

PATHFINDER CHRONICLES™



ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM KLASSISCHEN VERLIES

In den Kavernen und Korridoren verfallener Burgen, vergessener Krypten, magischer Labore, außerplanarer Paläste und anderer fantastischer Verliese lauern namenlose Schrecken. Die folgende Tabelle präsentiert eine Anzahl typischer Monster, denen Abenteurer in fünf verschiedenen archetypischen Verliesen begegnen können. Anhand der Tabelle lassen sich diese Monster mit einem W100 zufällig bestimmen.

Burg	Krypta	Hochmagie	Planar	Unterirdisch	Monster	Durchschnitts-HG	Quelle
1	1-2	1	—	1-4	1 Kreischer	—	PF GRW 416
2-4	3-12	2-4	1-4	5-6	1W6 menschliche Skelette	1	PF MHB 239
5-6	—	5-8	5-7	7	1 Pseudo-Drache	1	PF MHB 212
7-10	13-17	9-10	8-9	8-13	1 Fledermausschwarm	2	PF MHB 116
11	18-19	—	—	14-15	1 Thoqqua	2	PF MHB II
12-14	20-21	11	—	16-18	1 Würger	2	PF MHB 280
15-16	—	12-15	10-12	—	1 Doppelgänger	3	PF MHB 59
17-22	22-26	16-18	13	19-21	1 Gallertwürfel	3	Seite 10
23-27	27-28	19-21	14-15	22-24	1 Rostmonster	3	Seite 52
28-31	—	22-23	16	25-26	1 Eulenbär	4	Seite 4
32-38	29-32	24-29	17-21	27-28	1 Mimik	4	Seite 28
39-41	33-34	30	22	29-31	1 Otyugh	4	Seite 40
42-43	35-36	31-32	23	32-34	1 Basilisk	5	PF MHB 27
44-46	37	33-35	24-25	35-39	1 Mantler	5	Seite 22
—	38-43	—	26	40	1 Mumie	5	PF MHB 191
47-48	44-45	36-38	27-29	41-43	1 Plapperndes Hundertmaul	5	PF MHB 211
49-50	46-48	—	30	44-46	1 Irrlicht	6	PF MHB 157
51	49	39	—	47-48	1 Modernder Schlurfer	6	Seite 34
52-55	50-56	40-41	31	49-50	1W4 Vampirbrut	6	PF MHB 268
56	57-58	42	—	51-54	1 Xorn	6	PF MHB 283
57	59-60	43-46	32-36	55	1W4 Ätherspinnen	7	PF MHB 18
—	61-62	47	—	56-59	1 Landhai	7	Seite 16
58-60	63-65	48	37-38	60-63	1 Schwarzer Blob	7	PF MHB 234
61-65	66	—	39	64-66	1W4 Trolle	7	PF MHB 265
66-68	67	49-50	40-41	67-69	1 Düsternaga	8	PF MHB 194
69-70	—	51-53	—	70-71	1 Gorgone	8	PF MHB 137
71	—	—	42	72-74	1 Grauer Reißer	8	PF MHB II
72-74	68-73	54-55	43-45	75	1W6 Todesalben	8	PF MHB 263
75-76	74	56-57	46-47	76-80	1W4 Drinnen	9	PF MHB 83
77-78	75-77	58-61	48-50	—	1W4 Unsichtbare Pirscher	9	PF MHB 263
79	—	62-63	51-54	—	1 Vrock	9	PF MHB 51
—	—	64	55-59	81-82	1W4 Intellektverschlinger	10	PF MHB 156
80-81	78-79	65-67	60-64	83	1 Rakshasa	10	PF MHB 214
82-84	80-82	68-71	65-66	—	1 Lehmgolem	10	PF MHB 135
85	83-84	72-73	67-70	—	1 Klingenteufel	11	PF MHB 257
86-87	85-87	74-76	71-75	84	1W4 Nachtvetteln	11	PF MHB 193
—	88-91	77-78	76-79	—	1 Zehrer	11	PF MHB 285
—	—	79-80	—	85-87	1 Purpurwurm	12	Seite 46
—	—	81	80-81	88-89	1 Seiler	12	Seite 58
88-91	92-93	82-85	82	—	1 Eisengolem	13	PF MHB 131
—	—	86-87	—	90-91	1W4 Purpurwürmer	14	Seite 46
92-93	—	88	83-84	92-93	1 Ehrwürdiger Weißer Drache	15	PF MHB 71
—	—	89-90	85-88	94-95	1 Neothelid	15	PF MHB 198
94-97	94-95	91-93	89-92	96	1 Hornteufel	16	PF MHB 255
—	97-98	94-95	93-94	97-98	1 Nachtkriecher	18	PF MHB II
98-99	97	96	95	97	1 Ehrwürdiger Roter Drache	19	PF MHB 67
—	98-99	97-98	96-97	98-99	1 Shoggothe	19	PF MHB 238
100	100	99-100	98-100	100	1 Balor	20	PF MHB 40

ALMANACH DER VERLIESBEWOHNER

Ein Quellenband für die Pathfinder®-Kampagnenwelt

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	2
Eulenbär	3
Gallertwürfel	10
Landhai	16
Mantler	22
Mimik	28
Modernder Schlurfer	34
Otyugh	40
Purpurwurm	46
Rostmonster	52
Seiler	58
Anhang	64

IMPRESSUM

Authors: Clinton Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Nicolas Logue, Robert McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K Reynolds, James L. Sutter, and Greg A. Vaughan

Cover Artist: Wayne Reynolds

Interior Artists: Dave Allsop, Michael Jaecks, Scott Purdy, Dean Spencer, Ben Wootten, and Kevin Yan

Editor-in-Chief: James Jacobs

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

Editorial Assistance: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider

Editorial Interns: David A. Eitelbach and Hank Woon

Art Director: Sarah E. Robinson

Senior Art Director: James Davis

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Special Thanks: The Paizo Customer Service and Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Produktion: Mario Truant

Übersetzung: Björn Arnold

Lektorat: Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen

Layout: Matthias Schäfer



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51008PDF
ISBN 978-3-86889-527-8



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

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, locations, characters, artwork, and trade dress.

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

Pathfinder Chronicles: Dungeon Denizens Revisited is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing. © 2011 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



Ein Kabinett voller Monstrositäten

Vielleicht hast du es ja noch gar nicht bemerkt, aber einige der Monster, die es in diesem Spiel gibt, sind schlicht und einfach *seltsam*. Ein bärengroßes Gürteltier, das durch die Erde schwimmt und gerne Halblinge verschlingt? Ein intelligenter magischer Mantel, der in Kleiderschränken darauf wartet, dass ihn jemand zu tragen versucht? Ein Monster, das man auf der Kampfkarte mit einem durchsichtigen sechsseitigen Würfel exakt darstellen kann? Eine Schatztruhe, die tatsächlich ein Beutejäger ist? Ein intelligentes, in Abwasserkanälen lebendes Monster, das Müll frisst? Halb Eule, halb Bär? Sind diese Viecher nicht alle ein bisschen albern?

Zugegeben, sie sehen vielleicht albern aus. Aber sie sind ebenso sehr Teil des Spiels wie die Erforschung eines Verlieses mit dem Ziel, sich einem Drachen im Kampf entgegenzustellen. Diese ikonischen, mit Magie erschaffenen oder auf andere seltsame Weise entstandenen Kreaturen können sofort als „Dinge, die die Helden bekämpfen müssen“ identifiziert werden. Sie sind kein schöner Anblick. Sie sind nicht freundlich. Und sie gehören ganz gewiss nicht zu irgendeinem normalen Lebensraum irgendeiner realen Welt. Sie sind das fantastische Äquivalent des Schnabeltiers, der Riesennassel, des Schleimpilzes, des Schleimaals und der parasitär lebenden Augenwürmer, also von Wesen, die so seltsam oder abscheulich sind, dass man kaum glauben mag, dass es sie wirklich gibt. Diese realen Wesen werfen die Frage auf, unter welchen fürchterlichen Umweltbedingungen sie wohl entstanden sein mögen. Und in einer Welt, in der Drachen, Greifen und Harpyien als „normale“ Kreaturen angesehen werden, müssen die seltsamen Wesen wirklich bizarr sein.

Natürlich sind sie den Spielern nach 30 Jahren inzwischen recht vertraut geworden. Diese wissen, dass sie sich vor Schatzkisten, die nicht an ihren Standort zu gehören scheinen, in Acht nehmen müssen. Sie wissen, dass sie vor dem großen Käfer mit den Federantennen davonrennen müssen und dass sie keine Elektrizität gegen einen belebten Haufen

verrottender Vegetation verwenden dürfen. Manchmal ist es daher nützlich, sich eine vertraute Sache anzuschauen und zu überlegen, ob man sie auf eine neue, moderne Weise interpretieren kann. Und das ist die Aufgabe, die sich dieses Buch gestellt hat.

Der erste Band dieser Reihe, *Almanach der klassischen Monster*, behandelte sieben verschiedene gut bekannte Humanoide und drei Riesenabkömmlinge. Das hier vorliegende Buch hingegen erkundet zehn ikonische nicht-humanoide Monster im Detail. Das Ziel ist dabei nicht, diese Monster neu zu erfinden, sondern sie mit einem neuen Blick zu betrachten und Erklärungen dafür zu geben, warum sie bestimmte Kräfte und Verhaltensweisen besitzen. Paizos Chefredakteur James Jacobs erforschte daher ihre Inkarnationen in den früheren Auflagen des Spiels, um sicherzustellen, dass sie ihrem Ursprung treu bleiben würden. Dennoch ließ er den Designern alle Freiheiten, sich diesen Monstern aus neuen Richtungen anzunähern.

Für jedes der hier vorgestellten Monster wurde neues Regelmateral erschaffen; dabei kann es sich um Werkzeuge handeln, mit denen man die Kreatur jagen kann, um Gegenstände, die man aus seinem Körper fertigen kann, oder um Varianten des Originalmonsters, mit denen man die Spieler überraschen kann. Der Inhalt dieses Buchs ist komplett mit den Regeln des Pathfinder Rollenspiels verwendbar.

Im Folgenden nun ein kurzer Abriss der 10 Verliesbewohner, die in diesem Buch vorgestellt werden.

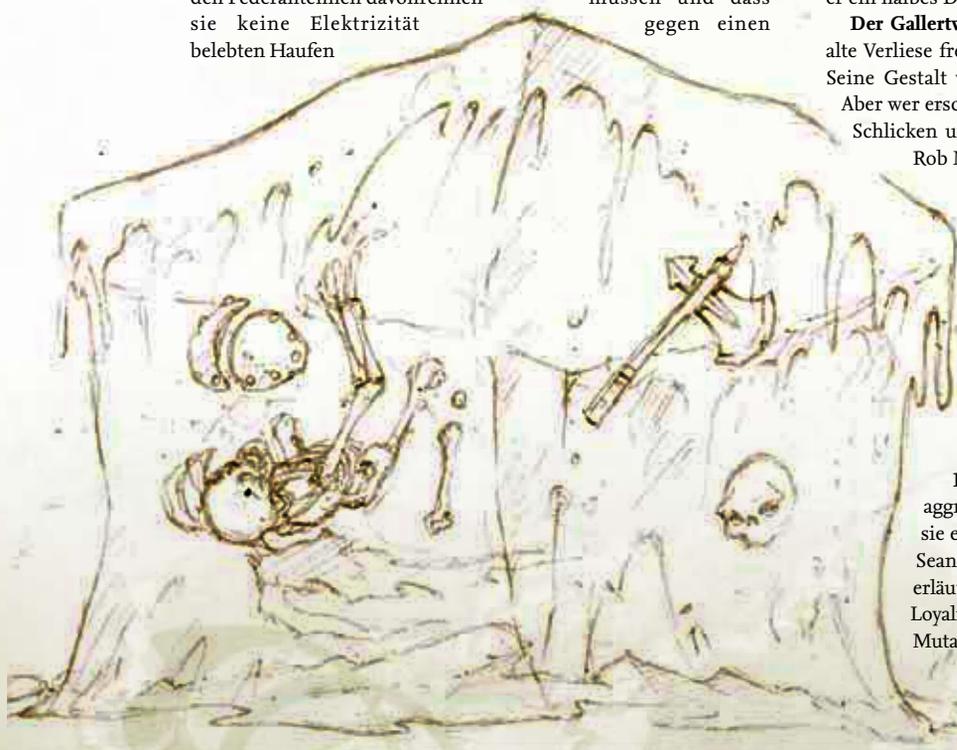
Der Eulenbär: Sie sind halb Eule und halb Bär, aber ganz und gar von Wut gepackt. Die meisten Jungabenteurer lernen bereits zu Beginn, dass man vor Eulenbären weglaufen sollte. Zumindest wenn man weiterleben und irgendwann ein Veteran unter den Abenteurern sein möchte. Richard Pett beschreibt die Schwierigkeiten, die damit verbunden sind, diese Bestien zu zähmen, ihnen ein Reitgeschirr anzuziehen und sie zu trainieren. Außerdem stellt er ein halbes Dutzend Varianten dieses gefährlichen Räubers vor.

Der Gallertwürfel: Der Gallertwürfel ist perfekt dazu geeignet, alte Verliese frei von Unrat und nervigen Abenteurern zu halten. Seine Gestalt weist klar auf seine künstliche Erschaffung hin. Aber wer erschuf ihn? In welcher Beziehung steht er zu anderen Schlickern und Schleimen? Ist er denn überhaupt intelligent? Rob McCreary beantwortet diese und weitere Fragen.

Der Landhai: Mischt man eine Wasserschildkröte, ein Gürteltier und Dämonenblut auf die rechte Weise, erhält man diesen gefräßigen Räuber. In diesem von Joshua J. Frost verfassten Artikel erfahren wir, wer diese Wesen erschaffen hat, lernen einige überraschende Kampftaktiken kennen und erhalten wertvolle Informationen über die Herstellung von Landhaifellrüstungen. Außerdem hören wir von einer echt unappetitlichen Möglichkeit, festzustellen, wann ein Landhai in seinen Bau zurückkehrt.

Der Mantler: Die paranoiden Mantler sind mysteriöse, aggressive Wesen und seit Langem ein Rätsel. Wie sind sie entstanden? Warum geben sie vor, Kleidung zu sein? Sean K. Reynolds nimmt sich dieser Themen an und erläutert uns die fremdartige Psychologie der Mantler, ihre Loyalität gegenüber finsternen Mächten sowie die seltsamen Mutationen dieser missverstandenen Kreatur.

Der Mimik: Der geduldige, einzelgängerisch veranlagte Mimik ist nur eine Phase im bizarren





Lebenszyklus dieser gestaltwandelnden Kreatur. Aber was ist das Ziel der Mimiks? Benutzen sie ihren Leim auch für andere Zwecke als dafür, gierige Abenteurer zu fangen? Wie pflanzen sie sich fort? Clinton Boomer nimmt sich dieser Fragen an und erläutert die unnatürliche Besessenheit der Mimiks in Bezug auf die Menschheit.

Der Modernde Schlurfer: Die meisten Leute glauben, dass Pflanzen harmlose Wesen seien. Der parasitäre Schlurfer aber hat den Verstand eines Orks und ist genauso blutrünstig. Über was mögen diese intelligenten Pflanzen nachdenken? Woher kommen sie, und warum brauchen sie zu ihrer Vermehrung Leichname? Jason Nelson geht diesen Fragen nach und enthüllt die tragische Wahrheit hinter den tödlichen Modernen Schlurfen.

Der Otyugh: Otyughs werden von den meisten Abenteurern und Stadtbewohnern als geistlose Müllfresser abgetan. Tatsächlich aber sind sie genauso intelligent wie geistig minderbemittelte Menschen und haben eine eigene Kultur und Gesellschaft. Wie finden Otyughs einen Partner? Sind sie etwa telepathisch begabt? Jason Bulmahn verleiht den niedrigstehenden Otyughs eine Stimme – eine raue Stimme, die „Gib mir Müll!“ sagt.

Der Purpurwurm: Diese monströsen Würmer sind in der Lage, einen Mann in einem Stück zu verschlingen. Eigentlich sind sie auch gar nicht mehr als bewegliche Mägen, an denen weit aufklaffende Mäuler befestigt sind. In ihren unterirdischen Lebensräumen, in denen die Anzahl der Fluchtwege begrenzt ist, sind Purpurwürmer die unbestrittenen Könige ihrer Nahrungskette, zu der auch Abenteurer gehören können. Greg A. Vaughan erklärt uns ihren Ursprung, ihre Beziehung zu den Sternen und den in den Tiefen wohnenden Neotheliden und ordnet die vielen verschiedenen Arten von Würmern, die sich durch das Herz der Welt graben, in geeignete Kategorien ein.

Das Rostmonster: Diese insektoiden Monster sind nicht viel größer als Wölfe. Dennoch werden die Herzen sogar der größten Helden bei ihrem Anblick von Furcht ergriffen, da ihre Berührung selbst die mächtigsten Rüstungen und Waffen zu Staub zerfallen lässt. James L. Sutter erläutert die Hintergründe ihrer seltsamen Fähigkeiten und ihres Nahrungsverhaltens. Er erklärt uns, wie man ihre präparierten Antennen als Waffe einsetzen kann und berichtet von den gefürchteten Rostfürsten, die auf brutale Weise die Spurenelemente aus dem Körper eines Lebewesens extrahieren können.

Der Seiler: Tief im Erdinneren atmen die Steine selbst und warten mit ihren Greiftentakeln darauf, den Unvorsichtigen zu befragen und danach zu verschlingen. Nicolas Logue führt dich durch den fremdartigen Geist des Seilers, den es danach dürstet, deine tiefsten Geheimnisse zu hören, während er an deinen Gliedern nagt.

INDEX DER NEUEN AUSRÜSTUNGS- GEGENSTÄNDE

Alkalifläschchen	13
Alkalisalz	13
Brutofen	7
Dornenplatte	6
Landhai-Rüstung	19
Eulenbär-Scheuklappen	6
Schlickschmiere	13
Zielatrappe	7
Zornspeitsche	7

INDEX DER NEUEN MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

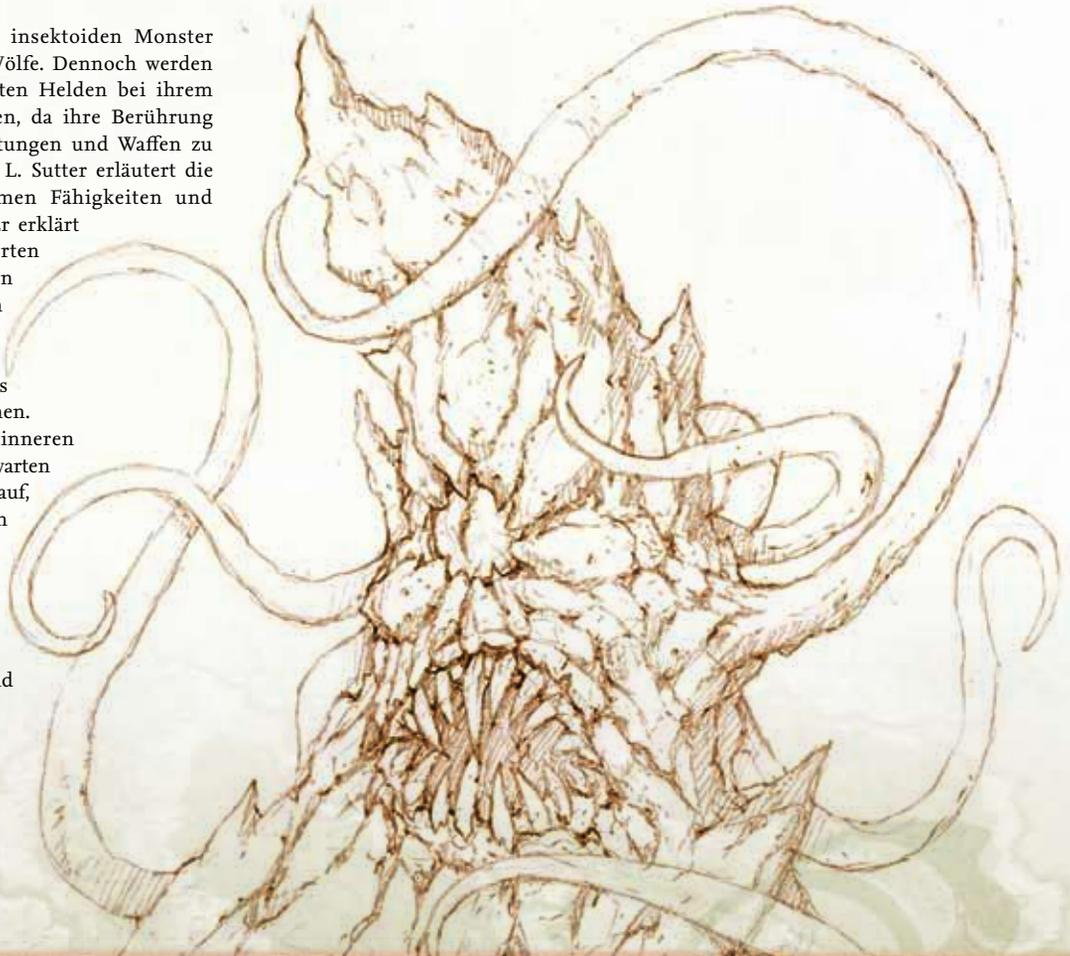
Grabend	19
(Rüstungsqualität)	
Landhaiwehr	19
Rostmonsterfühlerpeitsche	55
Trankpilze	23

INDEX DER NEUEN TALENTE

Erwürgen	38
Felskletterer	61
Modernder Monolith	37
Schlickflüsterer	12
Schlickgefährte	12
Still wie Stein	59
Unverdaulichkeit	12
Zitterschlurfer	37

INDEX DER NEUEN ZAUBER

Fleisch zu Schlick	14
Verderbte Erneuerung	5





Eulenbär

„Nichts und niemand kann so wütend werden wie ein Eulenbär. Von der Maus bis zum Drachen sieht er alles als Feind und Nahrung zugleich an. Nichts kann ihm Angst machen, nichts ihn beruhigen, nichts kann ihn aufhalten. Der Eulenbär geht in jeden Kampf, als wäre es sein letzter, als würde alles, was ihm begegnet, ihn töten und fressen wollen, sofern er es nicht zuerst tötet und frisst. Sofern etwas in sein Maul passt, frisst er es auf, den Rest zerstört er.“

Eulenbären können gebrochen und in einer gewissen Weise als Wächter trainiert werden, das ist immerhin wahr. Aber wie sicher würdet Ihr euch fühlen, wenn Ihr wüsstet, dass eure Sicherheit von dem Verstand hinter diesen wütenden, rot geränderten Augen abhängt?“

— Aus der Monsterfibel der Kundschafter-Gesellschaft

Eulenbären sind halb Raubvogel, halb wütender Grizzly und vereinen damit zwei gefährliche Wesen in einer Hybridform, die sie zu einer brutalen und effizienten Tötungsmaschine macht. Schon, wenn sie schlüpfen, sind sie halb verrückt. Eulenbären sind das Grauen für alle, die das Unglück haben, ihren Weg zu kreuzen. Sie respektieren nichts als Stärke, sei es die Stärke eines anderen gesunden Männchens oder die eines wilden Orks, der bereit ist, Augen, Finger und Blut zu verlieren, während er sie zu zähmen versucht. Eulenbären sind aus magischen Experimenten entstanden und werden daher sogar von den Druiden als unnatürliche, zerstörerische Wesen verabscheut.

ÜBERBLICK

Ausgewachsene Eulenbärmännchen stehen aufrecht bis zu 2,40 m hoch und wiegen bis zu 750 kg. Es gibt sogar Berichte über noch größere Exemplare. Weibchen sind nur ein wenig kleiner. Manche Eulenbären verfügen über ein dichteres Fell, die meisten sind allerdings mit dicken Federn über einem Fell aus kurzen dicken Haaren bedeckt. Diese Federn können zu sehr stabilen Schreibfedern verarbeitet werden und werden daher von Schreibern hoch geschätzt. In jedem Fall haben diese Wesen eine fürchtbar schlechte Laune und attackieren alles, was ihnen in den Weg kommt und größer als eine Maus ist. Eulenbären greifen mit einer Kombination aus nicht einziehbaren Klauen (die wenigstens 5 cm lang sind) und Schnabelbissen an. Bei ihren Wanderungen laufen sie auf allen

Vieren, im Kampf stellen sich Eulenbären aber für gewöhnlich auf ihre Hinterbeine und können so einen extrem gefährlichen Umarmungsangriff ausführen. Ihren Kopf können sie um 270 Grad drehen, was in Kombination mit ihrem sehr guten Gehör dafür sorgt, dass es sehr schwer ist, sich an sie heranzuschleichen. Wenn Eulenbären angreifen, stoßen sie dabei einen Nerven zeretzenden Schrei aus, der aus einem gutturalen Brüllen besteht, das in einen ohrenbetäubenden gellenden Schrei übergeht. Ihr Territorium zeigen sie anderen mit einem tiefen Knurren an.

Eulenbären bauen Nester, die aus riesigen Mengen Knochen und anderem Plunder bestehen und viele Quadratmeter einnehmen oder gar große Höhlen- beziehungsweise Verliesbereiche umfassen können. Das sind auch die Orte, an denen sie am häufigsten anzutreffen sind. Eulenbären fressen praktisch alles und würgen wie ihre Vogelverwandten die unverdaulichen Teile als Gewölle wieder aus. Diese widerlichen Haufen aus Dreck und Knochen können auch Schätze enthalten. Eulenbären interessieren sich nicht für diese Wertgegenstände, deren Fundort daher ganz zufällig von ihren Fressgewohnheiten abhängt.

Die meisten Eulenbären leben in Höhlen oder Verliesen, da die engen Räumlichkeiten und geschlossenen Ecken wie auch die dort herrschende Dunkelheit gut zu ihrem Kampfstil passt. Man findet sie aber auch in Wäldern. Dort bauen sie in großen Bäumen riesige Nester. Ihre Territorien markieren sie, in dem sie tiefe Klauenschnitte in den riesigen Stamm einkerben. Das führt oft zum Absterben des Baums, wodurch ihre Nester leicht entdeckt werden können. Unglücklicherweise wirken diese daher für jeden Eulenbärenjäger und andere gierige, tollkühne Individuen wie ein Leuchtfeuer. Waldeulenbären konnten dabei beobachtet werden, wie sie aus Bienenstöcken den Honig sammeln, von ihrer Bösartigkeit abgesehen, die der eines Grizzlybären gleicht, scheint dies aber die einzige signifikante Gewohnheit zu sein, die sie mit Bären gemein haben; ansonsten sind sie Fleischfresser. Eulenbären jagen sowohl am Tag als auch in der Nacht, was vor allem von den Gewohnheiten ihrer bevorzugten Beute in der jeweiligen Region abhängt. Sie halten im Normalfall keinen Winterschlaf, sind aber dazu in der Lage, falls die Nahrung in den Wintermonaten knapp wird.

LEBENSWEISE

Viele Märchen und Volkssagen, insbesondere „Die Boshafte Prinzessin und die Weise Eule“, „Hohluns Zweites Kücken“ sowie „Die Eulenbraut und der Bärenknecht“, bieten plausible Erklärungen dafür an, wie die Existenz der Kreatur ihren Anfang genommen habe. Einige behaupten, dass die Eulenbären in den Verliesen der Hölle als Alpträume für Kinder erschaffen worden seien, die allgemein für wahr gehaltene Theorie besagt aber, dass sie aus den Herumpfusereien eines wahnsinnigen Magiers entstanden seien, der tief in das Gewebe allen Lebens gegriffen habe. Der ausgiebige Gebrauch des Zaubers *Sagenkunde* hat es den Gelehrten ermöglicht, etwas Licht auf die Entstehung der Eulenbären zu werfen. Die unter Wissenschaftlern am ehesten anerkannte Theorie stammt aus dem Buch *Der Ursprung der Monster* von Erasmus Keilholz:

„Der Verachtete wird von den Gelehrten als derjenige angesehen, der die ersten Eulenbären erschaffen hat, in dem er sie in seinem unheiligen Tiegel des Lebens formte, in dem die Körper vieler Wesen miteinander verwoben waren. Vielen gefallenen Kreaturen, die in dem Tiegel erschaffen wurden, blieb das widerwärtige Hybridleben erspart, dass der Verachtete ihnen zu schenken versuchte, und so krochen sie davon, um ungesehen in den finsternen Verliesen seiner Zuflucht zu sterben. Dieses Mal jedoch verwob er die Leben eines großen Höhlenbären und einer Rieseneule und erschuf damit den ersten Eulenbär. Diese Kreatur überlebte diese Verderbnis und gedieh im Folgenden sogar prächtig. Es wird gemutmaßt,

VERDERBTE ERNEUERUNG

Nur wenig ist über den Zauber *Verderbte Erneuerung* bekannt, es heißt aber, dass es sich dabei um eine pervertierte Form des Zaubers *Böswillige Verwandlung* handele, die es dem Sprecher des Zaubers gestattet, mehrere Kreaturen in ein einzelnes Lebewesen zu verschmelzen. Fragmentarische Beschreibungen des Zaubers erwähnen einen *Tiegel der Erneuerung*. Dabei handelt es sich um ein Artefakt, das angeblich gestaltverändernde und nekromantische Magie verstärkt. Es ist anzunehmen, dass der Zauber voraussetzt, dass man die betreffenden Kreaturen (oder ihre Teile) in den Tiegel legt, vielleicht noch alchemische Reagenzien hinzufügt, die bestimmte Eigenschaften der neuen Hybridkreatur begünstigen sollen, und dass der Schöpfer des neuen Wesens zum Zeitpunkt des Zauberns dessen allgemeine Form und Gestalt festlegt.

dass der Verachtete diese finsternen Geheimnisse von den verderbten Feenwesen erlernte, dass seine Versuche den einzigen Zeitpunkt darstellen, zu dem ein Mensch die magische Schule der Pervertierungszauber meisterte, die sonst den Dunkelfeern vorbehalten bleibt und dass ein Mensch den schrecklichen Zauber *Verderbte Erneuerung* verwendete.

Eine Weile dienten die ersten Eulenbären dem Verachteten als nützliche Wächter. Doch obwohl sie einem brutalen Training unterworfen waren, befreiten sie sich schließlich ihrer Ketten und erschlugen alle anderen Wächter, die zwischen ihnen und der Sicherheit der Wälder und Verliese standen, welche die Höhle des Verachteten umgaben. Damit wurden sie zu den Urahnen der heutigen Eulenbären.“

Der Beschwörer Quarus Mohb schlägt eine andere Entstehung der Art vor. Er behauptet, dass der Eulenbär das Ergebnis eines magischen Unfalls sei, der sich ereignet habe, als ein Magier mit einem Eulenvertrauten einen Bär in einem Gebiet mit latent vorhandener, starker Verwandlungsmagie beschwor. Dadurch sei eine arkane Verwerfung entstanden, die aus diesen beiden einen Eulenbär erschaffen habe. Mohb behauptet weiterhin, dass solche Unfälle tatsächlich gar nicht so ungewöhnlich seien, dass aber die Magier diese nur selten überlebten, um davon zu erzählen. Mohbs weitere Überlegungen beschäftigen sich damit, wo wohl das übrige Fleisch (welches er den „Bären-Eulen-Teil“ nennt) hingehinge und warum noch niemand diesen Teil gesehen habe. Die Wissenschaft hat diese Theorie verworfen, doch existiert sie im Abenteuerlatein und den Gerüchten weiter, die von den unkundigen Einwohnern der Dörfer und Städte weitergeben werden.

Im Gegensatz zu den mit ihnen verwandten Bären gehen Eulenbären lebenslange Partnerschaften ein, da der Vorgang, mit dem sie einen geeigneten Partner finden, so viele tötet, dass sie nie wieder einen anderen Gefährten dulden oder suchen, wenn sie endlich einen gefunden haben. Die Verbindung eines Eulenbären zu seinem Partner ist so stark, dass er im Falle von dessen Tod seine Leiche noch Tage oder gar Wochen lang mit sich herumträgt. Es kommt häufig vor, dass man einen älteren Einzelgänger antrifft, der (auf seine eigene Art und Weise) den Schädel und die wesentlichen Körperteile seines dahingeschiedenen Partners in hohen Ehren hält.

Das Weibchen legt einmal im Jahr 1 bis 12 perfekt kugelförmige Eier, die es 35 bis 45 Tage lang bebrütet, bis die Jungen schlüpfen. Eulenbären setzen sich allerdings nicht auf ihre Eier (das würde diese zerdrücken), sondern ruhen neben ihren Eiern und wärmen sie mit ihrem Körper oder ihrem Atem. Manchmal bietet auch ein kompostähnlicher Haufen übrig gebliebenen Fleisches und



EINE HÖLLISCHE FREUNDSCHAFT

Orks haben eine besondere Vorliebe für Eulenbären. Sie bewundern ihre Wildheit, ihr Temperament und sogar ihre rot geränderten Augen. Einige Orktrainer entwickeln daher eine Art von Zuneigung zu den Eulenbären in ihrer Verantwortung. Dass Orks die besten Ausbilder für Eulenbären sind, ist jedenfalls Allgemeinwissen. Orks, die Narben vorweisen können, die ihnen von Eulenbären zugefügt wurden, genießen bei ihren Volksangehörigen großen Respekt, da diese Narben beweisen, dass sie über die Stärke verfügen, selbst dem mächtigen Eulenbär zu widerstehen.

Orks, die einen Eulenbär als Haus- oder Reittier besitzen, genießen daher einen wichtigen Status, und denen, die sogar mehr als einen besitzen, wird der allerhöchste Respekt gezollt. Manche Orkstämme halten sich einen Eulenbären als Maskottchen. Man weiß, dass Stammeshäuptlinge Eulenbären Namen geben, die sonst starken Orksöhnen vorbehalten bleiben. In manchen Ländern hat es sich zu einem Spiel entwickelt, damit zu prahlen, wer den größten, schnellsten, gierigsten oder wütendsten Eulenbären besitzt. Des Weiteren gibt es Berichte von Reisenden, die Orks auf reich geschmückten, bemalten oder sogar gerupften, tätowierten Eulenbären reiten gesehen haben.

Der berühmte Orkhäuptling Bakarl Hosk (CB, männlich, Ork, WAL 13) ist ein hünenhafter Rohling, dessen eine Gesichtshälfte von Narbengewebe bedeckt ist. Voller Stolz erzählt er die Geschichte, wie er zu dieser Verletzung gekommen ist. Er stand nämlich unbewaffnet dem Eulenbären gegenüber, der nun sein Sklave ist. Der Eulenbär hört auf den Namen Kharsk Fugg und ist ein in Eisen gehüllter Schrecken (Bänderpanzer-Pferdeharnisch, RK 21, Bewegungsrate 6m), der ihm als Reittier dient.

AUSRÜSTUNG FÜR EULENBÄREN

Die Ausbilder von Eulenbären ziehen diesen manchmal Rüstungen an oder statten sie mit anderer Ausrüstung aus, die für die jeweilige Trainingsausgabe geeignet ist. Im Normalfall sind diese Ausrüstungsteile leicht zu befestigen und auch wieder zu entfernen, da Eulenbären es nur sehr selten dulden, dass jemand (gilt auch für ihre Herren) um sie herumgreift, um Bänder festzuziehen oder zu lockern. Manch „wilder“ Eulenbär trägt daher immer noch die Lederbänder solcher Gegenstände und zeigt damit, dass er einst gezähmt wurde, dann aber wieder wild geworden ist.

Eulenbär-Scheuklappen: Scheuklappen werden bei Belagerungen verwendet und schränken die Sicht des Eulenbären auf die Richtung ein, in die sein Kopf geneigt ist. Das verhindert, dass die Eulenbären abgelenkt werden und erlaubt es dem Reiter, sich auf andere Aufgaben zu konzentrieren. Der Reiter erhält durch diesen Gegenstand einen Ausrüstungsbonus von +2 auf alle Fertigkeitwürfe für Reiten, die er macht, um den Eulenbären zu kontrollieren. Der Eulenbär erhält dadurch aber einen Malus von -2 auf alle Würfe für Wahrnehmung. **Kosten** 10 GM.

Dornenplatte: Dieser Harnisch ist mit dicken Metallspitzen bedeckt und dazu gedacht, Brust, Schultern und Nacken des Eulenbären zu schützen, ohne die Gliedmaßen bei den Bewegungen und bei Angriffen allzu sehr einzuschränken. Der Träger erhält einen Bonus von +5 auf die RK, seine Bewegungsrate reduziert sich auf 6m, bei seinen Kampfmanövern im Ringkampf verursacht er 1W8 zusätzlichen Stichschaden. **Kosten** 600 GM; **Gewicht** 80 Pfd.



ausgewürgten Gewölles in der Höhle eine Quelle niedriger Hitze für die Eier. Auf dem freien Markt kann man mit Eulenbäreiern Preise bis zu 2.000 GM erzielen. Die Eltern reagieren aber womöglich noch wütender, wenn sie ihre Eier verteidigen. Selbst die Männchen, die ihre erlegte Beute zurück zu ihrem brütenden Weibchen bringen, sind noch angriffslustiger und empfindlicher gegenüber Eindringlingen in ihr Revier. Eulenbärjunge erreichen nach etwa 2 Jahren die volle Reife. In diesem frühen Stadium sind sie gegenüber Jägern am Verwundbarsten. Sie sind am leichtesten zu trainieren und können daher beim Verkauf bis zu 5.000 GM erzielen. Dieses Geschäft ist so lukrativ, dass mehrere Gesellschaften gegründet wurden, die sich auf die professionelle Eulenbärjagd spezialisiert haben. In diesen sammeln sich furchtlose Seelen, Experten in dem wahnsinnigen Verhalten ihrer Beute.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

In sehr seltenen Fällen tut sich eine Gruppe Eulenbären um ein besonders großes oder furchterregendes Männchen zusammen und bilden so ein Rudel. Diese Rudel bestehen meist nur für kurze Zeit. Sobald das Nahrungsangebot in der Region zur Neige geht, greifen die Eulenbären sich gegenseitig an, um auf diese Weise Nahrung zu finden. Eulenbärjäger haben außerdem festgestellt, dass Eulenbären dann solche Rudel bilden, wenn sie gejagt werden. Außer in diesen Fällen, oder wenn ausgebildete Eulenbären zusammen gehalten werden, gehen sie lieber alleine oder mit ihrem Partner auf die Jagd.

Der Bau eines Eulenbären besteht normalerweise aus einem riesigen Nest, das mit den weggeworfenen Gegenständen vollgestopft ist, die seinen früheren Opfern gehörten. Die Bauten unterscheiden sich sehr stark voneinander, ihre individuelle Gestalt ist sehr stark von der in der Region vorhandenen Beute und dem Erfolg des Eulenbären bei der Jagd abhängig. Ein Bau kann beispielsweise aus einem riesigen Haufen verschiedener Objekte zwischen den Bäumen bestehen und Wagenräder zerstörter Karawanenwagen, Astwerk oder Knochen enthalten, die aus der Hauptmasse herausragen. Bei einem anderen kann es sich um eine riesige Grube voller Unrat handeln, in dem die Fäule um sich greift, es von Läusen wimmelt und der gerade so eine Reihe kleiner Aushöhlungen bedeckt, die mit Eiern gefüllt sind. Wiederum eine andere Bestie bewohnt vielleicht eine riesige Höhle, in der der Gestank so dick in der Luft liegt, dass man kaum noch atmen kann. Ihr Nest ist eine chaotische, willkürliche Konstruktion, die neben einem mit sprudelndem Wasser gefüllten Becken liegt, das von einem unterirdischen Fluss gespeist wird. Für gewöhnlich besteht eine Chance von 25%, in einem Eulenbärbau 1W6 Eier oder Junge zu finden, 25%.

ROLLE IM SPIEL

Eulenbären werden meist als Zufallsbegegnungen oder als Wächter über ein Lager eingesetzt, können aber auch großartige Heimsuchungen abgeben, die in der Not und durch das Eindringen humanoider Völker in ihre Wohngebiete aus der Wildnis getrieben werden.

Wie bereits angemerkt, formen Eulenbären ein Rudel, wenn sie gejagt werden, das normalerweise von einem besonders furchterregenden Männchen angeführt wird. Ein Abenteuer könnte die SC mitten in einem harten Winter in einem Dorf festhalten, das plötzlich von Eulenbärangriffen geplagt wird. Die nächtlichen Angriffe bieten ein gutes „Jäger und Gejagter“-Szenario, in dem die

SC darum gebeten werden, das Dorf zu verteidigen. Das könnte noch durch die plötzliche Erkenntnis erweitert werden, dass die Angriffe klug durchgeführt und von einem Druiden oder Magier gelenkt werden, der die Einwohner des Dorfs ablenken möchte, damit er einen nahegelegenen Steinkreis wieder aufbauen kann, der unter dem Winterschnee versteckt ist. Alternativ könnten die SC von einem besorgten Naturanhänger angeheuert werden, der die „Edlen Tiere“ vor gierigen Jägern schützen will, die es darauf abgesehen haben, die Eier der Eulenbären zu ernten. Das zwingt die SC dazu, ihren Hals für Bestien zu riskieren, die sie wahrscheinlich eher angreifen würden, als dass sie diese Unterstützung zu schätzen wüssten.

Eulenbären geben auch großartige Reittiere und Belagerungsbestien ab (insbesondere, wenn sie in der Begleitung von Orks auftauchen) und können auch die tödlichen Begleiter anderer Kreaturen sein. Aufträge, welche die Jagd, das Fangen oder sogar die Ausbildung eines Eulenbärs beinhalten, können interessante Abzweigungen vom Hauptplot eines Abenteuers darstellen.

