute später muss der Kreatur ein zweiter Rettungswurf gegen denselben SG gelingen, um nicht für 1 Minute unter Übelkeit zu leiden und jeweils 1W6 Punkte ST- und GE-Schaden zu erleiden.

Cyth-V'sugs Einheit (ÜF): Befallene Feenwesen können über maximal 30 m hinweg durch das gemeinsame Funguschwarmbewusstsein miteinander kommunizieren. Dies ermöglicht ihnen nicht, die Sinne anderer zu nutzen, sie können aber mittels Telepathie Informationen und Taktiken weitergeben. Sollte ein Befallenes Feenwesen sich einer Gefahr bewusst sein, wissen alle Befallenen Feenwesen innerhalb der Reichweite um diese Gefahr und können nicht überrascht werden.

Attributswerte: ST +4, KO +4, +2 CH.

Talente: Befallene Feenwesen erhalten das Bonustalent Abgehärtet.

Fertigkeiten: Ein Befallenes Feenwesen erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit, Wahrnehmung und Wissen (Natur).



BEINHAUSKOLOSS

Dieser Schrecken besteht aus Dutzenden, wenn nicht Hunderten, zu einem Ganzen verschmolzener, verwesender Kadaver.

BEINHAUSKOLOSS HG 19   
EP 204.800

NB Kolossaler Untoter

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +50

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 1, auf dem falschen Fuß 29 (–1 GE, –8 Größe, +28 natürlich)

TP 345 (30W8+210)

REF +11, **WIL** +32, **ZÄH** +19

Immunitäten Kritische Treffer, Präzisionsschaden, Untote vertreiben, wie Untote; **SR** 15/Magie und Hibschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Formlos, Resistenz gegen Fokussieren +4; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 6 Hiebe +26 (2W8+12/19–20 plus Ergreifen und Verstand rauben) oder 2 Ranken +21 (2W6+6 plus Ergreifen und Ziehen)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 6 m (12 m mit Ranken)

Besondere Angriffe Stimme der Uralten

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +25)

Immer—*Unsichtbares sehen*

Beliebig oft —*Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 20), *Unheil* (SG 18), *Vorahnung*

3/Tag — *Fluch* (SG 20), *Mit Toten sprechen* (SG 20), *Unheilige Plage* (SG 21)

1/Tag — *Blasphemie* (SG 24), *Verdorren* (SG 25)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 9, **KO** —, **IN** 18, **WE** 36, **CH** 25

GAB +22; **KMB** +42 (Ringkampf +46); **KMV** 51 (kann nicht zu-Fall gebracht werden)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitenfokus (Stimme der Uralten), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen^{ABR II}, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Betäubend), Kritischer Treffer (Wankend), Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Wachsamkeit

Fertigkeiten Einschüchtern +40, Klettern +45, Motiv erkennen +50, Wahrnehmung +50, Wissen (Arkane) +37, Wissen (Geschichte) +34, Wissen (Religion) +37, Zauberkunde +37

Sprachen Gemeinsprache (oder die Sprache, welche die meisten Leichen beherrscht haben, aus denen der gemeinsame Leib besteht)

Besondere Eigenschaften Gemeinschaftlicher Wille

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Kalexhof, Ustalav)

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gemeinschaftlicher Wille (ÜF) Das Bewusstsein eines Beinhauskolosses besteht aus dutzenden an Bewusstseinen der in ihm vereinten Kreaturen. Diese können zwar zusammenarbeiten, sind aber auch zu Einzelhandlungen fähig und nicht durch die Beschränkungen eines einzelnen Verstandes gebunden. Effektiv

ist ein Beinhauskoloss imstand, sich auf zwei Dinge gleichzeitig zu konzentrieren. Er kann bis zu zwei zauberähnliche Fähigkeiten in derselben Runde einsetzen, in welcher er körperliche Angriffe oder andere Volle Aktionen ausführt. Ferner erhält er pro Runde einen zusätzlichen Zauberangriff. Beinhauskolosse sind gegen Untote vertreiben immun, erleiden aber immer noch Schaden durch fokussierte positive Energie. Ihr Verstand besteht einfach aus zu vielen Elementen, als dass alle Bewusstseinsanteile sich von Untote vertreiben beeindrucken ließen.

Stimme der Uralten (ÜF) Ein Beinhauskoloss kann als Volle Aktion sein kollektives Wissen in den Verstand jeder intelligenten Kreatur innerhalb von 30 m flüstern und so im Verstand der betroffenen Kreaturen ein wahnsinnig machendes Rauschen erzeugen. Den Opfern muss ein Willenswurf gegen SG 34 gelingen, um nicht gelähmt und erstarrt zu sein, als stünden sie unter der Wirkung von *Monster festhalten*. Einem Opfer steht jede Runde ein neuer Rettungswurf zu, um sich aus dem Effekt zu befreien. Unabhängig vom Erfolg des Wurfes verankert dieser Effekt einen unbewussten Zwang im Verstand des Opfers: Am Folgetag muss das Opfer einen weiteren Rettungswurf ablegen, andernfalls unterliegt er dem unterbewussten Drang, eines Tages zum Beinhauskoloss zurückzukehren – wann und wie dies geschieht, liegt beim SL. Der Zwang kann aufgehoben werden mittels *Fluch brechen* oder durch die Zerstörung des entsprechenden Beinhauskolosses. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt, der nicht mittels *Stille* abgewehrt werden kann, da er direkt in den Verstand des Opfers projiziert wird. Jedes Mal, wenn eine Kreatur diesem Effekt unterliegt, besteht eine Chance von 1%, dass sie durch das übertragene Wissen einen einmaligen, permanenten Bonus von +2 auf Intelligenz erlangt. Wenn ein Beinhauskoloss diese Fähigkeit einsetzt, kann er in dieser Runde weder zauberähnliche Fähigkeiten, noch andere Aktionen nutzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Verstand rauben (ÜF) Wenn einem Beinhauskoloss in Verbindung mit einem Hiebangriff ein Kampfmanöver für Ringkampf gelingt, kann er als Freie Aktion im Rahmen der Aufrechterhaltung des Ringkampfes jede Runde seine Fähigkeit Verstand rauben einsetzen. Dem Opfer muss jedes Mal ein Willenswurf gegen SG 38 gelingen; bei einem gescheiterten Wurf pressen die Leichen, aus denen der Koloss besteht, ihre Münder gegen das Opfer und beginnen damit, ihm seinen Verstand zu entziehen und diesen dem Kollektiv hinzuzufügen. Diese Aktion verursacht jeweils 1W6 Punkte WE-Schaden. Sollte die Weisheit des Opfers auf 0 reduziert werden, hat der Beinhauskoloss seine Seele und Persönlichkeit vollständig verzehrt; sein Leib wird kalkweiß und zerbrechlich, woraufhin er zu einem Teil der Masse der Kreatur wird. Der Beinhauskoloss kann in vollem Umfang auf die Erinnerungen des Opfers zurückgreifen, nicht aber auf seine besonderen Fähigkeiten. Das Opfer kann nur mittels *Wunder* oder *Wunsch* geborgen und ins Leben zurückgeholt werden. Sollte der Koloss mehrere Opfer in den Ringkampf verwickelt haben, kann er diese Fähigkeit in einer Runde gegen jedes dieser Opfer einsetzen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit.

Manche Tote ruhen nicht sanft. Dies mag an den Umständen ihres Ablebens oder furchtbaren Erfahrungen zu Lebzeiten liegen. Ihre Seelen kehren in die Welt der Lebenden zurück, auf der Suche nach Gerechtigkeit, Rache oder auch



nur beliebiger Zerstörung. Manche Tote wollen auch ihre Seelen einfach nicht gehen lassen – sie wollen ihr Wissen, ihre Kultur oder andere Aspekte ihrer Existenz in einer todlosen Gestalt bewahren, welche in der Lage ist, weitere Details zu sammeln. Wenn der Weg des Leichnams keine Option ist und eine Vielzahl von Individuen sich beteiligen will, kann ein Beinhauskoloss das Ergebnis sein.

Ein Beinhauskoloss ist eine Verbindung aus Dutzenden, vielleicht auch Hunderten von Individuen, welche sich bei ihrem Tod unter bestimmten Ritualen mit Gleichgesinnten bestatten ließen. Auf diese Weise verbanden sich ihre individuellen Erfahrungen zu einem todlosen Kollektiv. Wäre das dabei entstehende Monstrum lebendig, könnte man es durchaus als lebende Bibliothek bezeichnen. Der individuelle Wille wird von einem Schwarmbewusstsein unterdrückt, das sich aus dem Wissen und den Erfahrungen aller Beteiligten bildet. Einige wenige mächtige oder dominante Mitglieder können der Kreatur ein generelles Verhalten vorgeben, doch kann kein einzelnes Bewusstsein seinen Weg bestimmen. Stattdessen bringt die Ansammlung an Weisheit und Erfahrung der derart oft über Jahrhunderte hinweg Begrabenen einen Schrecken hervor, dessen einziges Ziel darin besteht, kulturelle Traditionen zu bewahren und seine Erfahrungen

um weitere Details zu erweitern. Dieser treibende Hunger sorgt dafür, dass selbst die wohlmeinendsten Traditionen und Individuen, aus denen sich ein Beinhauskoloss bildet, letztendlich ein allesverschlingendes Grauen hervorbringen.

Der Beinhauskoloss ist eine Masse aus Leichen, die oft mit Erde, zerbrochenen Grabbeigaben und anderen Materialien vermischt sind, als würden die verwesenden Kadaver allein nicht ausreichen, um die massige Kreatur zu bilden. Dieses formlose Ganze steckt in einer Membran, durch die man die einzelnen Leichen noch sehen kann und gegen welche diese sich häufig pressen, als suchten sie ihre Freiheit. Doch wenn eine Kreatur sich in der Umarmung des Kolosses wiederfindet, kann man erkennen, dass die Membran durchlässig ist – die verwesenen, lippenlosen Münder der Kadaver im Inneren saugen sich an einem Opfer fest und entziehen ihm seine Erfahrungen und seinen Verstand. Der Koloss ist in der Lage, aus seiner Masse zwei dünne Ranken zu formen, welche nach Opfern peitschen und sie zu ihm heranziehen.

Zum Glück gibt es nur wenige dieser machtvollen, stets hungrigen Abominationen. Der einzige in den Schriften auftauchende, bekannte Beinhauskoloss soll unter den Ruinen von Kalexfhof im nordwestlichen Ustalav gefangen sein, einer uralten, schamanistischen Begräbnisstätte der Kelliden.



BRUT DES ROVAGUG

Rovagugs Brut besteht aus titanischen Schrecken. Es sind gefürchtete Monstrositäten von gewaltiger Größe und Kraft, die nur existieren, um zu zerstören. Es sind unnatürliche Dinge, welche aus einer fundamentalen Unstimmigkeit in einem Universum hervorgegangen sind, in dem die Entropie an den Wurzeln der Realität nagt. Niemand weiß, ob die Brut des Rovagug wirklich Kinder der Grausamen Bestie im biologischen Sinne sind, da es fast unvorstellbar scheint, irgendeine Kreatur könnte den Zeugungsakt mit Rovagug oder eine Schwangerschaft mit derart entsetzlichen Abscheulichkeiten überleben. Vielleicht erinnert man sich aber nicht der Mütter, weil diese Bestien sich mit ihren eigenen Klauen den Weg aus ihren Bäuchen gerissen und ihre eigenen Mütter zerfetzt haben. Manche Gelehrten spekulieren, dass Lamaschtu Rovagug vor dessen Einkerkung eine monströse Brut geboren haben könnte, allerdings ist in ihren blasphemischen Riten und Schriften kein Hinweis auf derartiges zu finden. Ihre Gläubigen behaupten zudem auch nicht, dass diese Schrecken der Mutter der Monster heilig wären.

Unabhängig von ihrer Abstammung sind alle Angehörigen der Brut des Rovagug lebende Vernichtungsmaschinen, welche für lange Zeiträume schlafen, ehe sie mit unglaublichem Hunger nach Nahrung und Verheerung erwachen. Ihren Amokläufen fehlt es aber an Planung oder Grausamkeit – sollten sie also wirklich Abkömmlinge der Grausamen Bestie sein, haben sie seinen hasserfüllten, auf mutwillige Vernichtung ausgerichteten Geist nicht geerbt. Stattdessen sind sie eher einfach gestrickte Wesen, die rein instinktiv alles zerstören, weil sie genau dazu erschaffen wurden. Möglicherweise repräsentiert die Brut des Rovagug einen Riss im Gefüge der Realität, von dem aus das Gewebe von Raum und Zeit sich aufribbelt, während das Universum selbst versucht, sich genau dort zu heilen – was die Brut wiederum als einen einengenden Würgegriff wahrnimmt.

Die Angehörigen der Brut müssen zerstören, um zu überleben. Sie müssen sozusagen die Realität zerfetzen, um atmen zu können. Dass sie am Ende ihrer Amokläufe gesättigt wirken, könnte einfach nur bedeuten, dass sie die natürliche Ordnung des Universums hinreichend gestört haben, um wieder friedlich ruhen zu können. Dann würde ihr Winterschlaf andauern, bis das Universum sich wieder zu eng zusammengefügt hat und der Brut erneut die Luft raubt, so dass sie sich wieder erhebt, um erneut einen Streifzug der Vernichtung über die Welt zu bringen.

Man weiß von bestimmten seltsamen, nahezu unmöglichen Ritualen, mit denen man die Aufmerksamkeit einer Brut des Rovagug erlangen oder sie aus einem langem Schlaf erwecken kann. Solche Rituale können die Brut an einen Ort locken oder ihr vielleicht auch eine bestimmte Richtung weisen, sie jedoch völlig zu kontrollieren, ist absolut unmöglich. Die ersten Niederschriften zum Erscheinen einer Brut des Rovagug stammen aus dem alten Ninschabur. Sie handeln vom Schwärenden Ulunat, dem Unheiligen Erstgeborenen, dessen unsterblicher Insektenpanzer heute über der osirischen Hauptstadt Sothis aufragt und die Quelle zahllosen Legendären ist, die beinhalten, er würde zum Ende der Zeit wieder

erwachen. Die wohl berüchtigtste Brut ist die Tarraske, der Vorbote des Armageddons, doch auch der Zornglühende Xotani-dessen-Blut-brennt und der Unnachgiebige Kothogaz, der Tanz der Disharmonie, verfügen in Garund und Vudra bei denen, die um ihre Existenz wissen, über einen nicht weniger gefürchteten Ruf.

MERKMALE EINER BRUT DES ROVAGUG

Die Brut des Rovagug besteht aus kolossalen magischen Bestien. Ihre Angehörigen besitzen die Merkmale von Angehörigen dieser Kreaturenart und die folgenden Merkmale:

Immunitäten (AF) Alle Angehörigen der Brut des Rovagug sind gegen Attributsschaden, Blutung, Dauerhafte Verletzungen, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Versteinerung und Verwandlung immun. Zudem verfügt jede Brut über Immunität gegen zwei der folgenden Energiearten: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall.

Regeneration (AF) Alle Angehörigen der Brut des Rovagug verfügen über Regeneration, welche durch keine Art von Angriff unterdrückt werden kann. Sie regenerieren selbst, wenn sie aufgelöst oder durch einen Todeseffekt getötet werden. Sollte einer Brut ein Rettungswurf gegen einen Effekt misslingen, der sie augenblicklich töten würde, kehrt sie nach 3 Runden mit 1 TP von den Toten zurück, sofern ihre Überresten nicht weiterer Schaden zugefügt wird. Eine Brut kann verbannt oder anderweitig fort transportiert werden, um eine Region zu retten, doch eine Methode, um sie dauerhaft zu töten, wurde bislang nicht gefunden.

Schadensreduzierung (AF) Eine Brut des Rovagug besitzt SR 15/Episch.

Unaufhaltsame Kraft (AF) Eine Brut des Rovagug kann immer einen Sturmangriff ausführen, selbst wenn ihre Fortbewegung behindert oder ihr Weg durch eine andere Kreatur versperrt sein sollte. Sie erhält einen Volksbonus von +20 auf Kampfmanöver für Niederrennen und auf Stärkewürfe, um Gegenstände zu zerbrechen oder zu zerstören, und kann einen solchen Wurf als Freie Aktion im Rahmen eines Sturmangriffs ausführen. Ferner ignorieren die natürlichen Waffen einer Brut des Rovagug alle Arten von Schadensreduzierung und Härte.

Unheimliche Ausstrahlung (ÜF) Eine Brut des Rovagug strahlt eine Aura des Schreckens mit 90 m Radius aus.

Winterschlaf (AF) Eine Brut des Rovagug kann jahre-, jahrzehnte- oder sogar jahrhundertlang schlafen und muss während dieser Ruhezeiten weder essen noch atmen. Sobald sie erwacht, atmet sie normal und frisst heißhungrig fast ohne Unterbrechung. Wird eine Brut in eine Umgebung gezwungen, in der sie nicht atmen kann und ersticken würde, fällt sie in Winterschlaf, bis die Bedingungen ihrer Umgebung die Voraussetzungen für ihr Erwachen wieder erfüllen. Im Winterschlaf erhält eine Brut des Rovagug Schadensreduzierung 50/Episch und Immunität gegen sämtliche Erkenntnismagieeffekte, sowie gegen alle Zauber und zauberähnlichen Fähigkeiten, welche Zauberresistenz gestatten.

Zauberresistenz (ÜF) Eine Brut des Rovagug besitzt Zauberresistenz in Höhe von 11 + HG.



BRUT DES ROVAGUG, CHEMNOSIT, DER KÖNIGSWURM

Diese gewaltige Bestie hat ein Maul voller reibeisenartiger Zähne und Tentakel mit beißenden Mäulern. In der Mitte seines Mauls befindet sich ein böse glühendes Auge.

CHEMNOSIT

HG 23



EP 819.200

CB Kolossale magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 54 m; Wahrnehmung +27

Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 26)

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 3, auf dem falschen Fuß 38 (+1 GE, -8 Größe, +36 natürlich)

TP 472 (27W10+324); Regeneration 30

REF +18, WIL +13, ZÄH +29

Immunitäten Attributsschaden, Blutung, Dauerhafte Verletzungen, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Säure, Versteinerung, Verwandlung; SR 15/Episch; ZR 34

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m

Nahkampf 6 Zahnbewehrte Tentakel +33 (2W10+13/19-20 plus Ergreifen)

Fernkampf Strahl +20 (Auflösung/19-20)

Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m

Besondere Angriffe Hungriger Blick, Stacheln, Verschlingen (2W10+13 plus 1W4 ST-Schaden, RK 28, 47 TP)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 27; Konzentration +32)

Beliebig oft — Auslösung (SG 21)

1/Tag — Erdbeben

SPIELWERTE

ST 36, GE 13, KO 34, IN 5, WE 14, CH 21

GAB +27; KMB +48 (Niederrennen +68, Ringkampf +52); KMW 59 (kann nicht zu-Fall-gebracht-werden)

Talente Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fähigkeitenfokus (Hungriger Blick), Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Blutend), Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Strahl), Verbesserter Kritischer Treffer (Zahnbewehrter Tentakel), Waffenfokus (Zahnbewehrter Tentakel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Klettern +20, Schwimmen +17, Wahrnehmung +27

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Unaufhaltsame Kraft, Winterschlaf,

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Finsterlande)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Hungriger Blick (ÜF) Chemnosits Blickangriff verursacht auf 36 m Entfernung 3W6 Punkte nichttödlichen Schaden plus Erschöpfung. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 30 hebt die Erschöpfung auf. Bereits erschöpfte Kreaturen werden Entkräftet, entkräftete Kreaturen werden Wankend. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, muss ihr ein Willenswurf gegen SG 30 gelingen, um nicht

dem überwältigenden Zwang zu unterliegen, das Fleisch von Kreaturen ihrer eigenen Art verzehren zu wollen – notfalls sogar das eigene, wenn nichts anderes verfügbar ist. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Stacheln (AF) Kreaturen, welche Chemnosit mit natürlichen Waffen, waffenlosen Schlägen, Nahkampfwaffen oder Berührungsangriffen im Nahkampf treffen, erhalten 2W6+12 Schadenspunkte.

Der gefürchtete, grabende Chemnosit ist eine Vernichtungsmaschinerie, welche selbst die widerstandsfähigsten Gebäude und die mächtigsten Sterblichen problemlos verschlingen kann. Seine Macht ruht im unheiligen Glanz seines glühenden Auges, welches einen furchtbaren Drang hervorruft, dass Fleisch der eigenen Art zu verzehren. Bei all seiner sonstigen Macht – dies ist der wahre Schrecken, den der Königswurm verbreitet. Er gräbt sich pausenlos durch die Finsterlande bis hinab in die tiefsten Grüfte von Orv, bricht zuweilen aber auch durch die Oberfläche Golarions, um Vernichtung zu bringen. Wer seinem entsetzlichen Auge zum Opfer fällt, bringt über sich und sein eigenes Volk Verheerung. Chemnosit genießt das folgende Blutbad wie ein Festmahl, bevor er die Überlebenden frisst.



BRUT DES ROVAGUG, VOLNAGUR, DER ENDZEITSÄNGER

Der mächtige, warzenbedeckte Leib dieser Kreatur hat die Form eines vielzackigen Sterns, aus der nahezu ein Dutzend unterschiedlicher Flügel wachsen.

VOLNAGUR

HG 22



EP 614.400

CB Kolossale magische Bestie

INI +10; **Sinne** Blindespür 90 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Rundumsicht; Wahrnehmung +20

Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 39, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 32 (+1 Ausweichen, +6 GE, -8 Größe, +30 natürlich)

TP 437 (25W10+300); Regeneration 30

REF +20, WIL +12, ZÄH +26

Immunitäten Attributsschaden, Blutung, Dauerhafte Verletzungen, Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug, Säure, Versteinigung, Verwandlung; SR 15/Episch; ZR 33

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 30 m (perfekt)

Nahkampf Biss +29 (4W6+12), 3 Klingenzungen +29 (2W6+12/18-20/x3 plus 1W6 Blutung, 1 KO-Blutung und Blutzorn), 6 Flügel +24 (2W8+6)

Fernkampf 4 Augenstrahlen +23 (4W6 Schall/18-20 plus Übelkeit)

Angriffsfläche 9 m; **Reichweite** 9 m (15 m mit Klingenzungen)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 25; Konzentration +30)

Beliebig oft — *Lied der Zwietracht* (SG 20), *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Säurenebel*

3/Tag — *Winde der Vergeltung*^{EXP}

SPIELWERTE

ST 34, GE 22, KO 35, IN 7, WE 14, CH 21

GAB +25; **KMB** +45; **KMV** 62 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Augenstrahl), Heftiger Angriff, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Schnappen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Präzisionsschuss

Fertigkeiten Fliegen +19, Wahrnehmung +20

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Stille zerschmettern, Unaufhaltsame Kraft, Winterschlaf

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Casmaron)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Augenstrahlen (ÜF) Volnagur kann seine Augenstrahlen bis zu 36 m weit verschießen. Getroffene Kreaturen leiden für 1 Minute unter Übelkeit (ZÄH, SG 29, keine Wirkung). Sollte dem Ziel ein zweiter Zähigkeitswurf gegen denselben SG misslingen, erhält es für die Dauer der Übelkeit einen der folgenden Zustände, während sein Geist und Körper sich aufzulösen beginnen (würfle mit 1W6): 1 – Verwirrt, 2 – Erschöpft (Entkräftet, falls bereits



Erschöpft), 3 – Erschüttert (bzw. nächsthöhere Stufe des Furchteffektes), 4 – Kränkelnd, 5 – Wankend, 6 – Betäubt. Sollte die Kreatur bereits unter dem ausgewürfelten Zustand leiden, dann würfle erneut. Dies ist ein Schalleffekt, der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Blutzorn (AF) Jede Kreatur, welche durch Volnagurs Klingenzungen Blutungsschaden erleidet, erleidet zugleich einen Malus von -4 auf Willenswürfe und unterliegt jede Runde, in der sie weiterblutet, der Wirkung von *Mörderischer Befehl*^{ABR} (WIL, SG 16, keine Wirkung), wobei sie Verbündete ignoriert, welche ebenfalls durch Volnagur Blutungsschaden erleiden.

Stille zerschmettern (ÜF) Volnagurs Gegenwart löst magische *Stille*-Effekte und Effekte auf, welche Energieresistenz gegen Schallangriffe bieten. Zu Beginn seines Zuges unterliegt jeder dieser Effekte innerhalb von 18 m *Magie bannen* mit ZS 25.

Volnagur, der Endzeitsänger ist ein fremdartiges Wesen, dessen Präsenz allein bereits Probleme, Störungen und Kakophonie überall dort erzeugt, wo er entlangfliegt. Mit müheloser Eleganz flattert er dank einer entsetzlichen Ansammlung nicht zueinanderpassender Flügel, welche beständig von innen heraus verrotten und sich verformen. Die ältesten Flügel fallen aus, während neue sprießen und sie ersetzen. Sein Kreischen weckt in den Zuhörern Wahnsinn und Blutlust, so wie es auch die Berührung seiner unglaublich langen, messerscharfen Zungen tut. Fremdartige Harmonien, welche von seinem grotesken Blick übertragen werden, verküppeln jene, auf die sein Auge fällt.



CAYHUND

Dieser rötlich gefärbte Mastiff ist etwa so groß wie ein Zwerg. Von seiner kräftigen Gestalt geht fernes Donnerrollen aus.

CAYHUND

HG 5



EP 1.600

CG Mittelgroßer Externar

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

TP 51 (6W10+18)

REF +7, WIL +6, ZÄH +5

SR 5/Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +11 (1W10+7 plus 1W6 Schall und Zu-Fall-bringen)

Besondere Angriffe Donnerndes Bellen. Gerechter Biss

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +8)

Immer — Bewegungsfreiheit

Beliebig oft — Öffnen/Schließen

3/Tag — Dimensionstür, Klopfen

SPIELWERTE

ST 21, GE 15, KO 16, IN 8, WE 12, CH 13

GAB +6; KMB +11; KMV 23 (27 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Dimensionale Beweglichkeit^{ABR}, Dimensionaler Angriff^{ABR}, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +14), Einschüchtern +6, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +8, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +6

Sprachen Celestisch

Besondere Eigenschaften Ungebunden

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donnerndes Bellen (ÜF) Alle 1W6 Runden kann ein Cayhund mit der wuchtigen Macht eines Donnerschlags bellen. Jeder Kreatur innerhalb eines 4,50 m-Explosionskegels muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht 3W8 Punkte Schallschaden zu erleiden und zu Boden geworfen zu werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gerechter Biss (ÜF) Der Biss eines Cayhundes wird hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als magisch behandelt.

Ungebunden (ÜF) Cayhunde bewegen sich, als stünden sie unter anhaltender Bewegungsfreiheit. Sie sind immun gegen Dimensionsanker, nicht aber gegen Dimensionsschloss.

Cayhunde werden auch als Sprunghunde bezeichnet. Es sind Externare guter Gesinnung, welche Stärke und Freiheit symbolisieren. Sie stammen von Donner ab, dem Mastiff des Zufälligen Gottes, Cayden Cailean, welcher bei seiner eigenen Gottwerdung seinem treuen Gefährten auch weiterhin einen Platz an seiner Seite gab. Donner ist der Ahne der ganzen Rasse der Cayhunde (seinen Sohn, Kleiner Donner, eingeschlossen), welche auf den goldenen Feldern des Elysiums lebt. Cayhunde sind von wilden, unbezähmbaren Kräften erfüllt, die sie kaum in ihren Hundeleibern festhalten können. Sie sind intelligent und spüren wahre Lust und Freude am Leben, für gerechten Kampf, gutes Essen und kräftige Getränke. Diese feurigroten Hunde reichen den meisten Menschen bis zur Brust und wiegen etwa 250 Pfund.

Cayhunde mögen zwar wild sein, neigen aber dennoch mehr zum Guten als zum Chaos. Wie ihr wahrer Herr sind sie Streiter für die Freiheit und bedienen sich seiner Stärke und seines Mutes (und des Glücks) beim Kampf gegen finstere Intrigen, wo immer sie diese finden. Manche verbünden sich mit Azatas und unterstützen die Kreuzzüge des Guten gegen die Äußeren Ebenen. Ein Rudel Cayhunde könnte eine Nachtvettel dabei stören, gute Seelen auf deren Weg zu ihren Bestimmungsorten im Großen Jenseits zu stehlen. Einzelne Cayhunde können von Priestern Cayden Cailean mittels *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* beschworen werden, um den Gläubigen zu Hilfe zu kommen.



CERU

Diese kleine Kreatur ähnelt einem winzigen blauen Elefanten von der Größe einer Hauskatze. An den Füßen trägt er Krallen, sein Schwanz weist Stacheln auf und seine Ohren erinnern an faltige Fledermausflügel.

CERU

HG 2



EP 600

NG Sehr kleine magische Bestie

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +2 Größe, +2 natürlich)

TP 22 (3W10+6); Schnelle Heilung 2

REF +5, WIL +2, ZÄH +5

Immunitäten Gift; Resistenzen Elektrizität 5, Säure 5; ZR 13

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Durchbohren +7 (1W3–1 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Glücksbringer

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

Immer — Magie entdecken

Beliebig oft — Magierhand

SPIELWERTE

ST 8, GE 15, KO 14, IN 13, WE 12, CH 15

GAB +3; KMB +3; KMV 12 (16 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Diplomatie +4, Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkane) +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Städtische (Vudra)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Wurf (3–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Durchbohren — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Glücksbringer (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Ceru einer Kreatur innerhalb von 9 m Glück oder Unglück bringen, sofern er sie sehen kann. Dieser Effekt hält 1 Runde lang an. Der Ceru entscheidet im Vorfeld, ob er Glück oder Unglück bringen will. Eine Kreatur, der der Ceru Unglück bringt und der ein Willenswurf gegen SG 13 misslingt, muss jeden Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitenswurf während der Wirkungsdauer zwei Mal ablegen und das schlechtere Ergebnis nehmen. Bringt der Ceru einer Kreatur Glück, kann sie während der Wirkungsdauer einen einzelnen Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitenswurf zwei Mal ausführen und das bessere Ergebnis behalten. Eine Kreatur kann nur alle 24 Stunden von dieser Fähigkeit betroffen werden. Der Ceru kann diese Fähig-

keit einmal am Tag pro 4 TW einsetzen (Minimum 1 Mal am Tag). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Sollte der Ceru ein Vertrauter sein, kann er die Charakterstufe seines Meisters anstelle seiner Volkstrefferwürfel nutzen, sofern diese höher ist, um die ihm mögliche Anzahl täglicher Anwendungen dieser Fähigkeit und den SG des Rettungswurfs zu bestimmen (der SG berechnet sich entweder aus $10 + \frac{1}{2}$ TW oder Charakterstufe des Meisters + CH-Modifikator des Meisters).

Cerus sind künstlich mittels der Fusion von Alchemie und Magie erschaffene Kreaturen der Unfassbaren Königreiche von Vudra. Dort dienen sie als beeindruckende Haustiere der Reichen und Mächtigen. Ein Ceru kostet bei einem auf den Handel mit solchen Geschöpfen spezialisierten Händler mindestens 300 GM. Die meisten sind steril, daher kostet eines der seltenen Zuchtpaare zusätzliche +1.000 GM über den normalen Kaufpreis hinaus. Allerdings würden viele Züchter eher ihre Zuchttiere töten (oder Mochtegerndiebe ermorden), als die Kontrolle über ihr exklusives Monopol zu verlieren.

Es gibt noch keine Cerus außerhalb der Stallungen exotischer Händler und seltsamer arkaner Laboratorien. Den Gerüchten nach gibt es eine alchemistische Formel für die Erschaffung von Cerus der ersten Generation, welche größtenteils fruchtbar seien. Diese Enthüllung treibt Arkanisten zu einem Wettlauf an, die Formel zu entdecken und diese Kreaturen in größerer Zahl in die Region der Inneren See einzuführen. Ein Zauberkundiger der 7. oder höheren Stufe, der über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügt, kann einen Ceru als Vertrauten erlangen.

Ein erwachsener Ceru ist 0,30 m lang und wiegt 12 Pfund. Die seltenen fruchtbaren Ceruweibchen gebären nur einmal im Jahr Nachwuchs und bringen dabei in der Regel ein bis drei Junge zur Welt.





DÜRRLING

Diese Kreatur ist unglaublich schlank. Ihre Zähne sind spitz zugefeilt und ihre langen, schlaksigen Arme enden in Händen mit bösartig scharfen Nägeln.