SCHÄTZE

Wenn etwas essbar ist, wird es vom Eulenbär auch gefressen. Wenn es zerbrochen werden kann, macht er es kaputt. Wenn es nicht zerbrochen werden kann, greift er es an. Schätze scheinen in den Höhlen von Eulenbären daher ziemlich knapp zu sein. Allerdings ist der Eulenbär so gefräßig, dass sein Magen und das von ihm ausgestoßene Gewölle oft die Mehrheit seiner Schätze enthält. Was in seinem Bau zurückbleibt, ist dagegen meist schwer beschädigt (ein Eulenbär wird wütend, wenn Sachen in seinem Weg liegen) und daher bleiben am Ende nur die Objekte übrig, die zu groß sind, um gefressen zu werden, oder zu stabil sind, um zerstört zu werden.

VARIANTEN

Weitere magische Experimente und einige zufällige Mutationen haben eine Reihe neuer Eulenbärarten hervorgebracht.

Baumeulenbär: Diese Monster werden nicht ganz so groß wie normale Eulenbären, sind aber dennoch genauso wild wie ihre Verwandten auf dem Land. Ihre Klauen sind lang und gekrümmt, wodurch sie sich an starke Baumäste hängen und von dort auf ihre Beute fallen lassen können. Baumeulenbären sind langsamer als normal Eulenbären (Bewegungsrate 6 m), dafür aber gute Kletterer (Bewegungsrate für Klettern 3 m).

Eiseulenbär: Diese Wesen haben weißes Fell und weiße Federn (Volksbonus von +12 für Würfe auf Heimlichkeit in schneebedeckten Gebieten) und sind im Eis, im Schnee und selbst in fast zugefrorenem Wasser heimisch (Bewegungsrate für Schwimmen 9 m).

Finsterland-Eulenbär: In den Finsterlanden wimmelt es von Eulenbären. Die meisten davon sehen so aus wie die an der Oberfläche, aber etwa ein Drittel hat blaue oder pinkfarbene Augen und weiße oder fahlgelbe Federn und Fell, verlieren also ihre Färbung, wie das auch bei vielen anderen an das Leben in der Dunkelheit angepassten Kreaturen der Fall ist.

Einige dieser bleichen Exemplare haben Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 36 m, andere haben gar keine Augen und bewegen sich mithilfe ihres Geruchs- und ihres Erschütterungssinnes. Sowohl für die normalen Exemplare als auch für die Albinos unter den Finsterland-Eulenbären gilt, dass sie häufig in Nar-Voth und oft in Sekamina vorkommen. Dort benutzen die Drow sie als Wächter oder Lasttiere, in dem sie die Eulenbären durch Bezauberungen besänftigen.

Flugeulenbär: Diese magisch bebrüteten Eulenbären haben Hohlknochen und können fliegen, obwohl es ihnen schwerfällt und für sie eine wenig effiziente Fortbewegungsart darstellt. Sie können

TRAININGSAUSRÜSTUNG FÜR EULENBÄREN

Ausbilder benutzen für ihre Arbeit spezielle Gegenstände.

Zornspeitsche: In die gesamte Schnurlänge dieser Peitsche sind kleine Krähfüße oder Widerhaken aus Metall eingearbeitet, während an ihrer Spitze 4 Metallpfeifen befestigt sind. Wenn man die Peitsche knallen lässt, klingt das durch die Pfeifen verursachte Geräusch wie die Schreie junger Eulenbären. Mit diesem Lärm schürt ein Eulenbärreiter die Wut seines Tieres und stachelt es so dazu an, die am nächsten stehende Kreatur anzugreifen. Jeder, der einen Eulenbär mit einer solchen Peitsche angreift, wird ungeachtet jeden anderen Ziels von diesem attackiert. **Kosten** 10 GM.

Brutofen: Dieser eisenbäuchige Ofen wurde von Zwergen erschaffen und hat in etwa die Größe eines Halblings. Er verbrennt Holz, Kohle, Dung oder auch Pilzstiele und hat ein großes bewegliches Abteil, in dem man in der Reifung befindliche Eulenbäreier aufbewahren kann. Der Ofen muss ständig kontrolliert werden, damit er die richtige Temperatur beibehält und die Eier nicht aus Versehen gekocht statt bebrütet werden. Manche Versionen haben auch einen Feder- oder Hebelmechanismus, mit dem die Eier gedreht werden können. **Kosten** 750 GM; **Gewicht** 250 Pfd.

Zielattrappe: Diese Attrappen gibt es in verschiedenen Formen und Größen, je nachdem auf welche Kreatur oder welches Volk der Besitzer des Eulenbärs in diesem den größten Hass zu wecken wünscht. **Kosten** 2–20 GM, was davon abhängt, wie stabil und realistisch sie sein sollen.

EULENBÄRTRAINING

Das Training von Eulenbären ist natürlich ungeheuer risikoreich. Die Ausbilder benutzen die Fertigkeit Mit Tieren umgehen, allerdings erhöht sich der Schwierigkeitsgrad für alle im Training ausgeführten Würfe auf 23 (für junge Eulenbären) bzw. auf 30 (für ausgewachsene Eulenbären). Die Ausbildung von Eulenbären benutzt dieselben Techniken, die auch bei der Ausbildung von Tieren eingesetzt werden.

Wie ein Tier kann auch ein Eulenbär für eine Aufgabe ausgebildet werden (typischerweise Kampfausbildung, Kämpfen oder Wache halten), allerdings können sie generell nicht für Lastarbeiten und um Kunststücke vorzuführen ausgebildet werden. Das Training dauert doppelt so lange wie bei Tieren und jeder misslungene Wurf bedeutet, dass der Eulenbär seinen Möchtegernbetreuer irgendwann im Training angreift. Selbst wenn sie im Reiten oder der Kampfausbildung unterwiesen werden, bedeutet jeder misslungene Wurf auf Reiten, dass der unwillige Eulenbär seinen Instinkten gehorcht und entweder eine nahestehende Kreatur angreift oder sogar seinen Reiter zu verletzen versucht. Außerdem bedeutet ein misslungener Wurf auf Mit Tieren umgehen, mit dem man den Eulenbär dazu bringen möchte, einen ihm bekannten Trick auszuführen, dass er wahrscheinlich für alle um ihn herum gefährlich wird. Deswegen geben die meisten Kreaturen einem Eulenbärtrainer und seinem Tier einen großen Freiraum.

dank ihrer stärkeren Schultermuskeln und der längeren Federn an den Vorderpfoten von anderen Eulenbären unterschieden werden und haben eine Bewegungsrate für Fliegen von 9 m (ausreichend).



Wenn sie länger als eine Minute gleiten oder fliegen, sind sie erschöpft. Eulenbären sind zwar stark, ihre Flugmuskeln sind aber nur schwach ausgeprägt, weswegen sie im Flug nicht mehr als 50 Pfd. tragen können. Flugeulenbären können im Flug die Fähigkeit Ergreifen anwenden, müssen aber auf der Stelle landen, wenn ihr Gegner mehr als 50 Pfd. wiegt.

Geistereulenbär: Ein Rudel geistähnlicher Eulenbären, auch Hernes Rache genannt, kommt gelegentlich in Nächten, in denen es schneit, aus dem Estrovischen Wald in Mendev hervor. Wenn sie erschlagen werden, verschwinden ihre Körper bei Tagesanbruch. Die Ortsansässigen halten diese Eulenbären für untote Kreaturen. Es mag sich dabei aber auch um eine magische Variante mit der Fähigkeit handeln, die Ätherebene zu betreten.

Großer Hakenklauenbär: Diese Eulenbären leben in den Schächten von Lebb und haben riesige Klauen entwickelt, mit denen sie die endlosen Schächte an diesem verfluchten Ort hinauf- oder hinabklettern können (Bewegungsrate für Klettern 6m, Klauenschaden 1W8).

Jagdeulenbär: Jagdeulenbären werden mit magischen Mitteln auf Kosten der Stärke auf Schnelligkeit und Beweglichkeit hin gezüchtet. Sie sind daher schlanker und schlaksiger als ein normaler Eulenbär, obwohl sie immer noch über einiges an Muskelmasse verfügen. Der Jagdeulenbär hat eine Bewegungsrate von 12 m, Stärke 19 und Geschicklichkeit 18. Außerdem hat er Rennen als Bonustalent und verfügt über die Fähigkeit Entrinnen.

Kreischbär: Diese Art ist im Mahlstrom heimisch und durch den Kontakt zu Chaosenergien verändert worden. Sie haben ihre Grundnatur als tierähnliche Raubjäger verloren und sind nun eher mit Chaosbestien zu vergleichen, mit Schrecken, deren Gestalt von ihrer Wut geformt wird. Kreischbären sind gegen kritische Treffer und gegen Verwandlungsmagie immun.

Kriegseulenbär: Diese Art wird vor allem von Orks aus den kräftigsten Eulenbären gezüchtet. Kriegseulenbären sind daher die größten und brutalsten ihrer Art. Diese grotesken Wesen werden von den Orks als Decktiere verwendet und genießen bei ihren Häuptlingen höchste Wertschätzung. Der Kriegseulenbär wird für den Kampf gezüchtet, schon von jungem Alter an mit einer speziellen Diät aus magisch und alchemistisch präpariertem Fleisch gefüttert und dazu ausgebildet, Reiter oder Kriegswaffen wie kleine Ballisten oder Katapulte auf ihrem Rücken zu dulden. Sie müssen von einem Reiter kontrolliert werden und sind tendenziell unberechenbar. Oft bewegen sie sich in eine Richtung, die eher dem Willen des Reittieres entspricht als dem seines Betreuers. Selbst wenn der Kriegseulenbär noch so gut ausgebildet ist, muss der Reiter bei jeder neuen Anweisung, die er an das Reittier hat, einen Fertigkeitwurf auf Reiten (SG 20) ablegen. Misslingt der Wurf, tut der Eulenbär, was er will (was auch bedeuten kann, dass er sich auf den Rücken rollt, um so den Reiter aus dem Sattel zu werfen und ihn dann anzugreifen). Wenn der Eulenbär auf diese Weise außer Kontrolle geraten ist, muss dem Reiter ein Wurf auf Reiten (SG 30) gelingen, um ihn wieder zum Gehorsam zu zwingen.

KRIEGSEULENBÄR

HG 7

EP 3.200

N Riesige Magische Bestie

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 16 (–2 Größe, +8 natürlich)

TP 112 (9W10+63)

REF +8, **WIL** +6, **ZÄH** +13

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf 2 Klauen +17 (1W8+10 plus Ergreifen) und Biss +12 (2W6+5)

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

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 2W8+10)

TAKTIK

Vor dem Kampf Kriegseulenbären sind genau so wild und territorial wie normale Eulenbären. Für gewöhnlich werden sie jedoch von einem Halter kontrolliert und können daher von ihren Reitern in solchen Situationen zielgerichtet in den Kampf geführt werden. Ohne Reiter fällt der Kriegseulenbär aber sofort wieder in sein natürliches Verhalten zurück.

Im Kampf Kriegseulenbären sind womöglich noch wilder als ihre kleineren Artgenossen; sie kennen keine Furcht und greifen jeden Gegner in ihrer Reichweite sofort an.

Moral Als Reittiere verwendete Kriegseulenbären stehen meist unter der Kontrolle und Befehlsgewalt ihres Reiters. Unter normalen Umständen kämpfen sie allerdings bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 31, **GE** 10, **KO** 25, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +21 (+23 Ansturm); **KMV** 31

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff (2), Verbesserter Ansturm, Wachsamkeit, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Wahrnehmung +15

Schleimeulenbär: Dieses Monster wurde erstmals von dem Kundschafter Herastus Quail in den Verliesen der Sumpfkönigin gesichtet. Seine Federn sind mit einem grünen Schleim bedeckt, der dem Wesen aber kein Leid zufügt.

EULENBÄREN IN GOLARION

In Golarion gibt es viele ausgedehnte Wälder, die natürlich in unterschiedlichem Maße alle von Eulenbären bewohnt werden. Häufig sind sie in Teilen von Belkzens Boden, wo sie als heilige Tiere angesehen werden und die Region unbelästigt durchwandern. Selbstverteidigung ist allerdings erlaubt, außerdem werden sie von rivalisierenden Stämmen gefangen, die an der Verehrung der Eulenbären keinen Anteil haben.

Riesige Eulenbären bewachen den Schwefelseher und im Münzviertel Absaloms steht die Statue eines zweiköpfigen Eulenbären. Das Volk der Blutmücke, so nennt sich ein Goblinstamm, kennt 190 Lieder, die das Grauen der Angriffe von Eulenbären beschreiben. Ihre Stammesbanner bilden oft einen wilden Eulenbären ab, der einem Goblin den Bauch aufschlitzt.

Die Varisianer lobpreisen einen Geist der Wildnis, den sie die Weise Bestie nennen, und der einem Geistereulenbär gleicht. Ein berühmtes Geigenstück, der „Tanz der Weisen Bestie“, wird in Sturmnächten an den Lagerfeuern der varisianischen Nomaden gespielt, und auch ihre Geburtstattoos bilden gelegentlich die Weise Bestie ab.

EULENBÄR

Der schwere Körper dieser Kreatur ist mit einer Mischung aus rauem Haar und großen Federn bedeckt. Sie hat den Körper eines Bären mit langen, scharfen Krallen an den Füßen, doch ist ihr Kopf der einer riesigen Eule. Der Schnabel der Kreatur ist gezackt und voller Blut und ihre großen, starrenden Augen sind rot umrandet, was ihr einen irren Gesichtsausdruck verleiht.

EULENBÄR

HG 4

EP 1.200

N Große magische Bestie

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, -1 Größe, +5 natürlich)

TP 47 (5W10+20)

REF +5, WIL +2, ZÄH +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m**Nahkampf** 2 Klauen +8 (1W6+4 plus Ergreifen), Biss +8 (1W6+4)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 1,50 m

TAKTIK

Vor dem Kampf Eulenbären sind wild und sehr auf die Verteidigung ihres Reviers bedacht. Sie greifen nahezu alles an, was sich bewegt und größer als eine Maus ist und haben die Neigung sich bei der erstbesten Gelegenheit kopfüber ins Getümmel zu stürzen.

Im Kampf Der Ruf der Eulenbären, bössartige, aggressive Wesen zu sein, ist wohlverdient und nahezu unübertroffen. Das drückt sich auch in ihrer Angriffstaktik aus. Normalerweise suchen sie sich ein Ziel aus und töten dieses, bevor sie sich dem nächsten Gegner zuwenden, obwohl sie ihr Angriffsziel auch auf Gegner ändern, die sie schwer verwundet haben.

Moral Eulenbären lassen niemals ihr Nest oder ihre Jungen im Stich und kämpfen auch in fast allen anderen Fällen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 19, GE 12, KO 18, IN 2, WE 12, CH 10

GAB +5; KMB +10 (+14 Ringkampf);

KMV 21

(25 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fertigkeitfokus

(Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Rudel (3–8)**Schätze** Gelegentlich

Die Mammutfürsten kennen Ur-Buvos, den Schreckenseulenbären. Dieser ist größer als ein Mammut, weiß im Winter und braun im Sommer und bringt Dämonen, Riesen oder auch sorglose Jäger mit derselben Leichtigkeit zur Strecke. Vielleicht ist er unsterblich, vielleicht wurde er von den Göttern oder der gleichen heiligen Magie berührt, die auch die Wärme aus dem Boden bringt. Denn schon vor neun Generationen erzählten die Ältesten Geschichten von seinem schrecklichen Hunger und seinen tödlichen Klauen. Andere Geschichten erzählen, dass man die Unsterblichkeit erlange, wenn man von seinem noch warmen Herz esse und schon viele tapfere Helden versuchten, diesen Preis zu erringen, nur um beim Versuch zu scheitern.





Gallertwürfel

„Zuerst dachten wir, es handele sich um einen Geist, um ein Schreckgespenst in Rüstung, das vor langer Zeit erschlagen worden war. Wir dachten, es würde immer noch die Hallen heimsuchen, in denen es einst den Tod gefunden hatte. Brandeus, unser Kleriker, trat nach vorne, um es wieder dorthin zurückzubannen, woher es auch immer gekommen sein mochte. Mitten im Gebet erstarrte er plötzlich. Dann stieß er, ob schon seine Lippen bereits gelähmt waren, einen markerschütternden Schrei aus, als das Ding ihn umhüllte. Seht ihr, es war gar kein Geist, sondern ein riesiger Würfel aus einer hin- und herwammelnden Gallertmasse, die den Gang vom Boden bis zur Decke hin ganz ausfüllte. Wir ergriffen die Flucht. Als wir später wieder zurückkehrten, fanden wir nur noch sein silbernes heiliges Symbol, das feucht schimmerte und von einer Säure verätzt schien. Vom armen Brandeus blieb ansonsten nichts übrig.“

– „Narbe“ Helgak, Abenteurer im Ruhestand

Verliese beherbergen eine Vielzahl unterirdischer Schleime und Schlicke. Manche davon sind harmlos, andere, wie der quallenähnliche Grauschlick, die amöbenhafte Ockergallerte oder der viel gefürchtete Schwarze Blob, sind dafür außerordentlich gefährlich. Aber möglicherweise ist kein anderer Schlick so merkwürdig wie der Gallertwürfel. Mit ihrer überraschend geometrischen Form füllen diese Wesen ganze Gänge aus. Auf ihren Streifzügen reinigen sie ihre Behausungen von allem organischen Material, egal ob es sich dabei nun um Abfälle, um Aas oder um lebende Kreaturen handelt. Auch nicht-organische Objekte heben sie bei diesen Reinigungsdurchgängen auf und formen damit einen Schatz aus unverdauten Reichtümern, den einzigen Überresten der Opfer, die sie verschlungen haben.

ÜBERBLICK

Gallertwürfel sind geistlose Räuber, deren Leben nur darauf ausgerichtet ist zu essen. Ziellos wandern sie durch Höhlen und unterirdische Tunnelgänge, wobei sie alles umhüllen, was ihnen in den Weg gerät. Sie produzieren starke Verdauungssäuren, um damit organisches Material in seine Bestandteile aufzulösen. Gallertwürfelsäure dient auch als paralyisierendes Betäubungsmittel, verschiedene Arten dieser Wesen verfügen aber über ganz eigene Säuresekrete, von denen manche sogar dazu fähig sind, anorganische Materialien wie Metall aufzulösen.

Andere Schlickarten sind dafür bekannt, klettern zu können.

Diese kann man in finsternen Nischen finden, in denen sie sich darauf vorbereiten, sich auf nichts ahnende Höhlenforscher fallen zu lassen. Gallertwürfel dagegen sind an den Boden gebunden. Ihre Form, ihre Masse und ihr glitschiger Schleimüberzug hindern sie daran, Wände hochzuklettern oder sich an der Decke festzuhalten. Sie können sich allerdings problemlos Treppen hinauf- oder hinabbewegen, sofern diese Hindernisse nicht höher als die halbe Würfelhöhe sind. Gallertwürfel können sich in enge Gänge oder in solche mit niedrigen Decken hineinzwängen, passen allerdings nicht in Räume, die enger als ihre halbe Breite sind. Gallertwürfel atmen (ihr ganzer Körper funktioniert als eine Art rudimentärer Lunge), weswegen sie normalerweise nicht in einer aquatischen Umgebung gefunden werden. Flache, bis zu drei Meter tiefe Wasservorkommen stellen für sie allerdings kein Hindernis dar, solange zumindest ein Teil ihres Körpers aus der Wasseroberfläche herausragt und den Gallertwürfeln damit das Atmen ermöglicht.

Im Gegensatz zu ihren formlosen Brüdern haben Gallertwürfel eine klar definierte Gestalt. Für gewöhnlich werden sie eher in künstlich erschaffenen Verliesen und Minen als in naturbelassenen Höhlen angetroffen. Außerdem sind sie nahezu durchsichtig und gegen Elektrizität immun. Erfahrene Abenteurer haben daher gelernt, nach den sicheren Anzeichen für die Anwesenheit eines Gallertwürfels in einem Verlies Ausschau zu halten: ein seltsames Schimmern in der Luft, Licht, das von den schimmernden Seiten eines Würfels reflektiert wird, oder auch schwache Schleimspuren auf dem Boden und an den Wänden.

LEBENSWEISE

Typische Gallertwürfel haben eine Seitenlänge von 3 m und wiegen über 7 Tonnen. Sie wachsen allerdings, um sich an ihre Umgebung anzupassen, weswegen Gallertwürfel, die ein von Riesen erschaffenes Verlies bewohnen, bei ausreichendem Nahrungsangebot Seitenlängen von 6 oder sogar 9 m erreichen können. Im Gegensatz zu den meisten anderen großen Kreaturen sind Gallertwürfel einzeller, die auf monströse Größe angewachsen sind. Der zähflüssige Inhalt des Körpers ist von einer dünnen, durchlässigen Schicht umgeben, dem sogenannten Zytoskelett, das den Schlick beschützt, seinen Würfelkörper zusammenhält und es ihm ermöglicht, sich zu bewegen. Das Zytoskelett kann sich mit bemerkenswerter Geschwindigkeit selbst reparieren. Auf diese Weise verhindert es, dass sein dickflüssiger Inhalt ausläuft, wenn das Wesen verwundet wird. Wie andere Schlicker hat auch ein Gallertwürfel keine Augen oder andere spezielle Sinne. Statt dessen funktioniert sein ganzer Körper als primitives Sinnesorgan. Mit ihm entdeckt er den Geruch und die Erschütterungen, die von Nahrungsquellen in der Nähe ausgelöst werden. Das gelingt ihm so sicher, dass nicht einmal *Unsichtbarkeit* eine Verteidigung dagegen darstellt.

Gallertwürfel nehmen Nahrung zu sich, in dem sie alles, was ihnen begegnet, einfach umhüllen. Lebende Beute lähmen sie dabei mit ihrem betäubenden Schleim. Sobald organisches Material in ihrem Inneren angekommen ist, wird es schnell aufgelöst und verdaut. Anorganische Objekte wie Metalle oder Steine verbleiben im gallertartigen Körperplasma, bis sie nach einiger Zeit wieder aus dem Würfelkörper ausgeschieden werden. Wegen seines einfachen Aufbaus kann ein Gallertwürfel lange Zeit ohne Nahrung überleben. Dazu begibt er sich in einen Zustand der Starre, bis er eine Nahrungsquelle in seiner Nähe entdeckt. Wegen dieser Fähigkeit, lange Zeitperioden inaktiv zu verbringen, ist die tatsächliche Lebensdauer der Gallertwürfel bis heute ein Geheimnis geblieben.

Gallertwürfel werden weithin als zu bizarr angesehen, als dass man sie für ein Produkt natürlicher Evolution halten würde.

Gelehrte sehen ihre würfelförmige Gestalt als Hinweis für die Erschaffung durch intelligente Lebewesen an. Verschiedene obskure Schriften enthalten mehrdeutige Abschnitte, die auf seltsame Rituale hinweisen; diese seien von Magiern aus alter Zeit entwickelt worden, um damit Gallertwürfel zu erschaffen. Tatsächlich war der erste Gallertwürfel ein Zufallsprodukt, entstanden aus den beiden miteinander im Kampf liegenden Obsessionen eines wahnsinnigen Geistes. Ein Hexenmeister, inzwischen längst in Vergessenheit geraten, stellte einst die These auf, dass alle zur Familie der Schlicker gehörenden Lebensformen einem riesigen Reich intelligenter Schlicker auf einer anderen Ebene entstammten, die alle anderen Lebensformen überall im Multiversum zu absorbieren versuchten. Nun glaubte er, dass die Schlicker den Höhepunkt dieser pseudonatürlichen Evolution darstellten. Er war aber gleichzeitig davon überzeugt, dass die wahre Perfektion nur in geometrischer Präzision zu finden sei. Daher versuchte er, diese beiden Konzepte zu einer Rasse loyaler Diener und Wächter zu verschmelzen.

Der Magier benutzte verschiedene Arten von Schlickern als Rohmaterial für seine Experimente. Außerdem beschwor er körperlose außerirdische Wesen aus anderen Realitäten und unternahm den gotteslästerlichen Versuch, ihre fremdartige Intelligenz mit dem Grundpotenzial des Protoplasmas zu kombinieren und so die Ordnung der Ebenen dem Chaos der Schlickexistenz aufzuzwingen. Mit der Zeit nahmen seine Frustration und sein Wahnsinn zu. Seine Experimente wurden immer ausgefeilter und verrückter, doch gelang es ihm weder, in den Schlickern eine wenigstens rudimentäre Intelligenz zu verankern, noch war er dazu in der Lage, sie in eine stabile geometrische Form zu bringen. Seine Forschungen endeten abrupt, als er einen Stromfluss durch eine Menge paralyisierenden Schlickes leitete, und dieser plötzlich exponentiell zu wachsen begann. Der Magier wurde von seiner neuen Schöpfung überwältigt und absorbiert. Letztere wuchs weiter, bis sie schließlich das Laboratorium des Hexenmeisters, dessen Bodenfläche 9 m² umfasste, komplett ausfüllte.

Obwohl sich die Experimente des Forschers als Fehlschlag erwiesen, errang das Endergebnis unter anderen Magiern und paranoiden Einsiedlern eine überraschend hohe Popularität. Immerhin handelte es sich dabei um eine gnadenlose Tötungsmaschine, die ohne Schlaf auskam und perfekt dazu geeignet war, die Hallen und Räumlichkeiten eines Magiersanktums oder eines Verlieses zu bewachen. Im Laufe der Zeit verbreitete sich das Geheimnis, wie man diese einzigartigen Wächter erschaffen konnte, und andere bauten auf der Arbeit des verstorbenen Hexenmeisters auf.

Obwohl die Gallertwürfel ursprünglich durch ein magisches Experiment erschaffen wurden, können sie sich aus eigener Kraft fortpflanzen und können daher auf der ganzen Welt angetroffen werden. Gallertwürfel vermehren sich ungeschlechtlich. Für gewöhnlich geschieht dies durch Abkapselung. Wenn reichlich Nahrung vorhanden ist, kann ein Würfel einen kleinen Teil seiner selbst abstoßen, der nach kurzer Zeit abfällt und sich zu einem neuen Gallertwürfel weiterentwickelt. Diese Jungen sind noch kleine Wesen und leben daher einigermaßen gefährlich, da sie häufig von ihren geistlosen Eltern wieder absorbiert werden. Mit genug Nahrung und Glück erreicht ein junger Sprosswürfel aber innerhalb eines Monats seine volle Größe.

In seltenen Fällen wurde auch schon die Fortpflanzung von Gallertwürfeln durch Zellspaltung beobachtet, was allerdings nur in großen Lebensräumen mit einem Überangebot an Nahrung nachgewiesen werden konnte. In diesen Fällen teilt sich ein ausgewachsener Würfel in zwei gleiche, mittelgroße Würfel. Bei genügendem Nahrungsangebot weichen diese Würfel für gewöhnlich der Bedrohung aus, wieder absorbiert zu werden



SCHLICK-TALENTE

Hier werden einige Talente für den Umgang mit freundlich oder feindlich gesinnten Schlickern aufgeführt.

UNVERDAULICHKEIT

Du hast eine Resistenz gegen die Säure von Schlickern entwickelt.

Voraussetzungen Erzfeind (Schlicke); alternativ musst du die Umhüllung durch einen Gallertwürfel überlebt haben.

Vorteil Du erhältst Säureresistenz 5.

SCHLICKFLÜSTERER

Du hast eine besondere Verbindung zu Schlickern und Schleimen.

Voraussetzungen Tierempathie.

Vorteil Du kannst Zauber und besondere Fähigkeiten auf Schlickern anwenden, auch wenn diese normalerweise nur bei Tieren wirken. In Bezug auf die Anwendung dieses Talents gelten Schlickern als Magische Bestien mit Intelligenz 1. Sie erhalten aber einen Bonus von +4 auf ihre Rettungswürfe. Außerdem kannst du Tierempathie dazu nutzen, um Schlickern genauso leicht zu beeinflussen wie Magische Bestien mit Intelligenz 1.

SCHLICKGEFÄHRTE

Du kannst dich so gut in Schlickern einfühlen, dass du einen als Begleiter an dich binden kannst.

Voraussetzungen Schlickflüsterer, Tiergefährte, Tierempathie.

Vorteil Füge deiner Liste möglicher Tiergefährten folgende Schlickern hinzu: Gallertwürfel, Grauschlick, Ockergallerte, Schwarzer Blob (Spielwerte als Tiergefährten im Anhang).

Da der Schlickgefährte über keine Intelligenz verfügt, kennt er zu Beginn keinen Trick (abgesehen von den Bonustricks, die er durch die Stufe deines Druiden erhält) und kann außerdem nur die folgenden Tricks lernen: Angreifen, Bleiben, Kommen und Verteidigen.

und wachsen schnell zu großen Würfeln heran. So ist dies die erfolgreichste Methode für Gallertwürfel, sich zu vermehren.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Schlickern können überall auf der Welt in nahezu jeder Umgebung angetroffen werden. Gallertwürfel allerdings sind nahezu immer in unterirdischen Habitaten oder im Inneren von Gebäuden und Verliesen zu finden. Sie bevorzugen feuchte gegenüber trockenen Tunneln und ziehen verkehrsreiche Verliese den verlassenem vor, da erstere einen hungrigen Würfel mit viel Feuchtigkeit und Nahrung versorgen.

Die Behausung eines Gallertwürfel ist typischerweise ein Verlies oder eine Mine mit regelmäßigen, bearbeiteten Merkmalen. Anders als die meisten anderen solcher Plätze ist die Unterkunft eines Gallertwürfel ungeheuer sauber. An den Wänden wachsen weder Schimmel noch Schleimpilze, auch gibt es keine anderen pilzbefallenen Stellen. Des Weiteren fehlt jeder Hinweis auf andere unterirdisch lebende Wesen wie Fledermäuse oder Insekten. Es fehlen selbst die kleinsten Mengen Staub und Dreck, wie sie in den meisten Verliesen häufig zu sehen sind. Wenn man die Wände und den Boden sorgfältig untersucht, findet man Hinweise auf getrocknete Schleimspuren, aber diese schwach glänzenden Flecken können fälschlicherweise leicht für Kristallspuren in den Wänden selbst gehalten werden.

In einem solchen Verlies sind die Räume vollkommen leer, es gibt keine Anzeichen für verrottete Möbel oder wenigstens Staub, es sei denn, dass eine stabile Metall- oder Steintür den Zugang versperrt. In Verliesen, in denen Gallertwürfel als Wächter eingesetzt werden, gibt es häufig ein genau passendes tresorähnliches Metall- oder Steintor, das den Würfel von dem Schatz fernhält, den er bewachen soll. Es kann einen ansonsten unbenutzten Raum geben, der einen kleinen Haufen glänzenden Metalls und glattpolierter Steingegenstände enthält, den für den Würfel unverdaulichen Gegenständen, die dieser wieder ausgestoßen hat, es ist aber genauso gut möglich, dass überall im Verlies ganz zufällig solche winzigen Haufen verstreut sind, die ihre Position in einem niemals endenden Kreislauf aus Absorption und Abstoßung ständig verändern.

Gallertwürfel und andere Schlickern haben keine nennenswerte Gesellschaftsstruktur. Ihr Leben ist das eines einzelgängerischen Räubers. Nur selten kann man in einem begrenzten Gebiet mehr als einem Schlickern begegnen, obwohl Gallertwürfel einander aus dem Weg gehen, solange ein reichliches Nahrungsangebot vorhanden ist. Gleich anderen Kreaturen mit mindestens Charisma 1 erkennen sie, dass sie sich von ihrer Umgebung unterscheiden. Verschiedene Würfel reagieren daher aufeinander in einer primitiven, instinktiven Weise nach dem Motto „Das bin ich, bitte nicht essen“. Wenn die Nahrung allerdings nicht ausreicht, mag ein Würfel versuchen, einen anderen zu umhüllen. In diesem Fall ist für gewöhnlich der größere, stärkere Würfel nach nur kurzem Kampf der Gewinner. Ein Aufeinanderprallen zweier gleichstarker Würfel ist hingegen eine titanische Schlacht, die über Tage hinweg dauern kann. Die klebrigen Schreckgestalten schieben sich hin und her. Sie bilden Pseudopodien aus, mit denen sie versuchen, an den schleimigen Wänden und Böden Halt zu gewinnen, während beide versuchen, den Gegner zu umhüllen. Das dauert so lange, bis ein Würfel endlich ermüdet und vom Sieger umhüllt wird.

ROLLE IM SPIEL

Gallertwürfel werden am besten als Hindernisse für niedrigstufige Abenteurer eingesetzt, die in unterirdische Bereiche vordringen. Intelligente Verliesbewohner können die Anwesenheit eines Würfels dulden, der als Wächter oder Gefängniswärter eingesetzt



wird. Seine eckige Form macht ihn anderen Schlickern gegenüber beliebter, da selbst eine einfache Steintür ihn mit Leichtigkeit davon abhalten kann, bestimmte Räume zu betreten. Möglicherweise haben die SC den Auftrag erhalten, einen Abenteurer zu finden, der vor Kurzem in einem örtlichen Höhlensystem verschwunden ist und dort sein Familienschwert wieder zu erlangen, das nunmehr im Inneren eines Gallertwürfels schwebt.

Es gibt andere, kreativere Einsatzmöglichkeiten, die einen Gallertwürfel zu einer größeren Bedrohung machen können. Wegen der Transparenz eines Würfels mag es für unerfahrene Abenteurer nicht sofort ersichtlich sein, welcher Gefahr sie eigentlich gegenüberstehen. Es mag so aussehen, dass ein in einem Würfel aufbewahrter Schild an der Wand dahinter hängt, was gierigen Abenteurern eine hässliche Überraschung beschert. Eine absorbierte Rüstung, vielleicht sogar eine, die schwachmagisch glüht, kann wie eine geisterhafte Gestalt in einem dunklen Gang erscheinen (D1: *Die Krone des Koboldkönigs* enthält ein Beispiel für diese Taktik).

Weil er so langsam ist, kann man einem Gallertwürfel natürlich leicht aus dem Weg gehen, wenn man erst einmal von seiner Anwesenheit weiß. Gewiefte Verliesbauer können daher Würfel in Fallen einbauen, um diesen Nachteil auszugleichen. Ein unvorsichtiger Schurke, der durch eine mit einer Sprungfeder gespannte Falltür in eine 3x3m durchmessende Grube mit einem Gallertwürfel darinnen fällt, ist ganz schön in Schwierigkeiten, bis seine Gefährten einen Weg finden, wie sie ihn erreichen können. Gefährlicher noch sind Fallen, die einen Würfel auf die Gruppe hinabfallen lassen.

SCHÄTZE

Gallertwürfel sammeln keine Schätze. Allerdings absorbieren sie bei ihren Bewegungen durch ihre Behausungen auch kostbare Gegenstände. Die unverdaulichen Überreste früherer Opfer können wochenlang im Inneren eines Würfels ruhen, bis sie aus seinem Körper ausgestoßen werden.

Der Schatz eines Gallertwürfels besteht aus verschiedenen Münzen (1/10 der normalen Menge) sowie aus Gütern und Gegenständen aus Stein und Metall. In der Behausung eines Würfels oder in diesem selbst können Waffen, Metallrüstungen, Edelsteine, Juwelen und gelegentlich sogar ein Trank in einem Metallfläschchen oder Glasflakon gefunden werden.

VARIANTEN

Gallertwürfel sind das Ergebnis magischer Experimente. Sie treten daher in mehreren verschiedenen Varianten auf.

Betäubungsgallerte: Diese am häufigsten auftretende Variante ist grau und schwach durchscheinend. Betäubungsgallerten sehen wie ein 3x3m umfassender Abschnitt einer Verlieswand aus. Dort warten sie darauf, vorbeikommende Beute zu umhüllen. Sie verfügen über dieselbe lähmende Säure wie der normale Gallertwürfel. Um sie zu bemerken, muss man einen Wurf auf Wahrnehmung (SG 20) ablegen, allerdings können sie auch durch das von ihnen ausgehende schwache Essigaroma entdeckt werden.

Frostwürfel: Dieser Schlick lebt in einer Symbiose mit dem Braunen Schimmelpilz (Pathfinder Grundregelwerk 416) zusammen, der in Einschüssen in seinem Inneren schwebt. Frostwürfel fressen nicht nur alles organische Material, das sie unterwegs aufsammeln, sie nähren sich auch von Wärme und strahlen ihrerseits Kälte aus. Lebewesen in einem Umkreis von 1,50m um den Würfel erleiden pro Runde 3W6 nichttödlichen Kälteschaden. Feuer, das näher als 1,50m an einen Frostwürfel herangebracht wird, verleiht diesem Schnelle Heilung 3. Durch Kälteschaden erleidet er 50% mehr Schaden. (HG +1)

AUSRÜSTUNG FÜR SCHLICKJÄGER

Schlick jagende Waldläufer und Höhlenforscher haben mehrere alchemische und magische Gegenstände entwickelt, mit denen sie sich vor den Angriffen durch Schlicke schützen.

Alkalifläschchen: Dieses Fläschchen enthält eine ätzende Flüssigkeit, die mit der natürlichen Säure eines Schlicks reagiert. Du kannst ein Alkalifläschchen als Waffe mit Flächenwirkung einsetzen. Führe dazu einen Berührungsangriff auf Entfernung mit einer Grundreichweite von 3m aus. Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Säureschaden. Jedes Wesen in einem Umkreis von 1,50m um den Punkt, an dem die Säure aufrifft, erleidet 1 Punkt Spritzschaden durch die Säure. Schlicke und andere säurebasierte Kreaturen erleiden durch das Fläschchen den doppelten Schaden. **Kosten** 15 GM; **Voraussetzungen** Handwerk (Alchemie) SG 20; **Gewicht** 1 Pfd.

Alkalisalz: Dieses feine Granulat kann in Wasser aufgelöst werden. Dabei entsteht eine schleimige Masse, mit der man metallische Gegenstände wie Waffen oder Rüstungen überziehen kann. Dieser Überzug neutralisiert die metallaufösende Säure des Schwarzen Blobs oder von Grauschlickern. Er schützt den Gegenstand vor 1W3 Kontakten mit der Säure des Schlicks. **Kosten** 30 GM; **Voraussetzungen** Handwerk (Alchemie) SG 20.

Schlickschmiere: Dieses alchemistische Gebräu kann mit einer Vollen Aktion über den Körper einer kleinen oder mittelgroßen Kreatur ausgeschüttet werden. Es verleiht dem damit bedeckten Wesen einen alchemistischen Bonus von +5 auf alle Würfe auf Entfesselungskunst, auf alle Reflexwürfe, mit denen es den Fähigkeiten Ergreifen und Umhüllen auszuweichen versucht und auf die Kampfmanöververteidigung im Ringkampf. Allerdings erhält der Anwender auch einen Malus von -5 auf alle Würfe auf Entwaffnen, alle Kampfmanöverwürfe im Ringkampf, sowie alle weiteren Würfe, die durch einen schlechten Halt erschwert werden könnten (wie Klettern). Eine Anwendung hält bis zu einer Stunde lang an und kann mit Wasser und Seife wieder entfernt werden.

Kosten 50 GM; **Voraussetzungen** Handwerk (Alchemie) SG 25; **Gewicht** 1 Pfd.

Ewiger Leim: Diese Flüssigkeit verdickt bei Kontakt das Protoplasma von Schlickern und wirkt wie ein permanentes *Verlangsamendes* auf die jeweilige Kreatur. Diese Anwendung des Leims ist eine Standard-Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert. Wendet man auf einen Schlick, der diesem Effekt unterliegt, ein *Universelles Lösungsmittel* an, wird dadurch der Effekt aufgehoben (ohne, dass dabei Schaden verursacht wird, dazu siehe unten).

Universelles Lösungsmittel: Diese Substanz löst das Protoplasma von Schlickern auf. Eine einzelne Anwendung verursacht an einem Schlick 4W6 SP (Zähigkeit halbiert, SG 19). Diese Anwendung des Lösungsmittels ist eine Standard-Aktion, die einen Gelegenheitsangriff provoziert. Sie kann auch als Wurf-Waffe mit Flächenwirkung eingesetzt werden, die nur auf den getroffenen Schlick wirft und den halben Schaden verursacht. *Steinsalbe* hat gegen Grauschlicke dieselbe Wirkung.

Hexenschlick: Hexenschlick wird auch Hirnschlick genannt und ist vielleicht die seltsamste Variante, von der man jemals gehört hat. Angeblich fand ein verrückter Magier oder Angehöriger eines Schlick-Kultes einen Weg, die Intelligenz eines Humanoiden in den Körper eines Würfels zu übertragen. Dies geschah als eine Möglichkeit, die Unsterblichkeit zu erlangen, ohne dem Untod anheimzufallen. Allerdings kostete dies den Humanoiden aber seine geistige Gesundheit. Der typische Hexenschlick behält seine



FLEISCH ZU SCHLICK

Schule Verwandlung; **Stufe** HXM/MAG 6

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (alchemische Reagenzien im Wert von 100 GM)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur (siehe auch Text)

Wirkungsdauer Permanent

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung, Wille, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Böswillige Verwandlung*, nur dass das Ziel sich in einen Schlick verwandelt. Kreaturen mit höchstens 3 TW verwandeln sich in einen Grauschlick, Kreaturen mit 4–9 TW werden zu einem Gallertwürfel oder einer Ockergallerte, und Wesen mit mindestens 10 TW werden zu einem Schwarzen Blob. Anstelle einer Kreatur kannst du aber auch eine ausreichende Masse unbelebten Fleisches (wie sie zum Beispiel durch den Zauber *Stein zu Fleisch* erschaffen wird) als Ziel des Zaubers wählen und daraus einen Schlick deiner Wahl erschaffen.

Da sich die Ausrüstung des Ziels nicht mit diesem verwandelt, können diese Gegenstände unter oder sogar in den Körper des Schlicks fallen, wodurch sie vielleicht zerstört werden. Verfügt der Schlick über die Fähigkeit Teilen, erschafft die Teilung des Schlicks ein Schlick, der die ursprüngliche Identität der verzauberten Kreatur bewahrt (was für die Wiederherstellung der Kreatur oder ihre Erinnerungen wichtig sein mag), sowie einen normalen geistlosen Schlick derselben Art.