DÜRRLING

HG 4



EP 1.200

CN Mittelgroßes Feenwesen

INI +7; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 13 (+1 Ausweichen, +3 GE, +3 natürlich)

TP 38 (7W6+14)

REF +8, WIL +7, ZÄH +4

Immunitäten Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W6+4), 2 Klauen +8 (1W4+4 plus 1W4 Blutung)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 1,50 m (3 m mit Klauen)

SPIELWERTE

ST 18, GE 16, KO 15, IN 8, WE 11, CH 9

GAB +3; KMB +7; KMV 21

Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Entfesselungskunst +17, Heimlichkeit +13 (in Zuckerrohrfeldern +25), Klettern +14, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +10; Volksmodifikatoren Entfesselungskunst +4, Heimlichkeit in Zuckerrohrfeldern +12

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Verdichten, Verschwinden

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen (Nuat)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verschwinden (ÜF) Wenn ein Dürbling über Tarnung verfügt, kann er einmal am Tag als Bewegungsaktion aus der Sicht verschwinden. Dies verleiht ihm für 1 Runde pro TW einen Bonus von +20 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und die Fähigkeit Meisterliches Verstecken, selbst wenn keine Deckung, Schatten oder Tarnung in der Nähe sein sollte. Sollte der Dürbling einen Angriff ausführen, ist er nicht länger verschwunden. In der Regeln macht er von dieser Fähigkeit Gebrauch, um Verfolgern zu entgehen.

Die geheimnisvollen Dürrlinge von Nuat sind schon lange Stoff der rahadomischen Legenden. Sie lebten bereits vor dem Eintreffen der ersten menschlichen Siedler auf ihrer winzigen Insel. Seit längst vergessenen Zeiten existieren sie schon am Rand der rahadomischen Gesellschaft oder in den allgegenwärtigen Zuckerrohrfeldern. Ihre Hautfarbe und ihr schlanker Körperbau verbergen sie vor den neugierigen Augen misstrauischer Menschen.

Dürrlinge nutzen ihre naturgemäß harten und scharfen Klauen, um sich enge Höhlen unter den Feldern und Baumgruppen der Insel zu graben. In ihren Leibern befinden sich nur wenige Knochen, stattdessen bestehen ihre Skelette hauptsächlich aus Knorpelmasse, so dass sie sich problemlos in ihren Höhlengängen bewegen können und von ihren menschlichen Nachbarn unbemerkt bleiben. Ihre Verbundenheit zur Erde macht sie gegen herkömmliche Gifte immun.

Die Dürrlinge bleiben in der Regel unter sich und beobachten ihre menschlichen Nachbarn von den Schatten aus. Manchmal aber haben sie genug von den Wurzeln, Würmern und kleinem Ungeziefer, von dem sie sich normalerweise ernähren, und fangen einen Bauern ein, der allein auf dem Feld oder des Nachts unterwegs ist. Solche wehrlosen Opfer ermorden und verspeisen sie sodann. Ihre unglaubliche Gabe, sich in den endlosen Zuckerrohrfeldern zu verbergen, hilft ihnen, die Patrouillen der Reinen Legion und Haufen rachsüchtiger Bauern zu meiden, welche nach den Mördern suchen.



FUNGUSKÖNIGIN

Diese unheimliche Kreatur hat den Oberkörper einer schönen, hellgrünen Frau und als Unterleib einen pulsierenden Berg aus Fungusmasse.

FUNGUSKÖNIGIN

HG 9



EP 6.400

CB Mittelgroße Pflanze (Extraplanar)

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

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 20 (+3 GE, +10 natürlich)

TP 114 (12W8+60)

REF +7, WIL +7, ZÄH +13

Immunitäten Elektrizität, wie Pflanzen; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 10/Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W6+5), 4 Tentakel +12 (1W4+2 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 23), Pflanzen überzeugen, Sporenkapsel, Würgen (1W4+5)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +16)

Immer — Gutes entdecken, Zungen

Beliebig oft — Schleier (SG 23, nur selbst)

3/Tag — Einflüsterung (SG 19), Gedanken wahrnehmen (SG 19), Monster bezaubern (SG 21)

1/Tag — Gedankennebel (SG 22), Person beherrschen (SG 22), Verlangsamung (SG 20)

SPIELWERTE

ST 21, GE 17, KO 21, IN 18, WE 16, CH 24

GAB +9; KMB +14 (Ringkampf +18); KMW 27

Talente Defensive Kampfweise, Fertigkeitfokus (Verkleiden), Hefiger Angriff, Kampfflexe, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +19, Magischen Gegenstand benutzen +19, Motiv erkennen +15, Verkleiden +25, Wahrnehmung +18, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Gewölbe) +10

Sprachen Abyssal, Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Orvisch; Zungen, Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Pflanzenempathie +23

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische (Finsterlande)

Organisation Einzelgänger oder Kult (Funguskönigin plus 2–16 geisteskontrollierte Pflanzen und Diener)

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Eine Kreatur, die durch den Lebenskraftentzug der Funguskönigin getötet werden würde, wird nicht getötet, sondern verliert augenblicklich alle durch die Funguskönigin erlittenen negative Stufen und wird in einen fungusbefallenen Diener der Königin verwandelt. Diese Kreatur erhält die Schablone für Funguide Kreaturen und steht unter der Kontrolle der Funguskreatur, die sie erschaffen hat, bis ihre Herrin zerstört oder sie von dem Befall geheilt wird. Eine Funguskönigin kann telepathisch über jede Entfernung hinweg mit ihrer Brut kommunizieren, solange diese sich auf derselben Ebene aufhält. Sie kann maximal eine Anzahl an TW versklavter Brut in Höhe ihres doppelten eigenen TW kontrollieren. Erschafft sie Brut über dieses

Limit hinaus, wird die Kreatur zu einer Funguskreatur mit freiem Willen. Eine Funguskönigin kann eine versklavte Brut aus ihrer Kontrolle entlassen, um Platz für eine andere Brut zu schaffen, jedoch kann sie eine einmal freigelassene Kreatur nicht erneut versklaven, wohl aber mittels Pflanzen überzeugen und Pflanzenempathie beeinflussen.

Lebenskraftentzug (ÜF) Der Lebenskraftentzug einer Funguskönigin funktioniert wie der einer Sukkubus (MHB, S. 50). Durch diesen Angriff getötete Kreaturen sterben nicht, sondern werden von den Sporen der Funguskönigin befallen (siehe Brut erzeugen). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Pflanzen überzeugen (ÜF) Eine Funguskönigin wirkt mit ihren geistesbeeinflussenden Fähigkeiten und zauberähnlichen Fähigkeiten (und Zaubern, sollte die Funguskönigin solche wirken können) auf Pflanzenkreaturen ein, als wären diese nicht gegen geistesbeeinflussende Effekte immun. Sie kann nicht auf geistlose Pflanzen einwirken.

Pflanzenempathie (AF) Diese Fähigkeit funktioniert wie die Klassenfähigkeit Tierempathie des Druiden, wirkt aber nur auf Pflanzenkreaturen. Eine Funguskönigin erhält einen Volksbonus von +4 auf diesen Wurf. Wenn eine Funguskönigin diese Fähigkeit einsetzt, verleiht sie geistlosen Pflanzen eine gewisse Intelligenz, so dass sie diese als Wächter einsetzen kann.

Sporenkapsel (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Funguskönigin eine mittelgroße Kapsel aus Fungusmaterial an jedem beliebigen Punkt innerhalb von 18 m Entfernung zu ihrem Standort aus dem Boden hervorplatzen lassen. Eine solche Sporenkapsel ist nicht bewegungsfähig und wird zerstört, sollte die Funguskönigin sich weiter als 36 m von ihr entfernen. Eine Funguskönigin kann eine Anzahl von Sporenkapseln in Höhe ihres CH-Modifikators (i.d.R. 7 Stück) unterhalten. Als Bewegungsaktion kann sie augenblicklich wie mittels *Pflanzenort* zu einer ihrer Sporenkapseln reisen. Sie kann ferner ihre Tentakelangriffe auf ihre Sporenkapseln verteilen und eine Kreatur innerhalb von 1,50 m zu einer beliebigen Kapsel mit einem Tentakelangriff angreifen – sie kann aber dennoch nur maximal vier Tentakelangriffe als Teil einer Vollen Aktion ausführen oder einen als Standard-Aktion. Eine Sporenkapsel ist ein Gegenstand mit RK 15 und 20 TP; Schaden, den eine Sporenkapsel erleidet, betrifft die Funguskönigin nicht.

Vor Jahrhunderten versuchte ein Kabale machtvoller Sukkubiattentäter in den Diensten Nocticulas, nach Jeharlu einzudringen, dem abyssischen Reich Cyth-V'sugs, des Dämonenherrschers der Krankheiten und Pilze. Sie wollten eine mächtige Hexe namens Soris Delyn ermorden, welche einen von Nocticulas liebsten Tempel auf der materiellen Ebene unter der chelischen Stadt Vaia geschändet hatte und dann zu ihrem Schutzherrn geflohen war. Die Sukkubi scheiterten und aus ihren Kadavern erwachsen die ersten Fungusköniginnen. Soris gefiel dies sehr und so kehrte sie mit den Fungusköniginnen auf die Materielle Ebene zurück und verteilte sie über das Gebiet der Inneren See, um Cyth-V'sugs Kult zu verbreiten. Die Fungusköniginnen haben sich wie Schimmel auf einer Leiche auf der Materiellen Ebene eingelebt – mittlerweile hausen Hunderte von ihnen in den übelsten Winkeln der Welt. Insbesondere mögen sie die großen Höhlensysteme von Nar-Voth nahe der Oberfläche und die Elendsviertel der Ruinenstädte in der Weltenwunde. Styrian Zündlers *Bericht über Ostog den Ungetöteten* erzählt von einer besonders



beängstigenden Begegnung mit einer Funguskönigin in den Höhlen unter dem Teufelstisch östlich von Sandspitze und indiziert, dass es noch weitere dieser Königinnen in jener Region gäbe. In den sumpfigen Weiten des Dornenwirrs haust eine besonders gefährliche und mächtige Sekte verbesserter Fungusköniginnen, welche Gruppen von Pflanzenpygmäen befehligt, die aus den Leichen toter Elfen entstanden sind – diese Fungusköniginnen haben sich von Cyth-V'sug losgesagt und dienen nun dessen aufständischen Diener Baumschnitter bei seinem Kreuzzug zur Befleckung und Zerstörung Kyonins.

Eine Begegnung mit einem normalerweise unintelligenten Pflanzenmonster, welches sich bösartig und organisiert verhält, ist ein sicherer Hinweis auf eine Manipulation durch eine Funguskönigin. Diese Monster lieben es aber ebenso, andere Kreaturen als Haustiere und Sklaven herumzukommandieren und bevorzugen dabei besonders attraktive Humanoide. Diese bezauberten Diener erhalten die Umarmung der Funguskönigin und werden so in Funguide Kreaturen verwandelt, die ihren bleichen Herrinnen auf ewig treu sind.

Fungusköniginnen sind gewalttätig eifersüchtig und besitzergreifend. Wer es wagt, bezauberte und beherrschte Haustiere fortlocken oder heilen wollen, erwecken ihren ewigen Zorn. Am meisten werden sie aber durch Sukkubi erzürnt – egal ob dies eine einfache Revierstreitigkeit oder ein tieferer Hass ist, der aus ihrer einzigartigen Abstammung entspringt, eine Funguskönigin, die auch nur annimmt, es mit einem Sukkubus zu tun zu haben, ist ein wahrlicher Schrecken. Bei solchen Kämpfen verzichten die Pflanzenwesen auf ihre üblichen subtilen Ansätze aus Geisteskontrolle und Tricks, stattdessen setzen sie all ihre Macht ein, um die andere Kreatur in Stücke zu reißen. Fungusköniginnen haben große Freude dabei, Sukkubi in Funguide Kreaturen unter ihrer Kontrolle zu verwandeln. Ihre Eifersucht treibt sie zwar nicht in den Kampf gegeneinander, allerdings ist jede bestrebt, ihre Reviergrenzen zu beschützen, und bemüht sich sehr, nicht im Harem der bezauberten und infizierten Haustiere einer Schwester zu „wildern“.

Viele Fungusköniginnen werden im Laufe der Zeit sehr machtvoll. Meistens erlangen sie Klassenstufen als Barde, Hexenmeister oder Waldläufer, werden aber nicht machtvoller, indem sie Volkstrefferwürfel hinzuerlangen oder an Größe gewinnen. Eine typische Funguskönigin ist 1,80 m groß und wiegt 150 Pfund.

SCHABLONE FÜR FUNGUIDE KREATUREN (HG +1)

Kreaturen mit der Schablone für Funguide Kreaturen sehen wie zu Lebzeiten aus, haben aber bleiche, feuchte Haut und sind von Pilzen und Schimmelflechten bedeckt. Diese Schablone kann jede lebende, Nichtpflanzenkreatur erhalten. Die Schöpfungs- und Schnellen Regeln sind identisch.

Schöpfungsregeln: Die Kreaturenart der Kreatur verändert sich zu Pflanze. Sie erhält alle Eigenschaften der Kreaturenart Pflanze. Sie erhält Telepathie 30 m gegenüber anderen Funguiden Kreaturen und ihre Gesinnung verändert sich zu Chaotisch Böse. Die Schablone kann mit den Zaubern *Heilung*, *Wunder* oder *Wunsch* entfernt werden, oder indem die funguide Kreatur stirbt und dann wiederbelebt wird.



GHORAN

Die pralle, grüne Hülle dieser humanoiden Kreatur reicht wie eine Kapuze vom Kinn bis zur Braue und umringt ein Gesicht aus hellen Blütenblättern.

GHORAN

HG 1/2



EP 200

Ghoranbarde 1

N Mittelgroße Pflanze

INI +1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 13, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 natürlich)

TP 12 (1W8+4)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +3

Immunitäten wie Pflanzen

Schwächen Lichtabhängig, Wohlschmeckend

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +1 (1W6–1/18–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 7 Runden/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS

1; **Konzentration** +4)

1/Tag — *Gift entdecken, Gute Beeren, Nahrung und Wasser reinigen*

Bekannte Bardenzauber (ZS 1; **Konzentration** +4)

1. (2/Tag) — *Person bezaubern* (SG 14), *Selbstverkleidung*

o. (beliebig oft) — *Ausbessern, Benommenheit* (SG 13), *Bottschaft, Licht*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 17

GAB +0; **KMB** –1; **KMV** 10

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +7

Bluff +7, **Wahrnehmung** +5, **Wissen** (Geschichte, Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Bardewissen +1, Ghorussaat, Wissen des früheren Lebens

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Nex)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Beet (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Rapier, sonstige Ausrüstung)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ghorussaat (AF) Als Volle Aktion kann ein Ghoran seine Ghorussaat aus einer Körperöffnung im Unterleib auswerfen. Sollte diese in fruchtbarem Boden eingepflanzt werden und 2W6 Tage lang ungestört bleiben, wächst sie zu einem gesunden

Duplikat des ursprünglichen Ghorans heran. Das Duplikat kann allerdings sämtliche Fertigerstufen umverteilen. Nach Auswurf der Saat erhält der Ghoran 1 negative Stufe und stirbt, sobald sein Duplikat sprießt. Dieses Duplikat ersetzt den vorherigen Ghorancharakter.

Lichtabhängig (AF) Ghorani erleiden 1W4 Punkte KO-Schaden pro Tag ohne Sonnenlicht.

Wissen um früheres Leben (AF) Ghorani erinnern sich an die Dinge, die in ihrer Ghorussaat verschlüsselt sind. Sie behandeln alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten.

Wohlschmeckend (AF) Ghorani erleiden einen Malus von –2 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst und Kampfmanöverwürfe, um aus einem Ringkampf zu entkommen, sofern der Gegner über einen Bissangriff mit der Fähigkeit Ergreifen verfügt.

Als Geb's Magie das Nachbarkönigreich Nex verheerte, rekrutierte der Erzmagier Nex den abtrünnigen Druiden Ghorus, um eine Pflanzenart zu erschaffen, welche im Ödland überleben und sein hungerndes Volk ernähren konnte. Diese Pflanzen entwickelten später ein Bewusstsein und fortbewegungsfähige Körper, welche das Aussehen ihrer menschlichen Bauern und Konsumenten nachahmten.

GHORANI ALS CHARAKTERE (19 VP)

Ghorani werden über ihre Klassenstufen definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Sie besitzen die folgenden Volksmerkmale:

+2 KO, +2 CH, –2 IN:

Ghorani sind abgehärtet und listig, denken aber langsam.

+2 Natürliche Rüstung:

Ghorani haben eine zähe, kantige Haut.

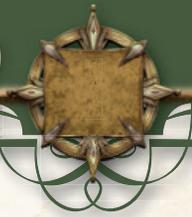
Pflanze: Ghorani besitzen die Kreaturenkategorie Pflanze.

Natürliche Magie (2 VP): Ghorani mit einem Charismawert von 11 oder mehr erlangen die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag — *Gift entdecken, Gute Beeren* (die Beeren wachsen am Leib des Ghorans), und *Nahrung und Wasser reinigen*. Die Zauberstufe entspricht der Stufe des Ghorans, der SG ist 10 + Zaubergrad + CH-Bonus.

Ghorussaat (6 VP), Lichtabhängig (–2 VP), Wissen um früheres Leben (2 VP), Wohlschmeckend (–1 VP): siehe oben.

Sprachen: Ghorani beherrschen zu Spielbeginn Sylvanisch und die Gemeinsprache. Ein Ghoran mit hoher Intelligenz kann jede Sprache als Bonussprache auswählen (mit Ausnahme von Geheimsprachen wie Druidisch).





GOBLIN, AFFENGOBLIN

Diese Kreatur besitzt den breiten Kopf und den zahnbewehrten Mund eines Goblings, zugleich aber auch fleckige, grüne Haut, affenartige Hände und Füße und einen langen, an den einer Ratte erinnernden Schwanz.

AFFENGOBLIN

HG 1/2



EP 200

Affengoblinbarbar 1

NB Kleiner Humanoider (Goblinoider)

INI +4; Sinne Dämmsicht; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 13 (+4 GE, +1 Größe, +2 Rüstung)

TP 13 (1W12+1)

REF +4, WIL +0, ZÄH +3; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Kukri +4 (1W3+2/18–20)

Fernkampf Kurzbogen +6 (1W4/x3) oder Netz +6 (Verstricken)

Besondere Angriffe Kampfirausch (5 Runden/Tag)

SPIELWERTE

ST 15, GE 18, KO 13, IN 10, WE 10, CH 6

GAB +1; KMB +2; KMV 16

Talente Umgang mit Exotischen Waffen (Netz)

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +11, Klettern +14, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4; Volksmodifikatoren Akrobatik +2, Heimlichkeit +2

Sprachen Goblin

Besondere Eigenschaften Greifender Schwanz, Schnelle Bewegung

LEBENSWEISE

Umgebung Tropische Wälder (Mediogalti)

Organisation Einzelgänger, Räuberbande (4–9), Kriegstrupp (10–16) oder Stamm (17+ plus 100% Nichtkämpfer, 1 Stammesjäger der 3. Stufe pro 20 Erwachsene, 1 oder 2 Kriegshäuptlinge der 4. oder 5. Stufe und 1 Häuptling der 6.–8. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (Lederrüstung, Kukri, Netz, Kurzbogen mit 10 Pfeilen, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Greifender Schwanz (AF) Alle Affengoblins besitzen lange, flexible Schwänze, mit denen sie Gegenstände tragen können. Sie können damit keine Waffen führen, wohl aber kleine Gegenstände, die sie bei sich führen, als Schnelle Aktion hervorholen.

Affengoblins sind eine Seitenlinie des Goblinvolkes, das sich an das Leben in den hohen Wipfeln von Golarions tropischen Wäldern angepasst hat. Sie verfügen über rattenartige Greifschwänze und leben in den Bäumen ebenso problemlos wie auf dem Boden.

Affengoblins pflegen einen primitiven, wilden Lebensstil. Viele wählen Klassenstufen als Barbar, es gibt aber auch Kämpfer und Krieger unter ihnen. Zauberkundige sind dagegen fast unbekannt, sieht man von Schamanen in den Diensten von Dämonenherrschern oder anderen dunklen Göttern ab, denen andere Affengoblins mit einem an Furcht grenzenden Respekt begegnen.



AFFENGOBLINS ALS CHARAKTERE (10 VP)

Affengoblins werden über ihre Klassenstufen definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Alle Affengoblins haben die folgenden Volksmerkmale:

+4 Geschicklichkeit, –2 Weisheit, –2 Charisma: Affengoblins sind schnell, aber so impulsiv und streitlustig, dass es schon an Dummheit grenzt.

Klein: Affengoblins sind kleine Kreaturen und erhalten einen Größenbonus von +1 auf ihre RK, einen +1 Größenbonus auf Angriffswürfe, einen Malus von –1 auf ihre KMV und Kampfmanöverwürfe, sowie einen Größenbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Langsame Bewegungsrate: Affengoblins besitzen eine Grundbewegungsrate von 6 m.

Akrobatisch: Affengoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik und Heimlichkeit.

Dämmsicht: Affengoblins können bei dämmerigen Lichtverhältnissen doppelt so weit sehen wie Menschen.

Furchtlos: Affengoblins erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht.

Geborener Kletterer: Affengoblins besitzen eine Bewegungsrate: Klettern von 9 m.

Greifender Schwanz: Siehe oben.

Sprachen: Affengoblins beherrschen zu Spielbeginn Goblinisch. Affengoblins mit hoher Intelligenz können ihre Bonussprachen aus folgender Liste auswählen: Drakonisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch.

GOLEM, MARKSTEINGOLEM

Dünne Adern schwarzen Felsens überziehen die Gestalt dieses hünenhaften Konstrukts.

MARKSTEINGOLEM HG 8 

EP 4.800

N Großes Konstrukt

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

Aura Nekrotisches Feld (9 m)

VERTEIDIGUNG

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

TP 85 (10W10+30)

REF +3, WIL +3, ZÄH +3

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; SR 10/Adamant

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +14 (2W6+5 plus 2W6 negative Energie)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Brut erzeugen

SPIELWERTE

ST 20, GE 11, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +10; KMB +16; KMV 26

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische (Fensterlande)

Organisation Einzelgänger oder Bande (2–5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Ein von einem Marksteingolem getöteter Humanoider erhebt sich nach 24 Stunden als Ghul mit freiem Willen. Sollte die Kreatur über wenigstens vier Klassenstufen verfügen, erhebt sie sich stattdessen als Grul. In beiden Fällen besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass die Kreatur ihre Klassenstufen behält.

Immunität gegen Magie (ÜF) Ein Marksteingolem ist gegen jeden Zauber und jede zauberähnliche Fähigkeit immun, welche Zauberresistenz gestattet. Ferner funktionieren verschiedene Zauber und Effekte bei ihm anders:

- *Fels zu Schlamm verwandeln* verlangsamt einen Marksteingolem wie der Zauber *Verlangsamen* für 2W6 Runden (kein Rettungswurf).
- Effekte, welche Untote heilen, heilen bei einem Marksteingolem den halben Schaden. Der Golem kann nicht über das Maximum seiner Trefferpunkte hinweg geheilt werden.
- Misslingt einem Marksteingolem ein Rettungswurf gegen einen magischen Angriff, der positiven Energieschaden verursacht (Energie fokussieren zum Verletzen Untoter

eingeschlossen), erleidet er keinen Schaden dadurch, kann aber für 1W4 Runden seine Fähigkeit Brut erzeugen, sein Nekrotisches Feld und den negativen Energieschaden seines Hiebgriffs nicht einsetzen.

Nekrotisches Feld (ÜF) Untote innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Marksteingolem erhalten einen Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe. Zudem steigt der SG von Rettungswürfen gegen ihre Außergewöhnlichen und Übernatürlichen Fähigkeiten um 2 und sie erlangen einen Bonus von +4 auf Resistenz gegen Fokussieren. Positive Energie verursacht bei einer Kreatur innerhalb der Aura des Marksteingolems nur halben Schaden. Diese Aura stärkt insbesondere Geister und Grule, welche einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe erhalten.

Diese Golems werden aus Fels erschaffen, welcher aus den Marksteinminen Sekaminas gewonnen wird. Sie verstärken die magische Strahlung, die von Lazuritadern ausgeht. Da Lazurit außerhalb der Nekropole Nemret Noktoria seine Kraft verliert, können Marksteingolems nur in dieser Totenstadt hergestellt werden. Wird Lazurit in den Leib eines Golems gebunden, stabilisiert dies das Erz und gestattet dem Golem, die Grenzen der Stadt der Ghule mit funktionsfähigen Kräften zu verlassen.

Die Ghule bewahren zwar die Geheimnisse der Marksteingolemkonstruktion, verkaufen die Golems aber zuweilen an andere.

KONSTRUKTION

Der Leib eines Marksteingolems wird aus einem Marksteinblock von wenigstens 2.500 Pfund gearbeitet. Markstein ist nur in der Nekropole Nemret Noktoria in jenem Teil der Fensterlande zu finden, welcher Sekamina genannt wird. Zur Vorbereitung des Gesteins sind exotische Öle erforderlich, deren Preis 2.500 GM beträgt.

MARKSTEINGOLEM

ZS 11; Preis 42.500 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, Gegenstand beleben, Schutzhülle gegen Lebendes, Untote erschaffen, Erschaffer muss wenigstens die 11. Zauberstufe besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Bildhauer) oder Handwerk (Steinmetz) SG 21; **Kosten** 22.500 GM





GOLEM, NOQUALGOLEM

Dieser Automat besteht aus hellgrünem Metall und bewegt sich trotz seiner Größe mit behänder Schnelligkeit.

NOQUALGOLEM HG 18 

EP 153.600

N Riesiges Konstrukt

INI +2; Sinne Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

Aura Eingeschränkte Magie (18 m)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 30 (+2 GE, -2 Größe, +22 natürlich)

TP 202 (25W10+65)

REF +10, WIL +8, ZÄH +8; +8 gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; SR 15/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten Zauberabsorption

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +36 (4W8+19/19-20 plus Zauber zerschmettern)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 4,50 m

Besondere Angriffe Konstruktverderben

SPIELWERTE

ST 36, GE 15, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +25; KMB +40; KMV 52

Talente Abhärtung^B

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Numeria, Thassilon)

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eingeschränkte Magie (ÜF) Um einen Zauber innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Noqualgolem wirken zu können, muss einem Zauberkundigen ein Konzentrationswurf gegen (SG 25 + Zaubergrad) gelingen. Scheitert der Wurf, absorbiert der Golem den Zauber.

Immunität gegen Magie (ÜF) Ein Noqualgolem ist gegen jeden Zauber und jede zauberähnliche Fähigkeit immun, welche Zauberresistenz gestattet. Ferner funktionieren verschiedene Zauber und Effekte bei ihm anders:

- Ein magischer Angriff, der Elektrizitätsschaden verursacht, verlangsamt einen Noqualgolem für 3 Runden wie der Zauber *Verlangsamten* (kein Rettungswurf). Sollte der Golem unter *Hast* stehen, bricht der Angriff stattdessen den *Hast*-Effekt.
- *Magische Auftrennung* lässt einen Noqualgolem wankend werden und hebt seine Fähigkeit Eingeschränkte Magie für 1W4 Runden auf.

Konstruktverderben (AF) Ein Noqualgolem fügt Konstrukten und Untoten, welche mittels Talenten oder Zaubern erschaffen wurden, zusätzliche 2W6 Schadenspunkte zu. Andere Noqualgolems sind davon ausgenommen.

Mächtige Hiebe (AF) Ein Noqualgolem addiert das 1 ½ fache seines ST-Bonus auf Schadenswürfe und hat bei seinen Hiebangriffen einen Kritischen Bedrohungsbereich von 19–20.

Zauber zerschmettern (ÜF) Eine Kreatur, die vom Hiebangriff eines Noqualgolems getroffen wird, unterliegt *Magie bannen* (ZS 18). Auf diese Weise gebannte Zauber absorbiert der Golem.

Zauberabsorption (ÜF) Ein Noqualgolem absorbiert jeden Zauber, der von seinen Fähigkeiten Eingeschränkte Magie, Immunität gegen Magie oder Zauber zerschmettern blockiert oder gebannt wird. Pro absorbierten Zaubergrad heilt er 5 Schadenspunkte. Überzählige Trefferpunkte erhält er als temporäre Trefferpunkte. Ferner erhält er die Vorteile von *Hast* für 1 Runde pro Grad eines absorbierten Zaubers.

Die Konstruktion eines Noqualgolems erfordert eine beachtliche Menge des Himmelsmetalls Noqual und die Kunstfertigkeit, die Widerstandskraft des Metalls gegen Verzauberungen zu überwinden. Der resultierende Golem ähnelt einem Eisengolem, ist aber größer und beweglicher. Noqualgolems behindern die Ausübung von Magie allein durch ihre Gegenwart. Ihre Berührung unterbricht Zauber und andere magische Konstrukte.

Nahezu alles Noqual auf Golarion wird von Numeria kontrolliert. Die Zauberschmiede Numerias erschaffen lieber technologische als magische Konstrukte, dennoch glaubt man, dass Furkas Xoud einen Noqualgolem erschaffen habe. Von einem weiteren wird angenommen, dass er den Hexenmeistern von Sternenfall als Sicherheit dient, sollte ihre Technologie nicht ausreichen. Eine Gruppe von Kryptomagiern nutzt die kürzliche Entdeckung eines Noqualvorkommens nahe Rätselhafens aus, um einen eigenen magiestehlenden Golem zu erschaffen.

KONSTRUKTION

Der Körper eines Noqualgolems wird aus einer Legierung aus 30.000 Pfd. Eisenerz und 1.000 Pfd. Noqual geformt und kostet atemberaubende 53.000 GM.

NOQUALGOLEM

ZS 18; Preis 253.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Beliebiges verwandeln*, *Geas/Auftrag*, *Mächtiges Magie bannen*, *Wunsch*, Erschaffer muss wenigstens die 18. Zauberstufe besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Rüstung) oder Handwerk (Waffen) SG 26;

Kosten 153.000 GM



GOLEM, QUANTUMGOLEM

Dieses gewaltige, metallene Konstrukt knistert vor magischer Energie. Es führt ein riesiges Schwert in den Händen.

QUANTUMGOLEM HG 20 

EP 307.200

N Gigantisches Konstrukt

INI -2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Verbindung; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 37, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 37 (-2 GE, -4 Größe, +33 natürlich)

TP 375 (30W10+210)

REF +8, WIL +10, ZÄH +10

Immunitäten wie Konstrukte, Magie; SR 20/Adamant und Wuchtschaden

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Bastardschwert +5, +46/+41/+36/+31 (4W8+20/19-20)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Magischer Schub

SPIELWERTE

ST 40, GE 7, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +30; KMB +49; KMV 57

Talente Wirbelwindangriff^B

Besondere Eigenschaften Stadtverteidiger

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Quantum)

Organisation Einzelgänger oder Paar

Schätze Standard (Bastardschwert +5, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Immunität gegen Magie (AF) Ein Quantumgolem ist gegen jeden Zauber und jede zauberähnliche Fähigkeit immun, welche Zauberresistenz gestattet. Ferner funktionieren verschiedene Zauber und Effekte bei ihm anders:

- Ein magischer Angriff, welcher beim roten Golem Kälte- oder beim grünen Golem Elektrizitätsschaden verursacht, verlangsamt den Golem für 1 Runde (wie Verlangsamung, kein Rettungswurf).
- Ein Quantumgolem und seine Ausrüstung sind gegen Rostangriffe immun.

Magischer Schub (ÜF) Ein Quantumgolem kann einen Speer aus mystischer Energie schleudern, welcher allen Kreaturen in einer 72 m-Linie 30W6 Schadenspunkte zufügt (REF, SG25, halbiert). Der rote Quantumgolem fügt die eine Hälfte seines Schadens als Elektrizitäts- und die andere als Feuerschaden zu und verlangsamt eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, für 2W4 Runden (wie Verlangsamung). Der grüne Quantumgolem verursacht die eine Hälfte seines Schadens als Feuer- und die andere als Säureschaden; jede Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, leidet für 1W4 Runden unter Übelkeit. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Stadtverteidiger (ÜF) Ein Quantumgolem erhält 150 Bonustrefferpunkte, solange er sich nicht weiter als 1,5 km von der Stadt entfernt. Jenseits dieses Bereiches verliert er diese Bonustrefferpunkte.

Verbindung (ÜF) Jeder Quantumgolem kennt den genauen Aufenthaltsort des anderen.

Die Umgebung der Stadt Quantum wird seit den Tagen des Erzmagiers Nex ununterbrochen von zwei gewaltigen Golems patrouilliert. Beide sind völlig identisch, sieht man davon ab, dass der eine einen blutroten Farbton hat und ein Schwert in der rechten Hand trägt, während der andere grün ist und das Schwert in der Linken führt. Der Legende nach hat Nex sie selbst als Verteidiger seiner Hauptstadt konstruiert, für den Fall eines verzweifelten Kampfes, an dem er selbst nicht teilnehmen kann.

Die Golems halten während ihrer endlosen Wacht nur inne, falls sie angegriffen werden oder auf ein Hindernis stoßen. Dann vernichten oder umgehen sie das Hindernis in direkter Weise. Die Golems befinden sich stets an gegenüberliegenden Enden der Stadt – wird der eine aufgehalten, bleibt auch der andere stehen. Das letzte Mal wurde ihre Patrouille im Jahr 576 AK unterbrochen, als sie gegen die gebbitischen Horden in derselben Schlacht kämpften, während der Nex vom Angesicht Golarions verschwand.