Fähigkeit, Zauber zu wirken, wenn er über die Talente Lautlos zaubern und Gestenlos zaubern verfügt. Er hat Intelligenz 10, Weisheit 12 und Charisma 18 sowie die zauberischen Fähigkeiten eines Hexenmeisters der 10. Stufe. Manche kennen den Zauber *Bauchreden*, mit dem sie mit anderen kommunizieren können, auch wenn ihr Wahnsinn sie am Ende doch angreifen lässt. Die meisten allerdings plant nicht weit genug voraus und sind nun in einem Gallertgefängnis eingekerkert. Sie sind lediglich dazu fähig zu essen und zu zaubern, können aber in keiner Weise mit anderen intelligenten Wesen sinnvoll interagieren. (HG +6)

Schwarzwürfel: Diese Kreatur ist eine Kreuzung aus einem Gallertwürfel und einem tödlichen Schwarzen Blob. Sie ist ein riesiger Würfel aus tintenschwarzem Schleim und verliert ihre Fähigkeit Durchsichtig. Dafür verfügt sie über eine stärkere Säure, die sogar Metall auflösen kann. Jeder Nahkampftreffer und jeder Umhüllungsangriff verursacht 1W6 Säureschaden. Außerdem lösen sich Kleidung und Rüstung des Gegners sofort auf und werden damit nutzlos, wenn ihm kein Reflexwurf (SG 20) gelingt. Holz- oder Metallwaffen lösen sich bei einem Treffer gegen einen Schwarzwürfel ebenfalls auf der Stelle auf, wenn dem Angreifer kein Reflexwurf (SG 20) gelingt. Der Säuregriff des Würfels verursacht an allen Holz- und Metallgegenständen 20 Schadenspunkte pro Runde. Der Schlick muss allerdings eine Volle Runde Kontakt zu dem Gegenstand besitzen, um diesen Schaden zu verursachen. (HG +2)

Zitterwürfel: Diese seltene Variante kann starke elektrische Schocks verursachen. Sie ist von einem purpurnen Schimmer umgeben, wodurch alle Würfe auf Wahrnehmung, um den Zitterwürfel zu bemerken, auf SG 10 sinken. Alle 1W4 Runden kann

der Schlick einen elektrischen Puls erzeugen, der sich in einem 3 m-Radius ausbreitet, 1W8 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht und Kreaturen im Wirkungsbereich eine Runde lang betäubt. Der erlittene Schaden kann mit einem Zähigkeitswurf (SG 20) halbiert werden, wodurch auch der Betäubungseffekt aufgehoben wird (HG +1).

GALLERTWÜRFEL IN GOLARION

Von den eisbedeckten Regionen der Krone der Welt bis in die dampfenden Dschungel Garunds und sogar noch darüber hinaus können Gallertwürfel in Golarion in nahezu jedem unterirdischen Verlies angetroffen werden. In Avistan ist die Acadamae in Korvosa im Besitz wenigstens eines Gallertwürfels, der die Gänge von Müll und missratenen Studenten säubert. Die verlassenen Festungen der Zwerge in den Fünfkönigsbergen bieten den Kreaturen ebenfalls zahlreiche Behausungen. Im Inneren Garunds sind die von Kletterpflanzen überrankten Städte des Mwangibeckens ebenfalls dafür bekannt, dass sie von Gallertwürfeln heimgesucht werden. Insbesondere die in Casmaron verstreuten Rovagug-Kulte bevorzugen die geistlosen, zerstörerischen Schlicke als Wächter ihrer verborgenen Tempel.

Schlickkundler suchen den Ursprung der Gallertwürfel in Golarion typischerweise bei Jubilex, dem Dämonenfürsten der Gifte und Schlicke, der seine Weisheit oder seine Hilfe einer von drei Quellen verliehen haben soll: der vorsintflutlichen Zauberkunst der fremdartigen Abolethen (und ihrer menschlichen Schützlinge im Alten Azlant), den Schleimgruben Harukas (der thassilonischen Herrschaftsprovinz der Faulheit) oder den Gott-Königen des antiken Osirions. Viele Weisen haben für die Geschichten über osirianische Schlicke nur Hohn und Spott übrig. Sie weisen darauf hin, dass das trockene Klima dieses Lands für Schlicke äußerst lebensfeindlich ist. Dennoch gibt es viele Geschichten über wiederentdeckte osirianische Gräber, die, nachdem sie Jahrtausende lang versiegelt waren, bei ihrer Öffnung vollkommen leer von jeder Art von Leben gewesen seien; bis auf einen einzelnen, hungrigen Gallertwürfel, der plötzlich wieder zum Leben erwacht sei. Es ist aber genauso unbestreitbare Tatsache, dass die thassilonischen Ruinen Varisias die Heimat sehr vieler Gallertwürfel sind. Es heißt sogar, dass aquatische Gallertwürfelvarianten in den versunkenen Hallen des untergegangenen Azlants gefunden werden können. Allerdings sind die Elfen der Mordantspitze sehr auf Geheimhaltung bedacht und vertreiben die meisten Forscher, die nach einer Bestätigung für diese Erzählungen suchen.

Die vielleicht merkwürdigste aller Geschichten, die sich um die Gallertwürfel ranken, stammt von unterhalb Golarions. Vor Kurzem haben Berichte über eine riesige Höhlenkammer im Orv, dem tiefstgelegenen Gebiet der Finsterlande, die Oberfläche erreicht. Diese Berichte beschreiben einen Gallertwürfel so groß wie ein Gebirge, der von einem aberranten Volk humanoider Halb-Schlicke als Gott verehrt wird. Diese besänftigen ihn mit einem nie versiegenden Tribut aus Nahrung und Sklaven, die in den Nachbarhöhlen gefangen wurden. Es heißt, dass sich normalgroße Gallertwürfel wie Eisberge von den Seiten dieses Dings abspalten, um danach ziellos durch die Tunnel der Finsterlande zu wandern. Bisher sind diese Behauptungen an der Oberfläche Golarions allerdings unbestätigt geblieben, und von einer Kundschafterexpedition unter der Führung des berühmten Kundschafterhauptmanns Rixmir Thal, die diese verstörenden Berichte untersuchen sollte, hat man schon seit Monaten nichts mehr gehört.

GALLERTWÜRFEL

Diese durchscheinende, würfelförmige Kreatur besitzt keine sichtbaren Organe oder Gliedmaßen. Nur ein paar zerfressene Knochen- und einige zersetzte Metallstücke sind in seinem zitternden Inneren zu erkennen.

GALLERTWÜRFEL

HG 3

EP 800

N Großer Schlick

INI -5; Sinne Blindsight 18 m; Wahrnehmung -5

VERTEIDIGUNG

RK 4, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 4
(-5 GE, -1 Größe)

TP 50 (4W8+32)

REF -4, WIL -4, ZÄH +9

Immunitäten wie Schlicke, Elektrizität

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Hieb +2 (1W6 plus 1W6 Säure)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Lähmung, Säure, Umhüllen

TAKTIK

Im Kampf Gallertwürfel greifen an, in dem sie ihren Körper in ihre Beute hineinwuchten. Sie sind zwar in der Lage, Pseudopodien auszubilden und mit diesen einen Hiebangriff auszuführen, nutzen aber gegen Feinde normalerweise ihre Fähigkeit Umhüllen.

Moral Gallertwürfel kämpfen ohne Vernunft bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, GE 1, KO 26, IN -, WE 1, CH 1

GAB +3; KMB +4; KMV -1 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Besondere Eigenschaften Durchsichtig

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Durchsichtig (AF) Aufgrund ihrer Farblosigkeit sind Gallertwürfel nur schwer auszumachen. Man benötigt einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 15, um einen bewegungslosen Gallertwürfel zu entdecken. Jede Kreatur, die den Würfel nicht bemerkt und in ihn hineinläuft, wird automatisch umhüllt.

Lähmung (AF) Ein Gallertwürfel sondert einen betäubenden Schleim ab. Umhüllt oder trifft die Kreatur einen Gegner mit dem Hiebangriff, muss dem Ziel ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, oder es ist für 3W6 Runden gelähmt. Ein Gallertwürfel kann eine gelähmte Kreatur automatisch umhüllen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Säure (AF) Die Säure eines Gallertwürfels fügt Metall oder Stein keinerlei Schaden zu.

Umhüllen (AF) Obwohl sich ein Gallertwürfel langsam bewegt, kann er Kreaturen bis zur Größenkategorie Groß im Rahmen einer Standard-Aktion umhüllen, wenn diese sich in seinem Weg befinden. Er kann in dieser Runde zwar keine Hiebangriffe

durchführen, muss allerdings lediglich über den oder die Gegner hinweggleiten und umhüllt dabei so viele, wie er bedecken kann. Die Gegner können Gelegenheitsangriffe gegen den Würfel durchführen, doch steht ihnen dann kein Rettungswurf zu. Jene, die keinen Gelegenheitsangriff vollziehen, haben die Möglichkeit, mit einem Reflexwurf gegen SG 12 der Umhüllung zu entgehen. Gelingt der Rettungswurf, werden sie vom Würfel weg- oder zur Seite gedrückt (Wahl des Gegners), während der Würfel seinen Weg fortsetzt. Umhüllte Kreaturen sind im Würfel gefangen und werden der Lähmung und der Säure der Kreatur ausgesetzt. Zudem befinden sie sich bis zu ihrer Befreiung im Haltegriff des Würfels und laufen Gefahr zu ersticken. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Die Erschaffung eines Gallertwürfels

Es gibt verschiedene Herstellungsweisen für die Erschaffung von Gallertwürfeln und anderen Schlickern in einem Labor. Mehrere dieser Methoden können in einem antiken Buchband mit dem Titel *Eine Abhandlung über Blobs, Schleime und andere gefährliche Schlicke* gefunden werden. Einer dieser Prozesse beinhaltet die Beschwörung von Schlick-Mephiten und Lemuren, die mittels des Zaubers *Fleisch zu Schlick* in ein geistloses Protoplasma verwandelt werden. Der daraus entstehende Schlick wird mit einem alchemistischen Gebräu aus Abolethenschleim und lähmendem Chuulextrakt behandelt, bevor er in eine große, 9m2 umfassende hölzerne Gussform gegossen wird. Dann wird er warm und feucht gelagert. Wenn dann die Säure die hölzerne Gussform aufgelöst hat, hat sich der Schlick gefestigt und ist zu einem voll ausgewachsenen Gallertwürfel herangewachsen.

Trotz der extraplanaren Herkunft der Wesen, die zu seiner Erschaffung herangezogen wurden, ist der Gallertwürfel selbst kein Externar. Es gibt aber andere Rezepte, die Gallertwürfel mit der Schablone „Infernalisch“ erschaffen.





Landhai

Am sechsten Tag nachdem wir Delmonstal verlassen hatten, schlugen wir unser Lager an einem kleinen Bach auf, um dort zu rasten. Als der Mond seinen höchsten Punkt erreicht hatte, bebte der Boden, unsere Zelte fielen in sich zusammen und von den Klippen über uns stürzten Felsen auf unser Lager hinab. Dann: Stille. Wie hatten gerade damit begonnen, das Lager wieder aufzubauen und unsere Wunden zu versorgen, als die Bestie wie ein Ballistenbolzen direkt aus dem Boden in unserer Mitte explodierte. Seine Klauen blitzten, sein Maul war weit aufgerissen, sein bestialisches Brüllen wurde von den Wänden des Canyons zurückgeworfen. Die Klansmänner flohen in alle Richtungen, doch keiner war schnell genug. Das Monster war über uns und fraß Männer und Pferde, wie es sie gerade erwischte. Es war so, als hätte Asmodeus selbst die Höllentpforten geöffnet, während wir gerade auf den Tüerstufen zur Verdammnis gerastet hätten.

— aus den Tagebüchern des ulfischen Händlers
Rolgar Isenson

Es gibt nur wenige Bestien in der Wildnis, die so sehr gefürchtet werden wie der Landhai. Bei diesem Wesen handelt es sich um einen geschmeidigen Jäger, der sich genauso gewandt durch die Erde bewegen kann, wie es die ertümlichen Fressmaschinen, von denen er seinen Namen hat, im Wasser tun. Landhaie haben einen unersättlichen Hunger und sehen alles, was sich bewegt, als Nahrung an. Sie sind immerzu auf der Jagd. Wenn sie ihr Augenmerk auf neue Jagdgründe richten, fressen sie so lange, bis nichts mehr übrig bleibt. Sie sind der Stoff, aus dem Albträume gemacht sind, der Fluch der Wildnis; brutale, wilde Monster, deren grausame Herrlichkeit sich nicht natürlich entwickelte, sondern planvoll erschaffen wurde.

ÜBERBLICK

Die Vorgehensweise, mit der die Landhaie erschaffen wurden, ist schon lange im Dunkel der Zeit verloren gegangen. Dafür gibt es Gerüchte in Hülle und Fülle, die sich mit dem Ursprung der Landhaie beschäftigen. Der Volksmund glaubt zu wissen, dass ein Zusammenschluss von Erzmagiern die Landhaie vor Tausenden von Jahren erschuf, als diese auf der Suche nach neuen Bestien waren, die ihre Geheimverstecke bewachen sollten. Viele behaupten auch, dass Landhaie eine Kreuzung von zwei ganz gewöhnlichen Tieren miteinander sind – meistens werden die Schnappschildkröte und das Gürteltier genannt, der die Essenz oder der Eiter von Dämonen eingeflößt worden sei. Heute kennt niemand

mehr die ganze Wahrheit über ihren Ursprung, eines aber ist klar: Landhaie sind unersättliche Beutejäger, die von einem Gebiet zum nächsten ziehen und dort nach reichlicher Beute suchen und die alles verschlingen, was sich bewegt. Kein gehendes, kriechendes, schwimmendes oder auch rennendes Wesen ist vor dem Hunger und der Wut des Landhais gefeit. Allerdings prahlen Elfen gerne damit, dass ihr Blut für den Landhai zu sehr nach Pflanzen schmecken würde, während die Zwerge ganz dreist behaupten, dass den Landhaien ihr Fleisch nicht schmecken würde. Diese Behauptungen enthalten vielleicht einen kleinen Funken Wahrheit, die meisten Angehörigen anderer Völker gehen aber davon aus, dass es sich dabei eher um eine Überheblichkeit als um eine echte Wahrheit handelt. Jedenfalls bevorzugen Landhaie das Fleisch von Halblingen und von Pferden. Es ist bekannt, dass sie große Gruppen nur aus dem Grund angegriffen, dass sie eine dieser Leckereien töten und verzehren wollten.

Wer einmal einem Landhai direkt gegenüberstand und diese Begegnung überlebt hat, beschreibt ihn als geist- und emotionsloses Untier. Manchmal wird erzählt, dass ein Landhai knapp unter der Erdoberfläche auf ein Dorf zugesteuert sei um die Dorfbewohner oder deren Vieh zu reißen. Andere erzählen davon, dass ein Landhai mitten in ihrem Lager aus dem Boden gebrochen sei und alles verschlungen habe, was nicht schnell genug geflohen sei. Mit Landhaien kann man nicht vernünftig reden, soviel ist klar. Sie sind schwer zu überlisten und können nur mit brutaler Gewalt gestoppt werden. Sie sind gefräßig und zäh zugleich und hören kaum lange genug mit dem Fressen auf, um zu rasten.

LEBENSWEISE

Landhaie werden im Normalfall etwa 20 Jahre alt. Bis auf die letzten Jahre verbringen sie diese Zeit als jagende Einzelgänger. Am liebsten durchstreifen sie auf der Suche nach Nahrung die Hügel und Ebenen gemäßigter Breiten. Sie wurden aber auch schon in Tunneln tief unter der Erdoberfläche, in Wüsten, auf Hochgebirgsebenen und (wenn auch selten) sogar in arktischen Gebieten gesichtet.

Nur selten findet man in der Wildnis einen Landhai, der eines natürlichen Todes gestorben ist. Die Gelehrten glauben, dass das nicht nur daran liegt, dass die Kreaturen im Kampf zu sterben pflegen. Ihrer Meinung nach geben die Organe der meisten alten Landhaie einfach ihren Dienst auf, während sie gerade die physischen Strapazen des Tunnelbaus auf sich nehmen. In diesen Fällen werden sie dort, wo sie sterben, unter tonnenschwerem Staub und Gestein begraben. Manche primitiven Stämme glauben, dass Erdbeben durch die Todeszuckungen dieser großartigen Kreaturen tief im Erdinneren verursacht werden.

Physiologisch gesehen sind Landhaie sehr komplizierte Lebensformen. Sie besitzen einen massiven Körper, werden typischerweise bis zu 4,50 m lang und bis zu 2,40 m hoch. Junge Landhaie wachsen schnell und sind in weniger als einem Jahr voll ausgewachsen. In Regionen, in denen das Nahrungsangebot reichlich ist und es nur wenig Konkurrenz gibt, werden Landhaie sogar beinahe 6 m lang und 3,60 m hoch. Die Panzerung eines Landhais besteht aus demselben Material wie sein Skelett. Junge Landhaie haben weiche, formbare Rüstungsplatten, für die zwergische Schmiedен ungeheure Mengen Gold zu zahlen bereit sind. Sie können diese Platten nämlich bearbeiten, bevor sie ausgehärtet sind und auf diese Weise Landhaiplattenrüstungen anfertigen. Sobald der Landhai voll ausgewachsen ist, werden seine Rüstungsplatten so hart wie Stahl. Es ist daher äußerst schwierig, diese Kreatur mit einer Klinge oder einem Pfeil zu verletzen.

Landhaie haben einen massiven Körper und dicke Beine mit langen, unglaublich scharfen Klauen, mit denen sie sich durch die

DIE ERSCHAFFUNG EINES LANDHAIES

Es wird allgemein angenommen, dass der Landhai durch die Kreuzung eines Gürteltiers mit einer Schnappschildkröte erschaffen worden sei, wobei dieser Kreuzung Dämoneneiter zugeführt worden sei. Die genauen Einzelheiten sind zwar schon seit langer Zeit in Vergessenheit geraten, dennoch haben manche Forscher das Experiment zu wiederholen versucht. In ihren Notizen ist festgehalten, dass besonders große Exemplare der beiden Tierarten benötigt werden. Außerdem bedarf es der Zauber *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Dauerhaftigkeit*, *Dunkelsicht*, *Springen*, *Tierwachstum*, *Verwandlung* sowie entweder *Rindenhaut* oder *Steinhaut*. Die Tiere werden in einen großen, abschließbaren Behälter gebracht und dann mit dem Eiter eines mächtigen Dämons übergossen. Je stärker dieser Dämon ist, umso größer sind die Erfolgchancen auf eine Reaktion. Nachdem der Eiter hinzugefügt wurde, verschließt der Erschaffer den Behälter, wirkt die erforderlichen Zauber (alternativ können Tränke der schwächeren Sprüche schon im Vorfeld mit dem Dämoneneiter vermischt werden) und hofft auf einen Erfolg.

Es ist allerdings schwer zu bestimmen, wie zuverlässig dieser Prozess funktioniert, da nur von wenigen, die ihn durchzuführen wagen, jemals wieder gehört wird.

Erde graben. Ihre Muskulatur ist vollständig darauf ausgerichtet, den Kiefer (zum Essen) und die Beine (zum Graben) zu bewegen. Ihre Klauen sind daher Furcht einflößende Waffen und ihr Biss ein schrecklich anzuschauendes Ereignis. Eine Reihe dehnbare Sehnenmuskeln läuft an den Beinen entlang. Diese sind an der Hüfte, den Knien und den Knöcheln befestigt. Ursprünglich entwickelten sie sich diese kraftvollen Muskeln, um es dem Wesen zu ermöglichen, sich schnell aus zusammengestürzten Tunneln zu befreien. Sie erlauben es der so schwerfällig wirkenden Bestie aber auch, unerwartet mühelos in die Luft zu springen und so alle vier Klauen auf einen danebenstehenden (und für gewöhnlich völlig überraschten) Gegner niedersausen zu lassen.

Innerlich sind Landhaie ganz auf die Nahrungsaufnahme ausgerichtet. Sie haben 6 verschieden große Magen, die die Nahrung auf unterschiedliche Weise verarbeiten. Die Magensäure eines Landhais kann Rüstungen zerkleinern und sogar magische Objekte zerstören. Nur die härtesten, magisch verstärkten Metalle können diesem Verdauungsprozess widerstehen. Landhaie sind daher in der Lage, ihre Beute in einem Stück aufzufressen (das heißt im Falle von humanoiden Wesen mit ihrer kompletten Ausrüstung), ohne dabei auch nur darüber nachzudenken, was sie da eigentlich gerade fressen. Ihre Magen sind ekelregende, schäumende Massen, die nahezu alles zu einem stinkenden Brei vermischen. Alchemisten schätzen die Magensäure von Landhaien wegen dieser ätzenden Eigenschaften.

Der Einfluss eines Landhais auf seine Umgebung ist schwerwiegender Natur. Ein friedliches Tal mit Dörfern, bewirtschaftetem Land und fischreichen Flüssen kann durch die Aktivitäten eines Landhais in gerade mal zwei Wochen in eine Wüstenei des Todes und der Verderbnis verwandelt werden. Landhaie können tagelang ohne Schlaf aufkommen, wenn sie in ein neues, beutereiches Gebiet ziehen. In diesem friedlichen Tal gibt es dann plötzlich kein Vieh mehr, alle Gebäude sind eingestürzt, die Dorfbewohner wurden aufgefressen oder sind geflohen, die Flüsse sind leer und auch die Wälder enthalten kein Wildleben mehr. Das ständige Graben des Landhais verwandelt die Äcker in felsige Wildnis, enturzelt die



Bäume, schwächt oder zerstört die Fundamente von Gebäuden und leert ganze Tümpel oder gar Seen, indem es Tunnel zu tiefer gelegenen Kavernen öffnet.

DIE ERSCHAFUNG EINES LANDHAIES

Es wird allgemein angenommen, dass der Landhai durch die Kreuzung eines Gürteltiers mit einer Schnappschildkröte erschaffen worden sei, wobei dieser Kreuzung Dämoneneiter zugeführt worden sei. Die genauen Einzelheiten sind zwar schon seit langer Zeit in Vergessenheit geraten, dennoch haben manche Forscher das Experiment zu wiederholen versucht. In ihren Notizen ist festgehalten, dass besonders große Exemplare der beiden Tierarten benötigt werden. Außerdem bedarf es der Zauberei *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Dauerhaftigkeit*, *Dunkelsicht*, *Springen*, *Tierwachstum*, *Verwandlung* sowie entweder *Rindenhaut* oder *Steinhaut*. Die Tiere werden in einen großen, abschließbaren Behälter gebracht und dann mit dem Eiter eines mächtigen Dämons übergossen. Je stärker dieser Dämon ist, umso größer sind die Erfolgchancen auf eine Reaktion. Nachdem der Eiter hinzugefügt wurde, verschließt der Erschaffer den Behälter, wirkt die erforderlichen Zauberei (alternativ können Tränke der schwächeren Sprüche schon im Vorfeld mit dem Dämoneneiter vermischt werden) und hofft auf einen Erfolg.

Es ist allerdings schwer zu bestimmen, wie zuverlässig dieser Prozess funktioniert, da nur von wenigen, die ihn durchzuführen wagen, jemals wieder gehört wird.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Landhaipaare gebären Einzelkinder, die über den Zeitraum von 5 Monaten im Mutterleib heranreifen. Schon als Baby besitzen Landhaie den unstillbaren Hunger ihrer Eltern. Sie beginnen daher ab dem Moment ihrer Geburt mit der Jagd. Ihre Rüstung und ihre Klauen sind zwar weicher als die eines ausgewachsenen Landhais, bieten dem Jungen aber ein gewisses Maß an Schutz, während die Klauen bereits scharf genug sind, um Fleisch damit zu reißen. Junge Landhaie folgen hinter dem Elternpaar, wenn sie sich von einem zum nächsten Jagdgrund durch die Erde graben, da ihre Klauen erst nach einem Jahr stark genug sind, um sich durch Erde, Felsen, Sand und Ton zu bewegen. Landhaipaare können im Lauf ihres Lebens bis zu sechs Junge gebären.

Sobald der Landhai sein erstes Lebensjahr vollendet hat, trennt er sich von seinen Eltern und lebt von da ab als Einzeljäger. Ausgewachsene Landhaie suchen sich ein Jagdrevier, in dem es keine Konkurrenz durch andere Artgenossen gibt. Sie können sich auf ihren Streifzügen bis zu 1.800 km von ihrem Geburtsort entfernen, beschränken sich aber normalerweise auf ein gut bevölkertes

Gebiet mit einer Fläche von etwa 1.500 km². Sobald sich ein Landhai in einem Jagdgebiet niedergelassen hat, pflegt er immer wieder dieselben Wegstrecken zurückzulegen. Dabei lässt er ein kompliziertes, verzweigtes und oft unberechenbares Tunnelnetzwerk aus verdichteter Erde und Gestein hinter sich zurück. Diese sehr langlebigen Überbleibsel der Reisen eines Landhais werden „Haihöhlen“ genannt. Es ist sehr gefährlich, sie zu bereisen. Höhleneinstürze, Felsrutsche

und grabende Landhaie sind dort immer vorhandene Gefahren. Dennoch können sie sehr nützliche Wegrouten von der Oberfläche in die tiefer gelegenen finsternen Höhlen darstellen.

Landhaie sind vor allem in der Nacht aktiv. Die wärmsten Stunden des Tages verbringen sie gerne in kraterähnlichen Nestern an der Erdoberfläche, die „Kuhlen“ genannt werden. Für gewöhnlich unterhält jeder Landhai Dutzende solcher Kuhlen, die er in Abständen entlang der Grenze seines Territoriums gebaut hat. Diese nutzt er auf seinen regelmäßigen Rundreisen durch das Gebiet. Zum Schlaf rollen sich Landhaie zu Bällen zusammen, sodass die Rüstungsplatten auf ihrem Rücken ihren etwas leichter verwundbaren Unterleib schützen. Da die meisten Raubtiere zu klug sind, um sich mit einem schlafenden Landhai anzulegen, finden clevere Kreaturen (eingeschlossen humanoide Jäger) manchmal für kurze Zeit Unterschlupf in einer leeren Kuhle. Das Risiko lässt sich für gewöhnlich an der Losung am Kuhlengrund abschätzen. Ist diese zu frisch, ist der Landhai vielleicht noch in der Gegend. Ist sie zu trocken, ist es möglich, dass die Bestie ihren Rundgang fast vollendet hat und bald wieder zurückkehrt. Aber bei den Kuhlen, bei denen die Losung außen schon trocken, innen aber noch feucht ist, ist es wahrscheinlich, dass sich der Besitzer mehrere Tagesreisen entfernt auf der anderen Seite seines Territoriums aufhält, was die jeweilige Kuhle für jene, die Spuren zu lesen verstehen, zu einem sicheren Zufluchtsort macht.

Etwa in ihrem siebzehnten Lebensjahr suchen sich Landhaie einen Partner. Um den Geruch eines potenziellen Partners aufzunehmen, reisen sie weit von ihren einsamen Jagdgründen weg und ignorieren sogar reiche Nahrungsquellen, wenn sie an solchen vorbeikommen. In dem Maße, in dem ihre Instinkte sich von der Jagd und der Nahrungsaufnahme ab- und der Fortpflanzung zuwenden, werden sie aggressiver und versuchen, ihre Territorien auszuweiten, um auf diese Weise für ihren zukünftigen Nachwuchs vorzusorgen.

Landhaipaare bleiben für den Rest ihres Lebens zusammen. Nur, wenn ein Partner getötet wird, sucht sich der verbleibende Landhai einen neuen Gefährten. Landhaiweibchen sind die letzten Lebensjahre über fast durchgehend schwanger und gebären mehrere Male hintereinander, bevor sie der Anstrengung schließlich Tribut zollen müssen. Die Aggressivität des Männchens erreicht während der Schwangerschaft ihren Höhepunkt. Es legt eine überragende Jagdkunst an den Tag, um zu versuchen den wachsenden Appetit seiner Gefährtin zu stillen.

Abgesehen von der Pärchenbildung meiden Landhaie direkte Begegnungen mit anderen Artgenossen. Es ist unbekannt, ob es sich dabei um einen natürlichen Instinkt oder um einen Teil der ihnen bei ihrer Erschaffung eingegebenen magischen „Programmierung“ handelt. Immerhin ist bekannt, dass zwei Landhaie, die in eine befestigte Arena gebracht werden, um dort gegeneinander zu kämpfen, dieses nicht tun werden, sondern im Gegenteil sogar gemeinsam nach Möglichkeiten zur Flucht suchen werden. Alle anderen Lebewesen sollten jedenfalls glücklich darüber sein, dass Landhaie Einzelgänger sind, da das Einzige, was noch gefährlicher als ein hungriger Landhai ist, zwei im Verbund arbeitende Landhaie sind.

ROLLE IM SPIEL

Spielleiter können Landhaie auf viele verschiedene Arten in ihr Spiel integrieren. Ein in Panik geratenes Dorf mag die SC anheuern, um mit einem Landhai fertig zu werden, der eine Farm in der Umgebung zerstört hat. Angesichts des Appetits dieser Wesen ist das Dorf sicherlich das nächste Angriffsziel. Elfische Waldwächter finden vielleicht eine Reihe Landhaikuhlen und bitten die SC, die dafür verantwortlichen Landhaie zu finden, bevor die Monster den Wald entvölkern können. Da Landhaie sich unter der Erde fortbewegen



können, können sie überall auf den Reisen der SC oder sogar mitten in einem ruhigen Lager auftauchen. Ein völlig von einem Landhaiangriff zerstörter Ort könnte als Hintergrund für eine Kampagne um eine „Heimatstadt“ sein. In diesem Fall entdecken die SC zunächst das Resultat des Hungers eines Landhais und verbringen dann die nächsten Monate oder gar Jahre damit, der Stadtbevölkerung beim Wiederaufbau und bei der Befestigung der Stadt gegen weitere Bedrohungen zu helfen. Vielleicht stoßen die SC auch auf eine Landhaifamilie und erleben eine einzigartige Begegnung, in der das Weibchen ihr Junges beschützt, während das Männchen einen wilden Angriff auf die SC ausführt. Und schließlich gibt es immer auch die Möglichkeit, den Ursprung dieser Monster zu erkunden. Wer hat sie erschaffen? War es eine Zauberergilde oder ein einzelner Verrückter, und vor allem, warum wurden sie erschaffen? Entkamen die ersten Landhaie ihrem Schöpfer oder wurden sie mit Absicht freigelassen? Welche anderen Monstrositäten wurden in jenem Labor damals geboren? Die Antwort auf diese Fragen könnte für ein spannendes Spiel über Monate sorgen.

VARIANTEN

Der gemeinsame künstliche Ursprung hat mehrere Monster hervorgebracht, die eng mit dem Landhai verwandt sind. Manche davon sind einfach nur Varianten des Landhais mit anderen Farbmustern auf der Haut, dickeren Rüstungsplatten oder geringerer Größe. Andere sind wiederum nur entfernt mit dem Landhai verwandt. Sie sind kaum noch erkennbare Ergebnisse von Mutationen oder Experimenten.

Aussätziger Landhai: Landhaie können sich mit Lepra infizieren. Das geschieht für gewöhnlich durch den Verzehr eines kranken Menschen. Selbst wiederum können sie die Krankheit auf jeden Menschen übertragen, der das Glück hat, den Angriff der Kreatur zu überleben.

Stachellandhai: Gelehrte glauben, dass es sich hierbei um eine Mutation oder um eine neu erschaffene Art handelt, bei der anstelle eines Gürteltiers ein Stachelschwein oder ein Baumstachler verwendet wurde. Zwischen seinen Rüstungsplatten ragen lange Stacheln heraus. Jeder, der ihn mit natürlichen Angriffen oder waffenlosen Schlägen trifft, erleidet 1W6 Schadenspunkte und muss einen Reflexwurf SG 16 schaffen, um zu verhindern, dass der Stachel abbricht und in seinem Fleisch stecken bleibt. Stecken gebliebene Stacheln verursachen pro Stachel einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Fertigkeiten- und Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Geschicklichkeit.

Xenarth: Die am meisten gefürchteten Landhaimutationen sind die Xenarth, auch Eiterhaie genannt. Die Xenarth sind eine sehr seltene Landhaiart, die von den meisten schon für lange ausgestorben gehalten wird. Da die ursprünglichen Landhaie unter Zugabe von Dämoneneiter erschaffen wurden, haben viele sie schon immer mit Dämonen in Verbindung gebracht, obwohl sie tatsächlich einfach nur magisch erschaffene Bestien sind. Die Xenarth allerdings sind tatsächlich Dämonen. Als die Terteile im Zuge des Erschaffungsprozesses mit Dämoneneiter übergossen wurden, wurden die Xenarth mit einer Überdosis dieser Essenz bearbeitet. Dadurch wurden aus ihnen dämonische Externare, also Wesen, die nicht von der materiellen Ebene stammen. Xenarth sind mit einem schleimigen, roten Eiter bedeckt, der wie Säure brennt und ihnen dabei hilft, sich viel schneller durch die Erde zu bewegen als das normale Landhaie zu tun imstande sind. Xenarth sind brutale und noch furchterregendere Wesen als ihr Verwandten. Landhaie fressen, um ihren unstillbaren Hunger zu lindern; die Xenarth fressen aus der reinen Freude an der Zerstörung und sind dafür bekannt, das einmal Gefressene wieder hervorzuwürgen und sich dann neuer Nahrung zuzuwenden.

LANDHAIRÜSTUNGEN

Schon seit Langem schätzen die Zwerge die Landhaie für ihre dicke Haut und ihre Rüstungsplatten. Einige Zwergenclassen erwarten sogar von ihren jungen Mitgliedern, lange Pilgerreisen in Gebiete zu unternehmen, in denen es vor Landhaien nur so wimmelt, um dort diese scheuen, bössartigen Bestien zu jagen und ihre Rüstungsplatten zu sammeln. Ein ausgewachsener Landhai besitzt genügend Rüstungsplatten und Haut, um daraus zwei mittelgroße Landhaiplattenrüstungen und vier mittelgroße Lederrüstungen oder beschlagene Lederrüstungen zu fertigen. Diese Rüstungen besitzen recht oft die Rüstungseigenschaft „Grabend“. Erfahrene zwergische Landhaijäger werden jedenfalls nur selten ohne ihre *Grabende Landhairitterrüstung* +1 gesehen, wenn sie sich auf der Jagd befinden. Eine Rüstung aus der Haut der Kreatur herzustellen gelingt nur fähigen Rüstungsschmieden. Landhairüstungen können sowohl in normaler als auch in Meisterarbeitsqualität hergestellt werden.

Landhaiplattenrüstungen funktionieren ganz ähnlich wie aus Metall gefertigte Ritterrüstungen, werden aber von reichen Sammlern und Militärbefehlshabern auf der ganzen Welt hoch geschätzt und verkaufen sich daher für einen bis zu zehnmal höheren Preis als normale Ritterrüstungen. Eine Landhairitterrüstung (Gewicht: 65 Pfd.) ist etwas schwerer als eine reguläre Stahlritterrüstung, dafür aber flexibler und haltbarer (max. GE-Bonus +2, Härte 12).

Landhailederrüstungen wiegen 20 Pfd. Ihre Farbgebung entspricht der des Landhais, aus dessen Haut sie gefertigt wurden. Sie kosten 50 GM, haben aber dieselben Werte wie beschlagene Lederrüstungen.

LANDHAIWEHR (SCHILD)

Aura Schwacher Bannzauber; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz Schild; **Marktpreis** 9.157 GM;

Gewicht 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Schwere Schild* +3 ist aus den Nackenplatten eines Landhais gefertigt und so hart wie Stahl (Härte 10, 20 TP). Da er nicht aus Metall hergestellt wurde, können Druiden ihn ohne Abzüge benutzen.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, ein unbeschädigtes, komplettes Set Nackenplatten eines Landhais; **Kosten** 4.657 GM.

GRABEND (RÜSTUNGSQUALITÄT)

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5

Preis Bonus +2

BESCHREIBUNG

Wenn du eine Rüstung mit dieser Qualität trägst, erhältst du eine Grabbewegungsrate von 3 m. Diese Bewegungsrate erlaubt es dir, Tunnel durch jede Art von Erde (inklusive felsiger Erde) zu graben. Du kannst dich damit aber nicht durch echten Fels graben. Diese Qualität erlaubt es dir nicht, unter der Erde zu atmen, du musst also die Luft anhalten oder andere Magie verwenden, die dir Atemluft verschafft. Du erhältst einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Erdbeben und Lawinen, Tunneleinstürze und ähnliche Effekte. Diese Rüstungsqualität kann nicht auf Schilde angewendet werden.

HERSTELLUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Erde und Gestein erweichen*, Rüstungsplatten eines Landhais mit einem Gewicht von 25 Pfd.



Xenarth

Der Körper dieser riesigen Bestie ruht auf vier dicken Beinen, die in schlanken, gebogenen Klauen enden, und ist von rötlichen Rüstungsplatten bedeckt, von denen ein stinkender Eiter herabtröpfelt. Ihre Augen glühen so rot wie heiße Kohlen. Zwischen seinen Platten pulsieren seltsame flammenglühende Adern. Entlang des Rückgrats ragt aus der Rückenmitte ein dünner Rüstungskamm heraus, der der Rückenflosse eines Hais gleicht.

XENARTH HG 10

EP 9.600

CB Riesiger Externar (Böse, Chaos, Dämon, Einheimisch)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

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

TP 175 (13W10+104)

REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +16

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Gut;

Verteidigungsfähigkeiten Dämoneneiter; **ZR** 18

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +23 (3W6+13 plus Gift/19–20) und 2 Klauen +21 (1W8+9)

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

TAKTIK

Vor dem Kampf Anders als ihre unintelligenteren Verwandten besitzen Xenarths ein gewisses Maß an taktischen Fähigkeiten. Sie ziehen es vor, sich an ihre Gegner heranzuschleichen und verfolgen mögliche Opfer oft unentdeckt durch ihre unterirdischen Tunnel, beobachten sie und lernen ihre Schwächen, bevor sie in einem für sie vorteilhaften Terrain angreifen.

Im Kampf Xenarths fürchten sich vor nichts und greifen daher rücksichtslos an. Sie genießen Gewalt und fressen alles, was sie töten, und sei es auch nur, um es später in einem grauseligen, triumphierenden Strom wieder auszuspeien.

Moral Xenarths kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 29, **GE** 15, **KO** 27, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 6

GAB +13; **KMB** +24; **KMV** 36

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Verbesserter natürlicher Angriff (Biss), Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss, Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik (Springen) +6, Heimlichkeit +18, Klettern +33, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +18

Sprache Abyssisch

Besondere Eigenschaften Telepathie 30 m

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Dämoneneiter (ÜF) Ein schleimiges rotes Sekret bedeckt die Rüstungsplatten des Xenarth. Jede Waffe, die ihn berührt, erleidet durch diese korrosive Dämonenessenz 3W8 Punkte Säureschaden, der nicht durch die Härte der Waffe reduziert wird. Magische Waffen erhalten einen Reflexwurf SG 17, um diesen Schaden zu vermeiden. Kreaturen, die einen Xenarth mit einem waffenlosen Angriff, einem Berührungsauber im Nahkampf oder einer natürlichen Waffe treffen, erleiden ebenfalls diesen Schaden, wenn dem Angreifer kein Reflexwurf SG 17 gelingt. Der SG des Rettungswurfs basiert

auf Konstitution.

Gift (AF) Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 23, **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W3 KO; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

LANDHAIE IN GOLARION

Landhaie wurden zu Beginn des Zeitalters der Prophezeiungen als Wächter der magischen Büchereien der Azlanti erschaffen. In vielen antiken Kulturen, darunter Thassilon, Jistka und dem Alten Osirion dienten sie als trainierte, auf magische Weise kontrollierte Soldaten. Als diese Gesellschaften zugrunde gingen, wurden die Landhaie auf die Welt losgelassen und machten in Massen die Küsten der Inneren See und die riesigen Ebenen unsicher, die sich nach Osten bis nach Casmaron hinein erstrecken. Einige Jahrhunderte später begann die Zahl der Angriffe durch Landhaie bereits zu sinken. Schließlich verschwanden die Landhaie vollkommen. Bürgerliche und Abenteurer jubelten, da sie diese Kreaturen nun für ausgestorben hielten. Es war in dieser Zeit, dass Lamashtu-Kulte, die den Landhai als ihr Geistestier verehrten, mit organisierten, rituellen Gebetszeremonien Lamashtu darum zu bitten begannen, den Landhai wieder nach Golarion zurückzubringen. Im Laufe der Zeit veränderten sich diese Zeremonien zu komplizierten, Wochen lang andauernden Angelegenheiten, die in rituellen Selbstverstümmelungen und -opferungen mündeten.

Es verging ein Jahrhundert, bis wieder Landhaie in Golarion gesehen wurden. Wie sich herausstellte, weisen Golarions Landhaie in freier Wildbahn ein zyklisches Populationsverhalten auf. Von einer kleinen Zahl ausgehend vervielfacht sich die Bevölkerung dieser Spezies in einem Zeitraum von 200 bis 500 Jahren. Als Ergebnis von Überbevölkerung oder der zunehmenden Jagd auf Landhaie durch größere Kreaturen wie zum Beispiel durch Drachen graben sich einige ältere, fruchtbare Landhaie tief unter die Erde und überwintern dort, statt sich zu paaren. Dabei überlassen sie eine ganze Generation plötzlich steriler Nachkömmlinge dem Tod. Diese älteren Landhaie schlafen so fest, dass zwergische Bergbauteams sie fälschlicherweise für tot hielten. Die Bestien erwachten erst dann taumelnd aus ihrem Schlaf, als die Zwerge versuchten, ihre wertvollen Rüstungsplatten von ihrem Leib zu trennen. Es ist bei den Zwergen inzwischen zur üblichen Vorgehensweise geworden, jeden Körper eines Landhais, den man findet, erst zu enthaupten, nur für den Fall, dass es sich dabei um ein im Winterschlaf befindliches Exemplar handelt. Diese älteren Exemplare schlafen für gewöhnlich 50 bis 150 Jahre lang. Dann erwachen sie, suchen sich einen Partner, ziehen ein oder zwei Würfe groß und sterben; die Welt wird der nächsten Generation überlassen. Der letzte Rückzug der Landhaie ereignete sich ein Jahrhundert vor dem Tod Arodens. Ihre Rückkehr begann gerade vor dem Beginn des Zeitalters der verlorenen Omen.