KONSTRUKTION

Das Geheimnis der Herstellung von Quantumgolems verschwand mit ihrem Erschaffer, dem Erzmagier Nex.





GOTTLOSER TODESALB

Eine zerbrochene Maske verleiht dieser rauchigen, geisterhaften Gestalt einen verbitterten, unnachgiebigen Blick.

GOTTLOSER TODESALB HG 6 

EP 2.400

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m, Gottlose erkennen; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung, +4 GE)

TP 52 (8W8+16)

REF +6, WIL +8, ZÄH +4

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten

Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4

Schwächen Razmiranische Abscheu

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +10 (1W8 plus Lebenskraftentzug und Glauben zerreißen)

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 16)

SPIELWERTE

ST —, GE 18, KO —, IN 10,

WE 11, CH 14

GAB +6; KMB +10; KMV 22

Talente Blind kämpfen, Eiserner Wille, Kampflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +23,

Heimlichkeit +15, Wahrnehmung +11, Wissen (Religion) +11

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Razmiran)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Glauben zerreißen (ÜF) Gelingt dem Gottlosen Todesalb eine Körperlose Berührung bei einem göttlichen Zauberkundigen oder einem Gegner, der Energie fokussieren kann oder über andere göttliche verliehene, besondere Fähigkeiten verfügt, so unterbrechen die dem Todesalb inwohnende Verachtung und Abscheu vor allem Religiösen die Verbindung des Zieles zu seiner Gottheit. Dem Opfer muss ein Willenswurf gegen SG 16 gelingen oder es ist für 1 Runde unfähig, solche Fähigkeiten einzusetzen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.



Gottlose erkennen (ÜF) Ein Gottloser Todesalb kann die Gegenwart Razmiranischer Priester wahrnehmen und weiß, in welcher Richtung sie sich befinden, als würde er *Kreatur aufspüren* mit ZS 20 nutzen. Diese Fähigkeit kann nicht gebannt werden.

Razmiranische Abscheu (AF) Die Konditionierung, welche ein Gottloser Todesalb zu Lebzeiten im Kult des Razmir erhalten hat, ist schwer zu überwinden. Sollte er einem Priester Razmirs oder jemandem gegenüberstehen, der sich entsprechend verkleidet hat, muss dem Gottlosen Todesalb ein Willenswurf gegen SG 10 + TW + CH-Modifikator des höchststufigsten anwesenden Razmirpriesters gelingen. Dabei muss ihm unabhängig von der Zahl der Priester nur ein Rettungswurf pro Begegnung gelingen. Scheitert der Rettungswurf, muss der Gottlose Todesalb fliehen, als stünde er unter der Wirkung des Talents Untote vertreiben.

Andernfalls überwindet er seine Furcht und erhält einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und verursacht bei razmiranischen Priestern (und denen, die sich als solche verkleiden) doppelten Schaden für die Dauer der Begegnung.

Wenn die Seelen der Anhänger des Lebenden Gottes Razmir den Beinacker erreichen, führt die meisten ihr Weg zum Inneren Hof, wo über ihr letztendliches Schicksal als Gläubige eines falschen Gottes entschieden wird.

Diese sterblichen Seelen sind von der Erkenntnis, dass ihr Glauben völlig falsch gewesen ist, derart traumatisiert, dass sie sich nur noch an denen rächen wollen, die sie zu Lebzeiten so betrogen haben. Diese Seelen verneinen die Legitimität aller Götter, wenden sich von ihnen vollends ab und kehren auf die Materielle Ebene zurück, um ihre Rache zu vollziehen.

Ein Gottloser Todesalb befindet sich in einem Zustand ständigen Konflikts: Er ist hin- und hergerissen zwischen der brennenden Scham, im

Leben derart betrogen worden zu sein, und Verachtung und Hass für jene Gläubige, deren Religion echt ist. In erster

Linie wollen sie sich an den falschen Priestern Razmirs rächen, doch fällt ihnen dies aufgrund der geistigen Konditionierung schwer, die sie zu Lebzeiten erhalten haben. Meist können sie sich ihrer Beute nicht einmal nähern. Doch gelingt es ihnen, ihre Furcht und Aversion zu überwinden, ist ihr Zorn furchtbar.

Ansonsten lassen sie ihre Wut auch gern an den Anhängern anderer Götter aus, um ihnen – und wenn nur für einen Augenblick – die Verzweiflung zu zeigen, wenn man erkennt, dass man an die falsche Sache geglaubt hat.

KÄFER, PIRSCHKÄFER

Dieser gefräßige Käfer hat die Größe eines Ponys und besitzt zwei gefährliche, gezackte Beißzangen.

PIRSCHKÄFER	HG 2	
EP 600		
N Mittelgroßes Ungeziefer		
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0		
VERTEIDIGUNG		
RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 natürlich)		
TP 22 (4W8+4)		
REF +2, WIL +1, ZÄH +5		
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m, Klettern 6 m		
Nahkampf Biss +6 (1W6+4)		
Besondere Angriffe Sägezahn		
SPIELWERTE		
ST 17, GE 13, KO 12, IN —, WE 10, CH 1		
GAB +3; KMB +6; KMV 17 (25 gegen Zu-Fall-bringen)		
Fertigkeiten Klettern +11		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Wüsten (Rahadom)		
Organisation Einzelgänger, Schwarm (2–8), oder Plage (9–20)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Sägezahn (AF) Die gezackten Beißzangen des Pirschkäfers gestatten es ihm, bis zu 5 Punkte Härte zu ignorieren, wenn er Gegenstände angreift. Ferner verursacht er mit seinem Bissangriff bei einem Kritischen Treffer 1 Punkt Blutungsschaden.		

Pirschkäfer sind in Rahadom eine Plage. Sie fallen über das Land her wie Riesenheuschrecken und verzehren jede Pflanze, auf die sie stoßen.

KÄFER, RIESENKARABÄUS

Dieser glänzende, blauschwarze Käfer ist so groß wie eine Kuh.

RIESENKARABÄUS	HG 6	
EP 2.400		
N Großes Ungeziefer		
INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0		
VERTEIDIGUNG		
RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, -1 Größe, +10 natürlich)		
TP 67 (9W8+27)		
REF +4, WIL +3, ZÄH +9		
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m, Fliegen 6 m (durchschnittlich)		
Nahkampf Biss +11 (1W8+9 plus Nagen)		
Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m		
SPIELWERTE		
ST 23, GE 12, KO 16, IN —, WE 10, CH 1		
GAB +6; KMB +13; KMV 24 (32 gegen Zu-Fall-bringen)		
Fertigkeiten Fliegen -1, Klettern +14		
LEBENSWEISE		
Umgebung Warme Wüsten (Osirion)		
Organisation Einzelgänger oder Schwarm (3–9)		
Schätze Keine		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
Nagen (AF) Ein Riesenskarabäus verursacht bei erfolgreichem Bissangriff zusätzlich 1 Punkt ST-Schaden; dieser Schaden wird bei Kreaturen ohne Rüstung oder natürlichen Rüstungsbonus verdoppelt, während Kreaturen in Schwerer Rüstung oder mit einem Natürlichen Rüstungsbonus von +10 oder mehr gegen diesen Schaden immun sind. Selbiges gilt für Kreaturen mit Immunität gegen Kritische Treffer und jene ohne Fleisch.		

In Osirion stellen diese großen Käfer eine Gefahr für uralte Gräfte dar, da sie sich durch die dort Begrabenen hindurchfressen. Manche behaupten, dass Skarabäen aufgrund ihrer Verbindung zu den Toten größere Macht besäßen als gewöhnliche Käfer, was allerdings bislang nicht bewiesen wurde. Händler behaupten, dass Skarabäenpulver ein wichtiger Bestandteil in jeder Magie sei, die vor Todeseffekten schützt.





KAKUEN-TAKA

In dieser hochaufragenden Struktur aus Knochen und verwesendem Fleisch lauern Hunderte umherschwirrender Scheusale

KAKUEN-TAKA

HG 14



EP 38.400

CB Riesiger Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar, Schwarm)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +31

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 9 (+1 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +1 natürlich)

TP 199 (21W10+84)

REF +20, WIL +10, ZÄH +17

Immunitäten Gift; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; Verteidigungsfähigkeiten Fleischiger Schild; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Schwarm (5W6 plus Ablenken und Dimensionsschlinge), 2 Hiebe +19 (5W6)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 0 m (3 m mit Hieb)

Besondere Angriffe Fleisch verzehren, Trampeln (5W6, SG 20)

SPIELWERTE

ST 10, GE 23, KO 16, IN 6, WE 13, CH 13

GAB +21; KMB 23; KMV 40 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Fleisch verzehren), Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Rennen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Eiserner Wille

Fertigkeiten Akrobatik +30, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +31

Sprachen Abyssisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (die Weltenwunde)

Organisation Einzelgänger, Patrouille (1 Schwarm mit 1 Fleischhalle und 1W4 Aasstürme) oder Bande (1W3 Patrouillen)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aassturm erschaffen (AF) Als Volle Aktion kann ein Kakuen-Taka (ein Bhogaschwarm mit einer Fleischhalle) bei Sonnenaufgang 1W4 Aasstürme (siehe AP *Das Erwachen der Runenherrscher*, S. 406) erschaffen. Neben ihrem Schwarmangriff verfügen diese Aasstürme über ein blindmachendes Gift. Sie stehen nicht unter der Kontrolle des Kakuen-Taka, folgen diesem aber instinktiv und greifen kleinere Gegner an, während der Kakuen-Taka sich größerer Bedrohungen annimmt. Sollte die Fleischhalle zerstört werden und der Kakuen-Taka nicht binnen 24 Stunden einen Ersatz erschaffen, werden die Aasstürme zerstört. Sollte ein Kakuen-Taka mehr als vier Aasstürme im Gefolge haben, setzen sich die überzähligen Aasstürme ab und werden 24 Stunden später automatisch zerstört.

Aassturmgift (AF) Schwarm — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12, **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden, **Effekt** dauerhafte Blindheit, **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution (er verwendet die Konstitution des Aassturms).

Dimensionsschlinge (ÜF) Jeder Kreatur, die vom Schwarmangriff des Kakuen-Taka betroffen ist, muss einen Willenswurf gegen SG

21 bestehen oder sie unterliegt für 1 Runde *Dimensionsanker*. Der SG dieses Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Fleisch verzehren (ÜF) Wenn ein Kakuen-Taka eine Kreatur mit seinem Schwarmangriff tötet oder auf negative Trefferpunkte reduziert, kann er einmal pro Runde automatisch versuchen, ihr Fleisch als Freie Aktion zu verzehren (ZÄH, SG 24, keine Wirkung). Sollte der Rettungswurf des Zieles misslingen, wird sein Körper zerstört und der Kakuen-Taka erlangt die Vorteile von *Totenglocke*. Dies ist ein Todesangriff.

Fleischhalle (AF) Der Bhogaschwarm eines Kakuen-Taka bewohnt in der Regel einen ausgehöhlen, umgestalteten Kadaver. Diese Mischung aus Unterschlupf, Fortbewegungsmittel und Kriegsmaschine wird auch als Fleischhalle bezeichnet. Wenn der Schwarm sich einer Fleischhalle bedient, nutzt er die aufgeführten Spielwerte (im Gegensatz zu einem normalen Schwarm hat der Hiebangriff der Fleischhalle Reichweite und bedroht Felder innerhalb seiner Reichweite). Der Schwarm kann als Standard-Aktion seine Fleischhalle verlassen, welche leblos auf dem gegenwärtigen Feld zurückbleibt, eine leere Fleischhalle übernehmen, sich in einer Fleischhalle verbergen (er erhält Deckung gegen alle Gegner, kann aber immer noch seinen Schwarmangriff einsetzen) oder aufhören, sich in einer Fleischhalle zu verbergen. Sollte die Fleischhalle zerstört werden, kann der Schwarm mittels eines einstündigen Rituals aus der Leiche einer riesigen Kreatur Ersatz erschaffen. Die Fleischhalle ist weder eine eigenständige Kreatur noch ein Untoter, sondern nur ein Kadaver, den der Schwarm manipuliert. Ohne eine Fleischhalle besitzt der Bhogaschwarm die folgenden Spielwerte: CB Winziger Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar, Schwarm); RK 22, Berührung 21, auf dem falschen Fuß 15; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme; **Nahkampf** Schwarm (5W6 plus Dimensionsschlinge und Ablenken); **Reichweite** 0 m; **ST** 1; **KMB** —; **KMV** — (kann nicht zu-Fall-gebracht werden); Heimlichkeit +32.

Fleischiger Schild (AF) Eine neu erschaffene Fleischhalle verfügt über 150 TP. Der Schwarm erleidet nur halben Schaden durch alle Angriffe, welche Trefferpunkteschaden verursachen, die andere Hälfte erleidet die Fleischhalle. Da ein Schwarm winziger Kreaturen gegen jeden Waffenschaden immun ist, ignoriere die Schadenshälfte, die an den Schwarm geht, und füge der Fleischhalle die Hälfte des Waffenschadens zu. Wird eine Fleischhalle auf 0 TP reduziert, ist sie zerstört. Der Schwarm funktioniert dann wie ein normaler Schwarm (siehe unter Fleischhalle). Ein Kakuen-Taka kann Schäden an einer Fleischhalle reparieren, indem er eine Leiche als Volle Aktion mit ihr verschmilzt; eine kleine Leiche stellt 5 TP wieder her, eine mittelgroße 10 TP, eine große 20 TP und eine riesige 50 TP.

In den fernen Nordlanden rund um die Weltenwunde sucht eine fremdartige, furchterregende Bedrohung die Tundra und die Prärie heim: Umherwankende, fleischige Abominationen, welche als Kakuen-Taka bezeichnet werden, der Wandernde Hunger. Sie durchstreifen die menschenleeren Ödlande der subpolaren Wildnis als lebende Manifestation der Befleckung der Weltenwunde. Ihnen voraus ziehen ein süßsaurer Wind und kreischende, umherjagende Schwärme untoter Vögel. Den glücklichen Opfern des blindmachenden Giftes dieser Vögel bleibt der Anblick rumpelnder Todeswalzen aus verwesendem Fleisch erspart, welche wie Belagerungswaffen von einem Schwarm Scheusale gelenkt werden. Diese Bhogas

besitzen individuell kaum Schläue oder Können, verfügen als Schwarm aber über einen bösartigen Intellekt, der es ihnen ermöglicht, mobile Nester aus totem Fleisch zu erschaffen, ähnlich morbider Termiten, die einen Hügel errichten.

Die Bhogas nutzen dazu einen Riesen, ein Mammut oder eine andere Kreatur entsprechender Größenordnung und verschlingen ihre Organe – meistens während die Kreatur noch lebt und sich zu wehren versucht. Ist die Kreatur erst einmal tot oder liegt im Sterben, verändern die Scheusale den Aufbau des verbleibenden Körpers zu einer grässlichen, mehrbeinigen Säule, welche sie sodann wie einen hohlen Baum bewohnen. Manche der Bhogas nutzen die kollektive Stärke, um die Gliedmaßen der Fleischhalle zu bewegen, während der Rest ihre Wände bedeckt oder sich an der Unterseite festhält und nach neuer Beute zum Terrorisieren und Verschlingen Ausschau hält. Diese Monstrosität lockt Vögel an, welche die Scheusale als fleischhungrige, untote Schwärme beleben. Gemeinsam suchen diese drei Komponenten die dämonenverseuchten Lande heim. Wenn ein gesunder Schwarm auf einen anderen, angemessenen Kadaver stößt, beginnen die Scheusale damit, sich amokartig zu paaren, ehe sie eine zweite Fleischhalle errichten und sich in zwei Schwärme teilen, welche sodann rasch neue Scheusale gebären, um den Platz in ihrer neuen Heimstatt zu füllen.

Wenn eine Fleischhalle derart verwest ist, dass sie ihre Form nicht mehr beibehalten oder der Schwarm sie nicht mehr mit Leichtigkeit bewegen kann, lassen die Bhogas ihre Schöpfung zurück und suchen nach einer neuen Leiche. Zurück bleibt eine monströse, verwesende Hülle, die nicht mehr als die Kreatur zu erkennen ist, die sie zu Lebzeiten gewesen ist. Nekromanten können diese Hülle als Ersatzteillager nutzen oder es komplett als neue Abomination beleben. Verzweifte Ghule, Zombies oder Tiere können davon fressen und von den latenten abyssischen Energien befleckt werden.

Da die Kakuen-Taka für Dämonen ebenso wie für die sterblichen Völker eine Plage sind, besitzen sie keine wahren Verbündeten. Möglicherweise ist dies der Grund für ihre ständigen Wanderungen und die Vorliebe für abgelegene, öde Orte fern von allem, das sie beim Fressen stören könnte. Selten versklaven mächtige Dämonen einen Kakuen-Taka mittels Magie und setzen die Fähigkeit Dimensionsschlinge des Schwarms ein, um Rivalen zu fangen und zu töten. Nachdem intelligentere und besser organisierte Dämonen die Kakuen-Taka aus dem Herzen der Weltenwunde vertrieben haben, sind sie zu einer stetigen Plage am Südrand des Gebietes unterhalb Storastas geworden, welches auch die Grenzgebiete Numerias und Ustalavs heimsucht. In diesen einsamen Mooren und Hügeln löschen sie regelmäßig Patrouillen und ganze Ortschaften aus.

Niemand in den Nachbarländern misst den leeren Landstrecken ausreichenden Wert zu, um wichtige Ressourcen für die Ausrottung der Scheusale einzusetzen.

Kakuen-Taka besitzen gegenüber ihrer eigenen Art keine Loyalität – stößt ein Schwarm ohne Fleischhalle auf einen Schwarm mit einem solchen Fortbewegungsmittel, kommt es zum Kampf. Ist genug Nahrung verfügbar, könnten mehrere Kakuen-Taka gemeinsam reisen, um auch größere Beute zerreißen zu können, früher oder später geht aber jeder Schwarm seiner Wege und folgt seinen eigenen Aasstürmen.





KHAEI

Dieser kleine, verwachsene Humanoide ist kahlköpfig und weist seltsam verdrehte Gliedmaßen auf. Sein Leib scheint zu verblassen und an den Rändern zu zerfallen.

KHAEI

HG 3



EP 800

N Kleiner monströser Humanoider

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

VERTEIDIGUNG

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

TP 30 (4W10+8)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Knüppel +5 (1W4) oder Berührung +5 (Verlorene Zeit)

Fernkampf Schleuder +6 (1W3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +5)

Immer—Verschwimmen

Beliebig oft—Tanzende Lichter

SPIELWERTE

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

GAB +4; **KMB** +3; **KMV** 14

Talente Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4

Sprachen Finsterländisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische (unter Kaer Maga)

Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3–5), oder Dorf (6–30)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verlorene Zeit (ÜF) Als Berührungsangriff kann ein Khaei eine berührte Kreatur vorzeitig altern lassen. Der berührten Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht 1W4 Punkte KO-Schaden zu erleiden und dauerhaft um 1W10 Jahre zu altern. Dieser Effekt fügt dem Khaei selbst 1W4 Schadenspunkte zu. Ein einzelner Khaei kann diese Fähigkeit nur einmal bei einem Gegner einsetzen, allerdings sind die Effekte durch mehrere Khaei kumulativ.

Die Khaei sind für jeden ein Rätsel – sogar für sich selbst. Ihre verdrehten Gliedmaßen verleihen ihnen einen unbeholfenen, watschelnden Gang und von der Persönlichkeit her sind sie langweilig und desinteressiert, so dass sie in vielerlei Weise wie degenerierte Menschen wirken. Zugleich deuten aber die Neigung ihrer Leiber, sich in Nebel zu Schatten zu verwandeln, und ihr seltsamer magischer Angriff an, dass sie weitaus mehr sein könnten. Ein typischer Khaei ist 1,20 m groß und wiegt 100 Pfund.

Das wohl Seltsamste an den Khaei ist ihre Fähigkeit, die Zeit manipulieren zu können. Ein Khaei, der um sein Leben fürchtet, kann einen Angreifer packen und um mehrere Jahre altern, was dem Leib des Gegners enormen Stress aussetzt. Dabei erleidet aber auch der Khaei selbst Schaden, so dass diese Fähigkeit nur selten eingesetzt wird. Ein Mächteger-Tyrann, der die Khaei leichte Beute abtut, könnte sich aber rasch von einem weinenden Mob eingekreist sehen, der ihn bis zur Gebrechlichkeit altern lässt, nur um ihm dann zu vergeben und sich um ihn zu kümmern. Die wenigen Gelehrten, welche von der Existenz der Khaei wissen, spekulieren, dass die Kreaturen möglicherweise ihrer eigenen Zeit entrissen wurden und aus einer anderen Ära zur Vorbereitung eines großen Ereignisses in die Vergangenheit oder Zukunft geschickt wurden.

Khaei leben in kleinen, isolierten und unterirdischen Gemeinschaften. Oft hausen sie in einer einzigen Höhle und weigern sich, deren Umgebung zu erkunden oder ihr Los zu verbessern. Die einzige bekannte Enklave der Khaei im Gebiet der Inneren See ist der Dunkle Wald, eine Höhle tief unter der Stadt Kaer Maga, wo sie Diener und Beute des rätselhaften Kopflosen Reiters sind, welcher als der Dunkle Reiter bekannt ist. Eine der beliebtesten Geschichten dieser Khaei erzählt von einer Zeit, als es viel mehr von ihnen gab und ihre Höhlenwälder durch magische Menhire miteinander verbunden waren. Unklar aber ist, ob diese Geschichte in der Vergangenheit oder der Zukunft spielt.



KORIR-KOKEMBE

Dieser grünliche Drache besitzt entlang seines langen, schnigen Leibes mehrere Beinpaare. Seine Kehle ist zu einem übergroßen Schlund geweitet.

KORIR-KOKEMBE

HG 10



EP 9.600

N Riesiger Drache

INI +6; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +18

Aura Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 18)

VERTEIDIGUNG

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

TP 136 (13W12+52)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Drachen, Krankheit, magische Lähmung und Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 24 m (gut), Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +18 (2W6+10 plus Krankheit und Ergreifen), 2 Klauen +18 (2W6+7/19-20 plus Ergreifen), Schwanzschlag +13 (2W6+3 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m (6 m mit Biss)

Besondere Angriffe Ergreifen (Gigantisch), Würgen (2W6+7), Zerreißen (2 Klauen +18, 2W6+7/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13; Konzentration +15)

Immer — **Bewegungsfreiheit**

Beliebig oft — **Schwarm ausspeien**^{EXP} (alle 1W4 Runden), **Ungeziefer zurücktreiben** (SG 16)

3/Tag — **Verstricken** (SG 13)

1/Tag — **Insektenplage**, **Kriechender Tod** (SG 19)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 15

GAB +13; **KMB** +22 (Ringkampf +26); **KMV** 34 (46 gegen Zu-Fallbringen)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferrfokus, Kritischer Treffer (Kränkelnd), Steilwende, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Fliegen +15,

Heimlichkeit +10 (im Dschungel +18), Klettern +21, Schwimmen

+25, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +18, Wissen

(Natur) +13, Zauberkunde +10;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit im Dschungel +8

Sprachen Drakonisch

Besondere Eigenschaften Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Dschungel (Mwangibecken)

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Biss — Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 20; **Inkubationszeit** 1 Runde; **Frequenz** 1 Tag; **Effekt** 1W3 GE-Schaden und 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Korir-Kokembe hausen in den tiefen, feuchten Dschungeln des zentralen Garund, wo sie die großen Seen und Flüsse heimsuchen. Junge Korir-Kokembe schwimmen oft in der Nähe belebter Wasserstraßen, während ihre älteren Artgenossen abgelegene Gewässer, Moraste und stark bewaldete Sümpfe vorziehen, in denen sie ungestört jagen können. Diese degenerierten Drachen leben in einer gewalttätigen Symbiose mit den winzigen Insekten des Dschungels und bieten sogar Kolonien dieser Kreaturen in ihren eigenen Leibern Obdach. Solche Insekten schwärmen ständig aus dem Schlund eines Korir-Kokembe oder verschwinden wieder darin. Sie bringen gebissenen Kreaturen Krankheiten und ermöglichen es dem Wym, Schwärme auszuspeien oder noch weiteres Ungeziefer zu seiner Unterstützung herbeizurufen. Korir-Kokembe können zwar fliegen, ziehen es aber vor zu kriechen oder mit ihren acht Beinen zu klettern. Sie hocken sich wie lange Würmer auf den Boden oder winden sich um ihre Beute, während sie diese mit einem Hagel von Klauenschlägen zerfetzen.





KYTON, TERMAGANT

Diese schwebende Eiserne Jungfrau schleppt eine monströse, schwangere Masse aus gefolterten Gliedmaßen und nackten Tentakeln mit sich.

TERMAGANT

HG 17



EP 102.400

RB Großer Externar (Böse, Extraplanar, Kyton, Rechtschaffen)

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 26 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +17 natürlich)

TP 263 (17W10+170); Regeneration 10 (gute Waffen und Zauber, Silberwaffen)

REF +11, WIL +19, ZÄH +20

Immunitäten Kälte; SR 10/Gutes und Silber; ZR 28

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +25 (1W8+9/19-20 plus 2W6 Blutung), 7 Tentakel +20 (1W6+4 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m

Besondere Angriffe Bersten, Fluxinfusion, Irritierender Blick (9 m, SG 23), Weitergegebenes Bersten

SPIELWERTE

ST 28, GE 19, KO 30, IN 16, WE 25, CH 21

GAB +17; KMB +27 (Ringkampf +31); KMV 42 (kann nicht zu-Fall gebracht werden)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampreflexe, Kritischer Trefferrfokus, Tänzelder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hiebe)

Fertigkeiten Bluffen +25, Einschüchtern +25, Fliegen +30, Heilkunde +27, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +27, Wahrnehmung +27, Wissen (Die Ebenen, Religion) +23

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Zirkel (3-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bersten (ÜF) Wenn ein Termagant getötet wird, explodiert er in einem Regen seines Fluxinfusionsgiftes. Alle lebenden Kreaturen innerhalb von 4,50 m Entfernung müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 bestehen, um nicht vergiftet zu werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Gift (ÜF) Wenn eine Kreatur von einem Tentakel eines Termaganten in den Ringkampf verwickelt wird, von seiner Fähigkeit Bersten oder Weitergegebenes Bersten betroffen ist, wird sie der Fluxinfusion des Termaganten ausgesetzt. Die Fluxinfusion funktioniert wie ein Gift, allerdings sind die Effekte nicht vorhersehbar. Jeder, dem der Rettungswurf misslingt, erleidet 1W4 Punkte Attributsschaden, dessen Natur jedes Mal zufällig ermittelt wird - 1W6: 1-2 Konstitution, 3-4 Geschicklichkeit, 5-6 Stärke. Der Rettungswurf des SG basiert auf Konstitution.

Fluxinfusion: Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 28;

Frequenz 1/Runde für 10 Runden; **Effekt** 1W4 KO-, GE-, oder

ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Irritierender Blick (ÜF) Eine Kreatur, die dem Irritierenden Blick eines Termaganten erliegt, leidet für 1W4 Runden unter Übelkeit, während ihr Verstand versucht, die gesehenen Schrecken zu verarbeiten.

Weitergegebenes Bersten (ÜF) Jede Kreatur, die getötet wird, während sie unter dem Gift eines Termaganten leidet, explodiert. Alle lebenden Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 23 bestehen, um nicht vergiftet zu werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf der Konstitution des Termaganten -5.

Termaganten sind umsorgende, gurrende Mütter von Nägeln und abartigem Leben, welche alle lebenden Kreaturen als missgestaltete Angehörige ihrer Brut adoptieren wollen. Dass die meisten ihrer absichtlich deformierten Nachkommen sterben, kurz nachdem sie in ihre Obhut gekommen sind, drängt die Termaganten nur dazu, nach widerstandsfähigeren Subjekten zu suchen, welche besser für die Ehre geeignet sind, ihre missgestalteten Kinder zu werden.



LASCHUNTA

Empfindliche Antennen wachsen aus der Stirn dieser schlanken Frau.

LASCHUNTA HG 1/2 

EP 200

Laschuntamagierin 1

NG Mittelgroße Humanoide (Laschunta)

INI +1; Sinne Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE)

TP 11 (1W6+2)

REF +1, WIL +3, ZÄH -1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +0 (1W6-1)

Fernkampf Leichte Armbrust +1 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Hand des Lehrlings (6/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 1; Konzentration +4)

Beliebig oft — *Benommenheit* (SG 13), *Magierhand*

1/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 15)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 1; Konzentration +4)

1. — *Person bezaubern* (SG 14), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*

o. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Säurespritzer*

SPIELWERTE

ST 8, GE 13, KO 8, IN 17, WE 12, CH 16

GAB +0; KMB -1; KMV 10

Talente Abhärtung, Schriftrolle anfertigen

Fertigkeiten Diplomatie +4, Magischen Gegenstand benutzen +4,

Mit Tieren umgehen +4, Wahrnehmung +2, Wissen (Arkanes) +9, Zauberkunde +7;

Volksmodifikatoren Wissen

(Arkanes) +2

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Laschun;

begrenzte Telepathie

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung

(Amulett)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Castrovel)

Organisation Beliebige

Schätze NSC-Ausrüstung (Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Kampf-

stab, goldenes Amulett [Fokus], sonstige Schätze)

Laschunta sind das vorherrschende Volk auf Castrovel, der Welt, welche auch aufgrund seiner heißen Dschungel als „Der Grüne Planet“ bezeichnet wird. Die Frauen dieses Volkes ähneln idealisierten Elfen oder Menschen, sieht man

von den aus der Stirn wachsenden Antennen ab. Die Männer dagegen sind gedrungen, haarig und breitschultrig und verhalten sich wild und streitlustig. Beide Geschlechter frönen der Gelehrsamkeit und bringen neben gewöhnlichen Zauberkundigen viele Telepathen und Telekineten hervor. Viele weibliche Krieger sind imstande, geistige oder empathische Verbindungen zu ihren sauroiden Reittieren herzustellen.

Weibliche Laschunta sind in der Regel 1,80 m groß und wiegen 140 Pfund, während die Männer eine Körpergröße von 1,50 m erreichen und 200 Pfund wiegen.

LASCHUNTA ALS CHARAKTERE (11 VP)

Laschunta werden über ihre Klassenstufen definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Sie haben folgende Volksmerkmale:

+2 Intelligenz: Laschunta sind beinahe durchweg intelligent und lernwillig.

Begrenzte Telepathie (3 VP): Ein Laschunta kann mental mit jeder Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung kommunizieren, welche wenigstens eine gemeinsame Sprache beherrscht. Diese Fähigkeit ist ansonsten identisch mit Telepathie.

Geschlechtsunterschiede: Männliche und weibliche

Laschunta unterscheiden sich beträchtlich in Körperbau und Persönlichkeit

– mehr als die meisten humanoiden Spezies. Männliche Laschunta sind muskulös (+2 Stärke), aber oft unachtsam und zu direkt (-2 Weisheit). Weibliche Laschunta sind

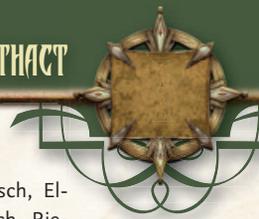
zwar schön und einnehmend (+2 Charisma), zugleich aber weniger ausdauernd und widerstandsfähig (-2 Konstitution).

Kundig: Ein Laschunta erhält einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für eine Wissensfertigkeit seiner Wahl.

Laschuntamagie (5 VP): Ein Laschunta mit einem Intelligenzwert von 11 oder höher erhält die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten: Beliebige oft — *Benommenheit*, *Magierhand*; 1/Tag — *Gedanken wahrnehmen*. Die Zauberstufe dieser Effekte entspricht der Klassenstufe des Laschunta.

Sprachen: Laschunta beherrschen zu Spielbeginn Elfish und Laschun. Ein Laschunta mit hoher Intelligenz kann jede beliebige Bonussprache auswählen, mit Ausnahme von Druidisch und anderen Geheimsprachen.





LORHACT

Dieser teuflische Humanoide trägt fünf Hörner auf der Stirn, welche einer Krone ähneln. Er steht auf kräftigen, gespaltenen Hufen.