Inzwischen sind die Landhaie wieder aktiv. Ihre Anzahl wie auch ihre Aktivitäten in Avistan, Garund und Casmaron sind stärker als je zuvor. Sie haben ihre einst relativ kleinen Jagdgebiete an den Küsten der Inneren See inzwischen bis zur Weltwunde im Norden (wo sie Dämonenfleisch verschlingen und daher trotz einer ungewöhnlich großen Population prächtig gedeihen), nach Osten bis Tian Xia hin sowie über ganz Garund ausgedehnt, abgesehen vom Mwangibecken. Über die Weltwunde hinaus sind Landhaie auch in Rahadom, Thuvia, Katapesh, Nex, Geb und auch der Storablebene Varisias häufig zu finden. Weniger häufig trifft man sie an den dicht bevölkerten nördlichen und östlichen Gestaden der Inneren See. Das Mwangibecken meiden sie allerdings aus unbekanntem Gründen, obwohl bekannt ist, dass sie auch in Sümpfen und Marschen jagen.

LANDHAI

Die Erde bebt. Eine riesige Flosse durchstößt die Erdoberfläche. Mühelos gleitet sie durch den Boden. Plötzlich explodiert der Boden, ein Schauer aus Wurzeln und Felsen regnet herab und eine mächtige Bestie mit großen, grauen Rüstungsplatten kommt hervor. Ihre Augen glänzen bössartig. Vom Nacken der Bestie bis hinab zu einem kurzen, dicken Schwanz verläuft ein gepanzerter Kamm, der einer Haiflosse ähnelt. Sie steht auf vier mächtigen Beinen, die in langen, gefährlich gebogenen Klauen enden.

LANDHAI**HG 7****EP 3.200**

N Riesige magische Bestie

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m,

Erschütterungssinn, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG**RK 22**, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 20

(+2 GE, -2 Größe, +12 natürlich)

TP 84 (8W10+40)**REF +8, WIL +5, ZÄH +11****ANGRIFF****Bewegungsrate** 12 m, Graben 6 m**Nahkampf** Biss +13 (2W8+9/19-20) und 2 Klauen +12

(2W6+6)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Sprung, Grausamer Biss**TAKTIK**

Im Kampf Landhaie attackieren alles, was sie für essbar halten. Und sie können eine ganze Menge essen. Ihre Standardtaktik ist es, sich auf ein einzelnes Ziel zu konzentrieren, bis dieser Gegner tot ist. Danach wenden sie sich allen weiteren Zielen zu, die sie angreifen. Sobald keine Gegner mehr in der Nähe sind, beenden sie den Kampf, um zu fressen. Sie brechen plötzlich aus dem Erdboden hervor. Ihr Rückenamm, der sich auf unheimliche Weise durch die Erde bewegt, dient dabei als einzige Warnung. Einmal draußen greifen sie alles in ihrer Reichweite an, um dann wieder genau so schnell zu verschwinden, wie sie erschienen sind.

Moral Landhaie sind furchtlose, zielstrebige Kreaturen.

Wenn sie etwas erst zur Nahrung erklärt haben, kämpfen sie bis zum Tod, um es zu bekommen.

SPIELWERTE**ST 23, GE 15, KO 20, IN 2, WE 13, CH 6****GAB +8; KMB +16; KMV 28** (32 gegen Zu-Fall-bringen)**Talente** Eiserner Wille, Fertigkeitfokus

(Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +9 (+17 Springen),Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Akrobatik (Springen) +4**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Hügel**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Sprung (AF) Ein Landhai kann eine spezielle Art von Sprungangriff durchführen, indem er in den Kampf hineinspringt. Wenn die Kreatur einen Sturmangriff ausführt, kann sie einen Wurf auf Akrobatik (SG 20) machen, um neben ihren Gegnern zu landen. Wenn ihr dies gelingt, kann sie anschließend bis zu 4 Klauenangriffe gegen Gegner in ihrer Reichweite ausführen. Ein Bissangriff ist jedoch nicht möglich.

Grausamer Biss (AF) Der Bissangriff eines Landhais ist besonders gefährlich. Er addiert das 1,5-fache seines Stärkemodifikators zum verursachten Schaden. Außerdem besitzt er die Chance für einen kritischen Treffer bei einem Angriffswurf von 19-20.

„Es gibt nichts, was einen angreifenden Ritter schneller zum Halten bringt als ein Landhai, der ihm mitten im Kampf das Pferd unter dem Hintern wegfrisst. Der Mann hatte noch Glück, dass er nur sein Pferd und ein Bein verlor.“





Mantler

„Für viele seltsame Kreaturen werden gerne 'verrückte Zauberer' verantwortlich gemacht: für Landhaie, Rostmonster und andere. Früher habe ich gedacht, dass Mantler denselben Ursprung hätten, dass sie von irgendeinem närrischen Magier in ihre jetzige Form gezwungen worden seien, dass sie, halb wahnsinnig und ihre eigene Existenz verfluchend, in die Wildnis geflohen seien, um diejenigen zu quälen, die diese Wildnis zu erforschen suchen. Ich lag falsch. Sie sind viel älteren, böseren Ursprungs. Es gibt Verbindungen zu Zivilisationen, die noch vor dem Aufstieg des alten Azlants existierten. Ihre Herren hielten sie für untauglich und gaben sie daher auf und um zu überleben, wandten sich die Mantler noch älteren Schrecken zu. Sie riefen Mächte an, die finsterner als die tiefsten Ozeane sind. Dort fanden sie den Wahnsinn ... und ihre Freiheit.“

— Hadren Kost, welcher die Finsterlande überlebte

Mantler sind bizarre Lebewesen, deren Kontakte mit den Oberflächenbewohnern fast immer gewalttätig verlaufen. Sie meiden die höher gelegenen Bereiche der Finsterlande und ermorden nichts ahnende Besucher. Das hat dazu geführt, dass viele sie für nicht viel mehr als aggressive Bestien halten. In Wahrheit sind Mantler recht intelligente, wenn auch von einer schrecklichen Paranoia geplagte Kreaturen, was sie selbst ihren eigenen Artgenossen gegenüber zu sehr ungeselligen Wesen macht.

ÜBERBLICK

Mantler sind Einzelgänger, da die meisten der Paranoia unterliegen, dass alle anderen Kreaturen sie töten wollen. Manche überwinden diese Furcht so weit, dass sie ihre Sicherheit unter anderen suchen und daher mit gleich gesinnten Mantlern zum gegenseitigen Schutz zusammenleben. Einige wenige Exemplare können sich (im Austausch für eine andere Geisteskrankheit) von den Ketten ihrer Paranoia befreien, um zu Anführern eines Kultes zu werden. Die meisten Mantler aber leben und jagen lieber alleine. Sie ziehen die absolute Dunkelheit vor, in der das Getöse der Dämonen, von denen sie gejagt werden, zu einem dumpfen Gebrüll gedämpft wird.

Mantler besitzen eine natürliche Tarnfähigkeit, die ihnen dabei hilft, sich an steinige Umgebungen anzupassen. Mantler können daher stundenlang an einem Ort in einem leichten Schlaf

ruhen; oft hängen sie an den Wänden oder Decken. Werden sie aufgeschreckt, fliehen sie eher als zu kämpfen. Sie nehmen an, dass alles, was fähig dazu ist, sich an sie anzuschleichen, ein Meuchelmörder sein muss, der sie töten will und daher auf alles, was ein Mantler sich ausdenken kann, bereits eine Antwort hat. Ihre einzelgängerische Natur macht Mantler als Jäger höchstens zu einer Randerscheinung, was ironischerweise dazu führt, dass nur wenige Wesen ihre Spezies als eine Bedrohung betrachten, deren Ausrottung erstrebenswert ist. Das Gegenteil gilt allerdings für Mantler, die den ersten Angriff gegen Eindringlinge erhalten; sobald ein Mantler einen Überraschungsangriff machen kann, tut er das für gewöhnlich auch, da er natürlich nur zu gerne jeden vermeintlichen Mörder angreift und tötet, bevor dieser eine Chance hat, selbst anzugreifen.

Führungspersönlichkeiten sind bei Mantlern die Ausnahme. Diese brillanten und charismatischen Individuen sind in der Lage, Anhänger und Sklaven zu einer gefährlichen Macht aufzubauen. Typischerweise verfolgen sie damit die Absicht, eingebildete oder als solche wahrgenommene Feinde anzugreifen. Oft sind diese Kulte durch eine fremdartige Macht befleckt. Wenn sie einem mächtigeren Feind gegenüberstehen, zerstören sie sich typischerweise in einer Orgie aus Mord und Selbstmord selbst. Das allerdings könnte auch der Plan des Anführers sein, der damit ein größeres Ziel verfolgt.

LEBENSWEISE

Mantler sind lebend gebärende Kreaturen, die zwischen zwei und zwölf Junge austragen. Tatsächlich reifen diese Jungen in ledrigen Eiern neun bis zwölf Monate lang im Körper des Mantlers und schlüpfen noch im Körper der Mutter, bevor diese sie ausstößt. In Notfällen kann ein Mantler die Eier aber schon vorzeitig legen und diese sich selbst oder (in seltenen Fällen) der Obhut eines Wächters überlassen. Mantler paaren sich normalerweise mit Angehörigen ihrer eigenen Art, was aufgrund ihrer Paranoia aber nur ein- bis zweimal in ihrer Lebenszeit geschieht. Sie können sich auch mit mittelgroßen oder großen Rochen paaren. Allerdings resultieren diese Verbindungen zumeist in geisteschwachen Nachkommen ohne übernatürliche Fähigkeiten. In Notsituationen, in denen ein einzelner Mantler glaubt, der letzte seiner Art zu sein, kann es vorkommen, dass er unbefruchtete Eier austrägt, aus denen gelbgraue „Vampirmantler“ geboren werden, die sich von Blut ernähren.

Nach der Geburt ist das Mantlerjunge in den ersten Lebenswochen auf seinen Eltern angewiesen. Danach kann es für sich selbst sorgen. Die meisten Mantler vertreiben ihre Jungen zu diesem Zeitpunkt. Mantler, die in einem Kult versammelt sind, ziehen es dagegen vor, ihre Jungen noch für einen wesentlich längeren Zeitraum zu ernähren, auszubilden und zu indoktrinieren. Im Alter von ungefähr fünf Jahren werden Mantler geschlechtsreif und fortpflanzungsfähig. Sie haben in etwa dieselbe Lebenserwartung wie Menschen. Die meisten werden allerdings aufgrund ihrer Geisteskrankheit und aufgrund von Kämpfen gegen eingebildete Feinde nicht älter als 40 Jahre.

Trotz ihrer Größe sind Mantler primitive Organismen, die sich von kleinen Tieren, Pilzen oder sogar von Moos und von Flechten ernähren. Die einzigen knochenähnlichen Strukturen, über die sie verfügen, sind ihre Zähne, Klauen und Schwänze. Sobald sie ausgewachsen sind, ist ihr Nahrungsbedarf nur noch minimal. Mit ihren Flügeln können sie fliegen, können aber auch wie Spannerrauen über den Boden kriechen oder sich sogar ganz flach wie eine Nacktschnecke mit halber Bewegungsrate dahingleiten. Die Flugfähigkeit der Mantler beruht auf Stärke, nicht auf Magie, obwohl ihr Körper eigentlich besser dazu geeignet wäre, durchs

TRANKPILZE

Mantler können mit ihrem Schwanz, ihren Klauen und ihrem Maul durchaus mit Gegenständen hantieren. Sie sind allerdings nicht so geschickt wie humanoide Wesen, wenn es um Feinarbeiten geht, weswegen der Umgang mit Trankfläschchen für sie ein Problem darstellt. Um dieses zu lösen, haben Tränkebrauer aus dem Mantlervolk (oder jemand in ihrem Auftrag) eine Technik erfunden, Pilzstiele oder -kappen mit Tränken anzureichern. Diese funktionieren genau wie Tränke, nur dass man keinen Verschluss abziehen muss, um den Gegenstand zu benutzen. Der Mantler steckt den Pilz einfach mit einer Standard-Aktion in sein Maul, kaut ihn und schluckt ihn hinunter. Trankpilze durchmessen für gewöhnlich nicht mehr als fünf Zentimeter. Da es für sie keine einfache Methode gibt, Gegenstände mit sich zu führen, spießen viele Mantler einen Pilz auf eine ihrer Greifklauen, um ihn im Kampf schnell anwenden zu können. Auch andere Kreaturen können Trankpilze als Tränke einsetzen. Es ist allerdings bekannt, dass die paranoiden Mantler ihren Kreationen Substanzen hinzufügen, die für alle anderen Völker ungenießbar oder gar giftig sind, um damit der Möglichkeit vorzubeugen, dass ihre Trankpilze in die falschen Hände fallen.

Wasser als durch die Luft zu gleiten. Mantler sind stark genug, um aus dem Stand zu starten und sofort zu fliegen (ähnlich wie Drachen das in beengten Räumen tun können). Der flache Körper ermöglicht es dem Mantler, sich durch Lücken zu bewegen, die nicht mehr als 15 cm hoch sind, solange nur Raum genug für seine Flügelspannweite von 2,40 m ist. Mantler können sich auf die Hälfte oder gar nur ein Drittel dieser Spannweite zusammenfallen, um diese Voraussetzungen zu reduzieren, was allerdings auf Kosten der Höhe der Lücke geht, durch die sie passen.

Aufgrund ihrer rochenähnlichen Gestalt und ihrer Fähigkeit, mit echten Rochen Nachkommen zu zeugen, ist es klar, dass Mantler eine weiterentwickelte Form des friedlichen Meeresrochen sind. Ihr Ursprung zeigt Verbindungen zu den Abolethen, die ein Volk von Spionen erschaffen wollten, die über ihre menschlichen sowie ihre Abscheulichenddiener wachen und in der Lage sein sollten, wichtige Agenten auf dem Land zu beraten oder zu verteidigen. Gleichzeitig sollten sie aber nie dazu fähig werden, die Abolethen selbst zu überwinden. Die verstohlen agierenden, intelligenten und misstrauischen Mantler waren das Ergebnis dieser abolethischen Brutprogramme und magischen Experimente. Wahrscheinlich sind sie mit den Fintermänteln entfernt verwandt, vielleicht sind letztere auch ein misslungener Prototyp für die Mantler, der entfliehen und in der Freiheit gedeihen konnte.

Diejenigen, die diese Wesen erforschen, sprechen oft von den Geheimnissen des Mantlergehirns und davon, dass es nahezu unmöglich sei, ihre Gedanken oder wenigstens ihre Worte zu verstehen. Diese Verwirrung hat drei Gründe: Erstens sind Mantler wahnsinnig. Dieser Wahnsinn legt sich wie ein Filter über alles, was sie sagen oder denken. Jede geistig gesunde Person, die einem Mantler zuhört, hat daher Schwierigkeiten damit, auseinanderzuhalten, ob dieser tatsächlich an einem Gespräch teilzunehmen versucht oder ob sie nur einfach Fragmente eines inneren Monologs dieses Wesens zu hören bekommt. Zweitens entspricht das Gehirn des Mantlers eher dem eines Hais als dem eines humanoiden Wesens und bemisst daher die Wichtigkeit von Informationen auf eine sehr unterschiedliche Art und Weise. Wer mit dieser Eigenart nicht vertraut ist, kann leicht zu der Annahme gelangen,



dass der Mantler sich auf triviale oder obskure Gesprächspunkte konzentriert. Das wenige an Wissen, was über Sahuagin und über Druiden mit intelligent gewordenen Haibegleitern vorliegt, zeigt aber, dass deren Gedankenprozesse und sprachliche Eigenarten Ähnlichkeiten zu denen der Mantler aufweisen. Und drittens sind sie eine Schöpfung der Abolethen. Die Art und Weise, wie sie Wörter benutzen und Sätze strukturieren, kann auf diese psionischen Giganten zurückgeführt werden. Diejenigen, die das Pech haben, sowohl mit Abolethen als auch mit Mantlern zu sprechen, erkennen die Ähnlichkeiten beider Sprechweisen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Mantler bevorzugen das Leben in der Einsamkeit. Meistens sind sie geistig instabil und glauben, dass alle anderen intelligenten Wesen sie ermorden wollen. Daher vermeiden sie den Kontakt zu anderen Wesen. Nur in seltenen Fällen gehen sie mit humanoiden Wesen eine Gemeinschaft ein, wenn sie diese physisch dominieren können. Wenn ein Mantler glaubt, dass er seinen „Partner“ mit Leichtigkeit töten könnte, kann er sich entspannen und sein Misstrauen ablegen. Gleichzeitig bedeutet das, dass Gruppen von Mantlern für gewöhnlich von einem älteren, klügeren und stärkeren Exemplar angeführt werden, das die jüngeren, naiveren und schwächeren Mitglieder der Gruppe beherrscht.

Manchmal nimmt der Wahnsinn der Mantler auch eine andere Form an und wird zur Egomane, zum Sadismus oder zur Psychopathie. Entsprechend der jeweiligen Ausprägung ziehen diese Individuen die Gesellschaft von Sykophanten, Opfern oder Kollaborateuren vor und werden dadurch zu Anführern größerer Gruppen von Mantlern. Diese Mantler werden oft zu Priestern nicht heimischer Gottheiten, führen andere mit Gebetsgesängen zu Schrecken noch jenseits der Finsternis oder opfern sie im Namen eines unaussprechlichen Bösen.

Manchmal verbündet sich ein Mantler auch mit einem humanoiden Wesen. Typischerweise handelt es sich in diesen Fällen um Bewohner der Finsterlande, insbesondere um Abscheuliche, die von ihren abolethischen Meistern getrennt wurden. Tatsächlich sind solche Bündnisse zwar selten, bilden aber ironischerweise die Mehrheit der Fälle, in denen Oberflächenbewohner mit Mantlern zusammentreffen, da die normalerweise isoliert lebenden Wesen nur in einem solchen Bündnis dazu bereit sind, in andere Gesellschaften weiterzureisen. Wenn sie mit humanoiden Verbündeten zusammen sind, sind Mantler damit zufrieden, sich zusammenzufalten und damit ihre Gesichter und ihre Schwänze zu verbergen und so zu tun, als seien sich nichts weiter als ein schwerer Mantel. Diese Angewohnheit ist denn auch die Ursache, warum sie als „Mantler“ bezeichnet werden. Da es keinen Namen gibt, bei dem sie sich selbst nennen würden, wurde diese Bezeichnung de facto auch zum Namen für das ganze Volk. Mantler tun sich nur selten mit Derro (diese halten sie für wahnsinnig und nicht vertrauenswürdig), mit Menschen, Abscheulichen, die an Abolethen gebunden sind (deren Loyalitäten also zum Misstrauen Anlass geben) oder mit Sahuagin (diese sind ihnen zu kriegerisch) zusammen. Mit

Abolethen verbünden sie sich niemals freiwillig. Duergar sind für den Geschmack der meisten Mantler zu unnachgiebig und außerdem zu klein gewachsen, als dass die Monster sich leicht als Duergarmantel tarnen könnten. Drow und Mantler hingegen sind beides sehr misstrauische Völker mit einer Tendenz, böse, chaotische Gottheiten zu verehren. Wenn erst mal ein friedlicher Kontakt hergestellt wurde, macht sie das zu gut zueinanderpassenden Partnern. Manche Mantler (vor allem psychopathische, sadistische Exemplare) haben sich sogar die Kunst des Fleischformens der Drow angeeignet und wenden diese auf ihre eigenen Untergebenen an. Mantler, die an einem Zusammenschluss mit Humanoiden interessiert sind, tätowieren manchmal Webmuster auf ihren Rücken, wodurch sie eine größere Ähnlichkeit zu Teppichen (wenn sie an der Wand hängen) oder Umhängen (wenn sie von anderen Wesen getragen werden) erhalten. Einige wenige glückliche Exemplare besitzen magische Tattoos, die ihnen zusätzliche Verteidigungsmöglichkeiten (einen Bonus für natürliche Rüstung von +4 oder einen Bonus von +4 auf Geschicklichkeit) oder zauberähnliche Fertigkeiten beschern (bei Letzterem sind *Magierhand* oder *Magisches Geschoss* beliebte Varianten).

Das Volk der Mantler hatte nicht immer den Charakter, den es heute hat. Vor langer Zeit waren sie lediglich misstrauisch. Ihre Abolethenmeister hatten sie beauftragt, ein Auge auf ihre Sklavenvölker, die Menschen und Abscheulichen zu halten.

Da sie in der Lage waren, als Kleidungsstück getarnt einen Anführer auszuspionieren oder sich an einen Verbündeten anzuhängen, waren die Mantler für diese Arbeit gut geeignet. Als die Menschen gegen ihre Versklavung rebellierten, zerstörten ihre früheren abolethischen Herren so viel von der menschlichen Zivilisation, wie sie nur konnten. Da sie keine Menschensklaven mehr hatten, die sie ausspionieren mussten, entließen sie auch die Mantler aus ihren Diensten und vertrieben sie in die Wildnis. Ihrer Ziele wie auch der Führung beraubt, wandten sich die Mantler schließlich uralten Göttern zu, welche die Leere in ihrem Leben mit Wahnsinn füllten und so für immer ihren Verstand veränderten.

Sofern nicht besonders günstige Umstände vorlagen, misstrauten die Mantler sogar ihren eigenen Artgenossen. Daher verstreuten sie sich über die Welt und suchten sich Orte, an denen sie sich verstecken konnten und reichhaltige Nahrung fanden. Immer noch wurden sie aber von ihrer Programmierung, die ihnen die Abolethen eingegeben hatten, dazu getrieben, ihre Umgebung zu beobachten und sich alles einzuprägen. Wenn man die Mantler so gründlich von ihrem Wahn heilen könnte, dass auch ihre Nachkommenschaft gesund geboren würde, würden sie sich in den Finsterlanden schnell zu einer starken Macht entwickeln, indem sie ihre besonderen Fähigkeiten einsetzten, um als Informationsmakler, Spione, Meuchelmörder oder Leibwächter zu wirken.

Viele Mantler finden Halt in der Existenz seltsamer, fremdartiger Götter, die wahnsinniger als jeder Sterbliche sind. Sie verehren Azathoth, Rovagug, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth und andere Götter und trösten sich mit der Idee, dass es mächtige Wesen gibt, die nicht den Wunsch verspüren, sie zu töten. Diese Idee ist das, was Mantler noch am ehesten als echtes Wohlwollen verstehen können. Ansonsten glauben sie, dass sogar gütige Gottheiten wie Desna oder



Sarenrae insgeheim Pläne gegen sie schmieden und nur deswegen eine freundliche Fassade aufrecht erhalten, um sie einzulullen und ihnen ein falsches Gefühl von Sicherheit zu vermitteln, bevor diese sie dann am Ende doch betrügen. Die meisten Mantler sind nur in dem Sinne religiös, dass sie die Existenz ihrer seltsamen Götter anerkennen und zugeben, dass diese sie zu dem gemacht haben, was sie heute sind. Die wenigsten aber verschwenden ihre Zeit mit Ritualen oder Gebeten, weil ihnen klar ist, dass es die Götter nicht kümmert, ob sie verehrt werden und jede Anstrengung über einfachen Gehorsam hinaus reine Zeit- und Energieverschwendung ist. Nur selten geben Mantler sich der Religion auf dieselbe Weise wie die Angehörigen humanoider Völker hin. Für gewöhnlich ersetzen diese religiösen Mantler ihre Paranoia durch eine andere Geisteskrankheit.

ROLLE IM SPIEL

Mantler setzt man am besten aus dem Hinterhalt ein, um die Spieler zu belästigen, zu verwirren und zu terrorisieren. Ihre eigene Angst lässt sie nur widerwillig in einen längeren Kampf mit Abenteurergruppen eintreten, weswegen Begegnungen mit Mantlern so gestaltet werden sollten, dass diese aus einer überraschenden Position heraus angreifen, um sich wieder zurückzuziehen, sofern sie nicht der Meinung sind, dass sie alle „Feinde“ schnell töten können. Wenn ein Ziel besonders schwach wirkt, umhüllt der Mantler es in der Hoffnung, dass die anderen ihren eigenen Verbündeten töten, während sie versuchen, den Mantler zu verletzen. Mantler wählen gerne gefährliche Gebiete als ihre Behausung. Sie nutzen Höhlen mit fallenbewehrten Böden, einer großen Grube oder mit Wasser- und Lavaflüssen und verlassen sich darauf, dass diese Gefahren ihnen Sicherheit gewähren. Sie setzen außerdem ihre Fähigkeiten Schatten verschieben und Stöhnen ein, um die SC zu behindern, ohne dabei ihre Anwesenheit zu verraten. Ein geltungssüchtiger Mantler hilft vielleicht einem Ogerhäuptling dabei, den Rest seines Stammes zu beherrschen. Die SC werden, nachdem sie den Häuptling erreichen, eine Überraschung erleben, wenn sie die wahre Macht hinter dem Thron erkennen. Das gilt vor allem dann, wenn der Mantler ein Zauberer ist. In den seltenen Fällen, in denen Mantler geistig gesund genug sind, um mit den SC Kontakt aufzunehmen, ohne sie anzugreifen oder vor ihnen zu fliehen, sind sie hervorragende Diplomaten und Führer durch gefährliche Regionen.

SCHÄTZE

Mantler haben keine Köpfe, Nacken, Füße, Hände oder andere Gliedmaßen und können Gegenstände, die für den Gebrauch durch Humanoide geschaffen wurden, daher nur schwerlich verwenden. Sie können an ihren Fingerklauen Ringe tragen und Ionensteine sowie Trankpilze (siehe Kasten) einsetzen, ansonsten aber sind nur wenige Gegenstände für ihre Gestalt geeignet. Sie schätzen kleine, tragbare Gegenstände, die sie in einer kleinen Tasche mit sich führen, die sie in ihren Mund stecken oder an ihren Riemen festhalten können. Darunter fallen magische Edelsteine, *Zauberstatuetten* oder *Hände des Magiers*. Manche verwenden auch magische Broschen oder Halsbänder als Körperschmuck nahe ihrer Klauen oder ihres Schwanzes, die trotz ihrer merkwürdigen Platzierung ganz normal funktionieren. Wenn sie etwas nicht verwenden können, begraben sie es, damit auch sonst niemand es gegen sie einsetzen kann. Im Endeffekt heißt das, dass der Schatz eines Mantlers oft in einem einzelnen kleinen Beutel aufbewahrt wird, der üblicherweise hoch über dem Erdboden in einer Nische versteckt ist. Größere Schätze werden manchmal aber auch in der Nähe versteckt, sodass der Mantler sie besser im Auge behalten kann.

VARIANTEN

Die meisten Mantler haben ungefähr dasselbe Aussehen. Es gibt aber mehrere Varianten oder Mutationen, die durch Kreuzung oder durch Vererbung entstanden sind und sich daher von der Norm unterscheiden.

Amphibische Mantler: Manche Mantler können aufgrund ihrer ursprünglichen Herkunft im Wasser genauso leicht wie an der Luft atmen und besitzen eine Bewegungsrate für Schwimmen, die ihrer Bewegungsrate für den Flug entspricht. Manche haben sich sogar wieder so weit zurückentwickelt, dass sie keine Luft mehr atmen können. Der Lebensraum dieser Variante beschränkt sich auf die Gewässer der Finsterlande oder die drückenden Tiefen der Ozeane, und es ist sogar möglich, dass sie in die Dienste der Abolethen zurückgekehrt sind.

Gottesmantler: Bei Gottesmantlern handelt es sich technisch gesehen nicht um eine andere Variante. Statt dessen leiden sie unter einer anderen Art geistiger Beeinträchtigung als normale Mantler. Gottesmantler sind Kleriker und in seltenen Fällen auch Druiden, welche die Großen Alten verehren. Für gewöhnlich haben sie zu zwei der folgenden Domänen Zugang: Chaos, Leere (Informationen zu dieser Domäne findest du im *Almanach der Götter und Magie*), Runen, Wahnsinn und Wissen. Einige wenige Gottesmantler verehren auch Lamashtu und zeugen und gebären daher wahnsinnige, monströse Nachkommen.

Halbmantler: Die Ergebnisse dieser Kreuzung aus Mantlern und Rochen werden von allen anderen Mantlern verachtet, sind aufgrund ihrer geringen Intelligenz (IN 8) aber hervorragend als gewalttätige Diener für normale Mantler geeignet. Halbmantler können sich nicht mit anderen Halbmantlern, dafür aber mit Rochen oder normalen Mantlern fortpflanzen (Kinder aus solchen Verbindungen gehören der Art des anderen Elternteils an). Die Fertigungsmodifikatoren von Halbmantlern sind Heimlichkeit +4 und Wahrnehmung +2. Sie besitzen nicht wie normale Mantler die Fähigkeit Schatten verschieben.

Mördermantler: Mantler, die geistig gesund genug sind, um für oder mit anderen zusammenzuarbeiten, studieren manchmal die Kunst des Mordens und nehmen zu diesem Zweck Klassenstufen als Waldläufer, Schurken und Assassinen.

Netzspinner: Diese Mantler wurden durch die Drow-Kunst der Fleischformung aus der Essenz von Spinnen und Atterköppen erschaffen. Wie Riesenspinnen können sie klebrige Netze erzeugen und wie Atterköpfe können sie ein Fangnetz verschießen. Viele Netzspinner haben außerdem Giftzähne oder Stacheln.

Pilzmantler: Manche Mantler werden von einer oder mehreren Arten parasitär lebender Pilzarten befallen. Möglicherweise geschieht dies bei Kämpfen mit den Pflanzenpygmäen der Finsterlande. Für gewöhnlich schadet das den Mantlern aber kaum, wenn auch ihr Appetit zunimmt, da sie die Nährstoffe, die ihnen von den Pilzen gestohlen werden, zusätzlich beschaffen müssen. Auf dem Rücken dieser Mantler wachsen oft große Pilzfelder. Dadurch können sie zwar nicht mehr so leicht mit einem Mantel verwechselt werden, es erlaubt ihnen aber, sich flach auf den Boden zu legen und sich als Ansammlung von Unrat zu tarnen. Bei manchen wachsen auch phosphoreszierende Pilze auf ihrem Unterleib. Diese nutzen sie dann als Köder, um Beute anzulocken oder um ahnungslose Wesen in Fallen zu führen. Wenn solche Mantler an Wänden hängen oder auf dem Boden liegen, wird dieses Leuchten allerdings durch ihren Körper verdeckt. Manche Mantler gehen auch eine Symbiose mit gefährlicheren Arten wie Braunen, Violetten oder Gelben Schimmelpilzen ein. Braunschimmelmantler verursachen in jeder Runde 1W6 Punkte nichttödlichen Kälteschadens an allen Wesen, die nicht weiter als 1,50 m von ihnen entfernt sind. Durch Kälteangriffe erleiden sie den



doppelten Schaden. Violettschimmelmantler vergiften mit jedem Biss und jedem Schwanzangriff ihre Gegner mit Violetterm Gift (*Pathfinder Monsterhandbuch* 271). Auch setzen sich alle Kreaturen, die sie mit natürlichen Waffen oder waffenlosen Angriffen treffen, der Wirkung des Giftes aus (HG +1). Gelbschimmelmantler stoßen bis zu dreimal am Tag eine Sporenwolke mit einem Radius von 3 m aus, wenn sie getroffen werden, deren Wirkung der des Gelben Schimmelpilzes entspricht (*Pathfinder Grundregelwerk* 416). Jede andere Mantlervariante (Mördermantler, Halbmantler usw.) kann zusätzlich zu einem Pilzmantler werden.

Schattenbrut: Es heißt, dass diese mitternachtschwarzen Mantler von der Energie der Schattenebene berührt wurden, was vielleicht durch die Kirche Zon-Kuthons veranlasst wurde. Oft werden sie mit körperlosen Untoten verwechselt. Sie können mit ihrer Fähigkeit Schatten verschieben Effekte erzeugen, die mit den Zaubern *Dimensionstür* (nur auf sich selbst gezaubert) und *Dunkelheit* identisch sind. Außerdem können sie einmal am Tag *Irrgarten* und *Schattenreise* als zauberähnliche Fähigkeiten (Zauberstufe 8) einsetzen. (HG +1)

Stachler: Bei manchen Mantlern endet der knochige Schwanz in einem Giftstachel. Anstelle eines Schwanzschlags machen diese Exemplare einen Stachelangriff, mit dem sie an Schaden 1W6+5 plus Gift (Verletzung, Zähigkeit SG 16, 1/Runde für 4 Runden, 1W2 GE, 1 Rettungswurf) verursachen.

Vampirmantler: Diese gelbgrauen Mantler werden aus unbefruchteten Eiern geboren. Sie ernähren sich von Blut und heften sich zu diesem Zweck wie Blutegel an ihre Beute. Trotz ihres Namens sind die meisten Vampirmantler keineswegs untot. Es gibt allerdings Berichte, dass Vampirmantler vor heiligen Symbolen zurückgewichen seien und durch Wasser Schaden erlitten hätten. Es ist daher anzunehmen, dass sie auf irgendeine unbekannte Art und Weise zu echten Vampiren werden können. Vampirmantler haben zusätzlich zu den normalen Fähigkeiten eines Mantlers folgende besondere Fähigkeiten. (HG +1)

Festklammern (AF): Wenn ein Vampirmantler mit seinem Bissangriff einen Treffer erzielt, klammert er sich mit seinen kräftigen Kiefern am Körper des Gegners fest und verursacht in jeder folgenden Runde, während der er am Gegner festgeklammert bleibt, automatisch Bisschaden. Er verliert seinen GE-Bonus auf die Rüstungsklasse und hat somit eine RK von 16. Ein festgeklammerter Mantler kann mit einer Waffe angegriffen oder selbst wiederum umklammert werden. Um sich mittels Ringkampf aus der Umklammerung durch den Mantler zu befreien, muss dem Gegner ein Haltegriff gegen die Kreatur gelingen. Vampirmantler können diese Fähigkeit auch dann einsetzen, wenn sie einen Gegner umhüllen.

Blut saugen (AF): Vampirmantler entziehen ihren Gegnern Blut und verursachen 1W4 Punkte Konstitutionsschaden, wenn sie sich zu Beginn einer Runde an einem Opfer festklammern. Wenn sie 10 Punkte Konstitutionsschaden verursacht haben, lösen sie sich von ihrem Opfer und fliegen weg, um ihre Mahlzeit zu verdauen. Wenn das Opfer stirbt, bevor der Mantler sich satt getrunken hat, löst er sich ebenfalls und sucht nach einem neuen Ziel.

MANTLER IN GOLARION

Die Abolethen erschufen die Mantler. Sie benutzen sie, um ihre azlantische Untergebenen auszuspionieren, aber auch, um loyale Anführer zu belohnen, indem sie diesen Mantler als Leibwächter und Meuchelmörder zur Verfügung stellten. Aber als die Abolethen das antike Azlant zerstörten, wurden die Mantler ausgestoßen und mussten in die Finsterlande fliehen, um dort ihr weiteres Leben zu fristen. Die meisten aquatischen Mantler sind wieder in den Dienst der Abolethen zurückgekehrt. Sie helfen gemäß ihren Anweisungen den Abscheulichen oder Kiemenmenschen und dienen manchmal als Kontakt (oder Lockvogel) für normale Mantler. Die übrigen Mantler dienen auf eine eher informelle Weise den Großen Alten (siehe dazu den *Almanach der Götter und Magie*). Wenige echte Druiden und Kleriker dieser Götter führen Kulte gleichgesinnter Wesen aus den Finsterlanden an und entführen Oberflächenbewohner, um sie zu opfern oder umzuerziehen.

Die Mantler sind in den Finsterlanden heimisch und bewohnen sowohl Sekamina als auch Orv. Nar-Voth meiden sie im Normalfall, weil sie die dort zu findenden Siedlungen humanoider Völker und die Nähe zu den zahllosen Verschwörern an der Oberfläche Golarions nicht leiden können. Zur Versteckenheit erschaffen kriechen sie an den Rändern anderer Zivilisationen entlang. Sie sind immer darauf aus, Neuigkeiten zu erfahren, die ihnen dabei helfen können, ihre eingebildeten Feinde zu überlisten und machen gelegentlich auf umherstreifende Späher oder einen herumirrenden Ausgestoßenen Jagd. Die Tätowierungen der Mantler, die unter Humanoiden leben, ähneln den varisianischen Tätowierungen. Letztere sind allerdings magische Kennzeichnungen und haben einen viel älteren Ursprung.

Im Land des Schwarzen Blutes, einer Höhlenkammer in Orv tief unter den Wäldern Kyonins kämpfen verschiedene Stämme um ihren Anteil an der nekromantischen Substanz, die das Schwarze Blut genannt wird. Diese Stämme (darunter fallen Mantler, Drinnen, Derro, amphibische Humanoide und ausgestoßene Dämonen und Dschinne) ernten das Material, um es zu hohen Preisen an Ghule, Leichname und Nekromanten zu verkaufen. Kämpfe um das Blut kommen daher immer wieder vor. Die Mantler dieser Region stehen direkt oder indirekt im Dienst des Modernen Herrschers, einem sehr mächtigen Neotheliden. Die Furcht vor ihrem monströsen Fürsten schweißt sie genauso sehr zusammen wie die feindlichen Kreaturen, mit denen sie die Höhlenkammer teilen müssen. Da ihr Ruheort ein Pilzwald ist, haben sie leichten Zugang zu für ihre Tränke geeigneten Pilzen.



MANTLER

Dieses Flugwesen ähnelt einem monströsen Stachelrochen. Sein langer Schwanz endet in einer Knochenpeitsche, seine Hörner in daumenähnlichen Klauen. Aus seiner blassen Unterseite ragen ein Maul voller Reißzähne und zwei glühende rote Augen hervor. Sein Rücken ist so schwarz wie die Nacht, sein Bauch so weiß wie toter Fisch. Seine Flügelspannweite übertrifft die Reichweite eines erwachsenen Mannes. Mit seltsamer Anmut und Eleganz schwimmt er durch die Luft.

MANTLER

HG 5

EP 1.600

CN Große Aberration

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

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

TP 51 (6W8+24)

REF +5, WIL +7, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Schatten verschieben

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +8 (1W6+5), Schwanzschlag +3 (1W8+2)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (1,50 m beim Bissangriff)

Besondere Angriffe Einhüllen, Stöhnen

TAKTIK

Vor dem Kampf Mantler, die wissen, dass ihnen ein schwerer Kampf bevorsteht, oder die sich als Gruppe auf einen Raubzug vorbereiten, benutzen im Vorfeld der Begegnung ihre Trankpilze (siehe den Kasten auf Seite 23). Vor ihrem Angriff setzen sie die Fähigkeit Stöhnen ein, um ihre Gegner durch die Übelkeits- und Zermürbungseffekte zu quälen und außer Gefecht zu setzen. Sie hoffen, dass das daraus resultierende Chaos ihre eigene Sicherheit erhöht, während sie die am ungefährlichsten erscheinenden Feinde angreifen.

Im Kampf Mantler versuchen, aus dem Hinterhalt heraus den schwächsten Gegner zu umhüllen, um ihr Opfer dann zu Tode zu beißen, wobei die Verbündeten des Opfers vielleicht sogar unfreiwillige Hilfe leisten, wenn der Schaden, den sie verursachen, zwischen dem angegriffenen Mantler und seinem Ziel geteilt wird. Mantler bevorzugen blitzartige Angriffe, mit denen sie ein Ziel töten, um dann schnell in die Dunkelheit zu fliehen, später wieder zurückzukehren und den Angriff zu wiederholen.

Moral Mantler haben einen starken Selbsterhaltungstrieb. Wenn sie befürchten, dass ihr Gegner sie töten könnte, setzen sie ihre Fähigkeit Stöhnen ein, um damit Furcht oder Übelkeit zu erzeugen, und versuchen zu fliehen.

SPIELWERTE

ST 21, GE 16, KO 19, IN 14, WE 15, CH 14

GAB +4; KMB +10; KMV 23 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Fertigkeitenfokus (Wahrnehmung), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Fliegen +10, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +8, Verkleiden +8 (als Mantel +16), Wahrnehmung +14,

Wissen (Religion) +11; **Volkmodifikatoren** Verkleiden um als Mantel, Laken, Mantarochen oder ähnlich geformter Gegenstand zu erscheinen +8

Sprachen Finsterländisch

LEBENSWEISE

Umgebung Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar, Mob (3–6) oder Schwarm (7–12)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einhüllen (AF) Ein Mantler kann versuchen, als Standard-Aktion eine mittelgroße oder kleinere Kreatur mit seinem Körper einzuhüllen. Der Mantler führt dazu einen Ringkampfangriff aus, der keinen Gelegenheitsangriff erlaubt. Wenn er den Ringkampf gewinnt, so hält er seinen Gegner fest und kann ihn beißen, wobei er einen Bonus von +4 auf den Angriff erhält. Der Mantler kann währenddessen weiterhin seinen peitschenartigen Schwanz benutzen, um andere Gegner anzugreifen. Bei Angriffen, die einen Mantler treffen, der gerade ein Opfer einhüllt, wird die Anzahl der verübten Schadenspunkte halbiert. Der Mantler und das gefangene Opfer erhalten jeweils die Hälfte des verübten Schadens.

Schatten verschieben (ÜF) Mantler können in dämmrigen Lichtverhältnissen Schatten als Freie Aktion manipulieren, um einen von drei Effekten zu erzeugen: *Einfaches Trugbild* (ZS 6), *Stilles Trugbild* (SG 15, ZS 6, der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma) oder *Verschwimmen* (1W4 Runden lang, nur auf sich selbst).

Stöhnen (AF) Ein Mantler kann als Standard-Aktion ein Stöhnen im Schallbereich ausstoßen, das einen von vier Effekten auslösen kann:

Furcht: Allen Kreaturen innerhalb einer Ausbreitung von 9 m muss ein Willenswurf gelingen oder sie sind 2 Runden lang in Panik.

Starre: Eine einzelne Kreatur innerhalb von 9m ist bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf von *Monster festhalten* betroffen. Der Effekt hält 5 Runden lang an.

Übelkeit: Allen Kreaturen in einem 9 m langen Kegel muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder sie gehen zu Boden und sind für 1W4+1 Runden von Übelkeit betroffen.

Zermürben: Jede Kreatur innerhalb einer Ausbreitung von 18 m ist automatisch von einem Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe betroffen. Jene von ihnen, die sich länger als 6 Runden am Stück im Wirkungsbereich aufhalten, muss ein Willenswurf gelingen oder sie fallen in eine Trance, die so lange anhält, bis der Mantler aufhört zu stöhnen.

Mantler selbst sind immun gegen diese geistesbeeinflussenden Schallangriffe. Eine Kreatur, die bei einem der Rettungswürfe erfolgreich ist, kann 24 Stunden lang nicht mehr von dem Effekt betroffen werden, gegen den sie mit dem Rettungswurf erfolgreich war, solange er von ein und demselben Mantler stammt. Die SG für alle Effekte des Stöhnens betragen 15 und basieren auf Charisma.



Mimik

„Der Mimik genießt wegen der Subtilität seiner Tarnung ganz sicher einen legendären Ruf – und doch beunruhigt mich die Erkenntnis, dass nur so wenig über sein Innenleben bekannt ist. Welche fremdartigen Gedanken mag dieser Jäger in den einsamen Stunden hegen, die er in den kalten Höhlen unter der Erde verbringt? Welcher Drang löst seine Verwandlungen aus und welches Genie lenkt seine zuckenden Mutationen? Was hat es mit seinen amateurhaften Schmeicheleien über die weiche Beschaffenheit von Menschen und Elfen auf sich, und wieso ahmt er auf so widerwärtige, unnatürliche Weise so tief in der ewigen Dunkelheit die Sprache der zivilisierten Völker nach?“

— aus den Aufzeichnungen des Gelehrten Genovi, dem 71. Drachen des Leeren Herzens

Der Mimik ist ein schreckliches Raubtier, das an der Spitze der Nahrungskette steht; es gibt nur wenige natürlich entstandene Bestien, die dieser Kreatur an schierer Stärke und Kampfkraft gleichkommen. Dazu kommen ihre angeborene Intelligenz und ihre außerordentliche Tarnungsfähigkeit, die ihr einen tödlichen Vorteil über die anderen Bewohner der Finsterlande verschaffen.

ÜBERBLICK

Die Fähigkeit, seine Gestalt zu verändern, ist die am besten bekannte Eigenschaft des Mimiks. Er kann die Erscheinung nahezu jeder Struktur und jeden Objekts, das er jemals gesehen hat, perfekt nachahmen. Es dauert nur einen Augenblick, bis er seine Farbe, seine Struktur und seine Gestalt auf genaue Anweisungen hin verändert hat, und seine große Kreativität erlaubt es ihm, nach Belieben neue Formen zu improvisieren, die von unendlicher Komplexität und Raffinesse sein können. Der durchschnittliche Mimik hat zwar nur ein paar Dutzend ihm geläufige Verkleidungen, in der Theorie sind die Variationen, die ihm möglich sind, unbegrenzt.

In seiner natürlichen Gestalt kombiniert der Mimik die Eigenschaften des Anglerfisches, des Felskraken und des Skorpions. Seine durchscheinenden Chitinplatten bewegen sich frei über die wuchtige, geschwollene Masse aus bleichen Tentakeln und Augen, die alle von einem durchsichtigen, starken und stammähnlichen Pseudopodien gestützt werden. Dickflüssige Gelatine hält die Masse zusammen und übernimmt die Aufgaben von Haut, Blut und

Verdauungssystem. Über Land bewegt sich der Mimik nur langsam, allerdings kann diese Geschwindigkeit auch sehr täuschen. Er verwandelt sich überraschend schnell, und wenn er hungrig ist und Beute gestellt hat, sind die Schläge seiner veränderbaren Gliedmaßen schnell und tödlich.

Der glühende Hass der Mimiks auf ihre eigene Spezies sowie ihr gieriger Hunger zwingt sie mit furchtbarer Regelmäßigkeit dazu, nach neuen Jagdgründen zu suchen. Mimiks haben keinen Gemeinschaftssinn und kein Bedürfnis nach Gefährten und vermeiden, von ihren Opfern abgesehen, aktiv jeden Kontakt mit anderen Lebewesen. Selbst die cleversten und manipulativsten Höhlen-tyrannen können die Anwesenheit anderer Wesen nicht länger als ein paar Minuten am Stück aushalten. Menschliche Ausdrücke wie „Haustier“, „Freund“ oder „Liebe“ verwirren sie und werden oft als andere Worte für „Nahrung“ missverstanden.

Mimiks sind nicht von Natur aus böse. Allerdings sind sie sicherlich sehr fremdartige, schwer fassbare Wesen. Es mag durchaus vorkommen, dass ein bis dahin freundliches Gespräch plötzlich von einem schockierenden Moment beiläufiger Grausamkeit unterbrochen wird. Mimiks stehen im Ruf, freundliche (oder wenigstens reservierte, neutrale) Wesen zu sein. Dieser Ruf entstand aus ihrer Intelligenz, ihrem Bedürfnis nach Nahrung und einer seltsamen, fast sexuell zu nennenden Obsession, welche die Mimiks in Bezug auf Menschen teilen. Alle Mimiks glauben nämlich mit einer Inbrunst, die nur mit dem menschlichen Götterglauben vergleichbar ist, dass sie eines Tages selbst zu Menschen werden. Die wenigen Mimiks, die aber tatsächlich versuchen, menschlich zu werden, werden durch ihr zwangsläufiges Versagen völlig zerstört und in ein Zerrbild dessen verwandelt, was sie am schönsten finden. Diese Mimiks, deren „Apotheose“ gescheitert ist, werden zum Fluch allen Lebens.

LEBENSWEISE

Gelehrte vermuten, dass die ersten Mimiks in alter Zeit von den Abolethen als Spione oder Kriegswaffen erschaffen wurden, indem diese die Organe von Seilern mit dem Blut von Doppelgängern oder einer anderen gestaltwandelnden Spezies vermischten. Und in der Tat scheint der Mimik nach seinem Aussehen und gemäß aller Untersuchungen ein künstlich erschaffenes Wesen zu sein. Seine Fähigkeiten, Gewohnheiten und Obsessionen scheinen zu esoterisch, gleichzeitig aber zu perfekt zu sein, als dass sie im Lauf der Jahrtausende auf natürliche Weise hätten entstanden sein können. Dessen ungeachtet leben diese unbegrenzt anpassungsfähigen, effektiven Lebewesen überall auf der Oberfläche der Welt, und hausen auch in Höhlen, tief unter der Erdoberfläche, an Orten, die jedem zivilisierten Volk unbekannt sind. Mimiks können während ihrer Jahrhunderte andauernden Existenz sechs unterschiedliche Entwicklungsphasen durchlaufen: Spore, Plasmoid, Jagdmimik, Höhlentyrann, Metamorphischer Gelehrter sowie Gescheiterter Gott. Die meisten Mimiks erreichen keine der letzten drei Phasen und bleiben ihr ganzes Leben lang einfache Jäger, die sich um den Lauf der Zeit nur wenig kümmern.

Mimiks sind ungeschlechtliche Lebewesen, die sich durch Sporen fortpflanzen. Wenn ein Mimik die Kontrolle über ein genügend großes Gebiet mit genug Nahrung übernommen hat, durchläuft er eine unfreiwillige innere Transformation, das sogenannte Speichelbrüten, während dessen er einen großen, dicken, mindestens 9 m durchmessenden Leimteppich aus sporeureichem Protoplasma produziert. Nachdem er den Boden und die Wände einer bestimmten Höhle mit dieser stinkenden Bemalung markiert hat, entfernt der Mimik sich, um nie wieder zurückzukehren. Aus diesem weißen Leimteppich schlüpfen die noch unreifen Mimiks und formen vielfarbige, chitinegepanzerte Plasmoiden in etwa

DIE VIelfÖRMIGEN

Große Mimiks können theoretisch jedes feste anorganische Objekt und jede solche Struktur mit einem Volumen von etwa 45 m³ darstellen. Riesige Mimiks können sogar Strukturen oder Objekte mit 360 m³ Volumen reproduzieren. Da es sich bei Mimiks um Lebewesen mit einer funktionstüchtigen, wenn auch hochveränderlichen, fremdartigen und dem Verstand nicht zugänglichen Anatomie handelt, gelten auch für sie die Regeln für das Durchzwängen durch enge Räume. Mimiks können sich durch oder in einen Bereich zwängen, der wenigstens halb so breit wie ihre normale Angriffsfläche sein muss. Ein Großer Mimik (der im Normalfall 4 Felder besetzt) kann sich also in einen ein Feld breiten Bereich zwängen.

Getarnte Mimiks können wahlweise weniger als vier Felder besetzen. Sie können sich sogar in ein einzelnes Feld zwängen, indem sie sich gleichzeitig in zwei Dimensionen hineinzwängen. Mimiks können ihre zentrale Körpermasse aber in keine Dimension dünner als 90 cm machen. Abgesehen von diesen Einschränkungen hat ein Mimik aber sehr viele Auswahlmöglichkeiten. Ein Mimik, der sich durch einen Engpass zwängen will, kann zum Beispiel die Form einer einen Quadratmeter großen und fünf Meter hohen Säule, aber auch die einer einen Meter dicken 4,5 m² umfassenden Plattform annehmen. Außerdem kann der Mimik komplexe Details in unbegrenzter Zahl hinzufügen. Darunter fallen Gliedmaßen, Sinnesorgane und sogar so feine Details wie menschliches Haar.

Mimiks können einen Thron, eine Statue, eine Quelle, einen riesigen Kristall oder einen Baum darstellen. Sie können als aus der Wand hervortretender Durchgang aus Stein erscheinen, der durch eine mit Eisenbändern verstärkte Holztür verschlossen ist. Sie können aber auch den großen Schreibtisch im Laboratorium eines Alchemisten, eine Mauer, einen Felsvorsprung oder sogar ein mit Büchern gefülltes Buchregal darstellen. Der Mimik kann sich nicht in mehrere Stücke aufteilen oder ein komplexes mechanisches Objekt wie einen Wagen oder eine funktionierende Ballista detailgetreu nachahmen, er kann aber mit Leichtigkeit die äußere Form eines solchen Gegenstands annehmen.

der Größe einer Hauskatze. Diese Miniaturmimiks sind sofort aus eigener Kraft in der Lage, sich fortzubewegen und können bereits ihre Mimikryfähigkeiten einsetzen. Sie ernähren sich von dem Leimteppich, fressen sich aber auch gegenseitig, wie auch die hilflosen Räuber, die von dem Gestank angelockt und in der klebrigen Falle gefangen werden.

Schließlich verlassen etwa ein Dutzend Plasmoiden die Speichelbrutgrube, von denen wiederum weniger als zehn Prozent die Verwandlung in einen echten Jagdmimik durchlaufen. Die anderen werden von größeren Raubtieren gefressen oder verhungern, wenn sich ihr Metabolismus beschleunigt, um sich auf die folgende Metamorphose vorzubereiten. Jeder im Wachstum befindliche Plasmoid vertilgt im Lauf der nächsten Wochen mehr als zwei Tonnen Nahrung. Plasmoiden unterliegen zufälligen Mutationen, deren Ergebnisse während dieser Übergangsphase sichtbar werden. Das gilt auch für ihre Fähigkeit, ihren eigenen Klebleim zu erzeugen. Am Ende dieser Phase wird aus einem kleinen, dahinkriechenden Räuber ein ausgewachsener Jagdmimik: ein intelligentes, auf Beute



PLASMOIDE UND BRUTGRUBEN

Plasmoide haben genau dieselben Spielwerte wie Warane, sind allerdings keine Tiere, sondern Aberrationen mit dem Untertyp Gestaltwandler. Außerdem besitzen sie die außerordentliche Fähigkeit Form nachahmen, die der eines erwachsenen Mimiks entspricht, und auf mittlere Größe beschränkt ist. Plasmoide sind gegen die klebrigen Eigenschaften der Speichelbrutgrube, in der sie geboren wurden, immun.

Der organische Leimteppich, mit dem die Brutgrube ausgelegt ist, ist unglaublich klebrig und bildet sich durch eine unbekannt Methode wieder nach, erzeugt also langsam frischen Leim, wenn sich Sand und Staub darauf ablagern. Ein mit dem Leim einer Brutgrube bedecktes Gebiet gilt als schwieriges Gelände. Jede Kreatur, die ihren Zug in einem mit dieser Substanz bedeckten Gebiet beginnt, muss einen Reflexwurf (SG 16) bestehen, wenn sie nicht davon festgehalten werden möchte. Ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 16) reicht aus, damit die Kreatur sich losreißen kann. Starker Alkohol kann die klebrige Wirkung des Leimteppichs zeitweilig aufheben, das damit behandelte Gebiet wird allerdings nach einer Minute wieder klebrig.

Von dem Leimteppich geht ein starker Gestank nach fauligem Fisch aus. Raubtiere werden von diesem Gestank angezogen und verfangen sich daher oft in dieser Falle. Lebewesen mit der Fähigkeit Geruchssinn können einen Leimteppich aus bis zu zwei Kilometer Entfernung wahrnehmen.

MIMIKRUDEL

In ganz besonders seltenen Fällen können mehrere Plasmoide, die aus derselben Speichelbrutgrube stammen, die Verwandlung in einen Jäger überleben. Das geschieht typischerweise dann, wenn das Nahrungsangebot überaus reichlich ist (mehrere Dutzend Tonnen), wie es oft nach groß angelegten Kriegen in einer Stadt in den Finsterlanden der Fall ist. Da diese Jäger alle identische Erinnerungen besitzen, erkennen sie sich als Teile desselben Organismus an und tun sich schnell zu einem effizient arbeitenden Raubtierrudel zusammen. Nach menschlichem Maßstab sind die Beziehungen untereinander zwar außergewöhnlich kalt und eher militärischer Natur, für Mimiks ist das aber dennoch das, was am ehesten den Begriffen von Familie oder Freunden nahe kommt. Mitglieder eines solchen Rudels, die eigene Charakteristiken oder Erinnerungen ausbilden, werden aus der Gruppe ausgestoßen, da sie als kreb-ähnliche Veränderung ihrer Einheitlichkeit betrachtet werden.



lauerndes Raubtier, das größer als ein Bär ist. Sobald der Mimik zu einem erwachsenen Jäger geworden ist, schottet er sich von seinen Artgenossen ab.

Inzwischen konnte eine Vielzahl unterschiedlicher Jagdmimikvarianten identifiziert werden. Die Mehrheit – etwa 80% – bleiben für immer Jäger, kommen nie mit Menschen in Kontakt und träumen auch nie davon, zu einem Menschen zu werden. Da ihr Metabolismus deutlich langsamer arbeitet als der ihrer Kindheitsphase, warten Jagdmimiks in einer Art Winterschlaf geduldig tage- oder sogar wochenlang darauf, dass Nahrung an ihnen vorbeistolpert. Jagdmimiks begeben sich außerdem auf ausgedehnte Wanderungen, begünstigt durch ihre Mimikryfähigkeit, die es ihnen ermöglicht nahezu überallhin sicher zu reisen. Mimiks sind intelligent und ernähren sich daher von schwächeren Lebensformen, während sie Begegnungen mit offensichtlich überlegenen Feinden aus dem Weg gehen.

Einige Mimiks entwickeln sich zu Höhlentyrannen weiter. Dabei handelt es sich um Kreaturen, die davon besessen sind, großräumige Gebiete zu kontrollieren und zu beherrschen, die durch menschliche Baukunst oder Ansiedlungen entstanden sind. Dazu gehören beispielsweise aufgegebene Kanalisationsanlagen, Festungen, Tempel und andere Orte. Diese Mimiks sind von menschlichen Artefakten und Abfällen fasziniert, und manipulieren die dort lebenden Gesellschaften einfacherer Humanoider (oft handelt es sich dabei um Kobolde oder Goblins, die den Mimik als Gottheit verehren) dazu, mit den vorgefundenen Rohmaterialien üppige, sich immer weiter ausdehnende Zufluchtsorte zu schaffen. Häufig bauen Höhlentyrannen auch gemeine, schreckliche Fallen, um ihre unterirdischen Paläste zu schützen. Obwohl sie Einzelgänger bleiben, sind Höhlentyrannen oft die heimlichen Denker und Lenker hinter der plötzlichen Expansion eines humanoiden Stammes und richten diesen auf das Ziel aus, immer weitere Territorien unter seine Herrschaft zu bringen. Manchmal entwickeln Höhlentyrannen auch psionische Fähigkeiten und wachsen auf enorme Größen an.

Der Metamorphische Gelehrte ist das vorletzte Stadium in der Entwicklung der Mimiks und stellt den natürlichen Höhepunkt ihrer seltsamen, über die ganze Art verbreiteten Überzeugung dar, dass Mimiks eines Tages zu Menschen werden können. Dieser allen Mimiks gemeinsame Glaube ist unauslöschlich mit ihren ersten Kindheitserinnerungen an die Zeiten im Leimteppich verwoben. Alle Mimiks glauben, dass sie eines Tages lernen werden, wie man sich in einen Menschen verwandelt. Metamorphische Gelehrte stellen zu diesem Thema ausführliche Studien an. Sie stehlen Menschenkinder, um diese als ihre eigenen aufzuziehen, sie sezieren menschliche Körper, um ihren Aufbau besser zu verstehen und verzehren das Blut verschiedener Menschen, um es auf diese Weise besser reproduzieren zu können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Der pseudoalchemistische Leim der Mimiks ist der Schlüssel zu einem besseren Verständnis ihrer merkwürdigen Gesellschaftsform. Für Humanoide ist er nur eine klare, geruch- und geschmacklose Flüssigkeit, für die Mimiks aber ist er prall gefüllt mit vielen Informationen. Nachdem der Mimik während seiner Verwandlung in einen Plasmoiden die Volkserinnerungen seiner Spezies gewonnen hat, erhält er neue Anregungen, indem er die Flüssigkeitsspuren anderer Mimiks verzehrt. Auch er selbst lässt mit seinem eigenen Leim einfache chemische Erinnerungen zurück.

Für Mimiks ist der Leim anderer Artgenossen eine genauso widerwärtige Sache, wie das bei Humanoiden

in Bezug auf die Spucke und den Schweiß anderer Personen der Fall ist. Sobald sie daher seine Botschaften entziffert haben, vermeiden sie ihn sorgfältig. Mithilfe dieses Schleims markieren Mimiks ihre Reviere, während sie gleichzeitig Botschaften damit weitergeben. In den trockenen und wasserlosen Finsterlanden können Mimiks die Passage eines fremden Artgenossen noch Jahre später deutlich erkennen.

Mimiks verabscheuen die Gesellschaft anderer Wesen unabhängig von ihrer Artzugehörigkeit. Die einzige Ausnahme rührt von ihrer Fixierung auf Menschen her. Dieses instinktive Interesse kann dazu führen, dass Mimiks die Anwesenheit eines einzelnen Menschen für mehrere Minuten aushalten können, was sie nicht davon abhält, ihren Besucher schließlich doch anzugreifen oder zu vertreiben. In Anwesenheit mehrerer, auch menschlicher Lebewesen wird der Mimik dagegen schnell unruhig.

Die Erinnerungen eines Mimiks verändern sich genauso leicht wie seine Gestalt. Aus dieser Eigenschaft rührt auch seine berühmte Geduld. Mimiks können langweilige oder unerfreuliche Erinnerungen genau so leicht wegwerfen, wie ein Mensch schimmeliges Brot wegwerfen würde. Auf diese Art und Weise ändern Mimiks ständig und ganz beiläufig ihren Verstand und denken sich nichts dabei, mehrere Wochen „leerer“ Zeit zu entfernen, die sie damit verbracht hatten, auf die Ankunft ihrer nächsten Mahlzeit zu warten. Demzufolge fällt es ihnen schwer, einzuschätzen, wie lange wohl das letzte Erdbeben hergewesen sein mag oder wann eine bestimmte Kreatur an ihnen vorbeigekommen sein könnte.

ROLLE IM SPIEL

Mimiks können in einem Verlies oder in der Wildnis als im Hintergrund lauernde, fremdartige Kreaturen, als eine Art Poltergeist, der nirgends und überall zugleich auftaucht, eingesetzt werden. Mit ihnen lässt sich sicherlich eine interessante Begegnung aus dem Hinterhalt für Charaktere niedriger Stufen bilden. Als langlebige, langsame und methodisch vorgehende Bewohner der Finsterlande können Jagdmimiks aber auch als Langzeitkontakte der SC nützlich sein und vielleicht an den Orten als neutrale Partei zwischen den Menschen der Erdoberfläche und den Kobolden und Orks der Unterwelt dienen, an denen diese eine gemeinsame, ruinenübersäte Grenze besitzen.

Als Höhlentyrannen und Metamorphische Gelehrte nehmen die Mimiks eine aktivere Rolle im Spiel ein. Ein riesiger Mimik kann der gottgleiche Puppenspieler hinter einem expandierenden Humanoidenreich sein, und erst wenn es zu spät ist, merken die SC, dass ihr Feind nicht der Hobgoblin-Kriegsherr auf dem massiven Thron ist, sondern der Thron selbst. Und wenn ein älterer Mimik mit dem Versuch beginnt, sich selbst in einen Menschen zu verwandeln und die Bewohner einer Stadt entführt, um sie genauer zu untersuchen, werden die SC den „freundlichen“ Mimik wohl nie wieder auf die gleiche Art betrachten.

SCHÄTZE

Mimiks tragen ihre Schätze in Hohlblasen in ihrem Körper bei sich. In diesen Fleischtaschen bewahren sie Münzen, Juwelen, Bücher und andere reizvolle Kostbarkeiten vor Schaden, wenn sie diese nicht gerade benutzen. Jagdmimiks messen diesen Schätzen persönlich wenig Wert bei, erkennen aber die Nützlichkeit, die Gold und Magie als Lockmittel für ihre Beute haben können. Höhlentyrannen und Metamorphische Gelehrte finden hingegen großen Gefallen im Erwerb menschengemachter Schätze und schmücken damit ihre Heimstätten im großen Stil aus.

MIMIKMUTATIONEN

Mimiks sind höchst wandelbare Wesen mit einer vollkommen fremdartigen Physiologie, weswegen sie manchmal neue Kräfte entwickeln, wenn sie zum Erwachsenen heranreifen. Die Brut eines Mimiks erbt dessen Kräfte und kann weitere Mutationen durchmachen, weswegen es Mimiks mit mehreren voneinander unabhängigen Fähigkeiten gibt (zum Beispiel hat der unterirdische Mimik die Fähigkeiten Biolumineszenz, Hypersinne und Kiemenfuß). Im Folgenden werden mehrere Optionen aufgezählt, mit denen Du einzigartige, tödliche Tarnjäger der Tiefe erschaffen kannst. Bei jeder Fähigkeit wird die dafür empfohlene Anhebung des HGs mit angegeben.

Abnormale Biologie (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit ignorieren in 50% der Fälle den durch kritische Treffer oder durch Hinterhältige Angriffe verursachten Schaden. (HG +1)

Ätzender Klebstoff (AF): Mit jedem erfolgreichen Hiebangriff und bei jedem erfolgreichen Wurf auf Ringkampf verursacht der Mimik 2W6 Punkte zusätzlichen Säureschaden. (HG +1)

Biolumineszenz (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit können jeden Teil ihres Körpers zum Leuchten bringen. Die Intensität des so erzeugten Lichts reicht vom sanften Glühen einer Kerze (Erhöhung des Lichtniveaus um eine Kategorie in einem Radius von 1,50 m nicht über normales Licht hinaus) bis hin zum hellen Leuchten einer Fackel (normales Licht in einem Radius von 6 m, Erhöhung des Lichtniveaus um eine Kategorie in einem Radius von weiteren 6 m nicht über normales Licht hinaus). Der Mimik kann diesem Leuchten jeden beliebigen Farbton verleihen, er kann sogar mehrere Farbtöne gleichzeitig erzeugen und mit einer Freien Aktion diese Fähigkeit beenden oder wieder von Neuem einsetzen. (HG +0)

Flexibler Schlag (AF): Der Hiebangriff von Mimiks mit dieser Fähigkeit verursacht Hieb-, Stich- und Wuchtschaden. Der durch den Hiebangriff verursachte Schaden steigt um eine Würfelstufe. (HG +0)

Geschmeidiger Wandler (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit können sich in einen Raum zwängen, der 1/4 ihrer Angriffsfläche entspricht. Ihre Reichweite erhöht sich um 1,50 m. Außerdem erhalten sie das Bonustalent Kampfflexe. (HG +1)

Gleiten (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit können Flügel ausbilden und fliegen. Sie besitzen eine Bewegungsrate für Fliegen 12 m (unbeholfen). (HG +0)

Jenseitige Widerstandskraft (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit erhalten SR 5/Adamant. (HG +1)

Kiemenfuß (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit besitzen eine Bewegungsrate für Klettern (1,50 m) und Schwimmen (1,50 m). Sie können in jeder Runde einen 1,50 m-Schritt ausführen, auch wenn schwieriges Gelände oder andere Faktoren ihre Bewegungsrate verringern sollte, und unabhängig davon, ob sie sich auf dem Land bewegen, klettern oder schwimmen. Außerdem können sie im Wasser genauso leicht wie an der Luft atmen. (HG +0)

Körpersinn (AF): Der ganze Körper des Mimiks wird zu einem primitiven Sinnesorgan. Dadurch erhält er Blindsight 9 m und kann nicht flankiert werden. (HG +0)

Resistenzanpassung (AF): Mimiks mit dieser Fähigkeit haben zu jedem Zeitpunkt gegen einen der folgenden Energietypen eine Resistenz von 20: Feuer, Kälte, Elektrizität und Schall. Mit einer Bewegungs-Aktion können sie den Energietyp, gegen den sie resistent sind, verändern. (HG +1)

Toxisch (AF): Das Fleisch von Mimiks mit dieser Fähigkeit ist giftig (Art Gift, Kontakt; Rettungswurf Zähigkeit SG 10 + 1/2 TW des Mimiks + KO-Modifikator des Mimiks; Frequenz 1/Runde für 4 Runden; Effekt 1W2 KO-Schaden; Heilung 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe). Kreaturen, die durch die natürlichen Angriffe solcher Mimiks getroffen werden oder die diese mit waffenlosen Schlägen oder natürlichen Waffen angreifen, sind ebenfalls der Wirkung des Gifts ausgesetzt. (HG +1)

Zähes Protoplasma (AF): Diese Fähigkeit verleiht dem Mimik Schnelle Heilung 5. (HG +1)



VARIANTEN

Aus der großen Menge der verschiedenen Mimikvarianten, die in Golarion gefunden werden kann (siehe den Kasten Mimikmutationen), verdient vor allem der Gescheiterte Gott besondere Aufmerksamkeit.

Alle Mimiks glauben, dass sie sich eines Tages in Menschen verwandeln werden. Manche der älteren Exemplare sind von diesem Thema geradezu besessen und tun alles Erdenkliche, um die Menschheit vollkommen zu verstehen, bevor sie ihrem Körper die menschliche Form geben. Mimiks, die diese letzte Verwandlung versuchen, müssen aber zu ihrem Entsetzen feststellen, dass sie zu fürchterlichen Parodien des Lebens werden, die aus unfertigen, menschenähnlichen Gliedern und schmelzenden Gesichtern bestehen, die wie eine nimmer endende Welle aus Leichnamen durcheinanderpurzeln. Die Gelehrten vermuten, dass Mimiks in diesem Moment des Versagens verstehen, dass sie einen wahrhaft fremden Ursprung besitzen und so weit und auf ewig von der Menschlichkeit entfernt sind, wie es eine Kraft oder ein Konzept nur sein kann. Diese monströse Selbsterkenntnis ist die einzige Erinnerung, die ein Mimik nicht auslöschen kann und die ihn in den völligen Wahnsinn treibt.

Nicht alle Gescheiterten Götter sind ehemalige Metamorphische Gelehrte. Einige Jagdmimiks und Höhlentyrannen versuchen ebenfalls diese Verwandlung, um dasselbe Schicksal zu erleiden.

GESCHEITERTER GOTT

HG 9

EP 6.400

NB Riesige Aberration (Gestaltwandler)

INI +1; Sinne Blindsight 9m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 161 (14W8+98)

REF +6, WIL +10, ZÄH +11

Immunitäten Säure; SR 5/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 6m, Klettern 3m

Nahkampf 2 Hiebangriffe +19/+19 (2W6+10)

Angriffsfläche 4,50m; Reichweite 4,50m

Besondere Angriffe Würgen (2W6+10), Klebrig, Schreckliche Erscheinung

TAKTIK

Vor dem Kampf Mimiks tarnen sich und warten darauf, dass ihre Gegner sich nähern oder locken neugierige Beute zu sich heran; sie wissen, dass sie die meisten Kreaturen bei einer Verfolgungsjagd nicht einholen können, und bewegen sich daher erst, wenn ihre Beute komplett in ihrer Reichweite ist.

Im Kampf Der Mimik setzt seine Schreckliche Erscheinung ein, dann greift er seine Gegner an, umklammert sie mit seinem Klebstoff und presst ihnen das Leben aus dem Leib, während er sich unaufhaltsam auf besseres Gelände bewegt.

Moral Gescheiterte Götter kämpfen meist bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 30, GE 10, KO 24, IN 10, WE 13, CH 10

GAB +10; KMB +22; KMV 33

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Wachsamkeit, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Klettern +37, Heimlichkeit +17, Verkleiden +28, Wahrnehmung +20 **Volksfertigkeiten** Klettern +10 (kann immer 10 nehmen), Verkleiden +8

Sprache Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Biolumineszenz, Form nachahmen, Kiemenfuß, Körpersinn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Biolumineszenz (AF) Siehe Seite 31.

Form nachahmen (AF) Als riesige Kreatur kann dieser Mimik die generelle Form jedes Objekts annehmen, die etwa 33m³ Volumen (3m x 3m x 3,60m) umfasst. Darunter fallen Schatzhorte, stabile Hütten oder große Torgänge. Die Minimallänge eines riesigen Mimiks in einer beliebigen Dimension beträgt 1,80m.

Kiemenfuß (AF) Siehe Seite 31.

Körpersinn (AF) Siehe Seite 31.

Schreckliche Erscheinung (ÜF) Die natürliche Gestalt des Gescheiterten Gottes ist ein veränderliches Gewebe aus hervorschnellenden Ranken, schmelzenden Menschengesichtern und gepeinigten Organen, die in einem Netz aus fremdartigem Licht und scharfer Knochen gefangen sind. Diese Fähigkeit wirkt wie ein Blickangriff, den das Wesen mit einer Freien Aktion aktivieren oder unterdrücken kann. Jede Kreatur im Umkreis von 9m muss einen Rettungswurf (Zähigkeit, SG 17) ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 1W4 Punkte ST-Entzug, 1W4 Punkte GE-Entzug sowie 1W4 Punkte KO-Entzug. Bei einem Erfolg ist die Kreatur 24 Stunden lang gegen die Schreckliche Erscheinung dieses Mimiks immun. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma. Der Mimik kann keine Formen nachahmen, während er seine Schreckliche Erscheinung einsetzt.

MIMIKS IN GOLARION

Mimiks schleichen als heimliche, wandelbare Jäger unter der Oberfläche Golarions durch alle Teile der Finsterlande. Die meisten Mutationen findet man bei den im Orv lebenden Exemplaren. In den höher gelegenen Reichen sind sie in höherer Anzahl vorhanden. Dort sind sie der Fluch der Swirfneblin, der Drow und des Schlangenvolks zugleich. Die in Sekamina lebenden Mimiks sind Meister darin, einsame Wanderer und Flüchtlinge aufzugreifen, bleiben dafür aber aus der Sichtweite von Patrouillen und Kriegsbanden und nähern sich auf der Suche nach Beute nur selten den Städten. An der Oberfläche Golarions gibt es vergleichsweise wenige Mimiks. Doch haben die Schächte, die aus ihren dicht bevölkerten Jagdgründen in Nar-Voth an die Oberfläche führen, mehr als nur ein paar wenige Mimiks nach oben gebracht, wo sie nach Beute suchen, die weniger gefährlicher als die Duergar und geschmackvoller als die Troglodyten sind. Wenn sie die oberen Grenzgebiete der Finsterlande erreichen, bleiben die meisten Mimiks instinktiv in abgelegenen Gebieten, von denen aus sie nachts Streifzüge unternehmen, um Nahrung zu finden, und wohin sie nach jeweils ein paar Tagen in ihre Höhlen oder Ruinen zurückziehen. Im Zuge dieser Ausflüge entwickeln sich Jagdmimiks schnell zu Höhlentyrannen weiter, die Teile Varisias, des Mwangibeckens, der Flutländer, der Weltenwunde und anderer wildnisreicher oder wenig besiedelter Gebiete besetzen.

Den meisten Mimiks fällt es zunächst schwer, ihren Drang zu überwinden, sich auf ihre Opfer zu stürzen; sie verschlingen daher manchmal die Menschen, die ihnen zu nahe kommen. Begegnen sie allerdings Menschen, die bereit sind, mit ihnen zu reden – das gilt insbesondere für Menschen, in deren Adern azlantisches Blut fließt – entwickeln sie schnell eine besondere Faszination, die von völlig uncharakteristischer Geselligkeit und einer seltsamen Art von Verehrung geprägt ist. Natürlich folgt darauf schnell eine sehr eifersüchtige Besitzgier, deren Ergebnis für den unglückseligen Wanderer immer wieder das gleiche ist. Denn lieber würde der Mimik seinen neuen Freund vernichten, als das Risiko einzugehen, ihn möglicherweise an einen anderen Mimik zu verlieren.

MIMIK

Was zunächst nur eine einfache Schatztruhe zu sein schien, verwandelt sich in ein verrücktes Monster mit spitzen Zähnen, einer peitschenden Zunge und einem Dutzend Tentakelfüßen. Das amorphe Ding, das ständig zu zerfließen scheint, hat immer noch eine vage Ähnlichkeit zu einer Holzkiste. Es stößt ein kehliges Brüllen aus und schlägt mit einem Paar langer, beweglicher Pseudopodien um sich.

MIMIK**HG 4****EP 1.200**

N Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler)

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

VERTEIDIGUNG

RK 16, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 15
(+1 GE, +5 natürlich)

TP 52 (7W8+21)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +5

Immunitäten Säure

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Hieb +10 (1W8+6 plus Klebrig)

Besondere Angriffe Würgen (Hieb, 1W8+6)

TAKTIK

Vor dem Kampf Üblicherweise nehmen Mimiks die Form von Kisten, Altären, Säulen oder anderen unverdächtigen Merkmalen eines Verlieses an und warten, bis sich ihnen eine nichts ahnende Beute nähert. Wandermimiks, denen nur wenig Vorbereitungszeit zur Verfügung steht, nehmen manchmal auch die Gestalt von Geröll oder eines Steinbogens um eine Holztür an.

Im Kampf Wenn der Kampf begonnen hat, versucht der Mimik mit seinem Klebstoff einen Ringkampf zu starten, um dann das Leben aus den Körpern seiner Gegner zu pressen.

Moral Mimiks wissen, dass sie dem Kampf nur schwer entfliehen können, und versuchen daher zu verhandeln oder einen Handel anzubieten, wenn sie unterlegen sind (bei intelligenten Gegnern, wenn sie nur noch höchstens 10 Trefferpunkte besitzen). Gegen Tiere, Ungeziefer und andere unintelligente Feinde kämpfen sie bis zum Tod, wenn sie keine Möglichkeit zur Flucht haben.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +9; **KMV** 20 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Klettern +14, Verkleiden +10 (+30 bei Form nachahmen), Wahrnehmung +11, Wissen (Gewölbekunde) +7; **Volksmodifikatoren** Verkleiden +20 beim Nachahmen von Formen

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Form nachahmen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebiger

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Klebrig (AF) Ein Mimik sondert einen dicken Schleim aus, der wie ein starker Klebstoff wirkt, indem er jede Kreatur festhält, die ihn berührt. Ein schleimbedeckter Mimik ergreift automatisch jede Kreatur im Ringkampf, die er mit seinem Hieb trifft. Solange der Mimik noch am Leben ist, können sich so ergriffene Wesen nur von ihm befreien, wenn sie seinen Schleim vorher entfernen. Auch eine Waffe, die einen mit klebrigem Schleim bedeckten Mimik trifft, bleibt haften, wenn dem Träger nicht ein Reflexwurf (SG 17) gelingt. Um eine festklebende Waffe los zu bekommen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (SG 17) erforderlich. Starker Alkohol oder ein *Universelles Lösungsmittel* lösen den klebenden Schleim auf, der Mimik kann allerdings normal weiter ringen. Ein Mimik kann seinen Klebeschleim nach Belieben auflösen lassen. Die Substanz zersetzt sich außerdem 5 Runden nach dem Tod des Mimiks. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Form nachahmen (AF) Ein Mimik kann die grundlegende Form jedes beliebigen mittelgroßen Objektes annehmen, wie zum Beispiel eine große Truhe, ein festes Bett oder eine Tür. Die Kreatur kann allerdings nicht seine Größe sonderlich verändern. Der Körper eines Mimiks ist hart und hat eine grobe Oberfläche, egal, in welcher Form er erscheint. Ein Mimik erhält einen Volksbonus von +20 auf seinen Fertigkeitwurf auf Verkleiden, wenn er einen Gegenstand auf diese Weise nachahmt. Verkleiden ist immer eine Klassenfertigkeit für einen Mimik.





Modernde Schlurfer

„Die Menschen nennen sie Modernde Schlurfer oder auch einfach nur Schlurfer, was ein sehr beschreibender, aber wenig kreativer Name ist. Sollten diese Wesen aber einen Namen haben, mit dem sie sich selbst bezeichnen, hat noch niemand je davon gehört. Sie haben eine schreckliche Erscheinung und sind oft von einer tierhaften Wildheit geprägt; doch sind sie keine dummen Bestien. Stattdessen greifen sie auf sehr clevere, heimliche Weise an, um sich dann wieder in die tiefsten und finstersten Sümpfe zurückzuziehen. Ihre Intelligenz ist schwach ausgeprägt, ihre Gedanken und Motive sind vollkommen fremdartiger Natur. Dasselbe gilt auch für ihre bizarre Physiologie und ihre Gesellschaft, falls man das so nennen kann, in der diese abscheulichen Wesen sich in Feuchtgebieten um große Hügel herum versammeln, um dort Aufgaben nachzugehen, die sich jeder Vorstellungskraft entziehen. Und doch haben sie etwas seltsam Vertrautes an sich ...“

— Jathalara Varenthis, elfische Druidengelehrte

Modernde Schlurfer werden schnell als geistlose Pflanzenwesen abgetan, sind aber tatsächlich recht intelligente Wesen, die durchaus zu vorausschauender Planung imstande sind. Sie sind perfekt an die Sumpfgelände angepasst, in denen sie leben. Dazu sind sie in der Lage, die Stärke eines möglichen Ziels einzuschätzen, um die leichte Beute aus dem Hinterhalt anzugreifen, während sie gefährlichere Kreaturen still an sich vorbeiziehen lassen. Es ist schon mehr als einmal vorgekommen, dass ein schwer gerüsteter Krieger sicher an der unbeweglichen Gestalt eines Schlurfers vorbeigegangen ist und diesen fälschlich für einen kleinen Hügel gehalten hat, der aus dem Sumpf ragt, nur um dann hinter sich die Schreie zu hören, als das Monster einen seiner ihm nachfolgenden Verbündeten, den Magier oder den Schurken, ergriff.

ÜBERBLICK

Modernde Schlurfer werden von nahezu jedem intelligenten Volk verabscheut. Dabei werden sie nicht wegen ihrer Grausamkeit, sondern wegen ihrer Unbarmherzigkeit gehasst und gefürchtet. Sie sind eine Naturgewalt, ein lebender Orkan aus grünem Fleisch, der auf Gerechte wie Ungerechte gleichermaßen den Tod herabregnen lässt. Nicht einmal Tiere, Pflanzen oder Ungeziefer sind vor ihren Nachstellungen sicher. Sie sind in einem gewissen Sinne intelligent, man kann aber nur selten mit ihnen vernünftig reden oder verhandeln; ihre Schläue macht sie also nur zu noch gefährlicheren Kreaturen. Sie können sich so gut an ihre

Umgebung anpassen, dass sie jederzeit nahezu überall sein und ohne Vorwarnung angreifen können. Sie kümmern sich nicht darum, ob jemand überlebt, solange sie nur ihre nächste Mahlzeit zu sich nehmen können. In der Wildnis, aber auch in unterirdischen Höhlen könnte jeder vor sich hinmodernde Haufen, jeder mit Algen gefüllte Teich oder jeder von Pflanzen überwucherte Meeresbereich ein auf der Lauer liegender Schlurfer verbergen. Reiseerzählungen berichten von Schlurfern, die sogar die trockensten Wüsten bewohnen, obwohl sie normalerweise das Wasser lieben. Möglicherweise sind nur die Gebirgsspitzen und das Eis hoch droben im Norden frei von dieser Geisel.

Es gibt beunruhigende Gerüchte über Modernde Schlurfer, die sich in seltsamen Versammlungen um große Erdhügel versammeln, die tief im Dschungel oder den Sümpfen gelegen sind. Die Gelehrten fragen sich seit Langem, ob hier ein außerirdischer Einfluss am Werk ist. Bisher ist es aber noch niemandem gelungen, mit diesen versammelten Schlurfern zu kommunizieren, und die weit häufigeren Einzeljäger wissen nichts über die Angelegenheiten ihrer Brüder.