LORHACT HG 25

EP 1.638.400

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

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahrnehmung +43

Aura Unheilige Aura

VERTEIDIGUNG

RK 45, Berührung 29, auf dem falschen Fuß 33 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +11 GE, +2 Glück, +10 natürlich, +6 Rüstung)

TP 560 (32W10+384); Regeneration 5 (gute Waffen oder Zauber der Kategorie Gut)

REF +31, **WIL** +30, **ZÄH** +26

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Säure 30, Kälte 30; **SR** 20/ Gutes und Silber; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen; **ZR** 36

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +44 (1W6+6 plus 1 IN-Entzug) oder *Kampfstab* +2, +40/+35/+30/+25 (1W6+11 plus 1 IN-Entzug)

Besondere Angriffe Arkane Schulfähigkeit stehlen, Intelligenzentzug, Zaubervorrat

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 25; Konzentration +38)

Immer — *Gedankenleere, Wahrer Blick, Zungen*

Beliebig oft — *Bewegungsfreiheit, Blasphemie* (SG 30), *Gestalt verändern, Person beherrschen* (SG 28), *Mächtige Ausspähung* (SG 30), *Mächtiger Arkaner Blick, Mächtige Schattenbeschwörung* (SG 30), *Mächtige Schattenhervorrufung* (SG 31), *Mächtige Unsichtbarkeit, Mächtiges Magie bannen, Mächtiges Teleportieren, Massen-Einflüsterung* (SG 29), *Unheilige Aura* (SG 31), *Vorbestimmtes Trugbild* (SG 29) 3/Tag — *Beliebiges verwandeln* (SG 31), *schnelles Mächtiges Magie bannen, Verbannung* (SG 29), *verstärktes Verdorren* (SG 31), *Zauber zurückwerfen*

1/Tag — *Begrenzter Wunsch, Magische Auftrennung* (SG 32), *Monster beherrschen* (SG 32), *Regenbogensphäre, Zeitstopp*

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 33, **KO** 35, **IN** 30, **WE** 26, **CH** 37

GAB +32; **KMB** +38; **KMV** 65

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Geschosse abwehren, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Mächtige Durchschlagende Zauber, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Mächtiges Magie bannen*), Verbesserte Große Zähigkeit, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verwirrende Bannmagie^{ABR II}, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klaue) Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Verdorren*), Zerstörerische Bannmagie^{ABR II}

Fertigkeiten Akrobatik +36, Auftreten (Schauspielkunst) +23, Bluffen +48, Diplomatie +48, Einschüchtern +45, Fingerfertigkeit +30, Fliegen +23, Handwerk (Alchemie) +30, Heimlichkeit +46, Magischen Gegenstand benutzen +45, Motiv erkennen +30, Verkleiden +48, Wahrnehmung +43, Wissen (Adel) +20, Wissen (Arkane) +45, Wissen (Baukunst) +20, Wissen (Die Ebenen) +45, Wissen (Geographie) +20, Wissen (Geschichte) +30, Wissen (Gewölbe) +20, Wissen (Lokales) +30, Wissen (Religion) +20, Zauberkunde +45

Sprachen Abyssisch, Aklo, Azlanti, Celestisch, Drakonisch, Elfish, Finsterländisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch, Riesisch, Zwergisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Eigenschaften eines Infernalischen Herzogs, Temporale Anomalie

Kampfausrüstung *Siebenmeilenstiefel, Entzauberungszepter* (2), *Stecken der Macht*; **Sonstige Ausrüstung** *Rüstungsarmschienen* +6, *Seelenspiegel, Ring des Entrinnens, Schutzring* +5

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Korvosa)

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkane Schulfähigkeit stehlen (ÜF) Wenn Lorthact seine Fähigkeit Zaubervorrat gegen einen beherrschten Magier einsetzt, kann er zudem eine Schulfähigkeit von dessen arkaner Schule entwenden. Er kann eine Schulfähigkeit der 1. Stufe stehlen, indem er drei Grade seines Zaubervorrates aufwendet, beide Fähigkeiten der 1. Stufe, indem er sechs Grade aufwendet, und alle arkanen Schulfähigkeiten zum Preis von neun Graden. Während Lorthact über diese Fähigkeiten verfügt, kann der Zielmagier sie nicht einsetzen. Lorthact nutzt sie auf der Zauberstufe des Zielmagiers. Lorthact kann von einem beherrschten Magier Zauber oder Schulfähigkeiten stehlen, nicht aber beides. Sollte er mehrere Magier beherrschen, kann er Fähigkeiten mehrerer Schulen stehlen.

Eigenschaften eines Infernalischen Herzogs Ein Infernalischer Herzog ist ein mächtiger Teufel, der noch nicht seinen Übergang von einzigartigem Teufel zum vollen Erzteufel vollzogen hat. Er besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Immunität gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte, Todeseffekte, Feuer, und Gift.
- Resistenz Kälte 30 und Säure 30.
- Telepathie 90 m
- Lorthacts natürliche Waffen und jede von ihm geführte Waffe wird hinsichtlich dem Überwinden von Schadensreduzierung als Böse und Rechtschaffen behandelt.
- Lorthact kann seinen Anhängern Zauber verleihen, ohne dazu bestimmte Handlungen ausführen zu müssen. Lorthact verleiht Zugang zu den Domänen Böses, Magie, Ordnung und Tricks; seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

Intelligenzentzug (ÜF) Lorthact entzieht 1 Punkt Intelligenz, wann immer er mit einer Waffe oder natürlichen Waffe trifft (WIL, SG 39, keine Wirkung). Alternativ kann er pro Runde einen einzelnen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher keinen Trefferpunkteschaden zufügt, sondern 2W4 Punkte Intelligenzentzug (WIL, SG 39, halbiert). Nachdem Lorthact einer Kreatur Intelligenz entzogen hat, erhält er für 1 Minute gegen diese Kreatur die Vorteile von *Voraussicht*.

Temporale Anomalie (ÜF) Lorthact existiert leicht außerhalb des normalen Zeitstroms. Zauber, welche die Zukunft vorherzusagen, wie z.B. *Moment der Eingebung, Sechster Sinn, Vorahnung* oder *Weissagung* können ihn nicht wahrnehmen und daher weder Informationen zu ihm liefern noch Vorteile gegen ihn verschaffen. Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zu ihm *Zeitstopp* einsetzt, kann Lorthact normal agieren, als hätte er den Zauber selbst gewirkt; weder er noch der Zauberkundige sind im Verhältnis zueinander in der Zeit eingefroren und können aufeinander mit Zauber, Angriffen und anderen Effekten, die

sie erschaffen, einwirken; beide können für die Wirkungsdauer des *Zeitstopps* aber nicht auf andere Kreaturen einwirken. Diese Fähigkeit funktioniert selbst dann, wenn Lorthact auf dem falschen Fuß angetroffen wird oder den Gegner bislang nicht wahrgenommen hat.

Zaubervorrat (ÜF) Lorthact kann einer von ihm beherrschten Kreatur vorbereitete arkane Zauber entziehen und ähnlich wie ein *Zauberspeicherring* für den eigenen, späteren Gebrauch aufbewahren. Wenn er sein Ziel berühren kann, benötigt er eine Volle Aktion, um diesem einen Zauber zu entziehen, andernfalls braucht er dafür 1 Minute, indem er die Geistesverbindung nutzt, welche der Beherrscheneffekt erzeugt; in beiden Fällen erhält sein Ziel keinen Rettungswurf. Pro beherrschtem Zauberkundigen kann Lorthact nur einen Zauber in seinen Zaubervorrat übertragen. Sein Zaubervorrat fasst maximal 25 Zauberggrade. Wirkt er die entwendeten Zauber, funktionieren diese auf der Zauberstufe des ursprünglichen Zauberkundigen.

Lorthact der Auftrenner, auch bekannt als der Dzwimmerlaik, der Ur-Magicus oder der Magierteufel, war einst ein hochrangiger Herzog der Hölle.

Er war insofern eine Anomalie, dass er nicht in den Diensten eines einzelnen Erzteufels stand, sondern bekanntermaßen sowohl Geryon wie auch Mephistopheles in mystischen Fragen beriet. Manche glaubten, dass er insgeheim zu den Lieblingen Asmodeus' gehörte – dessen angebliche Gunst schützte ihn teilweise vor seinen neidischen Rivalen. Seine letzte Herrin in der Hölle war Eiseth, Hurenkönigin der Erinnyen, doch als diese auf eine Intrige stieß, mittels der Lorthact ihre Positionen umkehren und sich selbst zum Herrscher aufschwingen, sie aber zu seiner Geliebten machen wollte, kannte ihr Zorn keine Grenzen. Lorthacts Verbündeten hatten kein Interesse, diesen Zorn zu spüren, und ließen ihn allesamt im Stich. Er selbst verkündet, unschuldig zu sein, erkannte aber, dass das Urteil über ihn eigentlich schon gesprochen war. Und so floh er über die Ebenen, dicht verfolgt von den peitschenschwingenden Erinnyen.

Nachdem Lorthact wiederholt erkennen musste, dass diverse Zufluchtsstätten auf den Ebenen ihm keinen Schutz vor seinen gnadenlosen Verfolgern bieten konnten, wandte er sich der Materiellen Ebene zu. Er legte mehrere falsche Fährten und kehrte dann zu den Diabolisten von Chelias zurück, wo seine Verfolger ihn auf Golarion zuallererst vermutet hatten. Er wartete und schlüpfte dann dort unter, wo sie bereits nach ihm gesucht hatten. Mittels mehrerer Verkleidungen hielt er seine Präsenz jahrelang geheim, auch wenn ihm der Blick derart vieler, potentiell feindlicher Augen unangenehm war. Auf der Suche nach einem abgelegeneren, freundlicheren Versteck reiste er in den äußersten Winkel des chelischen Herrschaftsgebietes: zum varisischen Stadtstaat Korvosa. Im eitlen und korrupten Fürsten Volschyenek Ornelos fand er den perfekten Sündenbock. Nachdem Haus Thrune sich geweigert hatte, Volschyenek bei dessen Queste zur Zurückgewinnung von Jugend und Kraft zu helfen, war dieser leichte Beute für Lorthact. Der Teufel band ihn in ein Netz aus Lügen und raubte dessen Seele und Leben. 200 Jahre lange präsentierte er sich als Fürst Ornelos und wurde so zu einer

dominanten Person in Korvosa, zum heimlichen Herrn der Acadamae und zum Ahnherrn eines Adelshauses. Zugleich suchte er nach Möglichkeiten, seine diabolische Macht zurückzugewinnen und seinen Vorrat an Seelen aufzustocken, um sich eines Tages wieder die Gunst der Höllenfürsten erkaufen zu können.

Doch schließlich spürten ihn Eiseth höllische Assassinen auf. Dies zwang ihn, seinen eigenen Tod vorzutauschen. Aus den Schatten beherrscht er Korvosa immer noch und kontrolliert die Acadamae durch seinen Nachkommen Toff Ornelos. In der Stadt geschieht kaum etwas ohne sein Wissen. Dank Schattenmagie, Illusionen, *Begrenzter Wünsche* und der von anderen gestohlenen Magie kann er sich immer noch als Magier ausgeben. Wer sich aber zu sehr mit seinen Geheimnissen oder denen Korvosas befasst, könnte Schwierigkeiten mit dem gefährlichen Herzog bekommen. In den Jahrhunderten des Exils konnte er seine Fähigkeiten zum Unterminieren und Vernichten von Magiern, die seine Identität aufdecken oder seine Pläne stören könnten, nur verbessern...





MANAÖDEN-MUTANT

Stumpfe Fellflecken bedecken dieses mutierte, hyänenköpfige Monster, aus dessen gefräßigem Maul säurehaltiger, grüner Speichel tropft.

GNOLLMUTANT

HG 4



EP 1.200

Gnollischer Manaöden-Mutant Kämpfer 2

CB Mittlere Aberration (Verbesserter Humanoide, Gnoll)

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+2 GE, +3 natürlich, +4 Rüstung)

TP 32 (4 HD; 2W8+2W10+12)

REF +2, WIL +4, ZÄH +9; +1 gegen Furcht, +4 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

Immunitäten Gift, Krankheit; SR 5/Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1; ZR 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/19–20), Hieb +5 (1W8+2 plus Krankheit)

SPIELWERTE

ST 15, GE 14, KO 17, IN 10, WE 15, CH 6

GAB +3; KMB +5; KMV 17

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +6

Sprachen Gnoll

Besondere Eigenschaften Verkrüppelter Arm

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen oder Wüsten (die Manaöden)

Organisation Einzelgänger, Paar, Bande (3–9), oder Stamm (16–28 plus 1 Herr des Ödlands der 5. Stufe)

Schätze NSC-Ausrüstung (Brustplatte [Meisterarbeit], Langschwert [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

Die magieverzerrenden Effekte der Manaöden machen häufig auch vor der Lebenskraft jener Kreaturen nicht Halt, welche die weite Wüstenlandschaft durchstreifen. Die gefährliche Strahlung verdrehter und verdorbener Magie durchdringt Leib und Wesen dieser Wanderer. Wer zu viel Zeit in der Zaubernarböde verbringt oder den anderen gefährlichen Regionen der Ödlande, in denen diese Energien zuweilen auftreten, wird zu ihrem Opfer. Dessen Leib verfällt zunehmend, bis er kaum noch wiederzuerkennen ist und nur noch als Mutant bezeichnet werden kann. Diese verdrehten und degenerierten Kreaturen durchstreifen die Manaöden in Rudeln.

Da viele Opfer des mutierenden Effektes der Manaöden aus dem Großherzogtum Alkenstern oder einem der kleineren Besitztümer dieses Reiches in der Region stammen, sind zahlreiche humanoide Mutanten geübt im Umgang mit Feuerwaffen und setzen diese anstelle unberechenbarer Magie ein. Und wem es gelingt, eine dieser machtvollen Waffen aus einer der zwergischen Waffenfabriken in den Öden zu stellen, der erlangt oft den Respekt anderer Mutanten. Solche

Nutzer von Feuerwaffen steigen unweigerlich zu Machtpositionen auf und werden zu Herrschern des Ödlands. Diese Positionen sind umkämpft und begehrt.

Die meisten Manaöden-Mutanten arbeiten mit anderen in kleinen Stammesgruppen zusammen. Wer allein die Wüste durchstreift, riskiert Angriffe durch mutiertes Ungeziefer oder brutale Banden gesetzloser Gnolle, Goblins oder Riesen. Die zivilisierten Bewohner Alkensterns gehen Mutanten größtenteils aus dem Weg und erachten verwandelte Menschen und andere Wanderer der Manaöden als nichts Besseres als Monster. Die Grenzwachen des Nachbarreiches Nex halten nach solchen Ödlandreisenden Ausschau und greifen sie sofort an. Die Nekromanten von Geb jedoch sehen in den mutierten Bewohnern der Zaubernarböde ein gewisses Potential und laden sie zuweilen ein, ihre öde Heimat zu verlassen und sich im gebbitischen Yled niederzulassen, wo sie ein angenehmes Leben in Akzeptanz führen könnten. In Wahrheit werden solche Mutanten dann aber zum berüchtigten Mortuarium gebracht, wo die grausamsten Magier des Landes unheilige Experimente an ihnen vollziehen und sie in untote Abscheulichkeiten verwandeln, die sodann in Geb's schlurfender Armee dienen müssen.

EINEN MANAÖDEN-MUTANTEN ERSCHAFFEN

„Manaöden-Mutant“ ist eine erworbene Schablone, die jeder lebenden, körperlichen Kreatur hinzugefügt werden kann. Ein Manaöden-Mutant behält die Spielwerte der Basiskreatur und deren besondere Fähigkeiten, sofern nicht im Folgenden anders beschrieben:

HG: Wie der HG der Basiskreatur +1.

Gesinnung: Jede nichtrechtschaffene Gesinnung.

Art: Die Art der Kreatur verändert sich zu Aberration. TW, BAB oder Rettungswürfe werden nicht neu berechnet.

Rüstungsklasse: Ein Manaöden-Mutant erhält einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstung zusätzlich zum natürlichen Rüstungsbonus der Basiskreatur.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Manaöden-Mutant erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte, SR 5/Kaltes Eisen (oder SR 10/Kaltes Eisen, falls die Basiskreatur 11 TW oder mehr besitzt), sowie Zauberesistenz 11 + angepasster HG. Manaöden-Mutanten sind immun gegen Krankheit und Gift.

Bewegungsrate: Die Manövrierfähigkeit eines geflügelten Manaöden-Mutanten verschlechtert sich zu unbeholfen. Sollte die Flugfähigkeit auf Magie beruhen, verliert die Kreatur diese Fähigkeit.

Nahkampf: Ein Manaöden-Mutant behält alle natürlichen Waffen, Angriffe mit hergestellten Waffen und Umgang mit Waffen der Basiskreatur. Er erlangt zudem einen Hiebangriff, dessen Schaden sich nach seiner Größe richtet.

Zauberähnliche Fähigkeiten: Ein Manaöden-Mutant kann keine zauberähnlichen Fähigkeiten der Basiskreatur mehr nutzen. Zauberfähigkeiten aufgrund von Klassenstufen bleiben davon unberührt.

Besondere Fähigkeiten: Ein Manaöden-Mutant behält alle außergewöhnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten der Basiskreatur. Ferner erhält er eine der folgenden Fähigkeiten pro 4 TW (oder angebrochene 4 TW; Minimum 1 – als erste Fähigkeit muss Krankheit gewählt werden):

Erhöhte Bewegungsrate (AF): Manche Manaöden-Mutants mutieren auf eine Weise, dass ihre Grundbewegungsrate um +3 m steigt.

Krankheit (ÜF): Auch wenn Manaöden-Mutanten gegen Krankheiten immun sind, sind sie Überträger einer gefährlichen magischen Seuche, welche sie mit ihren Hiebangriffen übertragen. **Manafieber:** Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10 + 1/2 TW + KO-Modifikator; **Inkubationszeit** 1W4 Minuten; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W2 KO-Schaden, 1W2 CH-Entzug (oder 1W3 KO-Schaden, 1W3-CH Entzug, sollte die Ausgangskreatur 8 TW oder mehr besitzen); **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Wer eine ganze Woche das Manafieber überlebt, wird gegen die Krankheit immun und verwandelt sich in einen Manaöden-Mutanten.

Odemwaffe (AF): Ein Manaöden-Mutant kann als Standard-Aktion alle 1W4 Runden einen 9 m-Kegel säurehaltiger Galle aus seinem Mund ausspeien. Der Säureschaden beträgt 1W6 pro zwei TW des Mutanten (REF, SG 10 + 1/2 TW + KO-Modifikator, halbiert).

Säurepusteln (AF): Manaöden-Mutants sind häufig von nekrotischen Pusteln bedeckt, welche bei der geringsten Berührung aufplatzen. Wenn ein Manaöden-Mutant Hieb- oder Stichschaden erleidet, müssen alle an ihn angrenzenden Kreaturen einen Reflexwurf gegen SG 10 + 1/2 TW des Mutanten + KO-Modifikator ablegen, um keinen Säureschaden zu erleiden. Der verursachte Schaden ist von der Größe des Mutanten abhängig: 1W4 Punkte Säureschaden durch einen mittelgroßen Mutanten, 1W6 durch einen großen Mutanten usw.

Säureresistenz (ÜF): Ein Manaöden-Mutant erhält Resistenz Säure 10. Diese Fähigkeit kann mehrfach gewählt werden und ist kumulativ. Sollte die Säureresistenz eines Manaöden-Mutanten über 30 steigen, wird er stattdessen immun gegen Säure.

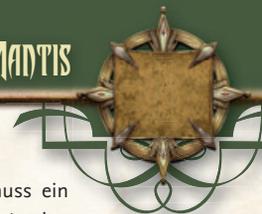
Deformierungen: Neben den oben genannten besonderen Fähigkeiten erhält ein Manaöden-Mutant eine der folgenden Deformierungen (würfle diese mit einem 1W4 zufällig aus):

W4	Effekt
1	Verkrüppelter Arm: Der Mutant kann mit einer Hand keine Waffen führen, allerdings verursacht sein Hiebangriff Schaden, als wäre der Mutant um zwei Größenkategorien größer.
2	Verkrüppeltes Bein: Die Grundbewegungsrate des Mutanten wird um 3 m reduziert (Minimum 1,50 m), allerdings erhält er einen Volksbonus von +4 auf seine KMV.
3	Zerschmetterter Geist: Der Mutant erleidet einen Malus von -2 auf Intelligenz, zugleich aber auch einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe.
4	Hautverwerfungen: Der Mutant verliert seinen Volksbonus von +2 auf KO, erhält aber einen zusätzlichen Bonus von +2 auf seine Natürliche Rüstung.

Attribute: Die Attribute der Basiskreatur verändern sich wie folgt: ST +2, KO +2, CH -2.

Fertigkeiten: Ein Manaöden-Mutant erhält Einschüchtern, Heimlichkeit, Klettern und Überlebenskunst als Klassenfertigkeiten.





MANTIS, TÖDLICHE MANTIS

Diese furchtbare Monstrosität überragt selbst die höchsten Dschungelbäume. Ihre Vorderbeine sind in einer meditativen, tödlichen Haltung angehoben.

TÖDLICHE MANTIS

HG 11



EP 12.800

N Kolossales Ungeziefer

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

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 6, auf dem falschen Fuß 21 (+4 GE, -8 Größe, +19 natürlich)

TP 152 (16W8+80)

REF +9, WIL +5, ZÄH +15

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Biss +17 (4W6+13), 2 Klauen +17 (2W8+13 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 9 m; Reichweite 9 m (3 m mit Biss)

Besondere Angriffe Fortwerfen, Reißende Mandibeln

SPIELWERTE

ST 36, GE 18, KO 21, IN —, WE 11, CH 5

GAB +12; KMB +33 (Ringkampf +37); KMV 47 (51 gegen Zu-Fallbringen)

Fertigkeiten Klettern +17, Wahrnehmung +4; Volksmodifikatoren Klettern +4, Wahrnehmung +4

LEBENSWEISE

Umgebung Tropische Dschungel (Mediogalti)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fortwerfen (AF) Wenn eine Tödliche Mantis zu Beginn ihres Zuges eine Kreatur der Größenkategorie Groß oder kleiner mit ihren Klauen ergriffen hat, kann sie diese als Standard-Aktion bis zu 9 m weit fortwerfen. Auf diese Weise geworfene Kreaturen erleiden 3W6 Schadenspunkte, als wären sie um diese Entfernung gestürzt.

Reißende Mandibeln (AF) Wenn eine Tödliche Mantis mit beiden Klauen trifft und einen Gegner ergreift, führt sie sofort einen Bissangriff gegen diesen Gegner aus (es handelt sich um einen Sekundärangriff mit Angriff +12 und 4W6+6 Schaden). Als Freie Aktion kann die Mantis zudem im Rahmen eines Kampfmanöverwurfes versuchen, die Rüstung des Opfers zu zerreißen. Gelingt dieser

Wurf, verliert das Opfer seine Rüstung; dem Opfer muss ein Reflexwurf gegen SG 31 gelingen, andernfalls verliert seine Rüstung die Hälfte ihrer Trefferpunkte und wird Beschädigt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Stärke.

Die legendären Tödlichen Mantiden jagen in den Dschungeltiefen des Mwangibeckens und der Mediogaltiinsel. Die Geschichten über diese tödlichen Raubtiere, zu deren Opfern so gewaltige Wesen wie Drakas und Riesen gehören, verängstigen selbst die tapfersten Jäger. Tödliche Mantiden sind den Anhängern des Mantisgottes Achaekek heilig. Diese sorgen dafür, dass die gewaltigen Bestien gut gefüttert werden, und bringen ihnen Vieh und intelligente Wesen als Opfer. Anhänger Achaekeks sind zudem dafür bekannt, die Nester von Tödlichen Mantiden zu beschützen und Abenteurer davon abzuhalten, die mächtigen Insekten zu töten, auch wenn diese eigentlich aufgrund ihrer Größe und Macht keine Aufpasser benötigen. Eine typische Tödliche Mantis ist 12 m hoch, 18 m lang und wiegt mehrere Tonnen.



MOXIX

Dieses seltsame, vierarmige Scheusal scheint völlig aus Stein zu bestehen, der von getrocknetem Blut befleckt ist.

Moxix HG 20 

EP 307.200

CB Gigantischer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI +3; **Sinne** Blindgespür 18 m, Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; **Wahrnehmung** +33

Aura Hoffnungszeher (18 m)

VERTEIDIGUNG

RK 34, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 31 (+3 GE, -4 Größe, +25 natürlich)

TP 379 (23W10+253)

REF +10, **WIL** +22, **ZÄH** +24

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 20, Kälte 20, Säure 20; **SR** 15/Adamant und Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Blutregen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +29 (2W8+10/19-20), Durchbohren +29 (2W8+10), 4 Hiebe +29 (2W6+10/19-20 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m-Kegel, 16W6 Säureschaden plus Krankheit, Reflex SG 32 halbiert, alle 1W4 Runden), Würgen (2W6+10), Zerreißen (2 Hiebe, 2W6+15)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 23; Konzentration +30)

Immer — *Gedankenleere*, *Unsichtbares sehen*

Beliebig oft — *Böser Blick* (SG 23), *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Schutz vor Gutem*, *Stein formen*, *Tiefe Verzweiflung* (SG 21)

3/Tag — *schneller Gedankennebel* (SG 22), *Lied der Zwietracht* (SG 22), *Schwachsinn* (SG 22), *Symbol des Schmerzes* (SG 22), *Tödliches Phantom* (SG 21), *Untote erschaffen*, *Wahnsinn* (SG 24),

1/Tag — *Mächtiges Teleportieren* (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen), *Ort entweihen*, *Symbol des Wahnsinns* (SG 25), *Unheimliches Schicksal* (SG 26), *Herbeizaubern* (Grad 9, beliebiger Dämon mit HG 19 oder weniger, 100%)

SPIELWERTE

ST 30, **GE** 17, **KO** 32, **IN** 15, **WE** 24, **CH** 25

GAB +23; **KMB** +37 (Ringkampf +41); **KMV** 50

Talente Benommenmachender Angriff^{EXP}, Blind kämpfen, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Blutend), Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Gedankennebel*), Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb)

Fertigkeiten Bluffen +33, Diplomatie +25, Einschüchtern +33, Klettern +28, Motiv erkennen +33, Wahrnehmung +33, Wissen (Die Ebenen) +28, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +25

Sprachen Abyssisch, Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 90 m

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Dschungel (Yohas Friedhof)

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutregen (AF) Wenn Moxix mehr als 50 Schadenspunkte durch Waffen in einer Runde nimmt, spritzen Blut und Eiter aus der

Wunde. Dieses extrem glitschige Blut sprüht in einem 6 m-Radius und bedeckt alle Kreaturen und Oberflächen in diesem Bereich. Jeder Kreatur im Wirkungsbereich muss ein Reflexwurf gegen SG 28 gelingen, um nicht alles fallen zu lassen, dass sie in Händen hält. Ein Rettungswurf ist jede Runde fällig, in der der Kreatur einen Gegenstand benutzen oder einen fallengelassenen Gegenstand aufheben will. Zudem fällt es schwer, sich im Wirkungsbereich zu bewegen – eine Kreatur muss hierzu einen Fertigkeitwurf für Akrobatik gegen SG 15 bestehen, um nicht zu Boden zu fallen.

Geist zerschmettern (ÜF) Sollte einer Kreatur der Rettungswurf gegen Moxix' zauberähnliche Fähigkeit *Böser Blick* misslingen, kann der Dämon als Standard-Aktion vor Ende seines Zuges den Verstand seines Zieles verwirren. Dies funktioniert wie *Magie bannen* mit ZS 23 gegen Effekte, die vor geistesbeeinflussenden und nekromantischen Effekten schützen, und wirkt automatisch *Entkräftung* und *Hauch des Schwachsinn*s mit einer Wirkungsdauer von 24 Stunden auf das Ziel.

Hoffnungszeher (ÜF) Moxix gibt eine Aura ab, welche allen Kreaturen innerhalb von 18 m die Hoffnung raubt. Alle Moralboni werden innerhalb dieser Aura unterdrückt, egal woher sie stammen. Zauber und zauberähnliche Effekte, welche Moralboni verleihen, unterliegen jede Runde zu Beginn von Moxix' Zug *Magie bannen* als Gegenzauber mit ZS 23. Ein erfolgreicher Bannwurf hebt den gesamten Effekt auf (nicht nur den Moralbonus) und verleiht Moxix temporäre Trefferpunkte in Höhe des Zaubergades, welche 1 Stunde lang anhalten; Moxix kann über maximal 100 temporäre TP verfügen.

Odemwaffe (ÜF) Moxix kann eine kegelförmige Säurewolke ausstoßen, welche zudem eine furchtbare Krankheit mit sich trägt. Jede Kreatur, die durch die Säure der Odemwaffe Schaden erleidet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 bestehen, um sich nicht mit dieser Krankheit anzustecken. Ein erkrankter Humanoider muss jeden Tag einen erneuten Willenswurf ablegen, bei dessen Scheitern er versucht, den schwächsten Humanoiden in seiner Nähe zu fressen; bei Erfolg widersteht er diesem Impuls. Ein erkrankter Humanoider, der stirbt oder getötet wird, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Grul. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Moxix' Hochgenuss: Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 28; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 KO- und 1W4 WE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Moxix, der Trinker-der-menschlichen-Hoffnung, ist ein einzigartiger Dämon, der an die rätselhafte Insel Yohas Friedhof im Fesselinselarchipel gebunden ist.

Moxix sieht aus wie eine mystische, vierarmige Statue aus verwittertem grauem Gestein mit einem einzelnen Smaragdauge in der Mitte seines furchtbaren Gesichts. Aus seinem Schädel wächst diese Krone gewundener Hörner und sein fangzahnbewehrtes Maul ist ständig blutbefleckt. Jene mutigen Entdecker, die zu seiner scheinbar idyllischen Insel vorstoßen, werden von seltsamen Visionen und Träumen oder unverständlichen, aber verstörenden Reliefs, Götzen und Glyphen, welche die Insel übersäen, in den Wahnsinn getrieben. Selbst wenn Abenteurer der wahnsinnigmachenden Magie der Insel widerstehen, könnten sie bei der Suche nach legendären Reichtümern auf Moxix selbst stoßen und an Körper, Geist und Seele verheert werden. Moxix' böse Gegenwart



trifft aus jedem der groben Reliefs, Bilder und Götzen, die nach seinem Abbild gefertigt wurden. Diese Bilder verbreiten Wahnsinn und einen Hunger nach Menschenfleisch. Geister und mit Pentagrammen gebrandmarkte Kannibalen und Wahnsinnige sind alles, was von den unglückseligen Expeditionen zu Yohas Friedhof übriggeblieben ist.

Seine ersten Anhänger fand Moxix unter den furchtbaren Zyklopen Ghol-Gans, als deren Zivilisation zusammenbrach. Während die einäugigen Riesen immer mehr in Verderbtheit und Gewalt abglitten, begannen sie zugleich, außerweltliche Kreaturen zu verehren, welche ihre Brüder und Schwestern nach ihrem Kontakt mit den bössartigen Traditionen des Schlangenvolkes aus den Grüften der Finsterlande emporgebracht hatten. Unter den vielen Darstellungen von Scheusalen war auch Moxix, der unter den Zyklopen an Einfluss gewann, je mehr sie ihm lebende Wesen opferten und dem Kannibalismus frönten. Zu dieser Zeit wurde Moxix als der Trinker-der-menschlichen-Hoffnung bekannt. Die Zyklopen des alten Ghol-Gan fütterten ihn mit Hunderten gefangener Menschen, die meisten davon waren azlantische Nachkommen. Recht früh zu Anbeginn der Verehrung Moxix' ergriffen seine Anhänger eine komplette azlantische Gesandtschaft und verführten deren Mitglieder einen nach dem anderen an den fremdartigen Dämonen, während die übrigen voller Schrecken zusehen mussten. Manche sagen, dass die Geister dieser Menschenopfer immer noch in der Region existieren und ihre langgezogenen Schreie durch die Dschungel und von den Hügeln der verfluchten Insel hallen.

Während sich Moxix' blutige Herrschaft vom südlichen Ghol-Gan her auszubreiten begann, überfiel ein Kontingent rivalisierender Zyklopen aus einer anderen Region des untergehenden Reiches Moxix' Anhänger, um diese mit roher Kraft und der machtvollen Magie seiner Schamanen und Mystiker zu Fall zu bringen. Die Schlacht tobte zwei Tage und am Ende opferte eine Mystikerin ihr eigenes Leben, um Moxix zu vernichten – es gelang ihr aber nur, ihn an den hohen Gipfel zu binden, der eines Tages jene Insel werden sollte, die heute als Yohas Friedhof bekannt ist.

Bis zum heutigen Tage ist Moxix auf dieser Insel gefangen. Er wartet begierig auf Kreaturen, die er zu seiner Stufenpyramide locken kann. Dort ergötzt er sich daran, sie zum Kannibalismus, der Zerstörung und dem Wahnsinn zu bekehren. Die Insel ist in krankmachende Nebel gehüllt und so verborgen und vor Eindringlingen geschützt. Einmal im Jahr aber, in der ersten Vollmondnacht nach der Regenzeit, lichtet sich der Nebel für eine einzige Nacht. Während dieser Nächte sind schon so manche Entdecker zu Moxix' Insel aufgebrochen, doch ist niemand so zurückgekommen, wie er aufgebrochen ist, denn jeder trug das Zeichen des Wahnsinns, welches Moxix selbst auf seiner Seele hinterlassen hat.