Es gibt viele Spekulationen über den Ursprung dieser merkwürdigen Kreaturen. Es ist kein großes Geheimnis, dass intelligente, fleischfressende Pflanzen existieren, der Modernde Schlurfer stellt allerdings ein echtes Rätsel dar. Warum ist es so resistent gegen Feuer? Warum hat es eine so starke Neigung zu Blitzen? Wieso hat es als Pflanze eigentlich ein Gehirn? Einige Gelehrte vermuten, dass der Schlurfer ein Produkt grausamer Hexenkunst ist, dass es sich dabei um eine seltsame Mutation als Nebenprodukt unkontrollierter magischer Hinterlassenschaften handele. Andere glauben, dass es das Ergebnis eines druidischen Experimentes darstellt, mit dem eine neue Form pflanzlichen Lebens erschaffen wurde, oder dass es sich dabei um die natürliche Weiterentwicklung fleischfressender Pflanzen handele. Tatsächlich aber gibt keine dieser Theorien die Wahrheit wieder.

LEBENSWEISE

Modernde Schlurfer sind seltsame Wesen, die mehr mit einem belebten Gewirr parasitärer Kriechranken als mit einer einzelnen im Boden verwurzelten Pflanze gemein haben. Sie sind Allesfresser, die aus nahezu allem Nahrung gewinnen können. Sie umschlingen Bäume mit ihren Ranken und trinken deren Saft. Sie lassen Wurzeln in den Boden oder in Komposthaufen wachsen und saugen dort die Nährstoffe auf. Sie versenken ihre Ranken sogar in Todholz, Baumstümpfen und gefälltten Holzstämmen und extrahieren dort hunderte Würmer, Insekten und anderes Ungeziefer aus ihren Nestern. Am meisten sind sie aber wegen ihrer Vorliebe für Fleisch und Blut gefürchtet. Sie sind schlaue Jäger, die sich mit großem Geschick heimlich fortbewegen und tagelang bewegungslos auf der Lauer liegen können. Geduldig warten sie auf eine mögliche Mahlzeit, dann greifen sie mit erschreckender Plötzlichkeit nach ihrer Beute und fangen sie in ihrer erdrückenden Umarmung. Danach reißen sie die Kreatur im Wortsinne auseinander und trinken ihre Körperflüssigkeiten, bevor sie im Lauf der nächsten Tage oder gar Wochen auch das Fleisch und die Knochen verzehren, ohne etwas übrig zu lassen.

Modernde Schlurfer sind eigentlich parasitäre Hybridwesen, deren Ursprung weitab der zivilisierten Gegenden Golarions liegt. Die Namen der Forschungsreisenden, die diesen Ort entdeckten, sind heute unbekannt, doch wurden Fragmente ihrer Tagebücher in wassergefüllten Kisten gefunden, die aus azlantischen Ruinen geborgen wurden. Einen der vielen Plätze, die sie besuchten, nannten sie das „Grüne Tal“. Bei diesem schien es sich um einen idyllischen Ort zu handeln, einen Dschungel, in dem es vor einheimischen Tieren nur so wimmelte, der aber scheinbar

SYMBIOTISCHE SCHWÄRME

Modernde Schlurfer sind schon für sich alleine genommen unangenehme Gegner. Einige Schlurfer leben allerdings mit Insektenschwärmen in einer Symbiose. Meistens handelt es sich dabei um Tausendfüßler, die um die Reben und Ranken herumwuseln, aus denen der Schlurfer besteht. Für gewöhnlich bedeutet ein solcher symbiotischer Schwarm keine Gefahr für die Wesen, die mit dem Modernden Schlurfer kämpfen, da zu wenige Tausendfüßler über seine Oberfläche laufen, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen. Allerdings sind die Ziele, die von dem Schlurfer verschlungen werden, auch den Angriffen des Tausendfüßlerschwarms ausgesetzt (MHB 247), inklusive des physischen Schadens, des Gifts und der Ablenkung. Solange der Modernde Schlurfer am Leben ist, genießt der Schwarm vollständige Deckung. Wird der Schlurfer getötet, kommt der Tausendfüßlerschwarm aus seinen Überresten heraus und greift alle Kreaturen in der Nähe an. Erhöhe den HG eines Modernden Schlurfers mit einem symbiotischen Tausendfüßlerschwarm um +1.

leicht gezähmt werden konnte. Die genaue Lage dieses Orts ist verloren gegangen; er könnte in einer anderen Ebene, auf einem entfernten Planeten, in einer der weitläufigen Höhlenkammern der Finsterlande liegen. Möglicherweise handelt es sich dabei aber auch um eine jungfräuliche, unberührte Region tief im Mwangibecken oder um ein fruchtbares, von Schnee umgebenes Tal in der Krone der Welt. Die Forscher merkten allerdings nicht, dass sie an diesem Ort eine fremde Spezies darstellten und dass die Umwelt, die auf den ersten Blick so gastfreundlich erschien, alles andere war als dies. Es gab in dieser Region etwas, das über ein rudimentäres Empfinden und Bewusstsein verfügte, und diese fremdartige Intelligenz sah die Eindringlinge als eine Bedrohung an. Kriechranken umschlangen die Reisenden in ihrem Schlaf und infizierten diese mit psychoaktiven, mutagenen Sporen, die in den Verstand und die Körper der Reisenden eindringen und versuchten, sie in eine nicht-feindliche, einheimische symbiotische Lebensform zu verwandeln. Es gab aber zunächst keine äußeren Zeichen für die psychisch-physische Saat, die in ihnen heranwuchs, und so teleportierten die Wanderer in ihre Heimatstadt zurück, mit Zeichnungen, Samen und anderen Mustern, die sie für weitere Studien mitgenommen hatten.

Als sie zurückkehrten, bedeutete das allerdings den Beginn einer seltsamen Verwandlung. Im Grünen Tal hatte die dort herrschende ursprüngliche Intelligenz das Wachstum der Sporen verlangsamt und geleitet. Ohne diesen leitenden Verstand allerdings übernahmen die Impulse, die den Samen eingepflanzt worden waren, die Kontrolle und begannen damit, ihre Gastgeber sowohl körperlich als auch geistig neu zu gestalten. Viele dieser ersten Forschungsreisenden flohen in die Wildnis. Dies geschah teilweise aus einem instinktiven Gefühl der Verwandtschaft zur Natur, teilweise aber auch aus Schrecken darüber, dass die Pflanze in ihrem Inneren das umgebende Fleisch zu verzehren und zu ersetzen begann. Ihre menschlichen Merkmale veränderten sich zu verschlungenen Rankenmassen. Schließlich verblasste jede Ähnlichkeit zu den Wesen, die sie einst gewesen waren. Sie wurden zu einem pflanzlichen Albtraum, nur dass sie weiterhin auf zwei Beinen standen und Überreste ihres Gehirns und ihres Nervensystems behielten. Diese Gehirn- und Nervenreste veränderten sich unter dem Einfluss der Sporen in ein Netzwerk aus grün-grauen Fasern mit erstaunlichem Leitvermögen und hoher Kapazität, was es ihnen ermöglichte, große Energiereserven zu lagern und zu



verarbeiten, überschüssige Hitze schnell abzuleiten und große Mengen Elektrizität zu lagern und zu fokussieren. Diese gehirn-ähnlichen Pflanzenfasern bewahrten auch einen degenerierten Rest des Verstands ihrer Gastkörper, der durch die übrig gebliebenen Erinnerungsfetzen und Träume gequält wurde und nach der Vereinigung mit der nun abwesenden Intelligenz des Grünen Tals verlangte. Diese gepeinigten Kreaturen waren die ersten Modernen Schlurfer.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Modernde Schlurfer sind eine seltsame Mischung aus wurzellosen Pflanzenparasiten, die mit tief eingprägten instinktiven Antrieben verflucht sind, gleichzeitig aber über genügend bewusstes Denken verfügen, um zu versuchen, diesen Instinkten zu folgen, wobei sie manchmal kreative Schübe haben, die beinahe menschlicher Intelligenz entsprechen.

Modernde Schlurfer sind in erster Linie einfache Kreaturen, und ihre Grundbedürfnisse sind natürlicher, primitiver Art: Ernährung, Sicherheit und Fortpflanzung. Die ersten beiden sind sehr leicht zu befriedigen, da Modernde Schlurfer in der Lage sind, aus verrottendem Pflanzenmaterial die Nährstoffe zu extrahieren. Das können Haufen kompostierender Blätter und verfaulende Bäume sein, aber auch der übelriechende Unrat am Grunde eines Sumpfs ist für sie zur Ernährung geeignet. Wie die meisten Pflanzen können auch Schlurfer Licht in Nahrung verwandeln, obwohl sich diese Art der Nahrungsbeschaffung aufgrund ihrer Masse und ihrer Aktivität als für ihre Bedürfnisse ungenügend erweist. Dafür benötigen sie aber auch kein Licht und sind in den Pilzwäldern feuchter Höhlensysteme tief unter der Erde genau so heimisch wie an der Oberfläche. Nur wenige Kreaturen sehen sie als geeignete Mahlzeit an, sofern sie es überhaupt wagen, sie herauszufordern. Es fällt den Schlurfern allerdings leicht, die wenigen zu meiden, die vielleicht Jagd auf sie machen würden, da sie die Fähigkeit besitzen, sich als Teil der natürlichen Landschaft zu tarnen oder sich unter Wasser zu verstecken.

Dass sie in der Lage sind, zu überleben, ohne auf Beutejagd zu gehen, wirft die Frage auf, warum sie das dann überhaupt tun. Die Antwort auf diese Frage ist in ihrem dritten Grundimpuls begründet: der Fortpflanzung. Die fremdartige Flora, welche die Modernen Schlurfer gebar, ist inhärent parasitärer Natur und kann sich ohne lebendes Gewebe nicht reproduzieren. Schlurfer müssen daher große Mengen Fleisch, Blut, Knochen und insbesondere menschliches Gehirngewebe vertilgen, weniger, um sich zu ernähren als um neue Wurzeln, zystenähnliche Knoten, pulsierendes Herzholz und knospende Netzwerke aus pflanzlichen Gehirnfasern wachsen zu lassen. Letzteres ist in der Erschaffung am anstrengendsten und zeitraubendsten, was zum einen daran liegt, dass die dafür notwendigen Grundkomponenten einen so kleinen Teil der Körpermasse der Opfer des Modernen Schlurfers darstellen, zum anderen daran, dass das hoch belastbare Gewebe einen so großen Bedarf an zuzuführender Energie hat.

Für diese Einschränkung gibt es eine Ausnahme. Einige

Schlurfer haben diese entdeckt und irgendwie an ihre Artgenossen weitergegeben. Elfen sind nämlich ein für ihr Wachstum auf einzigartige Weise fruchtbares Medium. Das mag an ihrer engen Verbindung zur Natur liegen, vielleicht haben sie aber auch eine Verbindung zum Grünen Tal. Jedenfalls kann ein Schlurfer das Gehirn eines Elfen sowie dessen größeres Nervensystem direkt in pflanzliches Gehirnmateriale umwandeln, anstatt es verdauen und daraus ein komplett neues Pflanzengehirn wachsen lassen zu müssen. Dadurch spart er natürlich sehr viel Zeit und Energie. Während ein Moderner Schlurfer also buchstäblich eine Tonne menschlichen Gewebes verzehren muss, um einen Nachkommen zu zeugen, reicht der frische Leichnam eines einzelnen Elfen vollkommen aus, um ein voll ausgewachsenes Pflanzengehirn zu erschaffen, womit nur noch der (wesentlich weniger energieintensive) Prozess zu tun bleibt, den restlichen Körper wachsen zu lassen.

Wenn ein Schlurfer schließlich genügend Material gesammelt hat, um einen neuen Modernen Schlurfer zu gebären, geschieht Folgendes: Der „Elter“ sucht sich ein Versteck mit großem Pflanzenreichtum und verwurzelt sich dort fest im Boden. Dann verwebt er die für den Proto-Schlurfer lebenswichtigen Elemente in das vorhandene Material. Nach etwa einer Woche trennt sich der neue Schlurfer aus seinem Nest und lässt seinen Elter dort zurück. Dieser (inzwischen um etwa ein Drittel kleiner) löst sich innerhalb des nächsten Tages ebenfalls aus den Überresten der Geburtsmasse und nimmt seine früheren Aktivitäten wieder auf.

Modernde Schlurfer sind Nomaden, die mit den Jahreszeiten und der Beute wandern. Sie achten instinktiv darauf, ein bestimmtes Revier nicht im Übermaß zu bejagen, weswegen sie einander für gewöhnlich meiden. Zufallsbegegnungen mit Artgenossen sind ebenfalls selten. Meist ignorieren sich die aufeinandertreffenden Schlurfer einfach.

In seltenen Fällen besitzt ein Schlurfer eine empathische Begabung, mit der er andere Schlurfer um sich versammeln kann und die diese Gruppe dazu befähigt, zusammenzuarbeiten. Manche Gruppen gehen einfach nur ihren gewöhnlichen Prioritäten in größerem Maßstab nach, andere finden allerdings einen tieferen Lebenszweck und versuchen, eine Verbindung zu der fremdartigen Pflanzenintelligenz aufzubauen, die ihre Vorfahren erschaffen hat. Sie versuchen diese Verbindung auf verschiedene Weisen herzustellen, durch Meditation, aber auch durch die Zerstörung von Zivilisationen, von denen sie glauben, dass sie die Fähigkeit der Natur behindern, zu voller Blüte zu wachsen und zu gedeihen. Manche Schlurfer kooperieren auch mit intelligenten Kreaturen, die mit Pflanzen kommunizieren können.

ROLLE IM SPIEL

Modernde Schlurfer sind hervorragend als heimliche, aus dem Hinterhalt angreifende Raubjäger in Höhlen oder in der Wildnis geeignet. Das gilt besonders für Orte, an denen Wasser oder Pflanzen (oder beides) vorhanden sind. Schlurfer sind nicht brillant zu nennen, doch sind sie bei Weitem intelligenter als die meisten einfachen animalischen Monster und sollten daher schlaue und clevere genug sein, um anzugreifen, sich wieder zurückzuziehen



und das Gelände zu ihrem Vorteil zu nutzen. Als „Grabenmonster“ in einer zerfallenen Feste oder einem unterirdischen See ist der Modernde Schlurfer eine schreckenerregende Abwechslung. Die SC könnten auf einen neugeborenen Modernden Schlurfer stoßen und diesen vernichten, nur damit am folgenden Tag dessen Elter sich zur Jagd auf sie aufmacht.

Unter Umständen verbündet sich ein Modernder Schlurfer mit Druiden oder den Angehörigen intelligenter Völker (z.B. Echsenmenschen), die es verehren oder ihm Opfer darbringen, auf der anderen Seite könnten Angehörige aller Völker die Helden um Hilfe gegen einen riesigen Modernden Schlurfer bitten, der Jagd auf ihr Volk macht. Auch verstandbegabte Pflanzen- oder Feenwesen wie Dryaden oder Baumhirten werden vielleicht um Hilfe dabei bitten, ihre Wälder von einem so gefährlichen Parasiten zu befreien, während ein außergewöhnlicher Schlurfer vielleicht eine Methode entdeckt hat, mit der er diese Wesen als Parasit beherrschen und sie seiner Sache unterwerfen kann.

SCHÄTZE

Modernde Schlurfer haben kein Interesse an Schätzen. Die wenigen Kostbarkeiten in ihrem Besitz sind meist haltbare anorganische Objekte, die übrig geblieben sind, nachdem sie intelligente Kreaturen verzehrt haben. Zerbrechliche Gegenstände enden in ihrem unsanften Griff als Bruchstücke, organische Gegenstände hingegen, sofern sie nicht zerrissen oder von dem Modernden Schlurfer gefressen werden, verrotten und verwesen unweigerlich sehr schnell in dem Dreck und Schlamm, in dem die Schlurfer hausen. Da Schlurfer für gewöhnlich als Nomaden leben, haben sie nur selten einen Bau im traditionellen Sinn, weswegen die Münzen oder Güter, die in ihrer Nähe gefunden werden, meist von ihren jüngsten Opfern stammen. Nur selten stecken sie zwischen dem Rankengewirr des Modernden Schlurfers in dessen Körpermasse.

VARIANTEN

Modernde Schlurfer leben mehrheitlich in freier Wildbahn. Am häufigsten sind sie in Marschen und Sümpfen, in Dschungeln und anderen wasserreichen Wäldern. Modernde Schlurfer können eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten besitzen.

Staubbare Gestalt (AF): Schlurfer mit dieser Fähigkeit sind gegen Stich- und Wuchtschaden recht unempfindlich. Sie erhalten daher SR 10/Hieb und erleiden nur den halben Fallschaden. Staubbare Modernde Schlurfer unterliegen außerdem keinem Malus, wenn sie sich in einen 1,50 m breiten Raum hineinquetschen. Des Weiteren erhalten sie einen Volksbonus von +10 auf Fertigkeitwürfe für Entfesselungskunst (+10, um sich durch einen engen Raum zu pressen).

Einswerdung mit dem Grün (ÜF): Diese Schlurfervariante hat eine instinktive Verbindung mit der Grundessenz der Natur. Sie erhält einen Bonus von +4 auf alle charismabasierten Fertigkeitwürfe gegen Pflanzen und Tiere und erhält folgende zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8): *Beliebig oft – Mit Pflanzen sprechen, Tiere oder Pflanzen entdecken; 1/Tag – Dürre, Gute Beeren, Pflanzen befehligen, Pflanzen schrumpfen, Pflanzenwachstum, Rindenhaut, Verstricken; 1/Woche – Einswerden mit der Natur.* Die Rettungswürfe basieren auf Weisheit.

Dornwirrschlurfer: Dornwirrschlurfer kommen nur in trockenen Regionen, in Wüsten, Hügelgebieten und trockenen Ebenen vor. Sie gleichen ineinander verschlungenen Massen aus trockenen Dornranken, die um deformierte Kakteenklumpen gewickelt sind. Mit ihren Hieb- und Würgeangriffen verursachen sie Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, ihr Würgeangriff verursacht zusätzlich 1W6 Schadenspunkte. Dornwirrschlurfer besitzen keine Bewegungsrate

ZITTERSCHLURFER

Du wurdest so oft von der Macht eines Sturmes getroffen, dass du eine mächtige Verbindung dazu aufgebaut hast. Du bist in der Lage, deine Energiereserven zu nutzen, um deine Feinde mit Blitzen zu treffen.

Voraussetzungen Modernder Schlurfer, muss vom Blitz getroffen worden sein.

Vorteil Mit einer Freien Aktion kannst du eines deiner Glieder mit elektrischer Energie laden, die der eines *Schockgriffs* entspricht. Du verursachst an Kreaturen, die du mit einem waffenlosen Angriff triffst, umklammerst oder berührst, 5W6 Punkte an Elektrizitätsschaden. Bei einem Berührungangriff erhältst du einen Bonus von +3 auf deinen Angriffswurf, wenn das Ziel eine Metallrüstung trägt. Jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit einsetzt, erleidest du 1 Punkt temporären KO-Schaden. Die verlorenen KO-Punkte gewinnst du mit einer Rate von 1 Punkt/Stunde zurück. Du kannst diese Fähigkeit am Tag so oft einsetzen, wie es der Anzahl deiner Trefferwürfel entspricht.

MODERNDER MONOLITH

Du kannst die vorhandene Vegetation in deinen Körper aufnehmen und damit deine Größe und Stärke erhöhen.

Voraussetzung Modernder Schlurfer.

Vorteil Mit einer Vollen Aktion kannst du zusätzliches Pflanzenmaterial in deinen Körper integrieren und damit deine Größe, Stärke und Widerstandskraft erhöhen, als ob du den Zauber *Tierwachstum* gewirkt hättest. Zu Beginn deines Zuges muss dir ein Zähigkeitswurf gelingen, um deine Größe aufrechtzuerhalten. In Wäldern oder Dschungeln beträgt der SG 10, in Sümpfen oder unter der Erde SG 15. In jeder weiteren Runde erhöht der SG sich um 1. Misslingt dir der Wurf, fällt du wieder auf deine normale Größe zusammen und bist 8 Stunden lang erschöpft.

Speziell Um dieses Talent einzusetzen, musst du dich in einem Wald, einem Dschungel, einem Sumpf oder in einem unterirdischen Bereich aufhalten. Wenn du erschöpft oder entkräftet bist, kannst du das Talent nicht einsetzen.

für Schwimmen, dafür besitzen sie aber eine Bewegungsrate für Graben von 3 m und verfügen über Erschütterungssinn bis zu einer Entfernung von 9 m. Oft liegen sie gerade unterhalb der Erdoberfläche auf der Lauer, oder lassen nur einen Teil ihrer Körpermasse an der Oberfläche, sodass sie wie ein normaler Dornstrauch oder Kaktus aussehen. Ihr Volksbonus für Würfe auf Heimlichkeit gilt nur in Wüstengebieten. (HG +1)

Grünwächter: Die Angehörigen dieser besonders tragischen Schlurfervariante sind äußerlich mit einem normalen Modernden Schlurfer identisch (auch wenn sie oft einen Teil ihrer Körpermasse zu einem improvisierten Kopf mit Gesicht umgestalten. Bei ihnen handelt es sich um äußerst seltene Humanoide (für gewöhnlich Elfen), deren Verstand, Geist und Bewusstsein irgendwie intakt geblieben sind, nachdem sie durch einen Modernden Schlurfer getötet und gefressen wurden. Da sie nicht reden können, werden viele von ihren humanoiden Gefährten erschlagen, wenn sie in der Hoffnung auf ein Heilmittel nach Hause zurückkehren, ein paar



ERWÜRGEN

Dein Würgeangriff presst deinem Opfer die Luft aus der Lunge und lässt es damit hilflos nach Luft schnappen.

Voraussetzungen Ergreifen, Würgen

Vorteil Mit einem erfolgreichen Wurf auf Ringkampf kannst du deine natürlichen Waffen um die Kehle (oder ein anderes Atmungsorgan) deines Gegners schlingen und ihm damit die Luft aus der Lunge pressen. Der Gegner kann die Luft nicht anhalten und muss sofort damit beginnen, in jeder Runde am Ende seines Zuges Konstitutionswürfe abzulegen. Diese beginnen mit SG 10; der SG steigt in jeder Runde um 1. Misslingt ein Rettungswurf, wird der Gegner bewusstlos und hat nur noch 0 TP. Sobald er das Bewusstsein verloren hat, hast du die Wahl, ihm Schaden zuzufügen (was einen Wurf auf Ringkampf erfordert), oder ihn weiterhin zu ersticken (dafür ist kein Wurf erforderlich). Wenn du den Würgegriff aufrecht erhältst, sinken die TP des Gegners bei deinem nächsten Zug auf -1, er liegt also im Sterben. Hältst du den Würgegriff auch in der Folgerunde aufrecht, erstickt er und stirbt. Kreaturen, die nicht atmen müssen, unterliegen nicht den Auswirkungen dieser Fähigkeit.

haben es allerdings geschafft, den Ausbruch von Feindseligkeiten lange genug zu verzögern, um eine friedliche Verständigung zu etablieren. Diejenigen, die nicht in der Lage sind, ein *Wunder* oder einen *Wunsch* zu organisieren, um sich in ihre alte Gestalt zurückzuverwandeln, schwören, ihre neue Gestalt dazu einzusetzen, um zu Verteidigern der Waldgebiete zu werden. Grünwächter sind für gewöhnlich chaotisch gute Wesen. Sie behalten die Erinnerung an ihr früheres Leben, können aber weder sprechen noch Zauber wirken. Die Intelligenz eines Grünwächters ist um +2 höher als die des normalen Modernden Schlurfers. (HG +1)

Sporenschlurfer: Manche Schlurfer leben in so enger Verbindung mit Pilzen und Schwämmen zusammen, dass sie nach und nach davon befallen werden. Diese Sporenschlurfer sehen wie normale Schlurfer aus, sind aber in eine Schicht aus Morcheln, Bovisten und allen möglichen anderen Pilzen gehüllt. Wenn ein Sporenschlurfer im Kampf getroffen wird, entlädt er eine Wolke aus Gelbschimmelsporen in einem Umkreis von 3 m Radius (Gift, Einatmen; ZÄH SG 15; 1/Runde für 6 Runden; 1W3 KO; 1 Rettungswurf). Wenn er direktem Sonnenlicht ausgesetzt wird, bleibt der Gelbschimmel des Sporenschlurfers inaktiv und wird nicht entladen. Wenn die Kreatur von einem Feuerangriff getroffen wird, der ihre Feuerresistenz überwindet, wird die Sporenentladung für 1 Runde lang unterdrückt. (HG +1)

MODERNDE SCHLURFER IN GOLARION

Modernde Schlurfer sind aus azlantischen Forschungsreisenden (oder einer Allianz der Elfen Kyonins mit den azlantischen Menschen) entstanden, die entweder zu einem ertümlichen Ort auf Castrovel, dem Grünen Planeten, reisten, die eine Halbebene in der Ätherebene besuchten oder eine abgelegene Region Golarions erkundeten. In jedem Fall brachten sie, ohne es zu ahnen, die Saat, welche ihre Verwandlung auslöste, mit sich nach Hause zurück. Die meisten Schlurfer Golarions sind nomadische Einzelgänger, allerdings gibt es einige wichtige Ausnahmen. Im Süden Kyonins haben sich Hunderte von Schlurfern unter dem Banner des Dämons Baumschnitter versammelt. Es ist nicht bekannt, ob er

derjenige war, der die besondere Gabe der Modernden Schlurfer erkannte, aus Elfen Nachkommen zu zeugen, ob ein oder mehrere außergewöhnlich intelligente Schlurfer diese Verbindung entdeckten und ihre Dienste dem großen Dämon anboten, um so vielleicht Rache an den Elfen üben zu können, oder ob sie sich aus dem Glauben mit dem Dämon verbündeten, dass er ihnen helfen könne, ins Grüne Tal zurückzukehren. SC, die sich in Kyonin oder den umgebenden Ländern aufhalten, werden unter Umständen überrascht davon sein, Schlurfer-Schocktruppen unter Baumschnitters Legionen und Untergebenen anzutreffen. Manche Schlurfer hungern nach dem verlorenen gegangenen Sinn ursprünglicher Vereinigung, von dem sie instinktiv wissen, dass sie ihn einst besessen haben. Sie blicken zum Himmel auf, erkennen die Bedeutung des grünen „Sterns“ Castrovel und schmachten nach ihrer verlorenen Heimat (unabhängig davon, ob es sich dabei tatsächlich um den Ort ihrer Entstehung handelt). Die meisten haben keine bewusste Erinnerung an das Grüne Tal, werden aber dennoch von dem schrecklichen Verlangen nach dem geplagt, was ihnen verloren ging und spüren den brennenden Hunger nach dem, was sie wieder erlangen müssen, um wieder vollständig zu sein. Diese Schlurfer spüren instinktiv, dass sie auf Golarion eine Gemeinschaft von Pflanzenwesen bilden müssen, um das Herz und die Seele der Natur zu erwecken und so ihren Frieden zu finden. Zu diesem Zweck muss die natürliche Balance wieder hergestellt werden, müssen alle Störungen der natürlichen Welt unterdrückt werden und die Krebsgeschwüre der Zivilisation ausgemerzt werden, welche die Gesundheit des lebenden Planeten zerstören. Die größte, mehrere tausend Exemplare zählende Ansammlung Modernder Schlurfer lebt in den Flutländern und dem Mwangibecken. Dort sind eine große Zahl Schlurfer dem Ruf des außergewöhnlichen Modernden Schlurfers gefolgt, der als der Druide Zandghoreishi (der „Jadeprophet“) bekannt ist. Dieser hat verkündet, dass die Vernichtung der Nationen Lirgen und Yamasa und die Überflutung ihrer Länder nur der erste Teil einer Reinigungswelle waren, die den Weg für das Erwachen des Planeten bereiten sollen. Große Schlurfergruppen haben viele Siedlungen in dieser Region angegriffen und komplett zerstört, und in jeder dieser Ortschaften haben sie den Abfall der vernichteten Gemeinschaft zu einem großen Haufen mit komplexer Form und Gestalt zusammengetragen. Ob diese Haufen als Foki für eine ertümliche natürliche Energie oder einem noch seltsameren Zweck dienen sollen, ist nicht bekannt. Bisher scheinen die Wüsten Garunds die Ausbreitung der Botschaft des Jadepropheten und seiner Untergebenen verhindert zu haben. Doch gibt es unter den Gelehrten der Südländer leise Besorgnis über die Bedrohung, die der Prophet bedeuten könnte.

MODERNDER SCHLURFER

Auf zwei Beinen, die Baumstümpfen ähneln, erhebt sich eine zerfließende Masse aus Rankengewirr, von der Schleim herabtropft und die nach Verwesung und frisch umgegrabener Erde riecht. Dann schlägt sie mit Ranken um sich, die so dick wie Schiffstau sind.

MODERNDER SCHLURFER**HG 6****EP 2.400**

N Große Pflanze

INI +0; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19 (-1 Größe, +10 natürlich)

TP 67 (9W8+27)**REF** +5, **WIL** +5, **ZÄH** +9

Immunitäten Elektrizität; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Pflanzen

ANGRIFF**Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 6 m**Nahkampf** 2 Hiebe +11 (2W6+5 plus Ergreifen)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Würgen (2W6+7)**TAKTIK**

Vor dem Kampf Modernde Schlurfer können lange Zeit ganz ruhig auf der Lauer liegen, um dann aus dem Schutz des Wassers oder des Laubwerks heraus anzugreifen, wenn andere Wesen zu nahe an ihnen vorbeiwandern. Sie sind für ihre Größe überraschend leise und jagen mit unermüdlichem Hunger. Oft greifen sie ihre Beute auch im Schlaf an.

Im Kampf Modernde Schlurfer versuchen, ihre Gegner im Ringkampf zu umklammern und sie dann mit sich wegzuschleppen, um sie anderenorts aufzufressen. Wenn ein Feind gegen ihre Umklammerungsversuche unempfindlich zu sein scheint, wechseln sie ihr Ziel.

Moral Modernde Schlurfer werden von primitiven Instinkten angetrieben, ziehen sich aber zurück, wenn sie weniger als 10 TP haben oder wenn sich alle Feinde gegen ihre Umklammerungsversuche unempfindlich zeigen.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 10, **KO** 17, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 9

GAB +6; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 22

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

Fertigkeiten Heimlichkeit +8 (in Sümpfen oder Wäldern +16), Schwimmen +13, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 (in Sümpfen oder Wäldern +12), Wahrnehmung +4

Sprache Gemeinsprache, Sylvanisch (kann nicht sprechen)**Besondere Eigenschaften** Elektrische Zähigkeit**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Elektrische Zähigkeit (AF) Modernde Schlurfer erleiden durch Elektrizität keinen Schaden, statt dessen erhöht jeder Angriff, der Elektrizität einsetzt, ihre Konstitution um 1W4 Punkte. Modernde Schlurfer verlieren pro Stunde einen dieser temporären Attributspunkte.





Otyugh

„Etwas lebt hier unter den Straßen. Etwas, das viel gefährlicher ist als die Ratten oder die Spinnen. Sie sagen, dass es durch die rutschigen Abwasserkanäle wandert und alles frisst, was ihm in die Fänge gerät, egal, ob es sich dabei um Dreck oder um Fleisch handelt. Unser Müll dient ihm als Nahrung, was nicht heißt, dass es schmackhaftere Nahrung verschmähen würde. Du würdest für so eine gefräßige Bestie einen leckeren Happen abgeben. Nun, warum kommst du nicht einfach zu mir herab und leistest mir in der Dunkelheit hier unten ein wenig Gesellschaft? Den Gestank? Den beachte am Besten gar nicht.“

— Geheimnisvolle Stimme aus einem finsternen Abwassertunnel

Jeder, der schon einmal durch die Kanalisation einer Stadt gewandert ist, weiß, dass da unten zwei Kreaturen existieren, vor denen er auf der Hut sein muss. Gemeint sind Schreckensratten und Otyughs, obwohl das bei letzteren nicht immer der Fall war. Heutzutage aber gedeihen diese schwerfälligen Monster in den Abfällen der Zivilisation und sind es vollauf zufrieden, die Dinge zu verzehren, die andere wegwerfen.

Den größten Teil seiner Zeit verbringt der durchschnittliche Otyugh damit, die Abwasserkanäle zu durchwandern, wobei er nach leckerem Müll Ausschau hält, denn er sammeln und verzehren möchte. Otyughs legen kein Revierdenken an den Tag, kämpfen aber manchmal um eine besonders schmackhafte Abfallgrube oder Mülldeponie. Um zu rasten, graben sie sich im Müll und Unrat ein und lassen nur einen Tentakel an der Oberfläche, um so die Umgebung im Auge zu behalten. Otyughs leben unter der Erdoberfläche und sind dort immer dann aktiv, wenn sie hungrig sind. Wenn sie aber doch einmal an der Oberfläche (zum Beispiel in einem Sumpf) leben, sind sie für gewöhnlich nachtaktive Wesen.

In den meisten Fällen trifft man einen Otyugh bei der Erkundung eines Abwasserkanals oder eines Sumpfes. Normalerweise greift der Otyugh in diesen Fällen auf der Stelle an, ohne sich mit Kommunikationsversuchen aufzuhalten, da er sich vor Eindringlingen fürchtet, die ihn wahrscheinlich als Monster ansehen würden. Die regulären Bewohner ihrer natürlichen Umgebung können mit den schwerfälligen Müllfressern aber einen – wenn auch leicht zerbrechlichen

– Waffenstillstand schließen, indem sie im Gegenzug für eine sichere Passage zustimmen, den Müll der Otyughs in Ruhe zu lassen. Einige treffen sogar eine Übereinkunft, die Otyughs im Gegenzug für deren Schutz mit schmackhaften Abfällen zu versorgen. Diese Individuen verbergen für gewöhnlich etwas, was für die Otyughs nur von geringem Interesse ist, was von den Bewohnern der Oberfläche aber als unanständig oder sogar gotteslästerlich angesehen würde (zum Beispiel eine infernalische Kapsel oder ein böses Artefakt).

Otyughs sprechen eine gebrochene Mischung aus der Gemeinsprache und dem Finsterländischen. Sie sind generell garstige Wesen. Sie wissen, dass andere sie als Monster ansehen, solange sie aber in Ruhe ihre Nahrung zu sich nehmen dürfen, kümmert sie das nicht sonderlich. Miteinander kommunizieren Otyughs durch eine Reihe verschiedener Gesten, die sie mit ihren Tentakeln ausführen sowie der Freisetzung schwacher Gerüche. Da Otyughs meistens in einer Kanalisation zu finden sind, würden die meisten Wesen diese olfaktorisch gesteuerte Kommunikation niemals entdecken, für andere Otyughs sind die Gerüche aber deutlich erkennbar. Sie sind zwar nicht so exakt wie die meisten anderen Sprachen, immerhin aber reicht es aus, dass Otyughs bis zu einer Entfernung von fast 2 Kilometern Basisinformationen oder Emotionen sogar durch ein komplexes Ganglabyrinth kommunizieren können (mit dem Wind kann die Reichweite sogar noch wachsen).

LEBENSWEISE

Trotz ihrer merkwürdigen Gestalt und der abscheulichen Nahrung, die sie zu sich nehmen, sind Otyughs natürlich, also nicht durch magische Experimente oder gezielte Kreuzung entstandene Wesen. Antike Texte sprechen bereits von großen Kreaturen, die auf drei Beinstümpfen durch die Sümpfe wandern und mit ebenso vielen Tentakeln durch die Luft wedeln, unter denen ein krokodilähnliches Maul lauert. Einige glauben aufgrund ihres ähnlichen Aussehens und der gemeinsamen Lebensräume sogar, dass der Otyugh ein urzeitlicher Verwandter des Krokodils ist. Sumpfbewohnende Otyughs ernähren sich von wesenden Pflanzen und Tieren. Als die Kanalisationen in Städten immer weitere Verbreitung fanden, sahen viele Otyughs diese Orte als reichhaltig gedeckte Tafel an, was vor allem den nährstoffreichen Speisen, welche die Stadtbewohner zu sich nahmen, geschuldet war. Seit dieser Einwanderung gedeihen die Otyughs. In den Abwasserkanälen einer Stadt gibt es wenige Raubtiere, die größer als ein Otyugh sind, diese stehen also an der Spitze der unterirdischen Nahrungskette. Die Otyughs sind sich dessen bewusst und mehr als bereit, mit ihren Nachbarn an der Oberfläche zu verhandeln, um diese Sicherheit aufrechtzuerhalten.

Otyughs werden in derselben Umgebung geboren, in der sie später leben, also für gewöhnlich in Abwasserkanälen oder in Sümpfen. Nach der Paarung trägt das Weibchen das heranwachsende Junge für etwa 30 Tage im Mutterleib aus. Dann kriecht das noch kaum bewegliche, blutegelähnliche Junge in einen Beutel auf dem Rücken der Mutter. Dort verbringt es weitere 6 Monate, wobei es sich parasitär vom Blut der Mutter ernährt, bis sie es in einem überaus schmutzigen Prozess aus dem Beutel herausschleibt. Die danach eigenständigen Jungen werden mit dem Abwasser und der von den Eltern vorgekauften Nahrung genährt, bis ihnen etwa einen Monat später eigene Zähne wachsen. Das erste Lebensjahr verbringt der junge Otyugh mit einem seiner Eltern (wobei diese ihre Kinder abwechselnd aufziehen) und lernt so die recht einfachen Fertigkeiten, die er für sein Überleben braucht.

In dieser Zeit lernen Otyughs auch zu sprechen. Dieses Ereignis ist für sie sehr wichtig und wird jedes Jahr mit einem Festgelage gefeiert, bei dem die köstlichsten Speisen verzehrt werden, welche die Otyughs aufreiben können. Nach einem Jahr verlassen die

DAS AUSSPIELEN EINES OTYUGHS

Im Gegenzug zu den meisten anderen Kreaturen, die wie Monster aussehen, können Otyughs sprechen. Sie sind zwar nicht allzu schlau und vor allem von ihrem Hunger getrieben, dennoch kann das Ausspielen der Begegnung mit einem solchen schwerfälligen Biest zu einem sehr unterhaltsamen Erlebnis führen. Hier ein paar einfache Ratschläge, die dir dabei helfen können, eine Begegnung mit einem Otyugh zu gestalten.

Stell ihn zu Beginn als Monster dar: Wenn die SC zum ersten Mal einem Otyugh begegnen, solltest du dieses wie eine gewöhnliche Begegnung mit einem Monster behandeln, indem du seine nichtmenschliche Natur, seine grässlichen Tentakel und sein weit aufklaffendes Maul betonst, aus dem der Speichel tropft. Und vergiss nicht den fürchterlichen Gestank, der ihm wie eine Wolke folgt. Wenn du ihn zuerst als Monster darstellst, wird der Schock für die Charaktere, wenn er plötzlich reden kann, doppelt so groß sein.

Sobald er verwundet ist, ergibt er sich: Wenn die SC den Otyugh ein paar Mal getroffen haben, lass ihn sich ergeben. Gnadenlose Charaktere erschlagen ihn vielleicht trotzdem, sei auf diese Möglichkeit also vorbereitet, ansonsten aber hebt er seine Tentakeln in die Luft und schreit: „Ich geben auf!“

Benutze gebrochene Sprache: Otyughs sind nicht allzu helle und haben nur ein sehr einfaches Verständnis für Sprache. Vermeide also lange Wörter und Sätze. Und sprich auf alle Fälle mit einer tiefen, mürrischen Stimme.

Gib ihm einige menschliche Merkmale: Otyughs sind zwar Monster, haben aber dennoch einige Dinge mit den Charakteren gemein. Vielleicht fragt der Otyugh nach einem kleinen Imbiss oder jammert wegen seiner Kinder. Treibe dies aber nicht zu weit. Immerhin könnte ein Imbiss für einen Otyugh auch ein verrottendes Bein bedeuten und sein Kind könnte versuchen, sorglose Abenteurer zu fressen.

junge Otyughs den Bau ihrer Eltern, um einen eigenen zu finden. Zuerst sind ihre neuen Wohnungen in der Nähe des Baus ihrer Eltern gelegen, mit zunehmendem Nahrungsbedarf ziehen sie aber immer weiter weg, um einen Kampf wegen der Nahrungsressourcen zu vermeiden.

Mit 5 Jahren sind Otyughs voll ausgewachsen und beginnen mit der Suche nach einem Partner, indem sie einen widerlich süßen Geruch freisetzen. Das Paarungsritual ist eine lang dauernde Angelegenheit, während der beide Otyughs sich zunehmend kostbarere Geschenke machen (die alle aus Müll und Abfällen gemacht sind). Wenn sich nach einem Monat der Werbung die beiden Partner genügend beeindruckt zeigen, tauschen sie die Hälfte ihrer gesammelten Trophäen miteinander und besiegeln auf diese Weise ihren Bund. Die meisten Otyughs bleiben für den Rest ihres Lebens Partner, behalten aber getrennte Höhlen. Sie treffen sich täglich zur gemeinsamen Jagd und dem gemeinsamen Zeitvertreib. Die meisten Oberflächenbewohner empfinden dieses Verhalten bei so monströsen Kreaturen als äußerst merkwürdig, doch ist die Zuneigung der Otyughs zu ihren Partnern echt. An jemandem, der ihrem Lebensgefährten ein Leid zufügt, nehmen sie jedenfalls fürchterliche Rache.

Viele Städte betrachten Otyughs im schlimmsten Fall als Plage, während einige sogar den Wert schätzen, den sie durch ihre



SCHÄTZE FÜR OTYUGHS

Otyughs legen großen Wert auf Objekte, die die meisten anderen Kreaturen für völlig wertlos halten würden. Wenn eine Gruppe von Abenteurern den Bau eines Otyughs durchsucht, kannst du mit der folgenden Tabelle zufällig ein paar Objekte bestimmen, die dort als Auslage gefunden werden können.