NACHTSCHLITZER

Aus dem Rücken dieses entsetzlich ausgemergelten, schakalbeinigen Albinodämonen wachsen zwei groteske, in bluttriefende Klauen auslaufende Arme.

NACHTSCHLITZER

HG 24



EP 1.228.800

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken, Wahrer Blick*; Wahrnehmung +36

Aura Unheilige Aura (SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 42, Berührung 25, auf dem falschen Fuß 31 (+4 Ablenkung, +11 GE, +17 natürlich)

TP 526 (27W10+378); Regeneration 15 (gute Waffen oder Zauber)

REF +30, **WIL** +25, **ZÄH** +27

Immunitäten Bezauberungs- und Zwangseffekte, Todeseffekte, Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 30, Kälte 30, Säure 30; **SR** 15/ Kaltet Eisen und Gutes; **ZR** 35

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Bastardschwert der Hinrichtung +5, +43/+38/+33/+28 (1W10+18/17–20), Klaue +31 (2W6+4/19–20 plus 2W6 Blutung), 2 Krallen +31 (1W6+4/19–20 plus 2W6 Blutung)

Angriffsfläche 1,50 m.; **Reichweite** 1,50 m (4,50 m mit Krallen)

Besondere Angriffe Flucht des lebenden Todes, Hinterhältiger Angriff +3W6, Schnelle Schnitte, Schwertmeisterschaft, Verlangsamender Blick

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +27)

Immer — *Bewegungsfreiheit, Gutes entdecken, Luftweg, Ordnung entdecken, Unheilige Aura* (SG 25), *Wahrer Blick*

Beliebig oft — *Mächtiges Magie bannen, Mächtiges Teleportieren, Mördergrube*^{EXP} (SG 20), *Telekinese* (SG 22), *Tödliches Phantom* (SG 21),

3/Tag — *Hungrige Grube*^{EXP} (SG 22), *schnelle Klingenbarriere* (SG 23), *Leid* (SG 23), *Säuregrube*^{EXP} (SG 21)

1/Tag — *Schwerkraft umkehren, Unheimliches Schicksal, Zeitstopp*, (SG 26) Herbeizaubern (Grad 9, beliebiger Dämon oder Kombination von Dämonen mit HG 20 oder weniger, 100%)

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 32, **KO** 39, **IN** 18, **WE** 23, **CH** 24

GAB +27; **KMB** +36; **KMV** 61

Talente Bedrohliche Darbietung, Defensiver Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtige Finte, Mächtiger Waffenfokus (Bastardschwert)^B, Mächtige Waffenspezialisierung (Bastardschwert)^B, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Klingenbarriere*), Tödlicher Hieb, Umgang mit Exotischen Waffen (Bastardschwert)^B, Verbesserte Finte, Verbessertes Kritischer Treffer (Bastardschwert, Klaue, Krallen), Verbessertes Entwaffnen, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Bastardschwert)^B, Waffenspezialisierung (Bastardschwert)^B

Fertigkeiten Akrobatik +41, Einschüchtern +37, Heimlichkeit +41, Magischen Gegenstand benutzen +37, Motiv erkennen +36, Wahrnehmung +36, Wissen (Adel) +34, Wissen (Geschichte, Lokales, Religion) +31

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Eigenschaften eines Werdenden Dämonenherrschers

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Kurnugia)

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach (*Scharfes Bastardschwert der Hinrichtung* +5, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eigenschaften eines Werdenden Dämonenherrschers Ein Werdender Dämonenherrscher ist ein machtvoller Dämon, der den Schritt von einzigartigem Dämon zu einem Dämonenherrscher eines Reiches des Abyss noch nicht ganz vollzogen hat. Werdende Dämonenherrscher besitzen folgende Eigenschaften:

- Immunität gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte, Todeseffekte, Elektrizität, und Gift.
- Resistenz Feuer 30, Kälte 30 und Säure 30.
- *Herbeizauberung* (ZF) Einmal am Tag kann Nachtschlitzer einen Dämonen oder mehrere Dämonen von insgesamt maximal HG 20 herbeizaubern. Diese Fähigkeit funktioniert immer und entspricht einem Zauber des 9. Grades.
- Telepathie 90 m
- Nachtschlitzers natürliche Waffen und jede von ihm geführte Waffe werden hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als Böse, Chaotisch und Episch behandelt.
- Nachtschlitzer kann seinen Anhängern Zauber verleihen. Er verleiht Zugang zu den Domänen des Bösen, des Chaos, der Dunkelheit und der Stärke. Seine bevorzugte Waffe ist das Bastardschwert.

Fluch des lebenden Todes (ÜF) Wenn Nachtschlitzer eine lebende Kreatur tötet, kann er einmal pro Runde als Freie Aktion sein Ziel mit dem Fluch des lebenden Todes belegen. Das Ziel kann unmittelbar vor seinem Tod dem Fluch mit einem Willenswurf gegen SG 30 widerstehen und normal sterben. Misslingt der Rettungswurf, wechselt es in einen halblebendigen Zustand über, in dem es völlig hilflos und zu keiner Handlung oder Aktion fähig ist, dabei aber bei Bewusstsein bleibt und seine Umgebung, wie auch die eigenen Schmerzen wahrnehmen kann. Bis der Fluch aufgehoben wird, kann das Opfer nicht wiederbelebt oder anderweitig ins Leben zurückgeholt werden. Solange der Fluch anhält, erleidet das Opfer jeden Tag jeweils 1W4 Punkte IN-, WE- und CH-Entzug, während die Reste seiner geistigen Gesundheit rasch wegbröckeln. Wenn alle Attribute auf Null gefallen sind, steigt der SG des Fluches um +4. Ein Charakter, der unter diesem Fluch leidet, kann ewig in diesem Zustand verbleiben, doch sobald ein Attribut auf Null gefallen ist, kann er nur noch seinen eigenen Schmerz wahrnehmen und nicht mehr seine Umgebung. Selbst wenn der Körper des Opfers zerstört werden sollte, verbleibt sein Bewusstsein als körperlose, unsichtbare Präsenz an dem Ort, an dem sein Leib zerstört wurde, ohne wiederbelebt werden oder ins Nachleben überwechseln zu können. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schnelle Schnitte (AF) Solange Nachtschlitzer mit einem Schwert angreift, behandelt er Gegner, die unter Übelkeit leiden, Wankend oder unter dem Effekt von *Verlangsamten* stehen (z.B. durch den gleichnamigen Zauber oder seinen Blick), als befänden diese sich auf dem falschen Fuß.

Schwertmeisterschaft (AF) Nachtschlitzer verfügt über mehrere schwertbezogene Bonustalente, welche normalerweise nur Kämpfern offenstehen.



Verlangsamender Blick (ÜF) Verlangsam (wie der Zauber *Verlangsamten*) für 1 Runde, 9 m; Willen SG 30, keine Wirkung. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Selbst heute, Jahrhunderte nach Riktus Skruhns dreizehnter und letzter Hinrichtung, plagen die Erinnerungen an ihn noch die Alpträume jener, die an der Nordküste der Inneren See leben. Während seiner Schreckensherrschaft nutzte der Mann, welcher als der Nachtschlitzer bekannt werden sollte, seine Position bei der mittlerweile aufgelösten taldanischen Söldnertruppe der Götzensgarde aus, um die Schifffahrtslinien zu nutzen. Dank seines Einflusses konnte er in zahllosen, ahnungslosen Ortschaften zwischen Golisfar und Co-rentyn Zeit verbringen und dort auf die Jagd gehen. Skruhn bevorzugte junge Opfer, deren Verschwinden die größten Unruhen hervorrufen würden. Am liebsten waren ihm junge Erwachsene, die sich gerade verliebt hatten, wobei er keine Unterschiede zwischen Männern und Frauen machte. Er entführte seine Opfer mit beeindruckender Kunstfertigkeit, folterte sie stundenlang mit seinen Klingen und ließ sie gebrochen und verblutend in speziell vorbereiteten Gruben weit außerhalb des Ortes zurück. Der Massenmörder wurde schließlich von einer Sarenaepriesterin namens Cesandra Dayn gefangen, die ihren Verlobten und ihren Vater durch Skruhn verloren hatte. Nur indem sie die Lehren ihrer Kirche missachtete und aufgab, konnte sie den Mörder im Elendsviertel von Almas stellen. Während des folgenden Kampfes kamen Dutzende Unschuldiger zu Tode, doch am Ende hatte Cesandra ihn lebend eingefangen.

In seiner Heimatstadt Oppara wurde Skruhn des Mordes an 46 bekannten Opfern angeklagt. Als er freudig erklärte, fast eintausend Männer, Frauen und Kinder ermordet zu haben, schrieben die Behörden dies nur zu gern seinem Irrsinn zu – doch als er genaue Angaben zu den Gräbern von 953 Opfern machen oder man eine Leiche nach der anderen fand, wurde sein Prozess beschleunigt und das Urteil verkündet: Tod am Galgen. Doch Skruhn überlebte. Ein Versuch, den Nachtschlitzer zu exekutieren, nach dem anderen scheiterte: Henker starben vor Furcht, als sie die Axt anhoben, Guillotinen funktionierten nicht, Magie versagte. Mit jeder gescheiterten Hinrichtung erlitt Skruhn weitere Entstellungen, zugleich wuchs jedoch auch seine Legende. Die 13. und letzte Hinrichtung aber brachte ihn schließlich und endgültig zur Strecke – so hoffte man jedenfalls.

Skruhns Seele reiste zum Beinacker, wo etwas Überraschendes passierte: Er gelangte mit intakten Erinnerungen und Verstand zum Abyss. Sein Festhalten an seiner Identität war derart beeindruckend, dass Lamaschtu persönlich auf ihn aufmerksam wurde und seine Seele aus dem Abyss zog, um ihn zu ihrem persönlichen Assassinen zu machen. Dies verwandelte die gebrochene Hülle seiner Seele in einen Werdenden Dämonenherrscher mit größerer Macht, als er zu Lebzeiten je zu träumen gewagt hätte. Zugleich veränderte sich auch seine Gestalt und passte sich seinem furchtbaren Wesen an, während sein Verstand weiterhin klar und scharf blieb. Nachtschlitzer dürstet nach Rache, dient gegenwärtig aber Lamaschtu treu als ihr Lieblingsfolterknecht und –attentäter. Er herrscht über die Kerker unter

ihrem Palast im abyssischen Reich Kurnugia, doch es heißt, dass, wenn er eines Tages seine Schuld gegenüber der Mutter der Monster dafür beglichen hat, dass sie ihn aus dem Ur-schlamm des Abyss gerettet und zu neuer Macht verholfen hat, er in sein altes Jagdrevier zurückkehren würde. – Nur wird er dann keine Individuen brechen, ausbluten und in seinen Gruben begraben, sondern ganze Städte...



ORONCI

Ein grausames Gesicht und orkische Körpermerkmale dominieren den Oberkörper dieser Kreatur, während ihr Unterleib die schneige Gestalt eines Tausendfüßlers besitzt.

ORONCI HG 5 

EP 1.600

CB Große Aberration

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 16 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 17 (+3 GE, -1 Größe, +6 natürlich, +2 Schild)

TP 59 (7W8+28)

REF +5, **WIL** +5, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsr 12 m, Klettern 12 m

Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +11 (1W8+6/x3), Biss +10 (1W6+9 plus Gift)

Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8/x3)

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

Besondere Angriffe Speien, Tobsucht

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 17, **KO** 18, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +12 (Niederrennen +14); **KMV** 25 (27 gegen Niederrennen; kann nicht zu-Fallgebracht werden)

Talente Behände Bewegung, Geschmeidige Bewegung, Heftiger Angriff, Verbessertes Niederrennen

Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +12), Heimlichkeit +6, Klettern +16, Schwimmen +8, Wahrnehmung +5

Sprachen Orkisch

Besondere Eigenschaften Kleinere Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Unterirdische (Fensterlande)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-9)

Schätze Standard (Schwerer Holzschild, Streitaxt [Meisterarbeit])

Besondere Fähigkeiten

Gift (AF) Biss — Verwendung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Kleinere Waffen (AF) Obwohl ein Oronci eine große Kreatur ist, hat sein Oberkörper die Größenkategorie eines mittelgroßen Humanoiden. Daher nutzt er Waffen von einer um eins kleineren Größenordnung (in den meisten Fällen Mittelgroß).

Speien (AF) Ein Oronci kann als Standard-Aktion auf ein bis zu 9 m entferntes Ziel Gift speien. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf und nur alle 1W6 Runden einsetzbar. Sollte der Angriff erfolgreich sein, wird das Ziel von seinem Gift betroffen, als wäre es durch den Oronci verletzt worden. Die Giftigkeit des Bissanriffes des Oronci bleibt unbeeinträchtigt.

Tobsucht (AF) Ein Oronci kann einmal Tag, nachdem er Schaden erlitten hat, als Freie Aktion in der Folgerunde in Tobsucht verfallen. In diesem Zustand kann er keine Fertigkeiten nutzen, die auf Charisma, Geschicklichkeit oder Intelligenz basieren, verhält sich ansonsten aber, als stünde er unter *Hast*. Der Oronci kann diesen Zustand bis zu 3 Runden aufrechterhalten und ist dann für 1 Runde wankend.

Wenn Dunkelelfen ihre alchemistische Kunst des Fleischformens bei einem Ork einsetzen, ist das obszöne Ergebnis eine Kreatur, welche als Oronci bezeichnet wird. Beim Eintauchen in den alchemistischen Schleim des Fleischformers verschmelzen die Beine des unglückseligen Orks miteinander, sein Unterleib verfärbt sich schwarz und streckt sich auf eine Länge von gut 4,50 m. Dieser neue Teil des Körpers unterteilt sich in Segmente, aus denen jeweils ein Paar kurzer, standfester, dünner Beine sprießt. Schlussendlich entsteht auch noch eine Verbindung zwischen den Hauern und neugewachsenen Giftdrüsen, welche beständig giftigen Speichel produzieren. Der Orkkopf und -oberkörper bleiben relativ intakt,

was das Fleischformen betrifft, auch wenn die Augen zuweilen ein düsteres, leeres Starren annehmen.

Abgesehen von Drinnen sind Oronci einer der größten Erfolge der Fleischformer. Sie verkörpern die primitive Brutalität von Orkkriegern in zentaurenartigen, kräftigen Leibern. Sie sind weniger intelligent als Drow und geben bessere Stoßtruppen und im Feindesgebiet agierende Soldaten in den Armeen der Dunkelelfen ab. Aus der Sklaverei entkommene Oronci sind die liebsten Streiter verschiedener kluger Orkhäuptlinge. Manche können sogar mit der Zeit ihre Lichtempfindlichkeit überwinden und sind bestens imstande, die Länder der Oberfläche zu terrorisieren.





RIESE, SCHATTENRIESE

Die Haut dieses Riesen ist totenschwarz. Er trägt eine Brustplatte mit Goldeinlagen und einen Kopfschmuck und Armreifen, die mit Totenschädeln geschmückt sind.

SCHATTENRIESE

HG 13



EP 25.600

RB Großer Humanoider (Extraplanar, Riese)

INI +2; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 26 (+2 GE, -1 Größe, +12 natürlich, +5 Rüstung)

TP 218 (19W8+133)

REF +8, WIL +7, ZÄH +18

Verteidigungsfähigkeiten Felsen fangen, Schattenüberwurf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Zweihandterbutje [Meisterarbeit] +23/+23/+18/+13 (2W8+12/19-20 plus Lebenskraftentzug) oder 2 Hiebe +25 (1W8+12 plus Lebenskraftentzug)

Fernkampf Fels +16 (1W8+12/19-20)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 21), Felsen werfen (54 m)

SPIELWERTE

ST 34, GE 15, KO 24, IN 10, WE 12, CH 15

GAB +14; KMB +27; KMV 39

Talente Doppelschlag, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Fels), Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihandterbutje)

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +4 (bei Dämmerlicht +12), Klettern +21, Wahrnehmung +14 (bei Dämmerlicht +18); **Volksmodifikatoren**

Heimlichkeit bei Dämmerlicht +8, Wahrnehmung bei Dämmerlicht +4

Sprachen Riesisch, Schattensprache

Besondere Eigenschaften Militant

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Bande (2-5), Familie (6-13 plus 35% Nichtkämpfer, 1 Kleriker- oder Hexenschamane der 5.-8. Stufe, und 1 Kämpfer- oder Barbarenhäuptling der 7.-10. Stufe), oder Kompanie (14-33 plus 1 Kämpfer- oder Barbarenhäuptling der 7.-10. Stufe)

Schätze Standard (Goldene Brustplatte^{ABR II} +1, Zweihandterbutje^{ABR II} [Meisterarbeit], Goldschmuck im Wert von 500 GM, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Militant (AF) Ein Schattenriese ist geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen, allen Kriegswaffen und einer Exotischen Waffe seiner Wahl.

Schattenüberwurf (AF) Aufgrund der Verbindung eines Schattenriesen zur Schattenebene kann er sich als Bewegungsaktion, so lange er sich nicht in direktem Sonnenlicht befindet, in sich bewegende Schatten hüllen. Dies funktioniert wie der Zauber *Verschwimmen* für 1W6+6 Runden und kann drei Mal am Tag genutzt werden.

Obwohl Schattenriesen von der Schattenebene stammen, sind mehrere Riesenfamilien auf Einladung des Schattenhofes hin in die wilderen Regionen Nidals übergewechselt. Sie dienen als Kompanie von Eliteschocktruppen, deren Existenz ein gut gehütetes Geheimnis ist. Diese Schattenriesen kommen nur zum Einsatz, wenn es u.a. gilt, keine Überlebenden zurückzulassen, die von ihnen berichten könnten.



Wenn Schattenriesen nicht gerade ihre Pflichten gegenüber dem Schattenhof erfüllen, sind sie besonders wortkarg und bleiben unter sich. Sie halten eigenen Kriegsrat ab und praktizieren eine eigene, rätselhafte Religion, deren blutige Rituale, bei denen sie Gegenstände mit ihrem Blut bestreichen und auch dem Kannibalismus frönen, mit Knochen und Federn geschmückte Schamanen vorstehen. Diese Rituale finden auf steilen Stufenpyramiden aus dunklen Basaltblöcken statt. Auf der Schattenebene tun sich Schattenriesenfamilien in Kriegszeiten zu größeren Stämmen zusammen. Das Erscheinen einer solchen Armee auf dem Schlachtfeld genügt oft schon, dass Gegner um Frieden bitten und ihnen Gold und Gefangene zum Opfern anbieten.

ROBOTER

Roboter sind Produkte einer Technologie, welche weit fortgeschrittener ist als die der Büchsenmacher von Alkenstern. Sie sind Konstrukte einer Ingenieurskunst und fortschrittlicher Wissenschaft statt magische Kreationen. Die Bezeichnung ist allerdings nur den wenigsten Bewohnern Golarions bekannt – die meisten betrachten sie als „Automata“ oder „Metallmänner“.

Die ersten Roboter trafen vor vielen, vielen Jahren auf Golarion ein, als ihr Schiff von jenseits der Sterne abstürzte. Das metallene Flugobjekt fiel von Flammen umgeben vom Himmel und zerbrach dabei, so dass sich seine Fragmente über die Ebenen Numerias verteilten. In den Folgejahren kletterten mehrere Arten von Robotern aus den Überresten hervor oder wurden aus diesen geborgen. Einige wenige folgen immer noch ihrer unbekannt, ursprünglichen Programmierung, während andere aufgrund vergessener oder verzerrter Direktiven Amok laufen. Die wohl bekanntesten Roboter sind die legendären Zahnradleute, eine beachtliche Armee humanoider Roboter, die in einer gewaltigen Kammer der Silberkuppe auf Anweisungen wartend gefunden wurde.

Jedes Robotermodell muss auf andere Weise befehligt werden, was für die numerianischen Zauberschmiede ein Quell endloser Frustration ist. Manche gehorchen den Anweisungen jedes x-beliebigen Humanoiden, manche prägen sich bis zu dessen Tod auf einen bestimmten Meister und wieder andere befolgen nur die Befehle desjenigen, der eine aus der Silberkuppe stammende Brosche oder einen entsprechenden Stecken besitzt. Manche unterwerfen sich nach chirurgischen Eingriffen in ihre Mechanik – oder auch nie. Eine überraschend große Masse unkontrollierter Roboter beherrscht bereits die Gemeinsprache oder Hallit. Die meisten Modelle verfügen über große Sprachbegabung und es gibt Roboter, welche ihresgleichen in den Sprachen ihrer neuen Heimat unterweisen. Obwohl sie die in Numeria üblichen Sprachen verstehen, sprechen die meisten Roboter aber nur selten, sieht man von knappen Befehlsbestätigungen und dergleichen ab.

DIE UNTERART ROBOTER

„Roboter“ ist eine besondere Unterart, welche jedem Konstrukt hinzugefügt werden kann, ohne dessen TW zu verändern. Roboter teilen sich einige Merkmale mit Mechanischen Konstrukten (*Weltenband der Inneren See*, S. 256). Wie bei diesen Mechanismen könntest du einfach die Unterart Roboter mitsamt den darauf basierenden Merkmalen streichen, um ein gewöhnliches, von Magie belebtes Konstrukt zu erhalten. Ein Konstrukt kann nicht zugleich ein Roboter und ein Mechanismus sein. Sofern nicht im individuellen Monstereintrag anders angegeben, erhalten alle Roboter folgende Eigenschaften:

- **Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern:** Wenn ein Roboter durch einen Kritischen Treffer zusätzlichen Schaden erleidet, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht für 1 Runde betäubt zu sein. Gelingt der Rettungswurf, ist er für 1 Runde wankend. Der Roboter ist immun gegen andere Quellen des Zustandes Betäubt.
- **Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität:** Roboter erleiden durch Elektrizitätsangriffe 150% des normalen Schadens, sofern sie nicht aufgrund anderer spezieller Verteidigungen gegen Elektrizität immun sind.

- **Intelligent:** Roboter sind intelligent und besitzen daher entsprechend ihren TW Talente und Fertigkeiten. Sofern nicht anders angegeben, hat ein Roboter einen Intelligenzwert von 10. Roboter besitzen folgende Klassenfertigkeiten: Fliegen, Klettern, Mechanismus ausschalten, Motiv erkennen, Sprachenkunde, Wahrnehmung und Wissen (alle).
- **Schwer herzustellen:** Roboter werden mittels komplizierter Methoden hergestellt, welche in den Ruinen Numerias und anderen technologischen Bastionen wohl versteckt und gut behütet sind. Die Technikliga hat zwar einige magische Lösungswege für dieses Problem erarbeitet, diese würden aber den Umfang dieses Bandes sprengen.

NUMERIANISCHE TECHNOLOGIE

Wundersame und tödliche Schätze warten in den Gewölben Numerias. Die dort hausenden Roboter nutzen diese technologischen Waffen und Werkzeuge häufig selbst. Die Waffen und Verteidigungen eines Roboters werden von dessen zentralem Energiekern angetrieben. Sofern nicht anders angegeben verfügen Waffen und Verteidigungen eines Roboters über unbegrenzte Munition und Energie.

Eingebaute Bewaffnung: Ein Roboter, der eine technologische Waffe (z.B. ein Lasergewehr oder eine Kettenkanone) eingebaut hat, behandelt diese als natürliche und nicht als hergestellte Waffe. Er kann mit einer solchen Waffe nicht mehrfach pro Runde angreifen. Eingebaute Waffen können immer noch zum Ziel von Effekten werden, welche auf hergestellte Waffen abzielen (z.B. *Magische Waffe* oder Gegenstand zerschmettern). Sie können in der Regel nicht nach Zerstörung des Roboters erbeutet werden. Ein Roboter ist stets geübt im Umgang mit eingebauten Waffen. Eingebaute Fernkampfwaffen provozieren keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie im Nahkampf eingesetzt werden.

Energiefelder: Ein Roboter ist von einem Energiefeld, einer dünnen Schicht schimmernder Energie, umgeben, welche ihm Bonustrefferpunkte verleiht. Die Menge dieser Bonus-TP variiert von Roboter zu Roboter, beträgt in der Regel aber das Fünffache seines HG. Schäden, die einem Roboter mit aktivem Energiefeld zugefügt werden, werden zuerst von diesen Bonus-TP abgezogen. Solange das Energiefeld aktiv ist, ist der Roboter gegen Kritische Treffer immun. Ein Energiefeld verfügt über Schnelle Heilung in Höhe des HG des Roboters, schaltet sich aber für 24 Stunden ab, sobald es auf 0 TP reduziert wurde.

Laserwaffen: Diese Waffen verschießen Strahlen intensiv konzentrierter Lichtwellen, welche als Berührungsangriffe abgewickelt werden und Feuerschaden verursachen. Ein Laser kann Energiefelder und Energieeffekte wie *Energiewand* passieren, ohne das Feld zu beschädigen, um ein Ziel auf der anderen Seite zu treffen. Gegenstände aus Glas und anderen durchsichtigen Materialien bieten keine Deckung gegen Laserwaffen, nehmen im Gegensatz zu Energiebarrieren aber Schaden durch Laserbeschuss. Unsichtbare Kreaturen sind immun gegen den Schaden von Laserwaffen. Nebel, Rauch und andere Wolken bieten neben Tarnung zusätzlich Deckung gegen Laserangriffe.

Plasmawaffen: Diese Waffen verschießen überhitztes, elektrisch aufgeladenes Gas, welches auch als Plasma bekannt ist. Die Angriffe einer Plasmawaffe werden als Berührungsangriffe abgewickelt. Die Hälfte des durch Plasma verursachten Schadens ist Feuerschaden, die andere Hälfte Elektrizitätsschaden.



ROBOTER, MYRMIDONE

Die Arme dieser metallischen Kreatur laufen in Greifzangen aus. Sie besitzt ein einzelnes rotes Auge und fliegt dank aus ihrem Rücken schießender Feuerstöße voll unheimlicher Eleganz.

MYRMIDONE

HG 11



EP 12.800

N Großes Konstrukt (Roboter)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m, Dämmerlicht, Überlegene optische Systeme; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23 (+2 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 167 (15W10+30 plus 55 TP durch Energiefeld)

REF +12, WIL +10, ZÄH +10

Immunitäten Kälte, wie Konstrukte; **Verteidigungsfähigkeiten** Härte 10, Widerstandsfähig

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 27 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +22 (1W6+8 plus Ergreifen), 2 Quantumpeitschen +22 Berührung (1W10 Energie/19-20)

Fernkampf Eingebautes Lasergewehr +16 Berührung (2W10 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m (6 m mit Quantumpeitsche)

Besondere Angriffe Verbundwaffen, Würgen (1W6+8), Raketen

SPIELWERTE

ST 27, GE 15, KO —, IN 12, WE 14, CH 1

GAB +15; KMB +24 (Ringkampf +28); KMV 36 (kann nicht zu-Fall gebracht werden)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +26, Wahrnehmung +20, Wissen (Baukunst) +19

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Numeria)

Organisation Einzelgänger oder Einheit (2-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lasergewehr (AF) Das Auge eines Myrmidonen ist ein eingebautes Lasergewehr mit einer Grundreichweite von 75 m.

Quantumpeitschen (AF) Die beiden Gesichtstentakel eines Myrmidonen können mit überraschender Kraft nach einem Ziel peitschen und haben eine Reichweite von maximal 6 m. Diese Peitschen sind Primärangriffe, welche Energieschaden verursachen. Sie werden als Berührungsangriffe abgewickelt, aber nicht durch Stärke oder Heftigen Angriff modifiziert oder verbessert. Der Kritische Bedrohungsereich ist 19-20. Trifft eine Quantumpeitsche auf ein Energiefeld oder -effekt, kann es diesen Effekt möglicherweise unterbrechen. Gegenüber einem magischen Energieeffekt, z.B. *Energiewand*, legt der Myrmidone einen besonderen Wurf ab, als würde er *Magie bannen* mit ZS 11 wirken. Trifft er das Energiefeld eines Roboters, muss dem getroffenen Roboter ein Zähigkeitswurf gegen SG 18 gelingen, andernfalls wird sein Energiefeld für 10 Minuten deaktiviert (nach dieser Zeit baut es sich wieder mit derselben Stärke an Trefferpunk-



ten wie zum Zeitpunkt der Abschaltung auf). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Raketen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Myrmidone eine Rakete bis zu 240 m weit abfeuern. Beim Aufschlag detoniert die Rakete in einer Explosion mit 9 m Radius und fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich jeweils 6W6 Punkte Feuer- und Wuchtschaden zu (REF, SG 18, halbiert). Ein Myrmidone ist mit maximal fünf Raketen bestückt. Sein Kern kann alle 12 Stunden eine Rakete ersetzen, indem er aus Altmetallen und anderen gesammelten Komponenten Ersatz anfertigt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Überlegene optische Systeme (AF) Myrmidonen können unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sehen, als wären diese normal sichtbar.

Verbundwaffen (AF) Im Rahmen einer Vollen Aktion kann ein Myrmidone mit eingebauten Nah- und Fernkampfwaffen gleichzeitig angreifen.

Widerstandsfähig (AF) Myrmidonen erhalten einen Volksbonus von +3 auf alle Rettungswürfe.

Myrmidonen sind äußerst bewegliche Roboter, welche ihrem Programm nach den Himmel über wichtigen Orten patrouillieren. Sie neigen zu schneller Gewalt und interpretieren jede anormale Wahrnehmung als feindliche Absicht, so dass sie als Folge Tod und Vernichtung auf den angeblichen Gegner herabregnen lassen. Die meisten haben die Sprache hinreichend analysiert, um sich zu verständigen, tun es aber nur selten. Der Technikliga ist es bisher kaum gelungen, Myrmidonen umzuprogrammieren und ihrer Kontrolle zu unterwerfen – die meisten solchen Versuche endeten damit, dass die Roboter Amok liefen und zerstört werden mussten.

ROBOTER, VERNICHTER

Dieses hünenhafte, skorpionartige Konstrukt gibt bei jeder Bewegung ein gequältes Kreischen von sich, während seine metallischen Waffen voll außerweltlicher Energie summen.

VERNICHTER

HG 16



EP 76.800

N Gigantisches Konstrukt (Roboter)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 16 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 31, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +2 GE, -4 Größe, +22 natürlich)

TP 250 (20W10+60 plus 80 TP durch Energiefeld)

REF +8, WIL +7 ZÄH +8

Immunitäten Kälte, wie Konstrukte; Resistenzen Elektrizität 30, Feuer 30; Verteidigungsfähigkeiten Härte 10

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Klettern 9 m; Schubdüsen

Nahkampf 2 Klauen +28 (2W6+12/19-20)

Fernkampf 2 eingebaute Kettenkanonen +19 (8W6/x4)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Deckungsfeuer, Plasmalanze, Verbundwaffen

SPIELWERTE

ST 34, GE 15, KO —, IN 14, WE 13, CH 1

GAB +20; KMB +36; KMV 53 (61 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Fertigkeitensfokus (Akrobatik), Große Zähigkeit, Kampfflexe, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kettenkanonen), Waffenfokus (Kettenkanonen)

Fertigkeiten Akrobatik +28 (Springen +36), Einschüchtern +15, Klettern +20, Motiv erkennen +24, Wahrnehmung +24

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Numeria)

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Deckungsfeuer (AF) Als Standard-Aktion kann ein Vernichter seine Kettenkanonen in einem 30 m-Kegel einsetzen.

In diesem Fall führt er einen

Angriff mit seinen Kettenkanonen gegen jedes Ziel im Wirkungsbereich aus.

Kettenkanonen (AF) Diese verbesserten Feuerwaffen verfügen über eine Grundreichweite von 60 m, laden als Freie Aktion automatisch nach und erleiden niemals Fehlzündungen. Der Kern eines Vernichters kann Altmetall zu neuer Munition verarbeiten, so dass der Roboter effektiv über unbegrenzte Munition verfügt.

Plasmalanze (AF) Als Standard-Aktion kann ein Vernichter alle 3 Runden eine 36 m lange Plasmalinie aus seinem Schwanz verschießen. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 20W6 Punkte Plasmaschaden (Reflex SG 22, halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Intelligenz.

Schubdüsen (AF) Bis zu zehn Mal pro Stunde kann ein Vernichter als Schnelle Aktion für 1 Minute eine Bewegungsrate: Fliegen 18 m (schlechte Manövrierfähigkeit) erhalten.

Verbundwaffen (AF) Im Rahmen eines Vollen Angriffs kann ein Vernichter gleichzeitig mit seinen eingebauten Nah- und Fernkampfaffen angreifen.

Der erste bekanntgewordene Vernichter wütete im Jahre 4.709 AK durch Westnumeria, wobei er Dutzende von Dörfern und kleinen Ortschaften zerstörte, ehe er sich mit mehr als einem Dutzend Gefangener in die Todestäler zurückzog. Seitdem werden zunehmend mehr dieser gewaltigen, alles zerstörenden Roboter in der Region gesichtet. Sie scheinen dazu angetrieben zu werden, Gebäude zu zerstören und lebende Gegner abzuschlachten. Zugleich scheinen sie aber oft Sterbende und Bewusstlose auf den Schlachtfeldern einzusammeln – warum sie diese verletzen, aber noch lebenden Gefangenen mitnehmen, ist völlig unbekannt.





ROBOTER, ZAHNRADKRIEGER

Dieses Konstrukt ähnelt einer Rüstung aus poliertem Messing. Eine leuchtende Glaskugel fungiert als sein Auge.

ZAHNRADKRIEGER

HG 4



EP 1.200

N Mittelgroßer Konstrukt (Roboter)

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

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 19 (+1 GE, +9 natürlich)

TP 42 (4W10+20)

REF +2, WIL +2, ZÄH +1

Immunitäten wie Konstrukte; Verteidigungsfähigkeiten Härte 10

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Elektrizität, Empfindlichkeit gegenüber Kritischen Treffern

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hieb +9 (1W4+7)

oder Speer [Meisterarbeit]

+10 (1W8+5/x3 plus 1W6

Elektrizität)

Fernkampf Speer [Meisterarbeit]

+6 (1W8+6/x3)

SPIELWERTE

ST 20, GE 13, KO —, IN 10, WE 13,

CH 1

GAB +4; KMB +9; KMV 20

Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe

Fertigkeiten Beruf (beliebig) +7, Handwerk (beliebig) +8,

Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +8, Wahr-

nehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Hallit

Besondere Eigenschaften Schnelle Adaption, Selbstreparatur,

Waffe aufladen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Numeria)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trupp (3–12)

Schätze Standard (Speer [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schnelle Adaption (AF) Ein Zahnradkrieger verfügt über Fertigkeitpunkte in Höhe von IN-Modifikator +4 pro TW und behandelt Beruf und Handwerk als zusätzliche Klassenfertigkeiten. Ferner besitzt er eine Anzahl von Bonusfertigungsstufen, welche für eine einzelne Fertigkeit genutzt werden können, die Stufen können nicht auf mehrere Fertigkeiten aufgeteilt werden. Ein Zahnradkrieger kann diese Fertigkeit einmal am Tag auswechseln, indem er sich für 1 Minute konzentriert. Alternativ kann er anstelle eines Fertigungsbonus auch Umgang mit einer einzelnen Waffe erlangen. Alle Zahnradleute sind automatisch geübt im Umgang mit allen Einfachen Waffen.

Selbstreparatur (AF) Die Naniten eines Zahnradkriegers heilen bei ihm stündlich Schadenspunkte in Höhe seiner TW (bei den meisten Zahnradleuten 4 TP pro Stunde). Einmal am Tag kann er als Volle Aktion bei einem von ihm berührten Roboter 4W6 Schadenspunkte heilen; sollte er diese Fähigkeit auf sich selbst anwenden, heilt er sich automatisch die maximal möglichen 24 Schadenspunkte.

Waffe aufladen (AF) Jede von einem Zahnradkrieger geführte Waffe wird elektrisch aufgeladen und verursacht bei einem Treffer +1W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

Von all den unglaublichen Artefakten der Silberkuppe hat sich keines als größerer Segen für die Technikliga erwiesen als die legendären Zahnradleute. Aus nur ihnen selbst bekannten Gründen dienen viele dieser Roboter den numerischen Zauberschmieden als Wachen und Elitekrieger. Sie führen ihre Aufgaben mit mechanischer Gefühlslosigkeit und kalter, logischer Effizienz aus, verfolgen aber noch eigene Ziele. Wenn die Anweisungen ihrer gegenwärtigen Herren im Widerspruch zu ihren geheimnisvollen Direktiven stehen, verweigern sie den Befehl. Fragen zu ihrem diesbezüglichen Verhalten beantworten sie dann nur mit endloser, geduldiger Stille.



SCHATTENHIRTE

Diese Schattenmasse besitzt ein furchtbares, dämonisches Gesicht. Aus seinem madenartigen Leib sprießen mehrere zuckende Tentakel.

SCHATTENHIRTE HG 5 

EP 1.600

RB Mittelgroßer Externar (Körperlos)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

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

TP 39 (6W10+6)

REF +9, WIL +8, ZÄH +3

Verteidigungsfähigkeiten Körperlos

Schwächen Ebenengebunden, Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Berührung +8 (Schattenberührung oder Besessenheit)

SPIELWERTE

ST —, GE 14, KO 12, IN 15, WE 13, CH 15

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 20 (kann nicht zu-Fall gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +10, Einschüchtern +11, Fliegen +14, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +10, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Schattensprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Schattenebene)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Chor (3–12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besessenheit (ÜF) Ein Schattenhirte kann von einem Wirtskörper Besitz ergreifen, als würde er *Magisches Gefäß* einsetzen, wenn auch mit der Ausnahme, dass er ebenfalls stirbt, sollte sein Wirt zu Tode kommen. Ein Schattenhirte kann diese Fähigkeit jederzeit einsetzen, wenn ihm ein Berührungsangriff gelingt, selbst wenn er sich bereits in einem Wirtskörper befindet. Sollte der berührten Kreatur ein Willenswurf gegen SG 15 misslingen, wird sie besessen. Besessenheit kostet den Körper viel Kraft, was sich in 1 Punkt KO-Entzug pro Monat niederschlägt. Um einen Wirtskörper zu verlassen, muss der Schattenhirte entweder eine Standard-Aktion aufwenden, um an grenzend zu seinem Wirt zu erscheinen, oder diese Fähigkeit erfolgreich einsetzen und in einen anderen Wirt überwechseln. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ebenengebunden (AF) Ein Schattenhirte ist derart an die Schattenebene gebunden, dass er ohne einen Wirtskörper anderswo nicht lange überleben kann. Pro Runde, die er außerhalb eines Wirtskörpers auf einer anderen Ebene verbringt, erleidet er 1W6 Schadenspunkte.

Schattenberührung (ÜF) Gelingt einem Schattenschäfer ein Berührungsangriff, kann er versuchen, einen Teil des Fleisches des Opfers in Schatten zu verwandeln, die sich sodann auflösen und 1W4 Punkte KO-Schaden verursachen (Zähigkeit SG 15, halbiert). Der Schattenhirte kann diese Fähigkeit selbst dann einsetzen, wenn er von einem Wirtskörper Besitz ergriffen hat. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schattenhirten sind Zon-Kuthon ewig treue, parasitäre Geschöpfe. In erster Linie werden sie von den Schattenrufern des nidalesischen Pangolais nach Golarion gebracht. Diese bösen Kreaturen genießen die Gelegenheit, Wirtskörper zu befallen und mit diesen Gefäßen das Werk ihrer finsternen Herren voranzutreiben. Der Wirt eines Schattenhirten kann anhand seiner völlig schwarzen Augen, seines Eifers im Namen des Herrn der Mitternacht und der langsamen Verwesung seines Leibes erkannt werden. Schattenhirten dienen zudem als besondere Folterknechte; sie sind imstande, mit der Berührung ihrer furchtbaren, eingrabenden Tentakel ohne Blutvergießen Tunnel und Löcher in den Körpern von Gefangenen zu erschaffen.

Es ist unklar, ob Zon-Kuthon die Schattenhirten erschaffen oder lediglich entdeckt und zu den Seinen gemacht hat. Die Schattenparasiten sind allerdings unweigerlich an ihn und ihre Heimatebene gebunden. Obwohl sie nach der Gelegenheit dürsten, ihre Religion anderswo zu verbreiten, sind der Kontakt mit Licht und den Energien anderer Ebenen für sie sehr schmerzhaft, so dass sie Wirtskörper benötigen. Schattenhirten schätzen ihre Wirte als Transportmittel, erachten sie aber als ersetzbar. Sie wissen, dass ihre Gefäße ohne den Einsatz machtvoller Magie schrittweise erkranken und sterben werden. Ein Schattenhirte, der sein Gefäß dem Tode nahe glaubt, wird es stets im Stich lassen und sich einen neuen Wirt suchen, statt den eigenen Tod zu riskieren.

In ihrer natürlichen Form sehen Schattenhirten wie gliedmaßenlose, dämonengesichtige Menschen aus verbundenen Schatten aus. Sie können eine beliebige Anzahl unterschiedlich großer Tentakel ausbilden. Manche Kirchengelehrten glauben, dass die Überirdischen Dinge möglicherweise kuthitische Versuche sind, sich in etwas zu verwandeln, das den Hirten nahekommt. – Dies sind aber nur einfache Spekulationen von Außenstehenden.





SEELENBEGLEITER

Jedes Leben hat einen Anfang und ein Ende. Vom Augenblick der Geburt an kriecht jedes Lebewesen, das sich auf der Materiellen Ebene abmüht, dem Ende entgegen, einem letzten Höhepunkt, der ihm Zutritt zum Fluss der Seelen und den unvorstellbaren Unendlichkeiten des Nachlebens gewährt. Wenn die Geister der Verstorbenen sich auf dem Weg von den Wirrungen der Sterblichkeit zu ihrem letztendlichen Schicksal befinden, werden sie von Phasmas gerichtet, der Göttin des Todes, welche sicherstellt, dass alle, die vor sie treten, dem richtigen Nachleben zugeordnet werden. Doch angesichts all der Welten der Materiellen Ebene mit all ihren zahllosen Gesichtern und Ausformungen von Sterblichkeit und jenen, die an den Fäden des Schicksals ziehen und zu eigenen Zwecken nutzen, benötigt der Tod als System und Institution mehr Augen und Ohren, Hände und Ausführungsorgane, als eine einzelne Göttin aufbieten könnte. Daher dienen die den Beinacker bewohnenden Seelenbegleiter als leidenschaftslose Verwalter, Chronisten und Führer für alle, die sterben.

Seelenbegleiter überwachen den Fluss des Lebens. Ihr Hauptaugenmerk gilt Seelen während des verletzlichen Zustandes beim Übergang zwischen dem Tod und dem endgültigen Ziel auf den Ebenen. Seelenbegleiter erfüllen ihre Pflichten mit der Leidenschaftslosigkeit von Veteranen und Zynikern. Ihr Dienst währt Ewigkeiten, so dass sie zahllose Seelen von noch mehr Welten treffen und alsbald jede Geschichte und Bitte gehört, jedes Schicksal erfahren und alle Ausnahmen verinnerlicht haben. Die Geschichte oder Persönlichkeit einer Seele, die an ihnen vorbeireist, ist ihnen egal, da sie sich nur um die effiziente und ausnahmslose Verarbeitung jeder Seele auf dem Weg zu ihrer endgültigen Bestimmung kümmern. Verdammung und Paradies sind für sie dasselbe und keiner von ihnen kümmert sich um große Taten, die vollendet werden müssten oder in der Schwebeliege befindliche andere Schicksale. Auch ignorieren sie Bestechungssummen, egal welcher Höhe. Das Los vieler Seelenbegleiter ist die endlose Arbeit und Schufferei, welche nur von selbsterzeugten Ablenkungen unterbrochen wird. Dennoch ist das System nicht fehlerfrei: Es gibt immer jemanden, der sich der natürlichen Ordnung des Todes in den Weg stellt. Es gibt Kreaturen, die Jagd auf Seelen machen. Es gibt Seelen, die bei der Reise den Weg verlieren. Und es gibt untote Scheußlichkeiten. Um solche Abnormalitäten zu bekämpfen und den Fluss der Seelen im Namen des Multiversums zu gewährleisten, existieren zahlreiche spezialisierte Begleiter. Diese beschützen die Toten und stellen sich jedem, welcher den Zustand des Todes für seine eigenen Zweck missbrauchen will.

Beachtenswert sind die Masken der Seelenbegleiter. Nahezu jeder, der mit den Lebenden zu tun hat, trägt eine grimmige Gesichtsmaske oder eine Totenmaske. Diese Masken sind nicht Teil des Körpers eines Seelenbegleiters und verleihen ihm auch keine besonderen Fähigkeiten. Es kursieren aber bei zahlreichen Kulturen Legenden, dass der Anblick eines unmaskierten Seelenbegleiters den frühzeitigen Tod zur Folge habe. Seelenbegleiter, welche hauptsächlich mit den Toten interagieren, verzichten meistens auf solche Symbolik, außer sie benötigen sie als formelle Zeichen ihres Ranges.

Da Seelenbegleiter Seelen zu allen Äußerer Ebenen führen und daher alle diese Reiche gleichermaßen mit Bittstellern

SEELENBEGLEITERHEROLDE

Diese uralten und leidenschaftslosen Unheilsboten ragen aus der Masse der Seelenbegleiter hervor. Sie haben den Tod ganzer Nationen, Völker und Welten überwacht. Als älteste und effizienteste Diener des Todes besitzen sie höchsten Respekt vor Phasmas, sind aber nicht zwangsläufig ihre Diener, sondern streben danach, ihre eigenen Ansichten zum letztendlichen Zweck und Vorgang des Todes verwirklicht zu sehen.

Atropos die Letzte Schwester
 Barzakh der Übergang
 Das Bleiche Pferd
 Ceyanan der Hirte
 Dammar der Ungeliebte
 Geiermutter
 Imot, das Zeichen des Untergangs
 Mrtyu, Gefährte des Todes
 Narakaas das Reinigende Urteil
 Phlegyas, Tröster der Gottlosen
 Saloc, Wächter der Unsterblichen
 Teschallas das Urzeitliche Gift
 Vallor der Ahnenhof

versorgen, genießen sie bei vielen planaren Völkern einen besonderen Status der respektierten Neutralität. Viele planare Völker machen einen großen Bogen um sie und sogar Archonten und Dämonen vermeiden es, die Gesandten des Todes zu stören. Die einzigen Völker, die sich aktiv Seelenbegleitern entgegenstellen, sind seelenhungrige Dämonen und die Realität schändende Qlippoth. Entsprechend halten die gefährlicheren Vertreter der Seelenbegleiter nach Angehörigen dieser Völker Ausschau und jagen diejenigen, die Probleme machen. Ihr Ziel ist es, die Pfade zwischen den Ebenen von allem zu befreien, das den Kreislauf des Todes stören könnte.

KREATURENUNTERART SEELENBEGLEITER

Seelenbegleiter sind neutral Externare und Einheimische der Ebene des Beinackers. Sofern nicht im individuellen Kreatureintrag anders vermerkt, besitzt ein Seelenbegleiter folgende Eigenschaften:

Eigenschaften eines Seelenbegleiters: Ein Seelenbegleiter besitzt die folgenden Merkmale.

- Dämmerlicht und Dunkelsicht 18 m.
- Immunität gegen Gift, Krankheit und Todeseffekte.
- Resistenz Elektrizität 10 und Kälte 10.
- Seelenbegleiter sprechen Abyssisch, Celestisch, und Infernalisches.
- *Geisterhafte Berührung (AF)* Die natürliche Waffe eines Seelenbegleiters und jede von einem Seelenbegleiter geführte Waffe wird behandelt, als besäße sie die besondere Waffeneigenschaft *Geisterhafte Berührung*.
- *Seelengespur (UF)* Ein Seelenbegleiter kann lebende und untote Kreaturen innerhalb von 18 m Entfernung bemerken, aufspüren und unterscheiden, als besäße er Blindgespur.

SEELENBEGLEITER, MEMITIM

Unter dem Legionärshelm dieses unheimlichen, schwarzgeflügelten Engels starren Augen von der leblosen Farbe verarbeiteten Onyx hervor.

MEMITIM

HG 15



EP 51.200

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +13; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Seelenge-spür, Wahrer Blick; Wahrnehmung +28

Aura Aura des Todes (15 m, SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 23 (+9 GE, +13 natürlich)

TP 216 (16W10+128)

REF +19, WIL +15, ZÄH +13

Immunitäten Krankheit, Säure, Todeseffekte; Re-sistenzen Elektrizität 10, Kälte 10; ZR 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 30 m (gut)

Nahkampf Sense +3, +27/+22/+17/+12

(2W4+13/19–20/x4)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14;

Konzentration +19)

Beliebig oft — Bewegungsfrei-

heit, Böses entdecken, Dimen-

sionsanker (SG 19), Ebenen-

wechsel (nur selbst),

Gasförmige Gestalt,

Gutes entdecken,

Mächtiges Teleportieren (selbst plus 50 Pfd. an Gegenständen),

Magie bannen, Mit Toten sprechen, Schleier, Unsichtbarkeit (nur

selbst), Wahrer Blick, Zustand

5/Tag — Finger des Todes (SG 22), Tod den Untoten (SG 21), Zu-tritt verwehren

1/Tag — Lebenskraftentzug (SG 24)

SPIELWERTE

ST 24, GE 29, KO 26, IN 17, WE 20, CH 21

GAB +16; KMB +23; KMV 42

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Blutung), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Wachsamkeit, Waffenfokus (Sense)

Fertigkeiten Bluffen +24, Diplomatie +24, Einschüchtern +24, Ent-fesselungskunst +28, Fliegen +32, Heimlichkeit +28, Motiv erken-nen +7, Wahrnehmung +28, Wissen (Die Ebenen, Religion) +22

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Gestalt wechseln (Eule, Geier oder Rabe; Bestiengestalt I)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Beinacker)

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Trauerchor (3–7)

Schätze Standard (Sense +3, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Todes (ÜF) Eine Kreatur innerhalb von 15 m Entfernung zu einem Memitimi, welche negative Trefferpunkte hat, aber stabilisiert ist, muss jede Runde einen Willenswurf gegen SG 23 bestehen, um nicht vom Zauber *Ausbluten* betroffen zu wer-



den. Sterbende Kreaturen innerhalb dieser Aura erhalten keinen Konstitutionswurf, um sich zu stabilisieren, können aber normal geheilt werden; in den Folgerunden könnten sie allerdings *Ausbluten* unterliegen, sofern sie nicht auf 0 oder mehr TP geheilt werden. Auch Kreaturen mit Regeneration oder Schneller Heilung müssen jede Runde einen Willenswurf gegen SG 23 bestehen, andernfalls setzt diese Fähigkeit für 1 Runde aus. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Soldaten kennen die Memitimi als Engel des Todes. Die unheimlichen Armeen dieser schwarzgeflügelten Todesboten schweben als dritte, neutrale Legion in den Wolken über den blutigsten Schlachtfeldern. Wenn die Kämpfenden zuhauf ihre sterblichen Hüllen zurücklassen, ziehen die Memitimi ihre Waffen, um alle monströsen, nach Seelen hungernden Aasfresser zu verjagen, welche hinter dem Schleier des Todes lauern. Ihre hartnäckigsten Gegner sind Daimonen, Nacht-vetteln und Untote, sie ziehen aber gegen jeden zu Felde, der den Toten die Passage auf dem Fluss der Seelen verweigert oder ein Leben beenden und dessen Essenz ernten will. Die meisten Memitimi stehen Blutvergießen und Massakern leidenschaftslos gegenüber, entfesseln ihren ganzen Zorn aber gegen die, welche zahlreiche Leben beenden würden, um sich der freiwerdenden Seelen zu bemächtigen.



SEELENBEGLEITER, SCHOKIM

Ein gekrümmter Stab hilft diesem alten Buckligen trotz des Gewichts seiner Widderhörner und des großen Schneckenhauses auf seinem Rücken auf den Beinen zu bleiben.

SCHOKIM

HG 9



EP 6.400

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespur, Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Magie entdecken, Rechtschaffen entdecken; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

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

TP 115 (10W10+60)

REF +11, WIL +14, ZÄH +9

Resistenzen Elektrizität 10; Immunitäten Bezauberung, Furcht, Kälte, Säure, Schlaf, Todeseffekte; ZR 24

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kampfstab aus Kaltem Eisen +2, +15/+10 (1W6+6 plus Seelenriegel)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +12)

Immer — Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Magie entdecken, Rechtschaffenes entdecken

Beliebig oft — Ätherische Gestalten, Gleißendes Licht, Massen-Mittelschwere Wunden heilen (SG 15, nur zum Verletzen von Untoten), Schutz vor Bösem, Schutz vor Gutem, Unsichtbarkeit (nur selbst) 1/Tag — Ebenenwechsel (nur selbst)

SPIELWERTE

ST 16, GE 19, KO 22, IN 18, WE 21, CH 17

GAB +10; KMB +13; KMV 28

Talente Ausweichen, Beredsamkeit, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkane, Die Ebenen, Religion) +17, Zauberkunde +14

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Gestalt wechseln (beliebiger Humanoider; Gestalt verändern)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Beinacker)

Organisation Einzelgänger

Schätze Doppelt (Kampfstab aus Kaltem Eisen +2, 2W4 heilige Symbole, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seelenriegel (ÜF) Ein Schokim kann einmal am Tag seinen Kampfstab aus Kaltem Eisen +2 benutzen, um die Seele einer Kreatur auf der Schwelle des Todes einzufangen – dies kann eine untote Kreatur oder eine Kreatur mit 0 oder weniger Trefferpunkten sein. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen, damit es nicht getötet und sein Geist im Stab des Schokim eingeschlossen wird. Ein körperlicher Untoter wird durch diese Fähigkeit in eine Leiche verwandelt, während ein körperloser Untoter körperlich im Stab eingefangen wird, was u.a. die Fähigkeit Wiederkehr eines Geistes aufhebt. Ein im Stab eines Schokim gefangener Geist kann nur mittels Wahrer Auferstehung, Wunder, Wunsch oder ähnlich machtvoller Magie ins Leben zurückgeholt werden. Der Schokim kann eine gefangene Seele freilassen. Ebenso kann eine Seele befreit werden, wenn Befreiung, Fortschicken oder Verbannung auf den Stab gewirkt wird. Der Stab eines Schokim fasst stets nur eine Seele. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Weisheit.

Schokims sind die Einsammler zurückgebliebener Seelen, welche selbst die geistig umnebelten Wesen dazu bringen sollen, den Schritt in den Fluss der Seelen zu tun. Sie setzen unterschiedliche Taktiken ein, beginnen in der Regel aber mit religiös-philosophisch orientierten Ratschlägen und direkten Warnungen vor den hungrigen Dingen, welche nur darauf warten, sich an verlorenen Seelen gütlich zu tun. Jeder Schokim führt für seine Aufgabe machtvolle Werkzeuge mit sich: umfangreiche Sammlungen heiliger Symbole und knorrige Stäbe aus Kaltem Eisen, mit denen er einzelne Seelen einfangen kann. Diese Stäbe setzen sie aber nur gegen die stursten oder verfallensten Seelen ein, welche sie einfangen und persönlich zum Beinacker bringen, damit sie ihren Richtspruch erfahren.



SEELENBEGLEITER, VIDUUS

Dieses mürrische Wesen besitzt eine größtenteils humanoide Gestalt. Sein Unterleib scheint in einen Kokon eingewickelt zu sein. Es führt eine große Schreibfeder mit sich.

VIDUUS

HG 4



EP 1.200

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar, Seelenbegleiter)

INI +4; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Seelengespur; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 16 (+6 natürlich)

TP 47 (5W10+20)

REF +4, WIL +10, ZÄH +5

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **ZR** 15

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Schreibfeder +5 (1W4 plus Zensur oder Tabula Rasa)

SPIELWERTE

ST 10, GE 11, KO 18, IN 15, WE 19, CH 16

GAB +5; KMB +5; KMV 15

Talente Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +11, Heimlichkeit +8, Klettern +8, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Die Ebenen, Geschichte, Religion) +10

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Geisterhafte Berührung, Umwandlung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Beinacker)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bibliothekarsversammlung (3–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Tabula Rasa (ÜF) Wenn ein Viduus eine tote Kreatur, z.B. einen Bittsteller, eine Seele oder einen Untoten, mit seiner Schreibfeder trifft, kann er ihre Erinnerungen auslöschen. Der Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht alle Erinnerungen zu verlieren. Sie behält ihre Sprache und Grundkenntnisse, besitzt aber keine Details ihres Lebens mehr. Dies sorgt in der Regel dafür, dass die Kreatur sich ruhig und gleichgültig verhält. Der Erinnerungsverlust ist dauerhaft, kann aber mittels *Erinnerungen verändern*, *Teilweise Genesung* und ähnlichen Zaubern rückgängig gemacht werden. Auf diese Weise verlorene Erinnerungen werden in einem der vielen Bücher niedergeschrieben, welche der Viduus beschützt. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Umwandlung (ÜF) Wird ein Viduus auf 0 TP reduziert, verwandelt er sich: Sein Kokon platzt auf und entlässt einen Schwarm beißender schwarz-weißer Tausendfüßler (Spielwerte wie ein Spinnenschwarm), sowie eine *Gedankenebel*-Bank, deren Zentrum sich im Feld des Viduus befindet. Ein Viduus kann sich vorsätzlich umwandeln, indem er drei aufeinanderfolgende Volle Aktionen aufwendet; in diesem Fall entsteht er 1 Monat später irgendwo auf dem Beinacker neu.

Zensur (ÜF) Ein Viduus, welcher eine lebende Kreatur mit seiner Schreibfeder trifft, kann die Erinnerungen dieser Kreatur umschreiben. Der Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht in ähnlicher Weise wie durch den Zauber *Erinnerung verändern* betroffen zu werden. Der Viduus kann mit einem Schlag Erinnerungen im Umfang eines Tages verändern. Die Kreatur ist als Folge für 1W4 Runden Betäubt oder Verwirrt (Wahrscheinlichkeit von jeweils 50%). Der SL kann entscheiden, dass die Auswirkungen längerfristig sind. Die Erinnerungen können mittels *Erinnerungen verändern*, *Teilweise Genesung* und ähnlichen Zaubern wiederhergestellt werden. Auf diese Weise verlorene Erinnerungen werden in einem der vielen Bücher niedergeschrieben, welche der Viduus beschützt. Dies ist ein Geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Vidui sind in den Bibliotheken und Schreibstuben von Pharasmas großem Turm anzutreffen. Unbedeutendere Seelenbegleiter notieren den Tod und das letztendliche Schicksal jeder Seele, doch Vidui sind eher an außergewöhnlichen Seelen interessiert – ihre Leben, ihre Taten, ihr Tod und ihre Geheimnisse. Die Realität birgt viele Geheimnisse und die Geschichten und Geständnisse jener Sterblichen, die mit dem Außergewöhnlichen Kontakt hatten, werden von den halb in Kokons eingeschlossenen Gelehrten niedergeschrieben und der gewaltigen Bibliothek des Beinackers, dem Verzeichnis der Letzten Tage, hinzugefügt. Vidui sind zwar extrem anmaßend, wissen aber auch sehr viel über viele Geheimnisse der Ebenen und der Geschichte. Wenn ihnen etwas nicht bekannt ist, haben sie zumindest eine gute Vorstellung davon, wie man an das gesuchte Wissen gelangen kann – eventuell beschwören sie sogar Assistenten von anderen Ebenen zur Unterstützung.





SPOTTFEE

Diese winzige Fee hat den Leib eines farbenfrohen Papageien, aber den Kopf eines Humanoiden.

SPOTTFEE	HG 1	
EP 400		
CN Sehr kleines Feenwesen		
INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +7		
VERTEIDIGUNG		
RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)		
TP 13 (3W6+3)		
REF +6, WIL +4, ZÄH +2		
ANGRIFF		
Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)		
Nahkampf 2 Klauen +6 (1W2-2)		
Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m		
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +4)		
Beliebig oft — Benommenheit (SG 11)		
SPIELWERTE		
ST 6, GE 16, KO 13, IN 7, WE 12, CH 13		
GAB +1; KMB +2; KMV 10		
Talente Angriff im Vorbeifliegen, Waffenfinesse		
Fertigkeiten Akrobatik +9, Fliegen +15, Heimlichkeit +16, Verkleiden +7, Wahrnehmung +7		
Besondere Eigenschaften Spotten		
LEBENSWEISE		
Umgebung Beliebiger Wald (Erste Welt)		
Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-20)		
Schätze Standard		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
<p>Spotten (ÜF) Als Standard-Aktion kann eine Spottfee das Aussehen jeder Kreatur annehmen, die sie sehen kann. Dies funktioniert wie <i>Selbstverkleidung</i>, unterliegt aber keinen Einschränkungen hinsichtlich Dauer, Kreaturenart oder Größe. Die Spottfee verändert ihre Größe dabei nicht, sollte die nachgeahmte Kreatur größer als sie sein, erscheint sie als Miniaturausgabe ihres Zieles. Jede Interaktion mit diesem Effekt gestattet einen Willenswurf gegen SG 12, um die Täuschung zu durchschauen. Eine Spottfee kann eine solche Gestalt unendlich lange aufrechterhalten, kann (von ihrer Originalgestalt abgesehen) eine andere Gestalt aber nur annehmen, wenn sie diese sehen kann, selbst wenn sie diese Gestalt bereits früher nachgeahmt hat. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.</p>		

Spottfeen entstammen der Ersten Welt, wo die Einheimischen sie als unterhaltsam, Besucher sie aber als nervig erachten. Letztere sind in der Regel auch die Opfer ihrer Scherze. Die kurzgerateten Feenwesen kommen oft in großen Kolonien zusammen, welche als Haufen oder Spottschwärme bezeichnet werden, und sich in den Bäumen nahe oft bereister Wege oder Lichtungen niederlassen. Wenn eine intelligente Kreatur den Hain betritt, fliegt einer der Feenvögel heran, um sich auf der Schulter des Reisenden oder einem anderen Aussichtspunkt niederzulassen. Dann nimmt er das Aussehen dieser Kreatur an und wird zu einem perfekten Miniatur-Doppelgänger. Er beginnt, die Kreatur recht überzeugend, allerdings wenig schmeichelnd nachzuahmen – dies

gilt auch für die Stimme, wobei die Fee nur unverständliches Geplapper von sich gibt.

Dieses Geplapper dient nicht nur der Unterhaltung. Spottfeen sind zwar in den meisten Fällen eifrige, wenn auch leicht ablenkbare Schüler, weigern sich aber, gesprochene Worte zu verwenden. Sie sind der Ansicht, dass Worte die beschriebenen Dinge unnötig eingrenzen. Stattdessen kommunizieren sie mittels Gesten, Pantomime und umfangreichen Tänzchen.

Wer sie für bloße Tiere hält, wird recht schnell berichtigt: Ihren Feinden begegnen Spottfeen mit verwirrender Magie und ihren launenhaften Verbündeten aus der Ersten Welt.

Auch wenn die meisten Leute das Verhalten von Spottfeen irritierend finden, sind die kleinen Kreaturen überraschend nützliche Verbündete mit einem treuen, freundlichen Wesen gegenüber allen, die sie gut behandeln, und einer unersättlichen Neugier, die dafür sorgt, dass sie ungewöhnlich gut über ihre Umgebung im Bilde sind. Diese Neugier betrifft auch Dinge, welche andere in Ruhe lassen würden, z.B. die portalartigen Rissnarben zwischen der Materiellen Ebene und der Ersten Welt. Wenn sich ein solcher Riss auftut, gehören Spottfeen oft zu den ersten Kreaturen, die ihn passieren. Entsprechend findet man ihre Kolonien in Kyonin, den Flusskönigreichen und in Waldhainen rund um die Innere See. Illusionisten und andere Zauberkundige, die auf der Suche

nach zu Streichen aufgelegten Vertrauten sind und über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügen, sind meistens der Ansicht, dass Spottfeen den Aufwand wert seien – wenn oft auch nur knapp. Eine typische Spottfee ist 0,20 m groß und wiegt 2 Pfund.



STERNENMONARCH

Diese hellstimmende, farbenfrohe Motte ist größer als ein Haus. Sie hat einen langen Schweif, der an Pfauenfedern erinnert.

STERNENMONARCH

HG 9



EP 6.400

CG Riesige magische Bestie

INI +10; Sinne Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

Aura Traumhüter (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +7 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +14, WIL +9, ZÄH +12

Immunitäten Kälte; SR 5/Silber; ZR 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), Sternenflug

Nahkampf 2 Klauen +14 (1W8+4 plus Ergreifen), Schweif +14 (2W6+4 nichttödlich)

Angriffsfläche 4,50 m; Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Schweif)

Besondere Angriffe Leuchtspeichel, Krallen (4 Klauen +10, 1W6+3)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)

Immer — Schild der Entropie

Beliebig oft — Erholsamer Schlaf^{EXP}, Tanzende Lichter

3/Tag — Tiefer Schlaf (SG 17), Traum, Wanderndes Sternenfunkeln^{EXP} (SG 18)

1/Tag — Traumumhang^{EXP} (SG 20)

SPIELWERTE

ST 18, GE 23, KO 18, IN 11, WE 17, CH 18

GAB +12; KMB +18 (Ringkampf +22); KMV 35 (43 gegen Zufall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Eiserner Wille, Schweben, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +14, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +16

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen); Telepathie (Reichweite Berührung)

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Perfekte Orientierung, Vergiftetes Fleisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Varisia)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Haufen (3–6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leuchtspeichel (AF) Als Standard-Aktion kann ein Sternenmonarch klebrigen Speichel auf ein Ziel innerhalb von 9 m spucken. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf. Eine getroffene Kreatur ist betroffen wie durch einen Verstrickungsbeutel (Reflex SG 20, teilweise; siehe GRW, S. 160). Dieser Speichel leuchtet im Mond- oder Sternenlicht und umrahmt das Ziel wie Feenfeuer, wenn er nachts im Freien zum Einsatz kommt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Perfekte Orientierung (AF) Sternenmonarchen verirren sich niemals und sind immun gegen Irrgarten und alle Effekte, welche sie ihren Richtungssinn verlieren lassen würden.