W20 Gegenstand

- 1 Zerbrochene Waffe
- 2 Verbogener Schild
- 3 Verrottendes Fass
- 4 Korb voller Fischköpfe
- 5 Sack mit fauligen Äpfeln
- 6 Halb verbrauchte Kerze
- 7 Menschenschädel
- 8 Abgetrennter/s Arm/Bein
- 9 Verwesender Leichnam
- 10 Tablett aus angelaufenem Silber (5 GM)
- 11 Verbogener Goldlöffel (2 GM)
- 12 Zur Hälfte geleerte Weinflasche
- 13 Beschmutzter Wandteppich
- 14 Fauliges Fleisch
- 15 Sammlung von Glasscherben
- 16 Zerbrochener Sargdeckel
- 17 Teil einer Kette
- 18 Verbrauchte Fackeln
- 19 Verrosteter Kessel mit einem Loch
- 20 Verdrehter geringerer magischer Gegenstand

Anwesenheit in den Abwasserkanälen als eine Art wandernder Reinigungsdienst darstellen. Die Bevölkerungsdichte der Otyughs wird vollständig durch das Nahrungsangebot (oder besser, die Müllmenge) bestimmt. Wächst ihre Zahl zu stark, beginnen die Otyughs zu verhungern und greifen zu drastischen Methoden, um an Nahrung zu gelangen, was auch Plünderungen außerhalb ihrer normalen Lebensräume beinhaltet. In einer Stadt bedeutet das für gewöhnlich, dass die Otyughs von der lokalen Miliz oder von Abenteurern gejagt werden, bis die Bevölkerungsdichte auf ein vernünftiges Maß gesenkt wurde. In der Wildnis hingegen führt die Überbevölkerung oft dazu, dass sich Gruppen abspalten, um nach neuen Nahrungsgründen zu suchen.

LEBENSRAUM UND SOZIAL-VERHALTEN

Ob in einem Abwasserkanal oder in einem Sumpf: Otyughs sind Einzelgänger und treffen sich nur selten mit ihren Artgenossen. Sie teilen ihren Bau nicht einmal mit ihrem Paarungspartner. Stattdessen treffen sie

diesen lieber auf der Jagd nach ausgesuchtem Müll. Diese Streifzüge führen sie für gewöhnlich in aller Stille durch und kommunizieren nur über ihren Geruchssinn miteinander. Obwohl sie alleine leben, betrachten die Otyughs sich allerdings selbst als Teil einer losen Gemeinschaft von Kanal- oder Sumpfbewohnern, worunter auch Angehörige anderer Völker fallen können.

Bei jeder Bedrohung ihres Lebensraums ruft der älteste Otyugh in einer Gemeinschaft eine Zusammenkunft aus. Dies geschieht dadurch, dass er einen ziemlich sauren Geruch freisetzt, den alle Otyughs erkennen. Ungeachtet jedweder Differenzen oder Rivalitäten reagieren alle Otyughs auf diesen Ruf und versammeln sich, um das Problem zu diskutieren und eine Lösung dafür zu finden. Diese Zusammenkünfte verlaufen eher chaotisch, weil jedes Mitglied die anderen übertönt, damit seine Ideen Gehör finden. Zwar sind sie nicht besonders intelligent, verfügen aber über eine gewisse Schlauheit und können daher für die meisten Probleme eine Lösung finden. Meistens werden diese Zusammenkünfte ausgerufen, weil über einen neuen und vielleicht gefährlichen Bewohner des Gebiets gesprochen werden muss, oder weil man bestimmen will, was zu tun ist, wenn der Nahrungsvorrat schwindet. Gelegentlich werden die Versammlungen auch ausgerufen, um ein Bündnis mit einer ortsansässigen Gruppierung zu diskutieren oder um einen Territorialstreit zu schlichten, bevor dieser zu gewalttätig wird. Manchmal finden die Zusammenkünfte auch statt, um einen Anführer in einer Zeit der Krise oder des Kriegs zu wählen, auch wenn das nur sehr selten vorkommt. Die anderen Otyughs nennen diesen Anführer „Fürst“ und gehorchen ihm so lange, bis die Krise vorüber ist.

Oft benutzen Otyughs diese Versammlungen auch, um territoriale Streitigkeiten oder andere Zwistigkeiten zu schlichten. Diese Angelegenheiten werden immer durch einen Kampf entschieden. Die Kontrahenten begegnen sich in einem großen, offenen Raum, während der Rest der Gemeinschaft dem Kampf zuschaut und ihnen Ratschläge zuruft. Während dieser Kämpfe erhält jeder Otyugh von der Gemeinschaft einen einzelnen Gegenstand, den er den ganzen Kampf hindurch festhalten muss. Sieger ist der Otyugh, der als letzter noch im Besitz seines Gegenstandes ist.

Das führt dazu, dass die meisten Streitigkeiten in einer Art Ringkampf gelöst werden, in dem Tentakel durch die Luft wirbeln und riesige Körper aufeinanderprallen. Die Gegenstände der Kontrahenten sind meist identisch, können allerdings von Kampf zu Kampf variieren (es kann sich zum Beispiel um eine einzelne Blume, einen bröckeligen Ziegelstein oder einen verrottenden Apfel handeln).

Einzelne Otyughs besitzen einen kleinen Unterschlupf in der Nähe ihrer Nahrungsgründe. In der Kanalisation haben diese Wohnbereiche für gewöhnlich die Form einer aufgegebenen Zisterne oder eines verlassenem Kellers. In einem Sumpf findet man sie meist in flachen Sumpfbereichen, die von dichten Sumpfräusern umgeben sind und damit nur eine Art des Zugangs erlauben. In beiden Fällen sind die Wohnbereiche der Otyughs aber alles andere als sauber, sondern von Abfällen, Müll und Nahrungsresten übersät, was den Platz genauso schlecht duften lässt, wie er aussieht. Während Otyughs durch die Kanalisation streifen, finden sie häufig einen Schatz, den sie mit sich nach Hause nehmen und ihn dort an einen



Ehrenplatz zu den anderen Schatzaufen legen. Manche glauben zwar, dass alles Wertvolle, was weggeworfen wird, schließlich in einem dieser Horte landet, allerdings ist an dieser Mär nur wenig Wahres. Otyughs bemessen Gegenständen einen anderen Wert bei, als die meisten anderen Lebewesen dies tun. Die Gegenstände, die sie sammeln, sind daher nur selten von Wert. Das heißt nicht, dass der Schatz eines Otyughs in keinem Fall etwas Wertvolles enthalten kann, aber wer auf Reichtümer hofft, muss sich erst durch einen Berg aus wertlosem Zeug wühlen. Wenn man mit Otyughs zu tun hat, ist es allerdings wenig weise, ihre „Schätze“ zu beleidigen, darüber hinaus ist es sogar geradezu tödlich, ein Geschenk abzulehnen.

ROLLE IM SPIEL

Über ihre Rolle als Sumpf- oder Kanalisationsmonster hinaus geben Otyughs faszinierende Rollenspielbegegnungen her. Häufig wissen sie um die Ereignisse in ihrer Umgebung und können daher als interessante Informationsmakler dienen. Einen Otyugh davon zu überzeugen, sein Wissen preiszugeben, ist allerdings keine leichte Aufgabe, da Otyughs Geld, magischen Gegenständen oder anderen normalen Schätzen keinen Wert zuweisen. Stattdessen müssen diejenigen, die mit einem Otyugh handeln möchten, diesem oft eine ganze Liste ungewöhnlicher Gegenstände beschaffen. Das ist zwar selten teuer, aber wenn man einen Karren voller verfaulender Kürbisse sammelt und diese dann in die Kanalisation schüttet, kann das sehr leicht dazu führen, dass die örtliche Bevölkerung einige peinliche Fragen stellt.

Außerdem sammeln Otyughs seltsame, ungewöhnliche Gegenstände. Wenn also irgendetwas weggeworfen wird, kann es sehr leicht in einem ihrer Schatzhorte wieder auftauchen. Einen solchen Gegenstand zu lokalisieren und wieder an sich zu nehmen, sollte schwierig sein. Das gilt vor allem dann, wenn die ortsansässige Otyughgemeinschaft groß genug ist, um eine ernsthafte Bedrohung für Mächtigerndiebe darzustellen. Die Charaktere müssen daher vielleicht ungewöhnliche Aufgaben ausführen, um ihre Belohnung einzustreichen. Einen verstopften Abwasserabfluss zu reinigen oder eine Metzgerei davon zu überzeugen, ihre Reste in einen bestimmten Abfallhaufen zu entsorgen, mag vielleicht nicht der Arbeit eines Abenteurers entsprechen, kann aber eine interessante Begegnung oder Nebenmission darstellen.

SCHÄTZE

Otyughs sammeln haltbare Gegenstände, was unter den feuchten Umweltbedingungen, in denen sie leben, nur für wenige Dinge gilt. Dabei folgen sie dem Prinzip „je größer, desto besser“. Ihre Lieblingsgegenstände bestehen, ungeachtet ihres Zustands, aus Metall oder Holz. Ein Otyugh mag einen kleinen Goldring ausschlagen und lieber den Metallschild ohne Tragegriffe nehmen, da er den Wert des Gegenstands an seiner Größe und dem allgemeinen Zustand einschätzt, während der Wert des Materials keine Rolle für ihn spielt. Clevere Abenteurer können daher vielleicht einen einfachen Helm in gutem Zustand gegen eine zerbrochene goldene Krone eintauschen.

Darüber hinaus schätzen Otyughs Gegenstände mit starken Geruchsaromen, da diese Dinge auch in ihrem stinkenden Lebensbereich noch aus der Umgebung herausragen. Ein Korb mit fauligem Fisch hat für einen Otyugh einen großen Wert, da sie aber wissen, dass diese Dinge mit der Zeit ihren Geruch verlieren, während sie sich zersetzen, schätzen sie den Wert solcher Gegenstände entsprechend niedriger ein.

Die wahren Schätze im Bau eines Otyughs finden sich an den Leichen ihrer Opfer. Otyughs bringen die Körper oft in ihr Heim,

GERUCHSNACHRICHTEN

Otyughs können über ihren Geruchssinn miteinander kommunizieren, obwohl die so übermittelten Nachrichten sehr einfacher Natur sind. Der folgende Leitfaden zeigt ein paar dieser Botschaften und erklärt, wie sie riechen.

Geruch	Botschaft
Fauliger Fisch	Gefahr droht!
Rauch	Komm schnell!
Blumen	Bleib weg!
Saure Äpfel	Ich habe Hunger, hast du was zu essen?
Ranziges Fleisch	Hier gibt es kein Essen.
Feuchte Pilze	Hier gibt es leckeres Essen.
Faulige Kartoffeln	Hier gibt es schlechtes Essen.
Ammoniak	Zeit für eine Zusammenkunft.
Überreife Frucht	Ich suche einen Gefährten.
Weinessig	Eindringlinge!
Zwiebeln	Ich habe mich verlaufen.
Alter Wein	Ich bin verletzt und brauche Hilfe.

um sie dort ganz nach Belieben essen zu können, wobei sie ihnen die Ausrüstung ausziehen und auf einem Haufen zurücklassen. Diese Gegenstände haben für den Otyugh meist keinen Wert und werden achtlos in eine Ecke geworfen oder in den Boden getreten.

VARIANTEN

Manchmal wohnen Otyughs in gefährlichen Umgebungen mit seltsamen Nahrungsquellen. Das führt bei manchen Exemplaren zu merkwürdigen Mutationen und anderen physischen Deformationen.

Leichenfresser: Manche Otyughs finden am Fleisch toter Kreaturen besonderen Geschmack, weswegen sie diese allen anderen Nahrungsquellen vorziehen. Leichenfresser verfügen über eine besonders abscheuliche Fähigkeit, mit der sie einen 6m langen Kegel aus verrottendem Fleisch und Knochen ausspeien können. Jede Kreatur im Bereich des Kegels muss einen Zähigkeitswurf (SG 14) ablegen. Misslingt der Wurf, ist ihr für 1W4 Runden lang übel. Außerdem müssen von dem Kegel getroffene Kreaturen einen Rettungswurf gegen die Krankheit ablegen, die durch den Leichenfresser verursacht wird, als ob er sie gebissen hätte. Leichenfresser verlieren dafür die Fähigkeit Würgen.

Mutant: Manche Otyughs werden mit einem zusätzlichen Tentakel (wodurch sie einen zusätzlichen Tentakelangriff erhalten), einem weiteren Bein (erhöht die Bewegungsrate um 3m) oder mit Kiemen und Füßen mit Schwimmhäuten geboren (Letzteres verleiht ihnen eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9m und die Unterart amphibisch).

Säuregasotyugh: Otyughs, die in Gebieten mit ätzenden Umweltbedingungen leben wie auch die, die sich von alchemistischen Abfällen ernähren, entwickeln manchmal die Fähigkeit, aus ihrer Haut eine Giftsäure auszuscheiden. Kreaturen, die durch den Tentakelangriff oder durch den Biss eines Säuregasotyughs getroffen werden, erleiden 1W6 Punkte zusätzlichen Säureschaden. Der Zusatzschaden wird auch durch einen erfolgreichen Wurf auf Ringkampf verursacht. Säuregasotyughs übertragen mit ihrem Biss keine Krankheit.

Seuchenträger: Ihre Lebensumstände machen Otyughs zu natürlichen Krankheitsüberträgern. Sie sind gegen das Schmutz-



fieber immun, was das häufigste Leiden ist, an dem diejenigen erkranken, die einen Sumpf oder die Kanalisation einer Stadt betreten. Jeder Otyugh hingegen trägt die Krankheitserreger in sich. Manchmal allerdings kann es geschehen, dass ein Otyugh mit so vielen Krankheiten infiziert ist, dass er zu einem Seuchenträger wird. Diese widerwärtigen Wesen sind mit Verletzungen, Schwären und mit Ausschlag bedeckt. Jeder, der mit ihnen kämpft, riskiert es, sich mit einer fürchterlichen Krankheit anzustecken. Von ihren Artgenossen hingegen werden die Seuchenträger als Propheten angesehen. Sie verkündigen Dinge von zweifelhafter Weisheit oder Aufrichtigkeit, und die anderen Otyughs akzeptieren diese Aussagen als Wahrheit. Letztere sind zwar klug genug, um auf Distanz zu den Seuchenträgern zu bleiben, helfen ihren angeschlagenen Verwandten aber oft bei der Nahrungsbeschaffung und benutzen sie, um diejenigen zu bestrafen, die in ihren Herrschaftsbereich eindringen.

Seuchenträger leben in stetem Schmerz, was dazu führt, dass viele glauben, dass sie sich in einer Art ständiger Raserei befinden. Weil ihnen die geeigneten Gliedmaßen fehlen, um ihre Wunden zu behandeln, verbringen diese jämmerlichen Kreaturen den größten Teil ihrer Zeit damit, in sinnloser Verzweiflung auf alles einzuhauen, was sich bewegt, um sich so von den Qualen abzulenken.

SEUCHENTRÄGER

HG 7

EP 3.200

N Große Aberration

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 19

(–1 Größe, +10 natürlich)

TP 75 (10W8+30)

REF +3, WIL +6, ZÄH +6

Immunitäten Krankheiten; SR 5/Hieb- oder Stichwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf 2 Tentakel +9 (1W8+2 plus Ergreifen) und Biss +6

(1W6+1 plus Krankheit)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 3 m (4,5 m mit Tentakel)

Besondere Angriffe Krankheit, Würgen (1W8+2 plus Krankheit)

TAKTIK

Vor dem Kampf Seuchenträger verstecken sich nur selten, sondern stürmen lieber direkt auf jedes Wesen los, das sie als Bedrohung empfinden.

Im Kampf Seuchenträger greifen so viele verschiedene Feinde wie möglich an. Dadurch hoffen sie, ihre Krankheiten zu verbreiten.

Moral Seuchenträger leiden zu stark unter ihren Schmerzen, als dass sie eine Gefahr für ihr Leben erkennen würden. Sie kämpfen daher bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 15, GE 10, KO 17, IN 5, WE 6, CH 4

GAB +7; KMB +10; KMV 20

Talente Fähigkeitsfokus (Krankheit), Heftiger Angriff, Mehrfachangriff, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +10

Volksfertigkeiten Heimlichkeit +8 (in ihrem Bau wegen seiner Färbung)

Sprache Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Abwasserwahn – Art Biss oder Würgen;

Rettungswurf Zähigkeit, SG 20; Inkubationszeit 1 Tag;

Frequenz 1/Tag; Effekt 1W4 GE-Schaden, 1W4 KO-Schaden

und 1W4 WE-Schaden; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

OTYUGHS IN GOLARION

Otyughs gibt es in vielen Abwassersystemen überall in Avistan wie auch im nördlichen Garund. Am häufigsten sind sie in der Kanalisation Korvosas, in der sie in einigen Vierteln der Stadt als Kanalisationsreiniger eingesetzt werden. Das liegt am mangelnden Ablaufsystem, das die Führer der Stadt dazu zwingt, sich einer alternativen Methode der Müllentfernung zuzuwenden. Die Otyughs arbeiten zwar effizient, ihre Zahl steigt in der Stadt aber ziemlich schnell, was zu mehreren Ausbrüchen führte, während derer die hungrigen Otyughs sich der Oberfläche zuwandten, um dort in den Straßen nach Nahrung zu suchen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis diese Situation eskaliert.

In Zimar, einer alten taldanischen Stadt, lebt ein selbst ernannter Otyughkönig und herrscht dort über die komplette Unterwelt. Gulreesh, der Fürst des Schmutzes, hält in einer gigantischen Zisterne Hof. Diejenigen, die seinen Herrschaftsbereich zu betreten wünschen, sollten ihn besser mit Respekt behandeln. Es heißt nämlich, dass er Personen, die ihn beleidigen, einfach auffrisst. Es ist unklar, in welcher Beziehung Gulreesh zu den wahren Herrschern Zimars hat, eines allerdings ist klar: Die Beherrscher des oberirdischen Bereichs haben bisher weder gegen Gulreesh noch gegen seine Otyughdiener irgendetwas unternommen. Einige glauben daher, dass er um ein schreckliches Geheimnis über die Beherrscher der Stadt weiß, und dass diese daher Angst haben, gegen ihn vorzugehen.

Die Sümpfe und die verfallenen Ruinen der Flutländer sind für die Otyughs zum Brutgebiet geworden. Die verrottenden Pflanzen und aufgeblähten Leichname dieser untergegangenen Königreiche stellen für sie einen reichen Nahrungsvorrat dar. Außerdem ist an diesem Gebiet irgendetwas, das Aberrationen (wie die Otyughs) dort hinwandern lässt. Die hier geborenen Otyughs sind wilder als ihre Verwandten, viele können nicht sprechen. Es überrascht nicht, dass in diesem verrottenden Brachland Seuchenträger recht häufig sind. Der Wirbelsturm und der ständige Regen scheinen die Otyughs nicht zu kümmern, einige stehen aber bei Gelegenheit am Strand und betrachten die Zorneswut dieses Sturms. Falls die Otyughs wissen, warum diese Region so wichtig für sie ist, erzählen sie jedenfalls niemandem.

OTYUGH

Diesem herumwandernden Schrecken geht der starke Geruch nach verfaulendem Fleisch voraus. Er läuft auf 3 massiven Beinen, die in flachen Fußstümpfen mit breiten Zehen enden. Darüber befindet sich ein riesiges Maul voller fauliger Zähne, das sich quer über den ganzen breiten Körper zu erstrecken scheint. Aus dem Rumpf treten 3 Muskeltentakel hervor, die in einem hakenbesetzten Ballen enden.

OTYUGH

HG 4

EP 1.200

N Große Aberration

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17
(-1 Größe, +8 natürlich)

TP 39 (6W8+12)**REF** +2, **WIL** +6, **ZÄH** +3**Immunitäten** Krankheit**ANGRIFF****Bewegungsrate** 6 m

Nahkampf Biss +7 (1W8+4 plus Krankheit), 2 Tentakel
(1W6+2 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m (4,50 m mit Tentakeln)**Besondere Angriffe** Würgen (Tentakel, 1W6+2)**TAKTIK**

Vor dem Kampf Weiß ein Otyugh, dass Eindringlinge da sind, kriecht er unter einen Müllberg oder taucht er unter Wasser und lässt nur einen Augententakel an der Oberfläche, damit er noch etwas sehen kann. In seinem Versteck wartet er darauf, dass die Beute sich nähert, bevor er selbst zum Angriff übergeht.

Im Kampf Otyughs greifen die ihnen am nächsten stehenden Wesen mit ihren Tentakeln an und würgen

danach ihre Gegner. Wenn eine andere Kreatur sie aber verletzt, ändern Otyughs sehr schnell ihre Angriffe, um das gefährlichere Ziel anzugreifen.

Moral Wenn die Trefferpunkte der Otyughs auf 5 oder weniger TP reduziert werden, fliehen sie, es sei denn, dass sie sich in ihrer Wohnhöhle befinden. Dann kämpfen sie bis zum Tod.

SPIELWERTE**ST** 18, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 6

GAB +4; **KMB** +9 (+13 Ringkampf); **KMV** 19 (21 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Wachsamkeit, Waffenfokus (Tentakel)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2 (+10 im eigenen Versteck), Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im eigenen Versteck +8

Sprachen Gemeinsprache**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige unterirdische**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-4)**Schätze** Standard**BESONDERE FÄHIGKEITEN****Krankheit (AF)** Schmutztyphus: Biss – Verwundung;

Rettungswurf Zähigkeit SG 14; *Inkubationszeit* 1W3 Tage; *Frequenz* 1/Tag; *Effekt* 1W3 GE Schaden und 1W3 KO Schaden; *Heilung* 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.





Purpurwurm

„Der 30. Tag unserer Expedition. Spürten mehrere Minuten lang sich wiederholende Erschütterungen. Nahmen an, dass es sich um ein Erdbeben handele. Unsere Duergarführer versicherten uns, dass die Höhle stabil sei, wir setzten unsere Reise also fort. Dann brach der Boden auf und der Wurm kam hervor. Seine Zähne machten ein schreckliches mahlendes Geräusch. Unsere beiden Packechsen waren direkt vor ihm. Zwei Schlucke später waren sie weg. Dann fraß er einen unserer Führer. Der Rest von uns lief in alle Richtungen davon und ich habe mich in einem Seitengang verlaufen ...“

— aus dem Tagebuch Eram la-Teps, das in einem zum Orv führenden Tunnel in den Finsterlanden gefunden wurde

Purpurwürmer sind von einer mehrteiligen Purpurrüstung umschlossen und besitzen die Fähigkeit, sich durch festen Fels zu graben. Es gibt daher nur wenige, die ihnen ebenbürtig sind, was reine animalische Präsenz angeht. Sie haben kräftige Kiefer und einen Stachel, der dem Feind die Kräfte raubt, und sind daher gut dafür ausgerüstet, viele Gegner gleichzeitig zu bekämpfen. Weil sie beim Graben riesige Mengen Gestein fressen und den Schutt wieder durch ihren mächtigen Schlund ausstoßen, lassen sie hinter sich oft wertvolle Schätze aus unbearbeiteten Erzen und Edelsteinen zurück; Preise, die der vorsichtige Sammler an sich nehmen kann.

ÜBERBLICK

Purpurwürmer sind die wahren Herrscher über ihre Reviere. Sie reisen durch alle drei Dimensionen ihrer unterirdischen Umwelt und deren normalerweise unnachgiebigem Gestein. Voll ausgewachsene Exemplare sind 24 m lang, haben einen Durchmesser von 1,50 m und wiegen etwa 40.000 Pfund. Es gibt also nur wenige Gegner, die sich ihnen entgegenstellen können. Trotz ihrer Größe und ihrer großen Beweglichkeit werden Purpurwürmer vor allem von einem Ziel angetrieben: der Nahrungsaufnahme. Diese Eigenschaft sowie ihre sehr niedrige Intelligenz erlauben es dem gut Vorbereiteten, der einer dieser Kreaturen begegnet, ihren Nachstellungen sicher auszuweichen, während sie leichtere oder reichlichere Beute verfolgt.

LEBENSWEISE

Viele Gelehrte beschäftigen sich mit der Idee, dass die Welt einem Apfel mit einem faulen Kern gleicht, in dem sich schreckliche Wesen durch das Fleisch des Planeten graben und auf diese Weise Tunnel und Kammern von erstaunlicher Größe erschaffen, und aus dem gelegentlich Schrecken der Tiefe hervorkommen. Der Purpurwurm wird für eine der kleinsten, aber dafür am weitesten wandernden Abscheulichkeiten gehalten, die man für die Bewohner des Welteninneren hält. Die Gelehrten haben zwar mit bestimmten Details recht, die sie über die Organismen und Ökosysteme in den Tiefen Golarions vermuten, ihre Theorie über den Ursprung des Purpurwurms ist aber tatsächlich falsch, da diese großartigen Bestien nicht etwa aus den finsternen Tiefen im Inneren der Welt stammen, sondern vielmehr aus der Schwärze *oberhalb* der Welt nach Golarion gekommen sind.

Die Purpurwürmer stammen aus den Tiefen des Dunklen Firmaments, das hinter den Himmeln Golarions liegt. Sie kamen in den frühesten Tagen des Planeten lange vor der Ankunft der verstandbegabten Völker dorthin, als das Bombardement durch Meteoriten noch recht häufig vorkam. Es ist möglich, dass dieser kosmische Hagel, der sie mit sich brachte, durch die Zerstörung des Planeten verursacht wurde, aus dem das als die Diaspora bekannte Asteroidenfeld entstand. Es bleibt allerdings bloße Vermutung, welchen Anteil diese Wesen am Schicksal des Planeten gehabt haben könnten. Die *Annalen von Eox* erwähnen „Sternwürmer“, berichten darüber aber nur wenig mehr als in Form von apokryphischen Warnungen und bösen Omen.

In dieser lange vergangenen Zeit war die Welt noch jung und ihre Landschaft wurde noch durch Krater geformt, welche durch die Einschläge dieser Felsgeschosse entstanden. Manche davon dienten als Ausgangspunkt des Lebens für widerstandsfähige Organismen, die in ihrem Inneren überwinterten und in steinernen Hüllen die Härten der Reise durch das All überlebten. Viele dieser Kreaturen wurden durch den Aufschlag getötet, andere wurden tief in den mit Schutt übersäten Kratern vergraben, aus ihrem Schlaf geweckt und einer Welt ausgesetzt, die reich an Leben spendenden Elementen war und ihnen zu wachsen und zu gedeihen erlaubte. Ab diesem Zeitpunkt gruben sich die wurmähnlichen Kreaturen tief in die Erde, um darin Schutz zu finden und diese neue im Überfluss vorhandene Gaumenfreude zu erkunden, auf die sie so unverhofft gestoßen waren.

Purpurwürmer leben von nahezu allen organischen Materialien, die sie finden können, doch es sind gerade diese Speisen, die in den von ihnen bewohnten, unterirdischen Reichen knapp sind. Daher sind sie außerdem fähig, dem Gestein, das sie beim Graben durch ihren Schlund transportieren, die Mineralien zu entziehen. Dadurch gewinnen sie nicht nur die Elemente, die sie benötigen, um ihre Rüstung und ihre Giftstachel zu bilden. Diese Elemente versorgen auch ihren Körper mit allem nötigen, was es ihnen erlaubt, auch bei knappem Nahrungsangebot zu überleben. Dennoch wird der Purpurwurm ständig von dem Gefühl nagenden Hungers geplagt, während er seine ewige Suche nach Nahrung fortsetzt. Wegen dieses ständigen Jagdtriebs schlafen Purpurwürmer nur selten. Wenn sie es aber tun, dann in Form eines oft mehrere Jahre währenden Winterschlafs.

Inklusive dieser ausgedehnten Schlafperioden können Purpurwürmer bis zu 800 Jahre alt werden. Dabei hören sie nie zu wachsen auf und verlängern immer wieder ihren Körper mit neuen Ringsegmenten. Es ist durchaus möglich, dass es noch undokumentierte Fälle älterer, größerer Exemplare gibt.

Purpurwürmer sind Hermaphroditen, die sich etwa alle zehn Jahre mit einem anderen Wurm paaren, wonach sich beide Würmer fortpflanzen. Jeder legt mehrere Dutzend Eier in einem

Schleimkokon in einer Höhle ab und bringt, bevor er sie verlässt, alle Eingänge zu dieser Höhle zum Einsturz. Die meisten Eier werden durch natürliche Vorgänger oder durch Räuber zerstört, im Schnitt schlüpfen daher etwa 10 bis 20 Eier. Diese Larven messen nicht mehr als 30 cm im Durchmesser und 1,50 m in der Länge. Nach der Geburt fressen sie sich in einer wilden Fressorgie gegenseitig auf, bis nur noch ein oder zwei Exemplare übrig sind. Diese trennen sich, da sie nach etwa einer Woche in der Lage sind, sich durch das umgebende Felsgestein zu graben. Während dieser Zeit sind die Würmer für gut vorbereitete Personen vergleichsweise harmlos, allerdings kann ein in Fresswut befindlicher Larvenschwarm eine durchaus tödliche Begegnung darstellen. Sobald die Jungen die Fähigkeit zu graben entwickelt haben, beginnen sie rasch zu wachsen und erreichen das Erwachsenenstadium nach nur wenigen Jahren.

Purpurwürmer sind aber nicht nur gute Gräber, sondern auch exzellente Schwimmer, die sich schnell durch Wasser bewegen können. Sie sammeln Luft in ihrem Coelum (einem Leerraum zwischen ihrem Verdauungstrakt und der umgebenden Muskulatur), wodurch sie den Auftrieb im Wasser regulieren und sogar für Stunden unter Wasser bleiben können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wie nicht anders zu erwarten verbringen Purpurwürmer den größten Teil ihres Lebens unter der Erde in unterirdischen Höhlen oder indem sie sich durch Erde und Gestein graben. Sie vermeiden typischerweise direktes Sonnenlicht und kommen nur gelegentlich und für kurze Zeiträume zur Oberfläche empor, auch wenn keine besondere Empfindlichkeit gegenüber der Sonnenstrahlung bekannt ist. Es wird vermutet, dass ihr Mangel an Sehfähigkeit und ihre Abhängigkeit von ihrem Erschütterungssinn dazu führt, dass sie die Oberflächenwelt als große unbekannte Leere empfinden, vor der sie instinktiv zurückscheuen. Aus diesem Grund ist die Bewegung an der Oberfläche zwar keine Garantie dafür, dass man von einem knapp darunter grabenden Purpurwurm nicht angegriffen wird, aber wenn man im Falle eines solchen Angriffs auf einen Baum oder eine andere frei stehende Struktur klettert, reicht das oft schon, um den Wurm von der Verfolgung seiner Beute abzubringen. Unter der Erde ist die Wahrscheinlichkeit für den Erfolg dieser Taktik allerdings wesentlich geringer, da der Wurm dort aus allen Richtungen angreifen kann, indem er sich durch die umgebenden Schichten gräbt.

ROLLE IM SPIEL

Purpurwürmer werden im Spiel am besten sparsam eingesetzt, da sie an der Spitze jeder Nahrungskette stehen und damit ein Raubtier verkörpern, das jenseits der Erfahrungsgrenzen der meisten Kreaturen steht. Sie sind das Grollen in der Ferne, das den Boden zum Vibrieren bringt, bevor es verklingt, sie sind der seltsam runde Tunnel, der gestern noch nicht da war und jetzt plötzlich tiefer in die Eingeweide der Erde führt. Sie sind die sandgefüllte Mulde, aus der der Sand plötzlich unter baumähnlichen Entladungen statischer Elektrizität in die Luft fliegt. Sie sind der plötzliche Einsturz einer Höhlenwand, die die beiden Seiten in einem überwältigenden Kampf plötzlich auseinanderjagt. In dieser Rolle können Purpurwürmer und ihre Verwandtschaft als Handlungsmechanik, für Andeutungen künftiger Ereignisse und, falls nötig, sogar als *Deus Ex Machina* eingesetzt werden, um die Gruppe vor einer unzeitigen Vernichtung zu bewahren. Erst wenn eine Gruppe von SC genügend Macht entwickelt hat, sollte man ihnen tatsächlich einen Purpurwurm im Kampf entgegenstellen. Selbst dann aber sollten sie nur selten vorkommen, bis das Abenteuer die SC auf



den epischen Stufen in Missionen in die Brutreviere der Würmer oder durch wurmbefallene Wüsten führt und sie letztlich sogar die Schätze des sagenumwobenen Sternwurms aus der Zeit vor der Geschichtsschreibung für sich beanspruchen können.

SCHÄTZE

Purpurwürmer sammeln keine Schätze oder horten etwas mit Absicht, stehen aber durch ihre Art ganz natürlich mit wertvollen Schatzfunden in Verbindung. Da ein Purpurwurm nahezu jede Kreatur frisst, auf die er trifft, lässt er typischerweise die von diesen getragenen Wertgegenstände hinter sich zurück, sofern diese die Wanderung durch den Verdauungstrakt des Wurms heil überstehen. Insbesondere Münzen, Waffen und andere stabile Metallgüter bleiben auf diese Weise übrig. Höhlenforscher suchen die früheren Grabungsreste der Purpurwürmer auch deswegen auf, weil sie wissen, dass diese reiche Vorkommen von Roherten enthalten können, die von dem umgebenden Fels getrennt wurden und hinter dem Wurm zurückblieben, als dieser seinen Tunnel grub. Und schließlich kann das Ausschachten des Kadavers eines gestorbenen Purpurwurms zu Funden von Rohedelsteinen führen, die in seinem Verdauungstrakt stecken. Gelegentlich werden auf diese Weise glatte, handgroße Eikörper von perlgrauer bis tintenschwarzer Farbe gefunden. Diese Wurmperven sind aus den Ablagerungen bestimmter Mineralien und von Kalziumkristallen in einem nierenähnlichen Organ des Wurms auf natürliche Weise entstanden. Sie werden in manchen Kulturen als kostbare Steine geschätzt. In den Siedlungen dieser Kulturen kann ein faustgroßer Stein auf dem freien Markt etwa 10 – 100 GM erzielen, die größten, am meisten glänzenden Steine erzielen sogar bis zu 250 GM. Purpurwürmer haben in ihrem Inneren für gewöhnlich 2–5 Wurmperven.

VARIANTEN

Der normale Purpurwurm, dem Abenteurer bei ihren Reisen durch Höhlensysteme begegnen können, ist nur eine der Arten, die zu der größeren Familie gigantischer Grabwürmer gehören.

Scheckiger Wurm: Abgesehen von seiner braun-grauen Färbung ist der Scheckige Wurm dem Purpurwurm in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich. Er ist ein aquatischer Verwandter des Purpurwurms, der sowohl in Salz- als auch in Süßwassergebieten lebt. Anders als ihre violetten Verwandten bewahren Scheckige Würmer aber keinen

Sauerstoff in ihrem Coelum auf, sondern füllen diese tatsächlich mit Wasser, aus dem der Sauerstoff durch spezielle Kiemenähnliche Organe in den umgebenden Blutkreislauf diffundiert. Wie Fische können Scheckige Würmer daher unbegrenzt unter Wasser bleiben, solange dieses Organ genügend Sauerstoff enthält. Da in ihrem Coelum genügend Wasser lagert, damit die inneren Kiemen funktionstüchtig bleiben, können Scheckige Würmer für mehrere Stunden außerhalb des Wassers überleben, obwohl es für sie sehr unangenehm ist, wenn sie trocknen, weswegen sie meist nach etwa einer Stunde an Land wieder ins Wasser zurückkehren.

Scheckige Würmer können sich nicht wie ihre Verwandten durch festes Gestein graben, sind aber in der Lage, sich durch den schlammigen Sand am Meeresboden und der Tidenregionen zu graben (Bewegungsrate für Graben 6 m in Schlamm, Sand oder Schlick). Es gibt Varianten, die in flachen Gewässern die Meerestiere, aber auch Vögel und Landtiere jagen, aber auch andere, die in den tiefsten Meerestiefen lauern und dort gigantische, nach oben ragende Röhrenformationen aus ihren Ausscheidungen bilden. Diese Tiefseeexemplare sind gegen extreme Temperaturen und gegen extremen Druck resistent und können daher oft in der Nähe von Vulkanschlotten gefunden werden. Im Gegensatz zu den einzeltägigen Purpurwürmern leben diese tiefseebewohnenden Scheckigen Würmer in Kolonien von 3 – 12 Individuen zusammen. Selbst die mächtigen Kraken denken zweimal darüber nach, bevor sie ihre Jagdgründe betreten.

Anstelle eines Giftstachels verfügen Scheckige Würmer über einen giftigen Biss.

SCHECKIGER WURM

HG 12

EP 12.800

N Gigantische Magische Bestie (aquatisch)

INI +2; Sinne Blindsight 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 19
(–2 GE, –4 Größe, +15 natürlich)

TP 200 (16W10+112)

REF +8, WIL +4, ZÄH +17

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Graben 3 m, Schwimmen 9 m



Nahkampf Biss +25 (2W8+12 plus Gift plus Ergreifen) und Schwanzschlag +20 (2W8+18)
Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 4,50 m
Besondere Angriffe Verschlingen (4W8+18 Wuchtschaden, RK 21, 20 TP)

TAKTIK

Im Kampf Scheckige Würmer warten entweder unter eine Schlammschicht, aus der sie sich plötzlich mit Bissangriffen und Schwanzschlägen erheben oder sie lauern in ihren Röhrenbauten und springen mit einer vorbereiteten Aktion daraus hervor, um alles in Reichweite zu beißen und zu verschlingen.

Moral Wie Purpurwürmer ziehen sich auch Scheckige Würmer nur in den Schlamm oder ihre Bauten zurück, wenn ihre Trefferpunkte unter 10 sinken.

SPIELWERTE

ST 35, **GE** 6, **KO** 25, **IN** 1, **WE** 8, **CH** 8

GAB +16; **KMB** +32 (+36 Ansturm);

KMV 40

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbessertes Ansturm, Waffenfokus (Biss, Schwanzschlag), Wuchtiger Angriff

Fertigkeiten Schwimmen +20, Wahrnehmung +18

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss – Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 25; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Schaden; *Heilung* 3 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Großer Wurm: Diese Art ist seltener als die Purpurwürmer oder ihre gescheckten Verwandten und leben ausschließlich in vollkommen verlassenen Gebieten. Große Würmer werden von vielen für eine reine Legende gehalten. Sie wurden mächtiger Magie ausgesetzt, indem sie beispielsweise Artefakte verdauten, die in ihrem Schlund verblieben, die Foki von Ley-Linien auffraßen, mit magischen Portalen interagierten oder mächtige Dämonen verschluckten. Entsprechend dieser Magie gewinnen die Würmer neue Kräfte und wachsen manchmal auf selbst für sie ungewöhnliche Größen an, erwerben eine fast menschliche Intelligenz oder andere seltsame Fähigkeiten. Bei den meisten verlängert sich außerdem die Lebensdauer; man vermutet, dass sie bis zu über 1.500 Jahre alt werden können. Die wachsenden Exemplare haben noch größeren Hunger als ihre Artgenossen und beuten die Ressourcen ihrer Reviere sehr schnell vollkommen aus, wodurch diese sich in Wüsteneien verwandeln, während die Kreaturen auf der Suche nach weiterer Nahrung in weiten Kreisen in die umliegenden Regionen vordringen. Andere schlafen über lange Perioden hinweg, bevor sie völlig ausgehungert wieder aufwachen und alles verzehren, was sie irgendwie finden können. Diese langen Perioden der Inaktivität, die sich über Jahrzehnte hinweg erstrecken können, haben zu dem beinahe legendären Status dieser Würmer mit beigetragen.

Große Würmer haben eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten, die für gewöhnlich mit der Quelle ihrer Mutation zusammenhängen. Erhöhe den HG der Kreatur für je drei dieser Fähigkeiten um +1.

Energieangriff: Große Würmer mit dieser Fähigkeit verströmen auf natürliche Weise Energie (typischerweise desselben Typs, gegen den sie eine Immunität oder Resistenz besitzen, falls dies der Fall ist). Alle 1W4 Runden hat sich genug Energie gebildet um 4W6 Schadenspunkte an der ersten Kreatur zu verursachen, die sie in dieser Runde mit einem natürlichen Angriff treffen. Verschluckte Kreaturen erleiden zusätzlich zu dem anderen Schaden, den sie im Schlund des Wurms erleiden, 1W6 Punkte Energieschaden

DIE GEHEIMNISSE DES GRABENS

Purpurwürmer können sich mittels einer Kombination aus purer Stärke und der besonderen chemischen Zusammensetzung ihres Verdauungssystems durch festes Gestein graben. Die ungebremste Kraft ihrer schwer gerüsteten Köpfe zerbricht den Fels beim Aufprall, wonach sie in mit ihren riesigen zahnbewehrten Mäulern verschlingen. Die Zähne haben die Stärke und Festigkeit von gehärtetem Stahl und sind in der Lage, Steine zu zerbrechen und in kleinere Stücke zu zermahlen, während diese im Schlund des Wurms verschwinden. Dort laufen sie durch den Verdauungstrakt der Würmer und werden den vielen verschiedenen Magensäuren ausgesetzt, die speziell dazu geschaffen sind, Stein und viele Rohherze schnell zu zerkleinern. Diese Masse wird dann in einem Sprühregen felsiger Auswürfe in den Tunnel hinter dem Wurm ausgestoßen. Die Auswürfe ähneln in Erscheinung und Zusammensetzung normalem Geröll und können den Tunnel, durch den sich der Wurm gerade gegraben hat, oft wieder vollständig ausfüllen. In Gebieten, in denen die für die Ernährung der Purpurwürmer wichtigen Mineralien in höherer Konzentration im Gestein vorkommen, ist die Menge dieser Müllschlacke oft deutlich geringer. Dort werden die gegrabenen Pfade nicht mehr ausgefüllt, und es entstehen Tunnelgänge mit einem Durchmesser von etwa 1,50 m, die sich in großen Kurven und Spiralen durch die Erde erstrecken. Noch lange, nachdem die Aktivität des Wurms in diesem Gebiet ihr Ende gefunden hat, benutzen kleinere Kreaturen diese früheren Ausgrabungen gerne als Durchgänge.