Sternenflug (ÜF) Ein Sternenmonarch kann in der Leere des Weltalls überleben. Durch diese bewegt er sich mit unglaublicher Geschwindigkeit. Die Reisezeit variiert zuweilen, eine Reise in ei-



nem Sonnensystem erfordert 3W20 Stunden, die Reise an einen Ort außerhalb eines Sonnensystems dauert 3W20 Tage (oder länger nach Maßgabe des SL).

Traumhüter (ÜF) Jede schlafende Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung zu einem Sternenmonarchen wird von Schutz vor Bösem und Heiligtum (Willen SG 15, keine Wirkung) geschützt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Vergiftetes Fleisch (AF) Das Fleisch eines Sternenmonarchen ist giftig. Eine Kreatur, die ihn beißt oder einen Teil seines Leibes verschlingt, kränkelt für 1W4 Runden (Zähigkeit SG 20, keine Wirkung) und wird behandelt, als hätte sie eine Anwendung Arsen geschluckt (GRW, S. 558).

Sternenmonarchen sind magische Gesandte Desnas, der Führerin und Beschützerin der Wanderer und Hüterin der Träume. Sie fliegen in leuchtenden Wolken durch die Leere des Alls und besuchen Golarion, um über die Gläubigen Desnas zu wachen. Jene, die unter ihrem Schutz schlummern, hüllen sie in hauchfeine Kokons aus klebriger, silberner Gaze, welche mit dem Morgen zu Flöckchen halberinnerter Träume zerfallen. Sternenmonarchen mischen sich nur selten direkt in Kampfhandlungen ein, sondern leiten gute Kreaturen eher aus den Schatten an, weisen ihnen den Weg oder bewachen ihren Schlaf. Sternenmonarchen kommen auf Golarion in unterschiedlichen, strahlenden Farbtönen vor. Alle sind den Anhängern des Sphärenliedes heilig.



STERNENÖDE

Diese formlose Masse aus Augen, Tentakeln und grünen Dämpfen erinnert vage an einen Haufen verwesender Hirnmasse.

STERNENÖDE HG 12 EP 19.200

NB Mittelgroßer Schlick

INI +6; Sinne Blindsight 18 m, Rundumsicht, Wahrer Blick; Wahrnehmung +22

Aura Wahnsinn (18 m, SG 21)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 natürlich)

TP 195 (17W8+119)

REF +9, WIL +9, ZÄH +14

Immunitäten wie Schlicke; SR 10/Gesinnung; Verteidigungsfähigkeiten Formlos, ZR 23

Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf 2 Hiebe +21 (2W8+8 plus Geisteslehrer)

Angriffsfläche 1,50 m; Reichweite 3 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17; Konzentration +20)

Immer — Wahrer Blick, Zungen

Beliebig oft — Tiefere Dunkelheit

3/Tag — Kontakt zu anderen Ebenen

1/Monat — Wunsch

SPIELWERTE

ST 27, GE 14, KO 24, IN 15, WE 15, CH 16

GAB +12; KMB +20; KMV 32 (kann nicht zu-Fall-gebracht-werden)

Talente Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +10, Einschüchtern +17, Fliegen +15, Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen) +19

Sprachen Zungen; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Keine Atmung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Aucturn)

Organisation Einzelgänger oder Versammlung (2–4)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aura des Wahnsinns (ÜF) Jeder Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zur Sternenöde muss ein Willenswurf gegen SG 21 gelingen, um nicht für 1W4 Runden verwirrt zu sein. Nach Gelingen des Rettungswurfs ist die Kreatur gegen die Aura dieser Sternenöde für 24 Stunden immun. Eine Sternenöde kann seine Aura als Freie Aktion unterdrücken. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Geisteslehrer (ÜF) Einer von einer Sternenöde berührten Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 21 gelingen, um nicht 1 negative Stufe zu erlangen, während die Sternenöde ihr einen Teil ihrer Seele entreißt. Ein göttlicher Zauberkundiger erhält pro gescheiterten Rettungswurf eine zusätzliche negative Stufe. Das Opfer muss den Rettungswurf mit jeder Berührung erneut ablegen. Ein durch diesen Angriff getöteter Charakter löst

sich bis auf seine Augen und Teile seiner Gehirnmasse vollständig auf, welche Teil der Sternenöde werden. Nur mächtige Magie wie Wunder oder Wunsch können einen auf diese Weise getöteten Charakter ins Leben zurückholen.

Schadensreduzierung (ÜF) Die Schadensreduzierung wird durch jede Waffe böser, chaotischer, guter oder rechtschaffener Gesinnung umgangen.

Sternenöden werden oft auch als „Ketzerschlicke“ bezeichnet. Sie sind die Gesandten und Werkzeuge der entsetzlichen, gottgleichen Dinge des Dunklen Firmaments. Man trifft sie hauptsächlich auf Aucturn an, wo sie als spirituelle Kontakte zu den Großen Alten fungieren und die Gebete derer sammeln und weitergeben, die sie als würdig erachten. Zugleich bereiten sie bewohnte Welten auf die Ankunft des Reichs der Schwärze vor. Eine gewöhnliche Sternenöde ist 2,40 m hoch und 1,80 m breit; sie wiegen knapp 50 Pfund.



SYRINX

Gehüllt in eine Seidenrobe und seine eigenen, herrschaftlichen Schwingen beobachtet dieser Humanoide seine Umgebung mit der tödlichen Ruhe der Eule, welcher er ähnelt.

SYRINX

HG 1/3



EP 135

Syrinxadept 1

RB Mittlgrößerer Humanoide (Syrinx)

INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +3 (nachts +5)

VERTEIDIGUNG

RK 9, **Berührung** 9, auf dem falschen Fuß 9 (-1 GE)

TP 5 (1W6-1)

REF -1, **WIL** +4, **ZÄH** -1; +2 gegen Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Fliegen** 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf Kampfstab -1 (1W6-1)

Vorbereitete Adeptenzauber (ZS 1; Konzentration +3)

1. — Befehl (SG 13)

0. — Geisterhaftes Geräusch (SG 12), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 8, **KO** 9, **IN** 12, **WE** 15, **CH** 11

GAB +0; **KMB** -1; **KMV** 8

Talente Im Kampf zaubern

Fertigkeiten Fliegen +3, **Wahrnehmung** +3 (nachts +5), **Zauberkunde** +5; **Volksmodifikatoren** **Wahrnehmung** nachts +2, **Heimlichkeit** nachts +2

Sprachen Gemeinsprache, Syrinxisch; **Mit Vögeln sprechen**

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Berge (Arkadien)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Zelle (3-8)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Mit Vögeln sprechen (AF) Syrinxen können mit allen Vögeln der Kreaturenart Tier und mit vogelartigen magischen Bestien, wie z.B. Donnervögeln und Phönixen, sprechen.

Von ihren luftigen, von hohen Klippen umgebenen oder in Bergtälern gelegenen Klosterstädten versuchen die Syrinxen allen Ländern Frieden zu bringen, welche sie von ihren marmornen Türmen aus erblicken. Die eulenartigen Scholaren sind gelehrt und unnahbar. Sie lieben die Kunst, die Philosophie und nebulöse Religionen und distanzieren sich nach Kräften von ihrer Vergangenheit voller Barbarei und Verwüstung. Zu letzterem streben sie die Versklavung aller minderen Rassen, insbesondere jener ohne Flügel, an. Ihre elitäre Kultur ruht auf einer komplexen Hierarchie aus vielen tausenden Sklaven. Den Syrinxen direkt untergeordnet sind die Strigae, ein Volk, welches sie in der fernen Vergangenheit auf magische Weise modifiziert haben, damit es ihnen als Krieger und Sklavenaufseher dient.

SYRINXEN ALS CHARAKTERE (16 VP)

Syrinxen werden über ihre Klassenstufen definiert und besitzen keine Volkstrefferwürfel. Syrinxen besitzen die folgenden Volksmerkmale:

-2 **Geschicklichkeit**, +2 **Weisheit**: Syrinxen sind geduldig und nachdenklich, was sie aber auch langsamer handeln lässt.

Normale Bewegungsrate: Syrinxen besitzen eine Grundbewegungsrate von 9 m.

Flugfähigkeit: Syrinxen besitzen eine Bewegungsrate: Fliegen 18 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit.

Dämmerlicht: Syrinxen können bei Dämmerlicht doppelt so weit sehen wie Menschen.

Dunkelsicht: Syrinxen können im Dunkeln bis zu 18 m weit sehen.

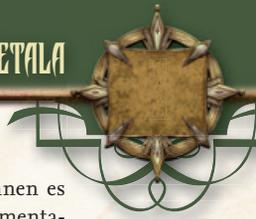
Nachtaktiv: Syrinxen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit und Wahrnehmung in der Nacht.

Stolz (2 VP): Syrinxen erhalten einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussende Effekte.

Mit Vögeln sprechen (0 VP): Siehe oben.

Sprachen: Syrinxen beherrschen zu Spielbeginn Syrinxisch. Syrinxen mit hoher Intelligenz können ihre Bonus-sprachen aus folgender Liste auswählen: Aural, Azlantisch, Celestisch, Strix oder Infernalisch.





VAMPIR, VETALA

Angesichts seines blutlosen Fleisches und der nachtschwarzen Farbe seiner Augen kann man wohl davon ausgehen, dass dieses hochherrschaftliche Geschöpf nicht länger zu den Lebenden gehört.

VETALA

HG 6



EP 2.400

Menschliche Vetalamystikerin 5

NB Mittelgroße Untote (Mensch, Verbesserte Humanoide)

INI +6; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 natürlich, +4 Rüstung) TP 61 (5W8+35); Schnelle Heilung 5 REF +4, WIL +6, ZÄH +8

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Elektrizität 10, Feuer 10; SR 10/Magie und Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4;

Schwächen Schwächen eines Vetalas

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf 2 Klauen +7 (1W6+4 plus Lähmung)

Besondere Angriffe Besitz von Kadavern ergreifen, Böswilligkeit, Lähmung (1W4+1 Runden, SG 18), Pranaentzug (SG 18)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 5; Konzentration +11)

2. (6/Tag) — *Einfaches Trugbild* (SG 18), *Falsches Leben*, *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 18), *Schweben*, *Stille* (SG 18), *Totenglocke* (SG 18)

1. (8/Tag) — *Befehl* (SG 17), *Furcht auslösen* (SG 17), *Leichte Wunden verursachen* (SG 17), *Schild des Glaubens*, *Unheil* (SG 17), *Verhüllen der Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 16), *Geisterhaftes Geräusch*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magie lesen*, Resistenz

Mysterium Knochen

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO —, IN 16, WE 12, CH 22

GAB +3; KMB +7; KMV 20

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blind kämpfen^B, Fertigkeitfokus (Verkleiden)^B. Im Kampf zaubern, Täuscher^B, Verbesserte Initiative^B, Wachsamkeit^B, Zusätzliche Offenbarung

Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +14, Heimlichkeit +16, Klettern +10, Motiv erkennen +19, Verkleiden +27, Wahrnehmung +16, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +8,

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Vudrisch

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Stimme des Grabes, Toteshauch, Untote Diener)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Vudra)

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Resistenzumhang +1, Trank: Unsichtbarkeit [2x], sonstige Schätze)

Die meisten Vampire der Inneren See hungern nach dem Blut der Lebenden, doch die rätselhaften Vetalas dürsten nach einer weitaus schwerer zu fassenden Kraft: der Energie,

welche den sterblichen Verstand erfüllt. Manche nennen es das Bewusstsein oder die Psyche, während diese fundamentale Lebenskraft an den Akademien Vudras, von wo die Vetalas stammen, als Prana bezeichnet wird. Egal wie sie ihr Verlangen nennen, die Vetalas mache Jagd auf jene, die Kreativität oder große Willenskraft besitzen oder zu Großem bestimmt scheinen. Sie rauben den strahlendsten sterblichen Geistern das Licht, um ihr eigenes, unnatürliches Feuer anzutreiben. Ihre finstere Meisterschaft der Lebensenergie gestattet es Vetalas, von Leichen Besitz zu ergreifen und sogar den Verstand der Lebenden zu überwältigen. Mit diesen gestohlenen, fleischlichen Masken und den Ressourcen der geraubten Leben verfolgen sie ihre verdorbenen Ziele.

Man sagt, dass Vetalas die Geister von "böse geborenen" Kindern seien, welche bei ihrem Tod keine Begräbnisriten erhalten haben. Manchmal übernimmt einer dieser bösen Geister eine Leiche – nicht zwangsläufig seine eigene –, welche zu seinem Anker in der Welt der Sterblichen wird. Solche jungen Seelen suchen nach Erfahrungen und Lebensenergie und werden schließlich ebenso bösartig wie andere Vampire, da sie pausenlos ihrem unheiligen, todlosen Verlangen nachgehen.

ERSCHAFFUNG EINES VETALAS

„Vetala“ ist eine erworbene Schablone, welche jede lebende Kreatur mit 5 oder mehr TW (im Weiteren als Ausgangskreatur bezeichnet) erhalten kann. Die meisten Vetalas waren früher Humanoide, Feenwesen oder monströse Humanoide. Ein Vetala verwendet die Spielwerte und Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern im Folgenden nicht anders vermerkt.

HG: HG der Basiskreatur + 2.

Gesinnung: Jede Böse.

Art: Die Art der Kreatur wird zu Untoter (Verbessert). TW, GAB oder Rettungswürfe werden nicht neu berechnet.

Sinne: Ein Vetala erhält Dunkelsicht 18 m

Rüstungsklasse: Die Natürliche Rüstung verbessert sich um +4.

Trefferwürfel: Volkstrefferwürfel werden zu W8, Klassentrefferwürfel bleiben unverändert. Als Untote verwenden Vetalas anstelle des KO-Modifikators ihre CH-Modifikatoren, um ihre Bonustrefferpunkte zu berechnen.

Verteidigungsfähigkeiten: Ein Vetala erhält Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 10/Magie und Gutes und Resistenz Elektrizität 10 und Feuer 10 neben allen anderen Verteidigungsfähigkeiten von Untoten. Ein Vetala erhält zudem Schnelle Heilung 5. Wird ein Vetala im Kampf auf 0 TP reduziert, ist er hilflos und seine Schnelle Heilung setzt für 1 Stunde aus. Weiterer Schaden, der dem Vetala zugefügt wird, hat keinen Effekt. Egal was mit seinem Körper geschieht, ob dieser zerstückelt oder geschändet wird, er erlangt nach 1 Stunde 1 TP zurück, ist dann nicht länger hilflos und beginnt wieder, 5 TP pro Runde zu heilen.

Schwächen: Vetalas ertragen die Gebete und Mantras der wahrhaft Gläubigen an gute Gottheiten nicht. Jeder Charakter, der einer Gottheit guter Gesinnung folgt, kann einen Vetala mittels heftiger Gebete als Standard-Aktion zum Rückzug zwingen. Gebete fügen einem Vetala keinen Schaden zu, sondern halten ihn lediglich auf Abstand. In diesem Fall muss der Vetala wenigstens 1,50 m Abstand zum Betenden wahren und kann keine Berührungs- oder Nahkampfgriffe gegen ihn ausführen. Nach 1 Runde kann ein Vetala

seinen Ekel bekämpfen; sofern ihm jede Runde ein Willenswurf gegen SG 25 gelingt, kann er normal agieren. Gebete von Charakteren, die keine Gottheit verehren oder keiner guten Gottheit folgen, besitzen keine Wirkung auf einen Vetala.

Einen Vetala auf o TP oder weniger zu reduzieren, setzt ihn außer Gefecht, zerstört ihn aber nicht zwangsläufig (siehe Schnelle Heilung). Die Überreste zu weihen und dann seine Leiche zu begraben, zerstört ihn aber für immer. Die Leiche eines Vetalas gilt als geweiht, wenn sie mit einer Phiole Weihwasser übergossen und vergraben wird, wenn sie in Erde begraben wird, auf welcher der Zauber *Ort weihen* liegt, oder während des Begräbnisses auf sie *Gebet*, *Segnen* oder ein ähnlicher göttlicher Zauber gewirkt wird. Wird die Leiche eines Vetalas ausgegraben oder seine Grabstätte entweiht, stellt dies den Vetala nicht wieder her.

Bewegungsrate: Wie die Basiskreatur. Ein Vetala erhält zudem eine Bewegungsrate: Klettern in Höhe seiner Grundbewegungsrate am Boden.

Nahkampf: Ein Vetala erhält zwei Klauenangriffe, sofern er vorher noch keine besaß. Diese Klauenangriffe verursachen Schaden, als wäre er um einer Größenkategorie größer (ein Mittelgroßer Vetala würde z.B. mit seinen Klauen 1W6 Schadenspunkte verursachen). Die natürlichen Waffen eines Vetala werden hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als magisch behandelt.

Besondere Angriffe: Ein Vetala erhält mehrere besondere Angriffe. Der SG des jeweiligen Rettungswurfes ist $10 + \frac{1}{2}$ TW des Vetalas + CH-Modifikator des Vetalas, sofern nicht anders vermerkt:

Besitz von Kadavern ergreifen (ÜF): Als Volle Aktion kann ein Vetala von einer Leiche der Kategorie Groß oder kleiner Besitz ergreifen, wie es ihm bei einem lebenden Körper möglich ist. Das Bewusstsein des Vetalas verlässt seinen Körper und übernimmt die Kontrolle über die Leiche, welche je nach Verwesungszustand als Skelett oder Zombie belebt wird. Der Vetala kann die Leiche unbegrenzt kontrollieren und über sie kommunizieren, aber keine andere seiner besonderen Fähigkeiten einsetzen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie Böswilligkeit.

Böswilligkeit (ÜF): Als Volle Aktion kann ein Vetala versuchen, die Kontrolle über eine hilflose, lebende Kreatur zu übernehmen. Dies funktioniert wie *Magisches Gefäß* mit ZS 10 oder ZS in Höhe der TW des Vetalas, falls diese höher ist, erfordert aber kein Gefäß. Das Ziel kann dem Angriff durch einen Willenswurf widerstehen. Ein gelungener Rettungswurf macht diese Kreatur für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit desselben Vetalas immun. Scheitert der Rettungswurf, übernimmt der Vetala die Kontrolle über den Leib des Opfers und verdrängt sein Bewusstsein. Der Vetala kann die Kontrolle für eine Anzahl von Stunden in Höhe seines CH-Modifikators aufrechterhalten, sofern er nicht vorher diese Besessenheit beendet. Wenn die Besessenheit endet oder der Wirtskörper getötet wird, kehrt das Bewusstsein des Vetalas unabhängig von der Entfernung augenblicklich in seinen eigenen Körper zurück, sofern dieser sich auf derselben Ebene befindet. Wurde der Körper des Vetalas aber vernichtet oder auf eine andere Ebene gebracht, wird das Bewusstsein des Vetalas mit Ende der Besessenheit vernichtet. Während ein Vetala Besitz von einer anderen Kreatur ergriffen hat, ist sein eigener Körper leer und verletzlich; er weiß aber sofort, wenn sein Körper berührt wird oder Schaden nimmt.

Lähmung (AF): Jeder von den Klauen eines Vetalas getroffenen Kreatur muss ein Willenswurf gelingen, um nicht für 1W4+1 Runden gelähmt zu sein. Elfen sind gegen diesen Effekt immun.

Pranaentzug (ÜF): Ein Vetala kann einem in den Ringkampf verwickelten Gegner die geistige Gesundheit entziehen. Wenn er einen Haltegriff einrichtet oder erhält, fügt er dem Opfer 1W4 Punkte CH-Schaden zu. Ferner unterliegt das Ziel *Erinnerung verändern*, als hätte der Vetala sich 5 Minuten lang konzentriert. Der Vetala erlangt jede Erinnerung, die er mittels dieser Fähigkeit beim Opfer auslöscht. Vetalas nutzen diese Fähigkeit oft, um Opfer daran zu hindern, sich an den Angriff zu erinnern.

Attributswerte: ST +4, GE +2, IN +4, WE +2, CH +6. Als Untoter besitzt ein Vetala keinen Konstitutionswert.

Talente: Vetala erhalten die Bonustalente Blind kämpfen, Fertigungsfokus (Verkleiden), Täuscher, Verbesserte Initiative und Wachsamkeit.

Fertigkeiten: Vetala erhalten einen Volksbonus von +8 auf Fertigungswürfe für Heimlichkeit, Motiv erkennen, Verkleiden und Wahrnehmung.





VERBORGENER HERRSCHER

Diese Monstrosität besitzt ein sechsäugiges Gesicht und sechs lange Tentakel — vier davon enden in leuchtenden Kugeln, während die anderen beiden Händen ähneln.

VERBORGENER HERRSCHER

HG 14



EP 38.400

RB Große Aberration (Aquatisch, Gestaltwandler)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 16 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 24 (+6 GE, -1 Größe, +11 natürlich, +4 Rüstung,)

TP 200 (16W8+128); Schnelle Heilung 10

REF +13, WIL +14, ZÄH +13

Immunitäten Elektrizität, Geistesbeeinflussende Effekte; Resistenzen Kälte 20; ZR 25

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf Biss +17 (2W6+6 plus Erinnerung verzehren und Schleim), 2 Klauen +17 (1W6+6 plus Schleim), 4 Tentakel +12 Berührung (2W6+3 Elektrizität plus Gedankenlanze)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (6 m mit Klauen und Tentakel)

Besondere Angriffe Schleimwolke, Verzögerte Einflüsterung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konzentration +26)

Immer — Magierrüstung

Beliebig oft — Arkane Spiegelung (SG 21), Eigenständiges Trugbild (SG 21), Gedanken wahrnehmen (SG 18), Hypnotisches Muster (SG 18), Illusionswand (SG 20), Person beherrschen (SG 21), Projiziertes Ebenbild (SG 23), Schleier (SG 22), Vorherbestimmtes Trugbild (SG 22) 3/Tag — Geas/Auftrag (SG 22), Massen- Einflüsterung (SG 22), Monster beherrschen (SG 25), schnelles Person beherrschen (SG 21)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +18)

6. (4) — Symbol der Überredung (SG 23)

5. (6) — Symbol des Schmerzes (SG 22), Teleportieren

4. (7) — Dimensionstür, Symbol des Verlangsamens^{ABR} (SG 21), Tödliches Phantom (SG 20)

3. (7) — Explosive Runen (SG 20), Hellhören/Hellsehen, Person festhalten (SG 19), Verborgene Seite

2. (8) — Blind- oder Taubheit verursachen (SG 18), Unsichtbarkeit, Schweben, Symbol der Spiegelbilder^{ABR} (SG 19), Hauch des Schwachsinns

1. (8) — Austilgen (SG 17), Person bezaubern (SG 17), Schwächestrahle (SG 17), Sprachen verstehen, Stilles Trugbild (SG 17)

o. (beliebig oft) — Arkanes Siegel, Benommenheit (SG 16), Botschaft, Erschöpfende Berührung, Geisterhaftes Geräusch (SG 16), Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Tanzende Lichter

SPIELWERTE

ST 22, GE 22, KO 27, IN 21, WE 19, CH 22

GAB +12; KMB +19; KMV 35 (kann nicht zu-Fall-gebracht-werden)

Talente Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern^B, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Person beherrschen), Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen

Fertigkeiten Heimlichkeit +21, Schwimmen +33, Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkane) +21, Wissen (Geschichte) +21, Wissen (Natur) +21, Zauberkunde +24

Sprachen Abolethisch, Aklo, Aqual, Azlanti, Finsterländisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Jede Kleine oder Mittelgroße Gestalt; Mächtige Verwandlung), Runenherrschaft, Schnelle Verwandlung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Gewässer (Golarions Ozeane)

Organisation Einzelgänger oder Schule (1 Verborgener Herrscher und 2–8 Abolethen)

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erinnerung verzehren (ÜF) Wenn ein Verborgener Herrscher eine Kreatur beißt, verschlingt er Erinnerungen. Der gebissenen Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 24 gelingen, um keine negative Stufe zu erhalten. Wenn ein Verborgener Herrscher auf diese Weise eine negative Stufe zufügt, heilt er 5 Schadenspunkte. Ferner erfährt er einen Teil der Erinnerungen seines Ziels nach Maßgabe des SL. Dies ist ein geistbeeinflussender Effekt. Ein Verborgener Herrscher kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Gedankenlanze (ÜF) Vier der Tentakel eines Verborgenen Meisters enden in glühenden Lichtsphären. Diese Sphären verursachen 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei einem Berührungsangriff und jagen zugleich Wellen mentaler Energie durch den Verstand der Zielkreatur. Einer berührten Kreatur muss ein Willenswurf gegen SG 24 gelingen, egal ob sie Elektrizitätsschaden erleidet oder nicht. Misslingt der Rettungswurf ist die Zielkreatur für 1 Runde wankend. Zusätzliche Berührungen erhöhen die Wirkungsdauer um jeweils 1 Runde. Einer derart wankenden Kreatur muss zum Zauber ein Konzentrationswurf gelingen, als befände er sich in heftiger Bewegung (SG = 20 + Zaubergrad). Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Runenmeisterschaft (AF) Ein Verborgener Herrscher ist besonders begabt im Wirken von Zaubern, welche magische Schriften erzeugen, z.B. Explosive Runen, Verborgene Seite oder Zauber mit dem Wort "Symbol" im Namen. Für solche Zauber benötigt ein Verborgener Herrscher niemals Materialkomponenten oder Fokuskomponenten. Ferner steigt der SG der Rettungswürfe dieser Zauber um +1. Die Symbolzauber eines Verborgenen Herrschers sind schwer zu entschärfen – der SG der Fertigkeitwürfe für Mechanismus ausschalten gegen diese Symbole steigt um +2.

Schleim (AF) Eine Kreatur, die von Biss- oder Klauenangriff eines Verborgenen Herrschers getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 bestehen, andernfalls verwandelt sich ihre Haut im Laufe der nächsten 1W4 Runden in eine durchsichtige, schleimige Membran. Diese neue „Haut“ ist weich und zart; solange dieser Zustand besteht wird der Konstitutionswert der Kreatur um 4 reduziert. Sollte die Haut der Kreatur nicht feucht gehalten werden, trocknet sie schnell aus und das Opfer erleidet alle 10 Minuten 1W12 Schadenspunkte. Krankheit kurieren und ähnliche Effekte können eine betroffene Kreatur wieder in den Normalzustand versetzen. Immunität gegen Krankheit bietet keinen Schutz gegen diesen Angriff. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Schleimwolke (AF) Unter Wasser gibt ein Verborgener Herrscher eine transparente Schleimwolke mit einer 9 m-Ausbreitung ab. Jeder Kreatur in diesem Bereich muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 26 pro Runde gelingen, um nicht für 24 Stunden die Fähig-

keit zum Luftatmen zu verlieren (sie erhält aber die Fähigkeit zum Wasseratmen). Erneuter Kontakt mit dieser Schleimwolke und ein weiterer gescheiterter Rettungswurf verlängert den Effekt für weitere 24 Stunden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schnelle Verwandlung (ÜF) Ein Verborgener Herrscher kann seine Fähigkeit Gestalt wechseln als Schnelle Aktion nutzen.

Verzögerte Einflüsterung (ZF) Wenn ein Verborgener Herrscher erfolgreich *Person beherrschen* oder *Monster beherrschen* einsetzt, kann er eine verzögerte *Einflüsterung* einpflanzen, die ausgelöst wird, wenn der Beherrschungseffekt endet. Diese *Einflüsterung* funktioniert wie eine zauberähnliche Fähigkeit mit ZS 20 (Willen SG 19, keine Wirkung). Sie hat zum Inhalt, dass die Kreatur ihre Ausrüstung an einem sicheren Ort ablegt und dann die nächsten 20 Stunden damit verbringt, den Verborgenen Herrscher zu suchen, um von ihm erneut beherrscht zu werden. Manchmal verankert er auch andere *Einflüsterungen*, z.B. die erste Person anzugreifen, welche das Opfer erblickt.

Zauber Ein Verborgener Herrscher kann Zauber wie ein Hexenmeister der 12. Stufe wirken.

Die Abolethen gehören zu den ältesten Bewohnern Golarions. Diese Kreaturen können ihre Anwesenheit in den Tiefseegräben des Meeres bis in Zeiten zurückverfolgen, lange bevor Menschen auf der Welt existiert haben. Es gab sie sogar schon, bevor die meisten Götter dieser kleinen Kugel aus Wasser und Stein ihre Aufmerksamkeit schenkten. In diesen uralten Zeiten wandelten ältere Mächte und mystische Wesenheiten über die Welt. Diese waren nicht die heute bekannten Götter, doch auch sie wurden von den Abolethen abgelehnt und ignoriert. Die Abolethen waren sich nämlich sicher, mit genug Zeit dasselbe erreichen zu können wie die Götter – und Zeit hatten sie zu Genüge.

Während der Ära der alten Azlanti manipulierten die Abolethen die Menschheit wie Puppen und manche von ihnen wandelten sogar in Verkleidung unter den Menschen. Dies waren die Verborgenen Herrscher. Würde man den närrischen Fehler machen, menschliche Konzepte auf dieses fremdartige Volk anzuwenden, könnte man die Verborgenen Herrscher als den Adel der Abolethen bezeichnen. In Wahrheit behandeln die Abolethen die Verborgenen Herrscher mit höchstem Respekt und unterwerfen sich ihren Entscheidungen, betrachten sie aber nicht als ihre Herrscher, denn in den tiefsten Tiefseegräben existieren noch fremdartigere und gefährlichere Geschöpfe, denen selbst die Verborgenen Herrscher gehorchen.

Abolethen sind Meister der Beherrschung und Illusion, doch die Verborgenen Herrscher übertreffen dies noch als die wahren Experten des Arkanen. Sie täuschten und manipulierten bereits die Kultur der alten Azlanti. Ihre heimlichen Geschenke und subtilen Anstöße hatten während dieses Zeitalters großen Anteil am ersten Aufstieg der Menschheit zu Glanz und Glorie. In vielen Nationen

der Azlanti lebten Verborgene Herrscher und wisperten in die Ohren der Anführer. Das Volk kannte sie als mächtige Magier und es gab durchaus Gerüchte, dass sie mehr waren als normale Menschen, doch ahnte kaum jemand für lange Zeit die Wahrheit. Die Verborgenen Herrscher beseitigten solche Verdächtigungen, indem sie den Körpern und Geistern jener Gewalt antaten, die zu neugierig waren. Die Verborgenen Herrscher erfuhren auch als erste von der wachsenden Hybris der Azlanti – dass sie sich für mächtiger als ihre Schutzherrn hielten. Zunächst fielen die Bestrafungen noch geringfügig aus, doch zur Überraschung und Frustration der Abolethen wurde dadurch die Entschlossenheit der Menschheit nur noch bestärkt. Am Ende war der Erdenfall die ultimative Antwort der Verborgenen Meister. Azlant versank im Meer und die Abolethen zogen sich in die Tiefe zurück. Die an der Oberfläche verursachten Verheerungen waren in ihren Augen eine Lehre und Warnung, welche die Oberflächenbewohner niemals vergessen sollten.

Die Verborgenen Herrscher existieren immer noch. Sie wandeln wieder unter den humanoiden Völkern und beobachten und warten. Die Zeit für eine neue Lektion rückt beständig näher...





VERSTEINERTE JUNGFER

Aus den Rissen dieser verwitterten, aber äußerst detailgenauen Statue einer Kriegerin scheint frisches Blut zu quellen.

VERSTEINERTE JUNGFER HG 6 

EP 2.400

NB Mittelgroße Untote

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, +10 natürlich)

TP 67 (9W8+27)

REF +4, WIL +6, ZÄH +6

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2, Versteinerter Leib, Erneuerung; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Krummsäbel +1, +13/+8 (1W6+6/18–20), Hieb +5 (1W6+2 plus Steinfluch) oder Hieb +10 (1W6+6 plus Steinfluch)

SPIELWERTE

ST 18, GE 12, KO —, IN 9, WE 11, CH 16

GAB +6; KMB +10; KMV 21 (kann nicht entwapfnet werden)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Krummsäbel)

Fertigkeiten Einschüchtern +15, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +12

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Waffenexpertise

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiges Land (Jungfernfeld)

Organisation Einzelgänger, Bande (2–4) oder Mannschaft (5–20)

Schätze Standard (Krummsäbel +1, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Erneuerung (ÜF) Solange Geb's Fluch auf den Versteinerten Jungfern weiterwirkt, unterliegt jede Versteinerte Jungfer, egal ob belebt oder nicht, einem erneuernden Prozess, welcher zerstörte und beschädigte Jungfer langsam wiederherstellt, selbst wenn Teile vollkommen zerstört oder fortgetragen wurden. Bei leichten Schäden benötigt dieser Vorgang eine gute Woche, bei einer zu Geröllbrocken zertrümmerten Jungfer kann er Jahre andauern. Sollte eine Versteinerte Jungfer unter der Wirkung des Zaubers *Stein zu Fleisch* zerstört werden, findet keine Erneuerung statt und die Zerstörung ist dauerhaft.

Steinfluch (ÜF) Fluch — Berührung; **Retungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Inkubationszeit** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W6 GE-Schaden. Eine unter dem Steinfluch leidende Kreatur versteinert langsam. Ihre Haut

verfärbt sich aschgrau und verhärtet sich zu einem steinernen Äußerem. Pro erlittene 3 Punkte GE-Schaden erlangt das Opfer einen natürlichen Rüstungsbonus von +1. Der Steinfluch kann nur geheilt werden, wenn der Fluch aufgehoben und anschließend *Stein zu Fleisch* gewirkt wird, um den Schaden zu beseitigen. Sollte der Fluch nicht zuerst gebrochen werden, stellt *Stein zu Fleisch* lediglich 1W3 Punkte Geschicklichkeit wieder her, welche wieder verlorengelassen können, wenn der Fluch weiter fortschreitet. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Versteinerter Leib (AF) Das steinerne Fleisch einer Versteinerten Jungfer reagiert auf manche Zauber und Effekte in besonderer Weise:

- *Fels zu Schlamm verwandeln* verursacht bei einer Versteinerten Jungfer 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (kein Rettungswurf).
 - *Schlamm zu Fels verwandeln* heilt augenblicklich jeden Schaden, den eine Versteinerte Jungfer erlitten hat.
 - *Stein zu Fleisch* bewirkt keine Veränderungen, hebt aber für 1 Runde die Schadensreduzierung und Zauberesistenz der Versteinerten Jungfer auf.
- Waffenexpertise (AF)** Eine Versteinerte Jungfer ist geübt im Umgang mit jeder Kriegswaffe und erhält einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe.



Versteinerte Jungfern sind die Überreste einer Armee aus Kriegerinnen, welche die Piratenkönigin Mastrien Schmitter während ihrer gescheiterten Invasion des südlichen Geb's angeführt hatte. Der Magierkönig Geb selbst verfluchte die Kriegerinnen, verwandelte sie zu Stein und erschuf so das heutige Jungfernfeld. Eine Versteinerte Jungfer scheint auf den ersten Blick ein Konstrukt zu sein, wird aber in Wirklichkeit vom ruhelosen, untoten Geist der Kriegerin belebt, die sie früher eins gewesen ist. Das Wesen von Geb's Fluch ist selbst heute noch ein Rätsel – bisher ist nur bekannt, dass die Geister der Getöteten zuweilen ihre steinernen Leiber übernehmen und als rachsüchtige Untote davonschlurfen. Wenn dies geschieht, verwandeln sich die steinernen Waffen einer Jungfer zu Stahl, bleiben aber mit den Händen der Jungfer verschmolzen. Eine Waffe kann nach Zerstörung der Jungfer geborgen werden.

Möglicherweise ist es ein Nebeneffekt von Geb's Fluch, dass jene Versteinerten Jungfern, die vom Jungfernfeld entfernt werden, alles in ihrer Kraftstehende tun, um zu ihren Schwestern zurückzukehren.

WASSERSCHRECK

Diese achtbeinige Echse hat ein rundes, an einen Blutegel erinnerndes Maul voller Zähne und Schuppen, welche sich farblich langsam seiner Umgebung anpassen.

WASSERSCHRECK

HG 2



EP 600

CN Große magische Bestie (Aquatisch)

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +4, WIL +2, ZÄH +4

Angriff Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf Biss +4 (1W8+2 plus Festsaugen), 4 Klauen +4 (1W6+2)

Besondere Angriffe Blutsaugen (1W2 KO-Schaden), Krallen (2 Klauen, 1W3+3)

SPIELWERTE

ST 14, GE 13, KO 13, IN 3, WE 12, CH 6

GAB +3; KMB +6 (wenn festgesaugt +10); KMV 18 (30 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Ausweichen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit +1, Schwimmen +14, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Amphibie, Ausdrucksstarkes Chamäleon

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Flüsse (Garund)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3–12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ausdrucksstarkes Chamäleon (AF) Ein Wasserschreck kann einmal pro Runde als Freie Aktion eine Farbe seiner Wahl annehmen. Wenn er diese Fähigkeit zur Tarnung einsetzt, erhält er einen Bonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit.

Wasserschrecken sind achtbeinige, amphibische Echsenwesen, die im Mwangibecken heimisch sind und über die Fähigkeit verfügen, nach Belieben ihre Farbe zu verändern. Diese Chamäleonfähigkeit und ihre überlegene Intelligenz machen sie zu begehrten exotischen Haustieren und Aufpassern. Aufgrund dieser Vorteile werden sie nach ganz Garund importiert. Als geduldige und listige Jäger warten Wasserschrecken bewegungslos in Teichen und Flüssen auf das Herannahen ihrer Beute. Wenn eine unglückselige Kreatur ihnen zu nahe kommt, schlagen diese

furchtlosen Jäger zu. Ihre mit Schwimmhäuten ausgestatteten Klauen lassen sie schnell im Wasser und an Land vorankommen. Sobald sie sich mit ihren zahnbewehrten, aalartigen Mäulern an ihren Opfern festgeklemmt haben, beginnen sie schnell, diese auszubluten.

Der hier präsentierte Wasserschreck besitzt das Maximum an Größe, welches ein Exemplar in Gefangenschaft erreicht. In Gefangenschaft füttert man sie absichtlich nicht ausreichend, so dass sie nur selten länger als 0,60 m werden. In der Wildnis der Feuchtgebiete des Mwangibeckens lebende oder nicht auf Diät gesetzte Wasserschrecken können weitaus größer werden.

Die Gabe des Wasserschreckens, seine Farbe verändern zu können, ist die Quelle seltsamen Aberglaubens. Diese Fähigkeit ist nicht nur ein Verteidigungsmechanismus, sondern dient auch der Verständigung und kann von der Kreatur sogar taktisch genutzt werden. Wasserschrecken drücken ihre Vorlieben und Abneigungen mittels Farben aus: Hellrot bedeutet meistens Hunger, während dunkelgrün für Abneigung oder Desinteresse steht. Manche kleine Gemeinschaften in Katapesch und Osirion setzen Wasserschrecken sogar bei primitiver Rechtsprechung ein – dabei wird ein Beschuldigter in ein Gehege mit den Kreaturen gesteckt und die Reaktionen der Echsen werden als Zeichen für Schuld oder Unschuld interpretiert. Oft erklären die Wasserschrecken den Beschuldigten für unschuldig, weil sie ihn als schmackhaft erachten. Reinblütige Elfen schmecken ihnen dagegen nicht, was sich aber nicht auf Halb-Elfen erstreckt. Wasserschrecken verändern ihre Farbe aber nicht nur aufgrund niederer Triebe, sondern können sich unabhängig von ihrem emotionalen Zustand der Umgebung anpassen, wenn es ihnen so einen Vorteil bei der Jagd verschafft.





WIRBELSCHLUND

Diese Kreatur gleitet auf gewellten Falten ihrer ledrigen Haut dahin. Ihr wirbelndes, kreisrundes Maul ist voller Reihen messerscharfer Zähne.

WIRBELSCHLUND

HG 8



EP 4.800

N Mittelgroße Aberration

INI +10; Sinne **Dunkelsicht** 18 m, **Erschütterungssinn** 9 m, **Scharfer Blick**; **Wahrnehmung** +8

VERTEIDIGUNG

RK 20, **Berührung** 16, auf dem falschen Fuß 14 (+6 GE, +4 natürlich)

TP 102 (12W8+48)

REF +10, WIL +8, ZÄH +8

Immunitäten **Feuer**

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, **Graben** 3 m, **Fliegen** 27 m (perfekt)

Nahkampf Biss +16 (2W6+9 plus Eingrabender Biss)

Besondere Angriffe **Fliegender Sturmangriff**

SPIELWERTE

ST 23, GE 22, KO 18, IN 3, WE 10, CH 3

GAB +9; KMB +15; KMV 31 (kann nicht zu-Fall-gebracht werden)

Talente **Angriff im Vorbeifliegen**, **Heftiger Angriff**, **Schweben**, **Steilwende**, **Verbesserte Initiative**, **Waffenfokus (Biss)**

Fertigkeiten **Fliegen** +18, **Heimlichkeit** +15, **Wahrnehmung** +8

Besondere Eigenschaften **Staubwolke**

LEBENSWEISE

Umgebung **Warme Wüsten (Rahadom)**

Organisation **Einzelgänger oder Schwarm (2–9)**

Schätze **Keine (Edelsteinaugen im Wert von jeweils 300 GM)**

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Eingrabender Biss (AF) Wenn einem Wirbelschlund einen Bissangriff gegen eine Kreatur der Größenkategorie Klein oder größer gelingt, versucht es augenblicklich, als Freie Aktion einen Ringkampf mit einem Bonus von +4 auf den Kampfmanöverwurf einzuleiten. Bei Erfolg beginnt es sich mit seinem wirbelnden, sägeartigen Maul sofort ins Fleisch der Kreatur einzugraben. Dies verursacht 4W6+12 Schadenspunkte pro Runde, die der Ringkampf aufrechterhalten wird.

Fliegender Sturmangriff (AF) Wenn ein Wirbelschlund im Fliegen einen Sturmangriff ausführt, erhält es einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswurf anstelle des gewöhnlichen Bonus von +2. Zudem erleidet es nicht den normalen Malus von -2 auf seine Rüstungsklasse.

Scharfer Blick (AF) Ein Wirbelschlund ist extrem scharfsichtig. Es erleidet nur den halben Malus auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung auf Entfernung, zudem können sie Kreaturen im offenen Gelände auf bis zu 1,5 Kilometer klar erkennen.

Staubwolke (AF) Indem ein Wirbelschlund rasch mit seinen Lederhäuten schlägt, kann es eine Staubwolke aufwirbeln, während es sein Talent **Schweben** einsetzt, als wäre es eine große Kreatur.



Als Raubtiere der tiefen Wüste sind Wirbelschlunde nur eine der vielen Gefahren für Reisende in den trockenen Wüsten im Herzen Rahadoms. Sie sind kaum mehr als fliegende Fressmaschinen, die allein oder in Schwärmen auftreten und alle anderen Lebewesen angreifen, welche ihr Revier betreten. Sie nisten ebenso in kleinen Höhlen unter den Sanddünen wie in den Felsspalten der Berge. Wenn sie jagen, treiben sie auf den hohen, warmen Winden und halten durch die steinernen Kugeln, welche ihnen als Augen dienen, nach Beute Ausschau.

Diese bizarren Jäger ziehen es vor, sich in die Oberkörper ihrer Opfer einzugraben und die saftigen Organe zu verzehren. Den Rest überlassen sie Aasfressern. Nur wenige, die diesen blutgierigen Räubern begegnen, können später davon berichten. Die skelettartigen Überreste von Wirbelschlundopfern können an den verdächtigen, kreisförmigen Bereichen ihrer Torsos identifiziert werden, wo die Kreaturen sich hineingegraben und Fleisch, Knochen und Organe verzehrt haben.

Die grünen, edelsteinartigen Augen eines Wirbelschlunds werden von jenen geschätzt, die in der Wüste nach exotischen und gefährlichen Schätzen suchen. Manche spekulieren, dass die mystischen Kugeln die Quelle der natürlichen Immunität der Wirbelschlunde gegen Feuer seien; Alchemisten und Magier benutzen Wirbelschlundaugen als Komponenten bei der Erschaffung von Gegenständen, die Energieresistenz gegen Feuer verleihen.

WUNDWYRM

Diese gewaltige, augenlose drakonische Kreatur ist von purpurnen Schuppen und scharfen, dornigen Auswüchsen bedeckt.

WUNDWYRM HG 15 

EP 51.200

CB Riesiger Drache (Böse, Chaotisch)

INI +5; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 28 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +20 natürlich)

TP 225 (18W12+108)

REF +12, WIL +12, ZÄH +17

Immunitäten wie Drachen, Blickangriffe, Gift, Illusionen, magische Lähmung und Schlaf, Säure, Verwandlung, Visuelle Effekte; **SR** 10/Gutes oder Rechtschaffen; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss +26 (2W8+10), 2 Klauen +26 (2W6+10), Schwanzschlag +21 (2W8+5), 2 Flügel +21 (1W8+5)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Biss)

Besondere Angriffe Entropischer Odem, Maul des Abyss, Odemwaffe (30 m-Linie, 16W6, REF SG 25 halbiert, alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +23)

Immer — *Bewegungsfreiheit*, *Schild der Entropie*

1/Tag — *Beliebiges verwandeln* (SG 23)

SPIELWERTE

ST 31, GE 13, KO 22, IN 14, WE 13, CH 20

GAB +18; KMB +30; KMV 42 (46 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Betäubend) Kritischer Treffer (Wankend), Schnappen, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +18, Diplomatie +15, Einschüchtern +26, Fliegen +18, Schwimmen +22, Überlebenskunst +22, Wahrnehmung +22, Wissen (Die Ebenen)

+23, Zauberkunde +23

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Weltenwunde)

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Entropischer Odem (ÜF) Ein Wundwurm kann anstelle eines Säurestrahls einen 9 m-Säurenebel-Kegel ausatmen, der für 1 Minute besteht. Jede Kreatur, deren Zug innerhalb des Entropischen Odems beginnt, wird Verwirrt (Willen SG 25, keine Wirkung), solange sie innerhalb der Wolke bleibt, plus 1W6 Runden nach Verlassen der Wolke.

Maul des Abyss (ÜF) Als Volle Aktion kann ein Wundwurm versuchen, Kreaturen und Gegenstände, die niemand am Leib oder in Händen trägt, innerhalb eines 4,50 m-Kegels in einem Wirbel in sein Maul saugen. Dies funktioniert wie ein Kampfmanöver für Zerren (KMB +30) gegen Kreaturen und wie ein Stärkewurf mit einem Bonus von +10 zum Zerschmettern von Gegenständen. Gegenstände, die niemand am Leib oder in der Hand trägt und die weniger als 100 Pfund wiegen, werden automatisch in sein Maul gezogen. Kreaturen und Gegenstände nehmen jeweils 1W12 Punkte Schallschaden pro Runde innerhalb des Kegels. Während ein Wundwurm diese Fähigkeit einsetzt, kann er nicht sprechen, seine Odemwaffe einsetzen oder mit seinem Bissangriff Angriffe oder Gelegenheitsangriffe ausführen.

Wundwyrmer sind wilde, im verderbten Land der Weltenwunde heimische Raubtiere. Sie sind ebenso im Wasser, am Himmel, am Boden und darunter zuhause. Zerschmelzender Schleim quillt zwischen ihren rissigen, steinigen Schuppen hervor und ein regenbogenfarbener Nebel dringt aus ihren Rachen, außer wenn sie einatmen und die Substanz der sich auflösenden Realität verdauen.





ZAUBERNARBFEXT

Der Oberkörper dieses untoten Schreckens ist verdreht und verunstaltet, während seine Hände in Wirrungen aus stumpfen, elektrisch-blauen Ranken enden.

ZAUBERNARBFEXT HG 7

EP 3.200

CB Mittelgroßer Untoter

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 natürlich)

TP 85 (10W8+40)

REF +6, WIL +8, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; SR 5/Kaltes Eisen; ZR 18

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Glas

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Hiebe +14 (1W6+7/18-20)

Besondere Angriffe Bannender Kritischer Treffer, Tödlicher Schlag

SPIELWERTE

ST 25, GE 16, KO —, IN 8, WE 13, CH 19

GAB +7; KMB +14; KMV 27

Talente Doppelschlag, Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heimlichkeit +18, Klettern +16, Wahrnehmung +14

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Magie verheeren

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig (Zaubernarbwüste)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Jagdgesellschaft (3-5)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bannender Kritischer Treffer (ÜF) Wenn ein Zaubernarbfext mit seinem Hiebangriff einen Kritischen Treffer landet, muss der getroffenen Kreatur ein Willenswurf gegen SG 19 gelingen oder sie unterliegt *Magie bannen* mit ZS 10. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Empfindlichkeit gegenüber Glas (AF) Die Haut eines Zaubernarbfextes ist besonders empfindlich gegenüber Glas und Waffen aus Glas. Zaubernarbfexte erleiden 150% des normalen Schadens durch gläserne Hieb- oder Stichwaffen.

Magie verheeren (ÜF) Jeder gezielte Zauber und jede gezielte zauberähnliche Fähigkeit, welche die Zauberresistenz eines Zaubernarbfextes nicht durchdringen kann, wird von diesem absorbiert und in Urmagie umgewandelt. Ein Zaubernarbfext kann pro Zauber nur eine Anzahl an Zaubergraden in Höhe seines CH-Modifikators umwandeln (i.d.R. 4). Jeder weitere Zauber umgeht seine Zauberresistenz und löst diese Fähigkeit nicht aus. Würfle auf der folgenden Tabelle den Effekt eines durch diese Fähigkeit betroffenen Zaubers aus. Ein Zaubernarbutant kann alternativ jedes der urmagischen Beispielergebnisse verwenden,

den, die im *Almanach der Magie Golarions* auf Seite 17 aufgeführt werden; der HG des Ereignisses wird durch den HG des Zaubernarbfextes ersetzt.

W%	Effekt
01-40	Der Zauber hat keinen Effekt.
41-70	Der Zaubernarbfext gibt einen Stoß negative Energie ab, welcher 1W6 x Grad des auslösenden Zaubers Punkte negative Energieschadens in einem 9 m Explosionsradius verursacht.
71-90	Der Zaubernarbfext tauscht augenblicklich mit dem Zauberkundigen, der den auslösenden Zauber gewirkt hat, die Plätze, als wäre <i>Dimensionstür</i> gewirkt worden.
91-100	Der Zauber wirkt augenblicklich gegen den Zauberkundigen, als unterläge er <i>Zauber zurückwerfen</i> .



Tödlicher Schlag (AF) Der Kritische Bedrohungsbereich des Hiebangriffes eines Zaubernarbfextes liegt bei 18-20.

Die als Zaubernarbfexte bekannten, entsetzlichen Untoten entstehen aus Zauberkundigen, die in den ausgedehnten Ödlanden der Manaöden zu Tode kommen. Dort werden ihre Leiber und Seelen durch die unberechenbaren urmagischen Energien pervertiert, welche die Zaubernarbwüste erfüllen. Der durchschnittliche Zaubernarbfext ist 1,80 m groß und wiegt 200 Pfund.

Die unnatürliche, verderbende Verwandlung, der ein totes Opfer beim Übergang in einen Zaubernarbfext unterliegt, härtet seinen Leib und macht ihn besonders widerstandsfähig gegen die magischen Energien der meisten Zauberkundigen. Allerdings ist es eine merkwürdige Besonderheit, dass dieselben verderblichen Energien, welche Zauber von einem Zaubernarbfext abprallen lassen, ihn zugleich besonders empfindlich gegenüber Glas und gläsernen Waffen machen. Fähige Büchsenmacher Alkensterns konnten bereits gläserne Gewehrketten für Abenteurer und Monsterjäger zu dem Zweck herstellen, Zaubernarbfexte auszulöschen.

ZELISCHKAR, DIE BITTERE FLAMME

Dieser Unhold scheint aus Flammen mit einem Katzengesicht zu bestehen. Aus seinem Maul zucken drei böartige Zungen hervor.

ZELISCHKAR

HG 21



EP 409.600

NB Großer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar, Feuer)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +33

Aura *Unheilige Aura*

VERTEIDIGUNG

RK 43, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 39 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +15 natürlich, +11 Rüstung)

TP 396 (24W10+264)

REF +23, WIL +24, ZÄH +23

Immunitäten Attributsschaden, Bezauberungs- und Zwangseffekte, Feuer, Gift, Krankheit, Säure; **Resistenzen** Elektrizität 30, Kälte 30; **Verteidigungsfähigkeiten** *Verschwimmen* (20% Chance zu verfehlen); **ZR** 32

Schwächen Empfindlichkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)

Nahkampf Biss +34 (1W8+11 plus 2W6 Feuer), 2 Klauen +35 (1W10+11/19-20 plus 2W6 Feuer)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Anspringen, Aufflammender Leib, Bittere Flammen, Einäscherung, Entzündender Griff, Krallen (2 Klauen +35, 1W10+11 plus 2W6 Feuer)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 24; Konzentration +30)

Immer — *Unheilige Aura* (SG 24), *Verschwimmen*, *Wahrer Blick* beliebig oft — *Feuerschild*, *Gutes bannen* (SG 21), *Massen-Monster bezaubern* (nur Kreaturen der Unterart Feuer) (SG 24), *Sengende Beleidigung*^{ABR11} (SG 18)

3/Tag — schnelle *Ansteckende Flamme*^{EXP}, verstärkter *Feuersturm* (SG 24), *Flammenwolke* (SG 24), *Scirocco*^{EXP} (SG 22)

1/Tag — Herbeizauberung (Grad 9, 2 infernalische Ältere Feuerelementare oder beliebiger Daimon mit 20 TW oder weniger, 100%)

SPIELWERTE

ST 33, GE 21, KO 32, IN 17, WE 22, CH 23

GAB +24; KMB +36; KMV 52

Talente Ausweichen, Blind kämpfen, Durchbrechen^{EXP}, Heftiger Angriff, Kampfflexe, Mächtiges Niederrennen, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Ansteckende Flamme*), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue), Verbessertes Niederrennen, Waffenfokus (Klaue), Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (*Feuersturm*)

Fertigkeiten Akrobatik +29, Bluffen +20, Diplomatie +20, Einschüchtern +33, Fliegen +26, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +29, Überlebenskunst +27, Wahrnehmung +33, Wissen (Die Ebenen) +30, Zauberkunde +24

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch; Telepathie 90 m

Besondere Eigenschaften Daimonischer Sendbote

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Osirion)

Organisation Einzelgänger

Schätze Dreifach (*Brustplatte* +5, sonstige Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Aufflammender Leib (ÜF) Als Freie Aktion kann Zelischkar seinen Körper als weißglühende Flamme aufleuchten lassen. Er gibt dabei Licht wie der Zauber *Tageslicht* ab und blendet jede Kreatur, die nicht den Blick abwendet. Kreaturen der Unterart Feuer sind gegen den Blendeffekt immun. Zelischkar kann seine Flammen als Freie Aktion auf die Stufe brennender schwarzer Schatten abdimmern; dies unterdrückt den Blendeffekt und ermöglicht es ihm, Heimlichkeit ohne Malus zu nutzen.

Bittere Flammen (ÜF) Wenn Zelischkar mit einem Angriff oder Effekt Feuerschaden verursacht, ist der halbe Schaden Feuerschaden und die andere Hälfte keiner Art zugeordneter Schaden (ähnlich wie beim Zauber *Flammenschlag*). Kreaturen, denen ein Rettungswurf gegen einen von Zelischkar ausgehenden Feuereffekt misslingt, kränkeln für 1 Minute. Jene, die durch seine Nahkampfangriffe oder Effekte Schaden erleiden, die keine Rettungswürfe gestatten, sind stattdessen für 1 Runde pro Angriff am Kränkeln. Die Wirkungsdauer ist kumulativ.

Einäscherung (ÜF) Wenn Zelischkar eine lebende Kreatur auf negative Trefferpunkte reduziert, kann er ihren Körper als Schnelle Aktion in Asche verwandeln und sich an der Lebenskraft des Zieles nähren, als hätte er *Totenglocke* gewirkt (Willen SG 28, keine Wirkung). Wenn Zelischkar eine Kreatur mittels eines Angriffs oder einer Fähigkeit tötet, wird die Leiche dieser Kreatur zu Asche (wie *Auflösung*).

Eigenschaften eines Daimonischen Sendboten Ein Daimonischer Sendbote ist ein machtvoller Daimon, der den Übergang von einem einzigartigen Daimonen zu einem der Vier Reiter noch nicht vollzogen hat. Er besitzt folgende Eigenschaften:

- Immunität gegen Bezauberung, Gift, Krankheit, Säure, Todes- und Zwangseffekte.
- Resistenz Elektrizität 30, Feuer 30 und Kälte 30.
- Telepathie 90 m.
- Die natürlichen Waffen des Sendboten und von ihm geführte Waffen werden hinsichtlich des Überwindens von Schadensreduzierung als Böse und Rechtschaffen behandelt.
- Der Sendbote kann seinen Anhängern Zauber verleihen. Dies erfordert auf seiner Seite keinerlei besondere Handlung. Zelischkar verleiht Zugang zu den Domänen Böses, Magie, Ordnung und Tricks; seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab.

Entzündender Griff (ÜF) Wenn Zelischkar ein Ziel mit mehr als einer natürlichen Waffe in derselben Runde trifft, wird der Feuerschaden aller dieser Treffer hinsichtlich des Überwindens von Feuerresistenz addiert. Sollte Zelischkar ein Kampfmanöver für Ringkampf gelingen, kann er als Schnelle Aktion Resistenz oder Immunität des Zieles gegen Feuer bis zum Beginn seines nächsten Zuges unterdrücken. Kreaturen der Unterart Feuer sind gegen diesen Effekt immun, außer die Unterart wurde ihnen nur vorübergehend durch einen magischen Effekt oder Gegenstand verliehen.



Zelischkar, die bittere Flamme, ist auf den zerbröckelnden Ebenen Abaddons ebenso gefürchtet wie im restlichen Multiversum. Äußerlich sieht er wie eine monströse Katzengestalt aus tanzenden, blutroten Flammen aus, welche Helm und Kürass aus infernalisch verstärktem, hauchdünnem Obsidian trägt, der durch diese Bearbeitung nichts von seiner Stärke verloren hat. Seine Augen sind nachtschwarze Gruben von der Farbe seiner Rüstung, auch wenn in ihren Tiefen ein entsetzliches oranges Glühen herrscht. Zelischkar ist ständig von einem Hitzeblimmern umgeben, welches seine blendende Helligkeit leicht abschwächt. Angeblich kann er die geringsten Veränderungen der Temperatur erkennen und so auch seine Beute wahrnehmen, indem er die Bewegungen sichtbar und unsichtbarer Kreaturen nachvollzieht, ehe er sie anspringt. Sein eigenes Feuer brennt mit höllischer Unreinheit und befleckt selbst jene, die sich vor Feuer sicher wähnen, und verschlingt sie mit Leib und Seele, so dass nur unreine Asche zurückbleibt.

Zelischkar wird ebenso aufgrund seiner schon chirurgisch zu bezeichnenden Taktiken, wie auch seiner furchtbaren Macht im Nahkampf gefürchtet. Wenn er im Namen seiner daimonischen Herrin Szuriel, der Schutzherrin von Krieg und Leid, beschworen wird, schändet und zerstört er ganz allein Ackerland und Städte. Szuriel schmiedete seine Gestalt in den tiefsten Gruben des Ascheofens als ihren entsetzlichen Sendbote, der das hoffnungslose Elend von Begräbnisfeuern verkörpern soll, welche die Toten verschlingen, die den von ihr gebrachten Kriegen zum Opfer fallen. Er erwies sich als derart fähig, dass sie ihn für würdig befand, sich über seinen ursprünglichen Zweck hinaus zu entwickeln. Nun verkörpert er alle hasserfüllten und sadistischen Zwecke, die Feuer erfüllen kann. Sein Name wird von Folterknechten und Inquisitoren angerufen, wenn sie ihre wehrlosen Gefangenen dem ultimativen Leid unterwerfen, lebendig verbrannt zu werden. Und selbst gemeine Brandstifter rufen ihn an. Alle verkommenen Seelen, die gern die Welt brennen sehen würden, preisen Zelischkar im Stillen, auch wenn sie seinen Namen vielleicht niemals aussprechen, und der in ihnen brennende Hass ist ihm ein süßer Duft.

Zelischkar wurde in uralten Zeiten während der Blütezeit des Osirischen Reiches nach Golarion gerufen. Dort führte er Legionen flammender Diener gegen die Feinde des Pharaos der Vergessenen Plagen, wobei das Hauptziel das Imperium von Jistka war. In unglaublicher Hybris wandte sich der Pharaos aber schließlich nach mehreren erfolgreichen Feldzügen gegen seinen beschworenen Verbündeten, um Zelischkar als Testsubjekt in seinem bisher größten Experiment zu nutzen: Der osirische Herrscher hatte gerade die Konstruktion eines gewaltigen Labyrinths südlich der Alameinhalbinsel abgeschlossen. Um die Perfektion dieses Irrgartens zu beweisen, befahl er in einem Anflug stolzer Narretei, Zelischkar darin einzusperren. Eine ganze Armee beschworener Elementargeister war nötig, um den daimonischen Sendboten unter dem wirbelnden Wüstensand fortzusperren, wobei zudem

ein uralter Ifrit und ein legendäres Artefakt, die *Flasche der Gebundenen*, zum Einsatz kamen.

Seit vielen Jahrtausenden sind Zelischkar und die Überreste seiner Truppen im Labyrinth unter Schiman-Sekh eingesperrt, jener Stadt, welche die Pharaonin der Lieder nach ihrem Sieg über den Pharaos der Vergessenen Plagen Jahre nach Zelischkars Einkerkering gegründet hat. Nur einmal konnte er seinem Gefängnis entkommen, als Szuriel und der sogenannte Unbestechliche Pharaos sich zusammaten, um ihn gegen eine der Himmelsstädte der Schory zum Einsatz zu bringen. Sein zerstörerischer Amoklauf beschränkte sich aber nicht auf dieses eine Ziel. Zelischkar und seine Truppen verheerten mehrere Städte und Oasen im westlichen Osirion, ehe sie wieder an ihr Gefängnis gebunden werden konnten. Und dort wartet der Daimon immer noch und plant seine brennende Rache an Osirion und ganz Golarion, um sich für die Ewigkeit seiner Gefangenschaft zu revanchieren.



MONSTERHANDBUCH III

ALPTRÄUME UND LEGENDEN

Beweise deinen Mut angesichts der berüchtigtsten Gegner aus Mythen und Legenden! Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* präsentiert Hunderte verschiedener Monster für das *Pathfinder* Rollenspiel. Auf den Seiten dieses Buches findest du Halb-Leichname und Demodanden, Grabesritter und Goblinschlangen, Nornen und Nephilim, Kaiserdrachen und Freie Eidoli und vieles mehr! Nicht jede Kreatur muss ein Feind sein – geflügelte Garudas, clevere Tanuki und leonide Lammasus warten darauf, an der Seite der Gruppe in den Kampf zu ziehen!

Das *Pathfinder Monsterhandbuch III* ist der dritte unverzichtbare Band mit Monstern für das *Pathfinder* Rollenspiel und fungiert als Begleitband für das *Pathfinder* Grundregelwerk und die *Pathfinder* *Monsterhandbücher I* und *II*. Dieses Rollenspiel basiert auf mehr als 10 Jahren ständiger Weiterentwicklung und einem freien Spieltest mit mehr als 50.000 Spielern weltweit, die das beliebteste Rollenspiel der Welt auf regeltechnisch neuesten Stand brachte.



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 COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Bestiary. © 2012, Paizo Inc. Authors: Jim Groves, James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe: Almanach der Monster Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



KREATUREN ÜBER KREATUREN!

Dieses Buch enthält Dutzende neuer Monster aus der Region der Inneren See, die alle speziell für die Pathfinder-Kampagnenwelt entwickelt wurden. Manche, wie die der Göttin der Träume dienenden Sternemonarchen oder die Zahnradleute Numerias, wurden schon öfters in Pathfinder-Kampagnenweltbänden aufgeführt, während andere, wie die fremdartige Sterneneöde oder die in Rahadoums Wüsten hausenden Wirbelschlunde nur beiläufig erwähnt oder in einer Illustration gezeigt wurden. Und wieder andere, wie die rätselhaften, uralten Verborgenen Herrscher und verstörend bezaubernden Fungusköniginnen, haben in diesem Band ihren ersten großen Auftritt.

Der *Almanach der Monster Golarions* präsentiert einige von Golarions einzigartigsten Kreaturen. In diesem Band findest du:

- ▶ Neue Monster mit Herausforderungsgraden von 1/3 (z.B. die geheimnisvollen Syrinxen) bis 25 (der mächtige Infernalische Herzog Lorthact).
- ▶ Drei neue monströse Schablonen: Den fremdartigen, Verstand raubenden Vetala-Vampir, die Befallenen Feenwesen des Klauenwaldes und die missgestalteten Mutanten der Manaöden.
- ▶ Fünf neue o-TW-Völker, die du für Bösewichte nutzen kannst oder für Spielercharaktere, sollte dies in deine Kampagne passen!
- ▶ Insgesamt 48 Wesen, manche wohlwollend, andere böseartig, die bereitstehen, in jeder Pathfinderrunde Abenteurer herauszufordern!

Der *Almanach der Monster Golarions* ist für die Nutzung mit dem Pathfinder-Rollenspiel und der Pathfinder-Kampagnenwelt Golarion gedacht, kann aber in Verbindung mit jedem anderen Hintergrund genutzt werden.



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de



PATHFINDER
ROLLENSPIEL

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN 978-3-86889-785-2

Artikelnummer: US51031PDF