Beim Graben produzieren Purpurwürmer in ihrem Inneren sehr hohe Temperaturen. Diese sind das Ergebnis des hohen Drucks und der chemischen Reaktionen im unteren Teil ihres Verdauungstraktes. Wesen, die von einem Purpurwurm verschluckt wurden und es irgendwie schafften, mit dem Leben davon zu kommen, haben berichtet, dass sie nicht weit genug im Verdauungssystem nach unten transportiert wurden, um durch diese interne Hitzeerzeugung verletzt zu werden (obwohl der Mahlvorgang durch das Gefressen werden und den Kontakt mit den Magensäuren sicher genug Schaden angerichtet hat). Sie berichteten weiter, dass sie die Hitze aber aus dem unteren Schlundbereich der Kreatur spüren konnten, und manche Beobachter haben sogar ein rotes Glühen beobachtet, wenn sich die Kreaturen schnell durch den Erdboden bewegten. Wie genau diese Hitze zum Zerbrechen der Erde und der Materialien in den Auswürfen beiträgt, ist nicht ganz klar, man nimmt aber an, dass hier eine Reaktion abläuft, die denen in einem Schlackenofen ähnelt. Nebenprodukte dieses Prozesses sind die sichtbaren Hitzewallungen, die aus dem Maul des Purpurwurms oder auch dem Boden und anderen unterirdischen Flächen aufsteigt, nachdem die Kreatur für eine gewisse Zeit lang gegraben hat.

pro Runde. Wenn der Große Wurm gräbt, werden die Wände des Tunnels mit dieser Energie aufgeladen und verursachen in den folgenden vier Runden 1W6 Schadenspunkte pro Runde, in denen man mit den Tunnelwänden in Kontakt ist. Alternativ kann der Große Wurm anstelle eines Berührungsangriffs einen Odemangriff erhalten, den er alle 1W4 Runden einsetzen kann (9 m-Kegel, 8W6



Schaden, Reflex SG 25 halbiert). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Energieheilung: Große Würmer mit dieser Fähigkeit heilen, wenn sie der Energie ausgesetzt sind, gegen die sie eine Immunität besitzen. Jeder Energieangriff dieses Typs auf den Wurm heilt 1 Schadenspunkt für je 3 Punkte Schaden, die er eigentlich verursachen würde. Der Große Wurm kann auf diese Weise nicht über die Gesamtsumme seiner TP hinaus geheilt werden. Gegen magische Angriffe, die diese Art von Schaden verursachen, erhält der Große Wurm keinen Rettungswurf.

Energieresistenz: Große Würmer mit dieser Fähigkeit haben Energieresistenz 20 gegen zwei Energiearten oder Immunität gegen eine Art. Manchmal kann es auch geschehen, dass sie eine Verwundbarkeit erhalten, die zur Quelle ihrer Macht passt. Die Verwundbarkeit kann aber auch gegen das Gegenteil des Elements entstehen, gegen das sie resistent sind. Ein gegen Kälte resistenter Großer Wurm könnte gegen Feuer verwundbar werden, ein Feuerwurm nimmt vielleicht Schaden durch Kälte oder durch Wasser usw.

Quasi-arkan: Der Große Wurm erwirbt den Effekt *Geringeres Standort vortäuschen* (Tarnung 20 %) sowie ZR 23.

Quasi-elementar oder **Quasi-untot:** Der Große Wurm wird von der Macht einer Elementarebene, einer untoten Kraft oder einer Verbindung zur Ebene der negativen Energie durchflutet. Dadurch erhält er eine Chance von 25%, jeden Schaden durch einen Kritischen Treffer, durch einen Hinterhältigen Angriff oder durch Gift sowie jede Lähmung oder Betäubung abzuwehren.

Schnelle Heilung: Große Würmer mit dieser Fähigkeit haben Schnelle Heilung 10. Diese Fähigkeit kann allerdings keinen Feuer- oder Säureschaden heilen. Wenn der Große Wurm gegen Feuer oder Säure immun ist, heilt die Fähigkeit keinen Schaden aus einer anderen Energiequelle, gegen die er nicht immun ist.

Variantenangriff: Der Bissangriff des Großen Wurms kann ein Gift injizieren, das dem in seinem Giftstachel enthaltenen Gift entspricht, oder er kann sein Ziel mit einer Krankheit infizieren (typischerweise mit *Mumienfäule*).

Verbesserter Erschütterungssinn: Mit dieser Fähigkeit erhöht sich die Reichweite des Erschütterungssinns des Großen Wurms auf 36 oder sogar auf 108 m.

PURPURWÜRMER IN GOLARION

Purpurwürmer bewohnen Golarion seit den ersten Tagen seiner Vorgeschichte, als die Oberfläche des Planeten noch regelmäßig von extraterrestrischen Trümmern bombardiert wurde. Mit diesen fallenden Sternen erreichten die ersten Purpurwürmer den Planeten. Trotz ihrer langen Geschichte auf dieser Welt haben ihre Abneigung gegen Sonnenlicht und der Mangel an ausreichenden Ressourcen, um eine größere Bevölkerung zu unterhalten, dafür gesorgt, dass Beispiele für ihre Begegnungen mit den zivilisierten Völkern ziemlich selten sind. Am häufigsten begegnet man den Purpurwürmern ohne Zweifel in Golarions Finsterlanden tief unter der Oberfläche der jeweiligen Region. Die dort lebenden Völker sind viel besser als die Oberflächenbewohner an die immer präsente Gefahr gewöhnt, die hungrige Purpurwürmer für sie darstellen.

Purpurwürmer können nahezu überall in den Finsterlanden angetroffen werden. Je tiefer man hinabsteigt, um so häufiger wird ihr Auftreten. In Nar-Voth sind sie sehr selten, doch besitzen sie im Orv in der seltsamen Kammer der Schwarzen Wüste ihre großen Brutreviere. Es gehen sogar Gerüchte um, dass einige Exemplare, die so groß wie die Großen Wüstenwürmer Casmarens sind, sogar noch tiefer als das Orv graben und sich mit ihrer fast vollkommenen Immunität gegen Hitze und elektromagnetische Energien sogar bis

ins Zentrum der Welt graben. In Golarions unbekanntem, faulem Kern in Tunneln, von denen in Golarion niemand etwas ahnt, werden sie fett und fruchtbar.

Die Neotheliden der Finsterlande verfügen über eine überlegene Intelligenz und über mächtige Geisteskräfte; sie betrachten die Purpurwürmer als zurückgebliebene Verwandte, die nur zur Arbeit und als Wächter etwas taugen. Mit ihren Kräften brechen die Neotheliden den Willen jedes Purpurwurms, der in ihr Revier eindringt, und zwingen ihn dazu, ihnen als Grabungsarbeiter, als Reittier oder als Leibwächter für sich selbst und die ihnen untergebenen Seugathi zu dienen. Gelehrte vermuten, dass die Purpurwürmer und die Neotheliden tatsächlich miteinander verwandt sind (wie man ja auch Hyänen und Gnolle für entfernte Verwandte hält).

Noch hinterlistiger sind die Verstandfresser, böse Raubjäger, die mit dem Gehirn des Opfers verschmelzen und dessen Körper wie eine Puppe beleben, was selbst mit etwas so großem wie einem Purpurwurm funktioniert. Ob sie das nun tun, um auf leichte Weise über weite Distanzen reisen zu können, ob sie damit Gesellschaften der Neotheliden infiltrieren wollen, oder ob sie einfach nur Völlerei in großem Maßstab erfahren wollen, jedenfalls mögen diese Kreaturen für einige Begegnungen mit „intelligenten Purpurwürmern“ verantwortlich sein. (Für weitere Informationen über Intellektverschlinger, Neothelids und Seugathi siehe den *Almanach des Ewigen Dunkels*.)

Die Meere und Untiefen Golarions sind gleichermaßen die Heimat der scheckigen Verwandten der Würmer. Auf den Kontinenten sind sie allerdings in noch kleinerer Anzahl vertreten als selbst die Purpurwürmer der Finsterlande. In den tiefen Gräben der Weltmeere jedoch, in denen seltsame, lichtlose Schächte im Meeresboden giftige Gase aus unbekanntem Unterwelten ausstoßen, ist die wahre Zahl der großen Säulenröhren, die aus den felsigen Rinnen im Meeresboden emporsproßen, nur den am tiefsten tauchenden, tollkühnsten aquatischen Völkern bekannt. Nur wenige, welche die Steinwälder der Grabenböden mit eigenen Augen sehen, haben diese Erfahrung überlebt.

In Casmarens Zentralwüste erzählen die Stammesleute im Flüsterton von einem riesigen Krater tief in der Wüste, da wo das Wasser knapp und der Boden selbst für die Großen Würmer zu steinig ist. Es heißt, dass in diesem durch den Einschlag eines Meteoriten vor langer Zeit entstandenen, meilenbreiten Tal die ersten Purpurwürmer leben, die aus dem Dunklen Firmament nach Golarion kamen. Abergläubische, im Flüsterton vorgebrachte Geschichten erzählen an den Lagerfeuern in den finsternen Wüsten Nächten von dem urtümlichen Sternewurm, der die Großen Würmer der Wüste gebar und eines Tages aus seinem Schlummer erwachen wird, um die Welt zu verzehren. Viele Volksmärchen über Namzaruum das Schwert und andere Helden der Legende erzählen von deren Begegnungen mit dieser schrecklichen Monstrosität aus dem Großen Jenseits. Viele erzählen auch von dem großen, namenlosen Schatz, der bei dem schlafenden Sternewurm gefunden werden könne – einem Schatz, der die schreckliche Zukunft vielleicht abwenden kann, der für dessen Erwachen vorhergesagt wurde.

PURPURWURM

Es regnet Steine und Erde, als plötzlich ein zahnbewehrtes Maul, das so groß wie ein Pony ist, aus der Erde bricht. Dahinter kommt ein riesiger, gewundener Körper zum Vorschein, der von dunkelvioletten, in Glieder unterteilten Chitinplatten bedeckt ist. Der Gestank nach Tod und Schwefeldämpfen ist fast überwältigend, der unartikulierte Schrei, der aus dem Höhlenschlund der Bestie dringt, ist von ohrenbetäubender Lautstärke. Am Ende des ungeheuren Körpers befindet sich ein böseartig drohender Stachel.

PURPURWURM

HG 12

EP 19.200

N Gigantische magische Bestie

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

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 4, auf dem falschen Fuß 26 (-2 GE, -4 Größe, +22 natürlich)

TP 200 (16W10+112)

REF +8, WIL +4, ZÄH +17

ANGRIFF**Bewegungsrate** 6 m, Graben 6 m, Schwimmen 3 m**Nahkampf** Biss +25 (4W8+12/19-20 plus Ergreifen) und Stachel +25 (2W8+12 plus Gift)**Angriffsfläche** 6 m; **Reichweite** 4,50 m**Besondere Angriffe** Verschlingen (4W8+18 Wuchtschaden, RK 21, 20 TP)**TAKTIK**

Im Kampf Purpurwürmer schleichen sich an ihre Beute an, dann schießen sie plötzlich aus dem Untergrund nach oben, um diese zu ergreifen und zu verschlucken. Werden sie im Freien in den Nahkampf gezwungen, rollen sie sich zusammen und greifen jeden in ihrer Reichweite mit ihren Bissen und Stacheln an.

Moral Purpurwürmer verfügen über eine nur sehr geringe Intelligenz und ziehen sich daher nur selten aus dem Kampf zurück. Wenn ihre TP auf 10 oder weniger sinken, versuchen sie zu entkommen, indem sie sich in die nächste feste Fläche hineingraben.

SPIELWERTE

ST 35, GE 6, KO 25, IN 1, WE 8, CH 8

GAB +16; KMB +32 (+36 Ringkampf);

KMV 40 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Heftiger Angriff, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss, Stachel), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +20, Wahrnehmung +18**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige unterirdische**Organisation** Einzelgänger**Schätze** Gelegentlich**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Gift (AF) Stachel – Verwundung; *Rettungswurf* Zähigkeit, SG 25; *Frequenz* 1/Runde für 6 Runden; *Effekt* 1W4 ST-Schaden; *Heilung* 3 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.





Rostmonster

„Als die Erzader vor uns plötzlich unter unseren Hacken wegschmolz, war das die einzige Vorwarnung, dann waren sie plötzlich über uns. Gekrümmte, gepanzerte Wesen, wie Kakerlaken oder Hummer. Mit ihren zitternden Beinen und ihren hin- und herzuckenden Schwänzen glichen sie Knochenfächern. Der Lärm, den ihre zwitschernden Mandibeln verursachten, wäre schon schlimm genug gewesen, aber das Schlimmste waren ihre Fühler. Sie waren weich und glichen Federn und schienen uns überall zu lieblosen. An den Stellen, an denen sie Metall berührten, rostete dieses in Sekundenschnelle zu Staub. Einige von uns rannten weg, andere blieben liegen und ließen den Wesen ihren Anteil. Garesk allerdings ... er hatte drei Goldzähne. Er war ein guter Mann. Ich werde seiner Familie die Nachrichten überbringen.“

—Durg Hohlstein, zwergischer Bergbauleiter

Abenteurer aller Völker und Glaubensrichtungen verabscheuen das Rostmonster. Nicht etwa, weil sie ein besonders schreckliches Aussehen besäßen, oder weil sie unbekehrbar böse wären, nicht einmal, weil sie besonders gefährlich wären. Der Hass, den die Abenteurer gegen die seltsamen Kreaturen hegten, ist ausschließlich praktischer Natur. Rostmonster zerstören Schätze, einfach nur durch ihre Existenz. Es ist nichts ungewöhnlich, dass gerüstete Kämpfer oder Paladine panisch den Rückzug vor einem hungrigen Rostmonster antreten und es dem Magier und seinem treuen Stab überlassen, mit der Bestie fertig zu werden.

ÜBERBLICK

Seit Anbeginn der menschlichen Zivilisation hat die Stärke der Menschen immer in seinen Werkzeugen gelegen. Legt man ein Schwert in seine Hand, befestigt einen Schild an seinem Arm und setzt einen Helm auf seinen Kopf, dann werden ganze Kontinente vor ihm fallen und große Städte in seinen Fußstapfen entstehen und wachsen. Und doch weiß der weise Mann, dass er nie weiter als eine Unze Stahl vom Ende der Nahrungskette entfernt ist und dass die Bestien der Wildnis jederzeit darauf warten, an sein weiches Fleisch kommen zu können. Und genau aus diesem Grund fürchtet dieser Mann das Rostmonster.

Durchschnittliche Rostmonster besitzen einen gekrümmten Körper, werden durch Rüstungsplatten geschützt, sind ungefähr 1,50 m lang und wiegen etwa 100 kg. Der orangefarbene oder rostrote

Körper wird von vier klauenbewehrten Beinen getragen, die ihn mit überraschend hoher Geschwindigkeit auf seinen Gegner zutragen, wenn er zum Angriff übergeht. Seine fliegenähnlichen Mandibeln, die ständig in Bewegung sind und sein hin- und herzuckender Propellerschwanz würden seine äußere Gestalt schon fremdartig und furchterregend genug erscheinen lassen. Die meisten Personen allerdings, welche die Gebirgsspalten und Minenschächte betreten, in denen die Rostmonster am häufigsten vorkommen, ordnen diese Kreaturen schnell als das ein, was sie eigentlich sind, nämlich unersättliche Verschlinger aller metallischen Objekte. Manche Zwerge nennen sie die „Heuschrecken der Finsterlande“. Rostmonster mögen Eisen, Stahl und andere eisenhaltige Legierungen, können aber auch jedes Metallobjekt auf der Stelle oxidieren und verzehren, indem sie es einfach mit ihren Fühlern berühren, die denen von Motten ähneln. Wie dieser Prozess genau abläuft, ist sowohl für Wissenschaftler als auch für Magier ein Rätsel. Selbst arkan Gegenstände oder göttliche Relikte sind nicht in der Lage, der einzigartigen Fähigkeit dieser Kreatur zu widerstehen. Nachdem sie zusehen mussten, wie ihre heiligen oder verzauberten Breitschwerter in ihren Händen verrosteten und zu Staub zerfielen, gibt es viele Helden, die sich lieber dem Zorn eines Drachen als dem geistlosen Hunger des leeräugigen Rostmonsters entgegenstellen würden.

LEBENSWEISE

Rostmonster sind unfassbar alt, ihr Ursprung liegt irgendwo in der Prähistorie vergraben. Die meisten glauben, dass sie irgendwie aus den riesigen Asseln und Krustentieren entstanden seien, die den Meeresboden in der Nähe geothermischer Schloten bewohnen. Andere denken, dass sie sich vielleicht auf der Elementarebene der Erde entwickelt haben, und dass dort ihr nie endendes Tunnelgraben jüngere Elementarvölker mit dem notwendigen Raum versorgt habe, damit diese dort leben und gedeihen konnten. Wieder andere schlagen wegen seiner höchst fremdartigen Natur vor, dass das Rostmonster vielleicht von Besuchern aus einer anderen Welt in Golarion eingeführt worden sei. Möglicherweise habe es sich dabei um einen aggressiven Akt gehandelt, der den technologischen Fortschritt der jüngeren Völker verlangsamen sollte, indem er deren Zugang zu Metallen begrenzte. Vielleicht würden die Rostmonster aber auch einem unbekanntem zukünftigen Projekt als lebendige Energiegeneratoren dienen. Wie immer es sich auch zugetragen hat, in jedem Fall sind die Rostmonster die einzigen Mitglieder ihrer biologischen Familie. Sie haben zwar Ähnlichkeiten zu Krustentieren, Insekten und Säugetieren, sind aber mit keiner dieser Arten verwandt.

Die Fähigkeit, von der die Rostmonster ihren Namen erhalten haben, ist wohl eine der seltsamsten Fähigkeiten im ganzen Tierreich, seltsamer noch als der Blick der Medusa oder die Verwandlungen des Mimiks. Wie der Purpurnorm oder der Korn ernähren sich auch Rostmonster von Mineralien anstelle von organischem Material, die Art und Weise aber, wie sie das tun, ist absolut einzigartig.

Wie der Körper des Zitteraals funktioniert auch der Körper des Rostmonsters als riesige Batterie und ist in der Lage, umfangreiche Mengen an Energie zu speichern und diese als einzigartiges mächtiges elektromagnetisches Feld zu manifestieren. Dieses Feld durchdringt den Körper der meisten Lebewesen, ohne dass diese es auch nur bemerken. Seine Wirkung auf Metalle ist dafür aber äußerst nachhaltig. Wenn Metalle vom Körper des Rostmonsters berührt werden – insbesondere von seinen Federfühlern – schließt sich ein elektrischer Kreislauf. Riesige Mengen elektrischen Stroms fließen durch das berührte Objekt. Diese übernatürlich verstärkte Elektrolyse führt zu einer exponentiellen Beschleunigung der

normalen Oxidationsrate. Für den Beobachter sieht es so aus, als würde das Metall sich einfach ins Nichts auflösen. Im Inneren des Rostmonsters ereignet sich aber eine ganz andere Geschichte.

Bei der Oxidation – im Falle eisenhaltiger Metalllegierungen Rostung genannt – werden große Mengen von Energie in Form von Hitze frei. Diese Energie wird von den Ladungsfeldern gesammelt, die von den Fühlern des Rostmonsters ausgehen und stellen die wahre Quelle der Lebenskraft der Rostmonster dar. Im Gegensatz zu den meisten anderen Kreaturen gewinnen Rostmonster aus Verdauungsprozessen keine Energie, sondern absorbieren diese nur in ihrer reinsten Form. Es wird zwar häufig beobachtet, dass Rostmonster den Rost hinunterschlingen, der nach der Zerstörung eines Metallgegenstands übrig bleibt, doch dient dieser Verzehr einer anderen Aufgabe, indem er nämlich das Tier mit wichtigen Mineralien versorgt, die es für seine starkmetallischen Knochen und sein Blut benötigt. Überschüssige Metalle formen den Schutzpanzer auf seinem Rücken und an seinem Schwanz. Die Rüstungsplatten auf dem Rücken des Rostmonsters bestehen fast ausschließlich aus verarbeitetem Eisen, was der Bestie ihre typische rot-orangene Färbung gibt.

Die Nährstoffaufnahme des Rostmonsters ist ein einzigartig eleganter Vorgang, ist aber nicht so gut für die Energiespeicherung geeignet, wenn man sie mit der von Kreaturen vergleicht, die überschüssige Energie in Fettspeicher umwandeln können. Rostmonster werden statt dessen mit dem instinktiven Wissen geboren, dass ihre biologische Uhr tickt: Wenn ihre innere Batterie leerläuft, sterben sie. Daher existiert das Rostmonster in einem Zustand steten, extremen Hungers und ist zu allem bereit, was sicherstellt, dass es so viel Metall wie möglich konsumieren kann. Das kann gelegentlich dazu führen, dass die hungrige Bestie mehr Energie aufnimmt, als sie tatsächlich verarbeiten kann, was zu einem weiteren einzigartigen Merkmal dieser Spezies führt, dem seltsamen Propellerschwanz. Nachdem dieser die Naturwissenschaftler für lange Jahrhunderte in Verwirrung gestürzt hatte, glauben sie heute, dass dieser fächerähnliche Appendix überschüssige Hitze ableitet, wie das zum Beispiel auch die langen Ohren des Wüstenhasen tun. Seine Form ist jedenfalls hervorragend dazu geeignet, überschüssige Energie in Form ausgestrahlter Hitze abzuleiten, bevor das übereifrige Rostmonster sich selbst kocht.

Diese Fähigkeit, elektromagnetische Felder zu manipulieren, ist auch dafür verantwortlich, dass Rostmonster Metalle schon aus großer Entfernung „riechen“ können. Tatsächlich ist die Fähigkeit, selbst winzigste Metallobjekte schon auf 27 m Entfernung wahrnehmen zu können, Teil ihrer mächtigeren Fähigkeit, das komplex-verschlungene Magnetfeld Golarions wahrnehmen zu können. Dieses natürliche Feld verzerrt sich um jedes Metallobjekt herum und erschafft so eine Art Leuchtfeuer, die hell durch Holz, Stein und Fleisch hindurchscheint und den hungrigen Monstern den Weg zu ihrer nächsten Mahlzeit zeigt. Ihre Augen sind vollkommen funktionstüchtig, und sie können sogar in der kompletten Dunkelheit ihrer unterirdischen Heimstätten sehen, doch überstrahlen die Magnetfelder die restlichen Sinne der Rostmonster so stark, dass kluge Abenteurer ihnen oft dadurch entkommen können, dass sie mit großen Metallrüstungen ablenken und in die andere Richtung fliehen. Es ist allerdings bekannt, dass an Orten, an denen Metalle selten sind, Rostmonster durchaus auch ungerüstete Wesen jagen und töten, um das Eisen aus deren Blut zu ernten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die hitzige Konkurrenz um jede Art von Nahrungsquelle macht Rostmonster zu natürlichen Einzelgängern. Gebiete mit hohem Metallreichtum können aber ganze Schwärme dieser



kampflusternen Bestien anlocken, die zwar brutale Kämpfe gegeneinander austragen, wenn sie über eine bestimmte Delikatesse in Streit geraten, sich aber ansonsten einfach ignorieren. Die Ausnahme stellt die Paarung dieser Wesen dar. Wenn Rostmonster genügend Metall finden, um sich über Wochen hinweg gut ernähren zu können, werden sie brünstig und beginnen mit der Suche nach einem Partner. Rostmonster sind Hermaphroditen; sie wählen ihre Partner nach der Größe ihrer Panzer (die einen direkten Anhaltspunkt dafür geben, wie gut genährt ein Rostmonster ist) und verbinden sich gerade lange genug miteinander, um sich zu paaren und ihre Brut aufzuziehen, wobei beide Partner jeweils ihre eigenen Nachkommen austragen.

Im Gegensatz zu den meisten insektoiden Wesen legen Rostmonster keine Eier, sondern gebären Würfe von 10–12 lebenden Jungen, die auch „Nymphen“ genannt werden. Bei der Geburt sind Rostmonster noch weich und teilweise transparent. Sie besitzen noch keine Knochen, verfügen aber bereits über lange Greifhüler. Das Fehlen der Knochen hilft den Jungen dabei, durch den engen, gepanzerten Geburtskanal ihres Elternteils zu gelangen. Die Neugeborenen sind bereits in der Lage, Metalle zu spüren und zu verzehren. Im Alter von einem Jahr haben sie bereits genug Metall vertilgt, um Knochen und eine Panzerung auszubilden, die mit der von erwachsenen Artgenossen identisch ist. (Da Jungtiere dieselben Kräfte wie ausgewachsene Rostmonster besitzen, aber leichter manipulierbar sind, können sie in den richtigen Märkten äußerst hohe Preise erzielen).

Rostmonster leben fast ausschließlich unter der Erde und bewohnen häufig eisenreiche Gebirgsregionen. Es gab aber auch schon Fälle, in denen sie in bevölkerte Gebiete einwanderten und dort verheerenden Schaden anrichteten, in dem sie große Teile städtischer Infrastrukturen zerstörten. (Jede Stadt, die einmal ein Rostmonster in ihrer Kanalisation hatte, wird die daraus folgenden Unerfreulichkeiten nur schwerlich wieder vergessen). Selbst in der Wildnis kann der Befall durch Rostmonster große Zerstörungen anrichten, da diese die natürliche Erosion stark beschleunigen, wenn sie sich auf ihrer Suche nach Metallen durch die Region graben. Ganze Gebirgsseiten können einstürzen und in sich zusammensacken, wenn ihre metallischen Fundamente sich von innen her zersetzen.

Die von ihnen gewählten Lebensräume machen sie zu einer ständigen Bedrohung für zwergische Gesellschaften, da die berühmten Schmieden des kleinen Volks für die hungrigen Bestien eine unweiderstehliche Verlockung darstellen. Angriffe durch Rostmonster kommen zwar nicht ständig vor, sind aber häufig genug, dass die meisten Zwergengemeinschaften einer bestimmten Größe für solche Fälle einen Vorrat an Steinwaffen bereithalten. Die Jagd auf Rostmonster ist eine eindrucksvolle, stark ritualisierte Angelegenheit, deren Geschichte in die Zeit zurückreicht, bevor die Zwerge an die Oberfläche Golarions kamen. Während dieser Jagden beweisen junge Zwerge ihre Tapferkeit, in dem sie sich nackt ausziehen, ihre Körper mit aus Pilzen gewonnener Farbe bemalen und sich mit Steinspeeren und -äxten an die insektoiden Kreaturen heranschieben. Nicht immer verläuft die Interaktion zwischen den beiden Gruppen gewalttätig. Auch wenn Rostmonster nahezu unbezähmbar sind, benutzen viele Gruppen zwergischer Bergleute angeleitete Exemplare, um sich von diesen zu den besten Erzlagern führen zu lassen.

Aufgrund ihres hohen Nahrungsbedarfs sind Rostmonster eher

nomadisch veranlagt und bleiben selten lange genug an einem Ort, um dort ein richtiges Lager aufzuschlagen. In Fällen, in denen ein Rostmonster eine Erzader findet, die reich genug ist, um sie über einen langen Zeitraum hinweg zu versorgen, erschafft es zufällig gestaltete Kammern mit vielen Zacken. Ausgehöhlte natürliche Kavernen, die an den Stellen durch lange, dünne Risse und Spalten miteinander verbunden sind, an denen das Monster eine Erzader leergesaugt hat. Diese engen Durchgänge können sich kilometerweit erstrecken und bieten im Fall äußerer Bedrohungen ein gutes Versteck für Rostmonster und ihre Jungen.

Die natürliche Lebensspanne der Rostmonster ist nicht bekannt, da die meisten letztlich an Nahrungsmangel oder gewaltsam sterben, die Berichte über berühmte Rostmonster deuten aber darauf hin, dass sie mehrere Jahrhunderte lang oder sogar länger leben können.

ROLLE IM SPIEL

Rostmonster gehören zu den gefürchtetsten Gegnern in der Geschichte des Spiels. Das liegt hauptsächlich daran, dass sie gerade die eine Ressource angreifen, die man nicht so leicht durch Magie wieder erneuern kann: die Ausrüstung der Gruppe. Daher sind sie ein großartiges Werkzeug, um auch die großspurigste Gruppe zum Fürchten zu bringen. Der Terror, den sie verbreiten, steht dabei in keinem Verhältnis zu ihrem Herausforderungsgrad. Abgesehen von der Bedrohung, die sie darstellen, mischen die Rostmonster mit ihren einzigartigen Fähigkeiten den Kampf dahingehend auf, dass sie die Mitglieder der Gruppe dazu zwingen, ihre normale Taktik zu modifizieren und in neuen Bahnen zu denken. Es sei jedoch angemerkt, dass man Rostmonster am besten sorgfältig und sparsam einsetzen sollte, da es sehr leicht geschehen kann, dass ein Spieler, dessen beste Waffe oder dessen Missionsobjekt von einem wandernden Rostmonster verzehrt wurde, sich durch den Spielleiter „bestraft“ fühlt.

Rostmonster können allerdings mehr sein als zufällige Begegnungen in einem Verlies. Sie sind außerdem die perfekten Werkzeuge für SC, die nach einem Mittel Ausschau halten, verfluchte magische Gegenstände oder gar Artefakte zu zerstören. Speziell Druiden sehen sich einem interessanten Konflikt gegenüber, da diese Monster zwar Aberrationen sind und damit automatisch einen Affront gegen die Natur darstellen, gleichzeitig aber die natürlichen Feinde korrupter moderner Gesellschaften und des technologischen Fortschritts darstellen. Ein Druide, dem es gelingt, einen oder sogar ein ganzes Rudel Rostmonster zu kontrollieren, wäre damit in der Lage, große Landstücke gegen Feinde zu verteidigen oder sie diesen zu entreißen, die sich wahrscheinlich ausschließlich auf Metallwaffen verlassen.

SCHÄTZE

Rostmonster selbst haben keinen Sinn für Schätze oder materiellen Reichtum über die metallischen Gegenstände hinaus, die sie sofort verzehren können. Dennoch sind ihre Höhlen oft mit wertvollen Gegenständen übersät, die sie bei der Nahrungssuche achtlos weggeworfen haben. Besonders häufig sind lose Edelsteine und kostbare Juwelen, da diese von dem Rostmonster ignoriert werden, sobald das Metall des Schwertes oder Diadems, in das sie eingesetzt waren, verzehrt wurde. Tatsächlich finden Abenteurer, denen es



gelingt, ein gestorbenes Rostmonster aufzuschneiden, oft kleine Edelsteine in seinem Magen, die zufällig verschluckt wurden, als das Monster ihre korrodierenden Metallfassungen etwas zu hastig verzehrte.

Da Edelsteine oft in der Nähe oder direkt in natürlichen Metalladern lagern, sind sie die einzigen wertvollen Gegenstände, an die das Monster auf natürlichem Weg herankommen kann. Am zweithäufigsten sind dann die Gegenstände, die sie fliehenden oder getöteten Abenteurern und anderen Opfern abgenommen haben. Schriftrollen, Bücher und Tränke sind vor Rostmonstern vollkommen sicher. Das gilt auch für Bögen, viele Zauberstäbe und -stecken, magische Kleidungsstücke und andere Gegenstände. In den Gebieten, in denen die Rostmonster regelmäßig mit den zivilisierten Völkern zusammenstoßen, liegen diese Gegenstände manchmal in Ecken, zertrampelt, verstaubt und in Vergessenheit geraten. Da sie für die Rostmonster wertlos sind, wurden sie da liegen gelassen, wo sie eben hinfielen.

VARIANTEN

Die meisten Rostmonster sehen ungefähr gleich aus, abgesehen von der Größe und den einzigartigen Anordnungen der Platten, die ihren Rücken schützen. Allerdings können in den abgelegeneren Ecken Golarions mehrere Varianten gefunden werden, die zum Teil noch gefährlicher als die Hauptart sind. In der Tiefsee streifen schwächere, katzen große Rostmonster über den Meeresboden und verzehren Schiffswracks, Müll und andere Abfälle und stellen nur für Bergungstaucher eine Gefahr da, die sie ihrer kostbaren Nahrung berauben wollen. In Sargava und den weiter südlich gelegenen Ländern haben viele Rostmonster einen effizienteren Weg gefunden, überschüssige Energie abzuleiten, die durch ihre Ernährung generiert wurde, indem sie diese an ihren Gegnern entladen. Jedes Mal, wenn diese Kreaturen ein Objekt erfolgreich verzehren, dass von einem Gegner getragen wird, verursachen sie an diesem Gegner 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden.

Die bei Weitem am meisten gefürchtetste Unterart jedoch ist die als Rostfürst bekannte berühmte Bestie, die vor allem in Regionen vorkommt, in denen Metallvorkommen rar sind oder die bereits ausgebeutet wurden wie die Wüsten Osirions oder die Dschungelhöhlen des Mwangibeckens. Diese riesigen Monstrositäten leiden aufgrund des Nahrungsmangels ständigen Hunger und haben sich daher weiterentwickelt. Sie machen speziell auf andere Lebewesen Jagd, verfolgen sie anhand der Spur, die ihre Magnetfelder hinterlassen, und verzehren das Eisen in ihrem Blut, wenn sie sie erreichen.

ROSTFÜRST

HG 7

EP 3.200

N Große Aberration

INI +3; Sinne Dunkelsicht 18 m, Metallsinn 30 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 19 (+3 GE, -1 Größe, +10 natürlich)

TP 85 (10W8+40)

REF +8, WIL +8, ZÄH +9

Resistenzen Feuer 10; ZR 16

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Fühler +14 Berührung (Rost oder Blutrost) und Biss +12 (1W8+8)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m (4,50 m mit Fühlern)

Besondere Angriffe Blutrost, Rost

SIE SIND NICHT ALLE BÖSE

Rostmonster können in der Wildnis eine Furcht einflößende Begegnung darstellen, wenn sie aber sorgfältig gepflegt und in Holz- und Steinzwingern festgehalten werden, können sie dank ihrer einzigartigen Fähigkeiten äußerst wertvoll sein. Druiden und andere Umweltaktivisten mögen sie einsetzen, um den Vormarsch der Zivilisation zu stören, sie können aber auch zerstörerisch effiziente Kämpfer in Kriegseinsätzen darstellen. Das gilt insbesondere dann, wenn sie auf zerbrechliche Nachschublinien losgelassen werden oder wenn sie dazu eingesetzt werden, sich durch Fallgatter und mit Stahl verstärkte Türen zu kauen, um auf diese Weise Befestigungen zu erobern.

Rostmonster (oder zumindest ihre Fühler) können auch in zahlreichen arkanen Anwendungen nützlich sein. Man kann damit verfluchte magische Gegenstände zerstören oder sie für komplizierte Heilmethoden verwenden, in dem man Metallsplitter oder Pfeilspitzen aus Stahl auflöst, ohne dabei die Wunde noch weiter zu verschlimmern. In einigen äußerst experimentellen Fällen haben Magier und andere Bastler, die sich auf Verwandlungsmagie spezialisiert haben, Methoden entdeckt, mit denen sie eine Portion des massiven Energieüberschusses absaugen konnten, der durch die Nahrungsaufnahme des Rostmonsters produziert wird. Dem unglücklichen Monster selbst bleibt gerade genug, um überleben zu können, den Rest der Energie verwenden sie, um riesige Konstrukte und großartige magische Rituale anzutreiben.

ROSTMONSTER-FÜHLERPEITSCH

Aura durchschnittliche Verwandlung; ZS 7

Ausrüstungsplatz Hand; Preis 56.000 GM; Gewicht 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand wird aus haltbar gemachten Rostmonsterfählern hergestellt und funktioniert ähnlich wie ein *Rosthandschuh*, mit der Ausnahme, dass man mit der Peitsche spontan einen *Rostgriff* Berührungsangriff machen kann. Man kann sie gegen alle nichtmagischen metallischen Gegenstände einsetzen (nicht nur gegen eisenhaltige Gegenstände), und sie beschützt dich nicht vor anderen Rostangriffen. In Bezug auf Waffentalente und den Umgang mit Waffen zählt dieser Gegenstand als Peitsche.

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Rostgriff*; Kosten 28.000 GM (24.000 GM, wenn ein verstorbenes Rostmonster zur Verfügung steht)

TAKTIK

Im Kampf Rostfürsten stürzen sich beim kleinsten Anzeichen von Metall oder von anderen Lebewesen kopfüber in den Kampf. Sie sind vor Hunger fast wahnsinnig und konzentrieren sich daher zuerst darauf, große Metallgegenstände mit ihrer Fähigkeit Rost zu verzehren, bevor sie mit den vergleichsweise kleinen Metallmengen im Blut ihrer Feinde weitermachen. Sie scheuen sich aber nicht, ihre Bisse und die Fähigkeit Blutrost einzusetzen, um ihre Feinde bewegungsunfähig zu machen, wenn diese zu fliehen versuchen.



Moral Rostfürsten ergeben sich nie. Sie kämpfen bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 27, GE 17, KO 19, IN 2, WE 13, CH 8

GAB +7; KMB 16; KMV 29

Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Mehrfachangriff, Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +11

Sprache keine

Besondere Eigenschaften Metallsinn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutrost (AF) Berührt der Fühler eines Rostfürsten die bloße Haut oder dünne Kleidung eines Wesens, entzieht er damit das Eisen und andere metallische Mineralien aus dessen Blut. Diese strömen als feiner Nebel aus der Haut des Opfers, was bei diesem 1W4 Punkte KO-Schaden verursacht.

Metallsinn (AF) Rostfürsten haben ein so feines Gespür für die Veränderungen der Magnetfelder um einen Metallgegenstand, dass sie die Lage eines solchen Gegenstands wie auch die eines Wesens mit Metall enthaltendem Blut (wie es bei den meisten Humanoiden der Fall ist) bis zu einer Entfernung von 30 m genauso exakt orten kann, als wenn es sie sehen würde. Weder Holz noch Stein, Unsichtbarkeit oder magische Barrieren können diesen Sinn blockieren. Nur Gegenstände mit einem deutlich höheren Metallanteil können Tarnung oder sogar vollständige Tarnung gegen diesen Sinn bieten, wenn sie zwischen den Rostfürsten und sein Ziel platziert werden. Eine Person, die sich hinter einer abgelegten Ritterrüstung verbirgt, hat zum Beispiel Tarnung, während eine hinter einer *Eisenwand* verborgene Person sogar völlig getarnt ist. Der Rostfürst kann sie allerdings dank seiner Dunkelsicht möglicherweise immer noch wahrnehmen.

Rost (AF) Ein erfolgreicher Berührungsangriff eines Rostfürsten mit einem Fühler lässt das angegriffene Metall korrodieren, in Stücke zerfallen und damit sofort unbrauchbar werden. Die Berührung kann einen Würfel mit bis zu 3 m Seitenlänge auf der Stelle zerstören. Magische Rüstungen, Waffen und andere aus Metall gefertigte magische Gegenstände müssen einen erfolgreichen Reflexwurf (SG 23) ablegen, um nicht aufgelöst zu werden. Der Rettungswurf basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +4. Metallwaffen, die einem Rostfürsten Schaden zufügen, korrodieren auf der Stelle. Waffen aus Holz, Stein oder anderen Nichtmetallen bleiben von dieser Fähigkeit unberührt.

denen die Zwerge erstmals zur Oberfläche durchbrachen, und dass sie ein ständiges Problem für die verbliebenen Himmelszitadellen darstellen. Urgir, die gefallene Zitadelle in Belkzens Boden, leidet bereits unter regelmäßig auftretenden Erdbeben und Einstürzen, da die dort lebenden Orks nichts von dem Schwarm Bestien weiß (oder sich nicht darum kümmert), welche die unterirdischen Fundamente der Stadt auffressen.

In Avistan kommen Rostmonster vor allem in den größeren Gebirgsketten wie den Fünfkönigsbergen, der Menadorkette und natürlich Varisias Eisengipfeln vor, deren Wurzeln so metallreich sind, dass sie die Kreaturen davon abhalten, sich in die dichter bevölkerten Gebiete vorzuwagen. In Garund sind Rostmonster besonders außerhalb der Trümmerberge im Süden weit weniger häufig. Unterhalb der Oberfläche des Planeten können Rostmonster allerdings in jeder Tiefenlage der Finsterlande angetroffen werden; dort graben sie sich nach Belieben durch das Erdreich, ohne Rücksicht darauf zu nehmen, was über ihnen liegt. Forscher, die versucht haben, den Meeresboden zu kartografieren, berichten sogar von einer kleineren Variante, die um mineralreiche, geothermische Schlotte lebt, was in Kombination mit ihrer Ähnlichkeit zu anderen Meereskreaturen, die den Boden des Ozeans bewohnen, der Theorie Glaubwürdigkeit verleiht, dass es sich hierbei um die Vorfahren des erdbewohnenden Rostmonsters handele.

Trotz des Nutzens, den sie als Kriegsbestien oder als Hilfe im Bergbau haben, sind nur wenige der zivilisierten Völker Golarions bereit, die Anwesenheit eines Rostmonsters über einen längeren Zeitraum hinweg zu ertragen. Bei den meisten ist das einfach nur eine Reaktion auf den wahnwitzigen Hunger der Bestie und auf ihre Neigung, wertvolle Materialien zu zerstören, bei anderen allerdings liegt dieser Abneigung ein religiöser Unterton zugrunde. Eine neue Theorie, die vor allem in den Gebieten, in denen die Rostmonster am häufigsten vorkommen, zunehmende Beliebtheit genießt, besagt, dass die Bestien Teil eines höllischen Plans sind, Rovagug aus seinem Gefängnis im Zentrum Golarions zu befreien. Die hungrigen Monster seien in die Tiefen Golarions entsandt worden, um die Ketten des wahnsinnigen Gottes zu finden und zu verzehren und damit das Ende der Welt herbeizuführen. Bisher ist das zwar nur ein unter Randgruppen verbreiteter Glaube, doch ist bekannt, dass die Kirche Sarenraes ein Kopfgeld auf die Rostmonster ausgesetzt hat, und dass die Akolyten Gorums, Torags und sogar Droskars die Kreaturen als ganz abscheuliche Wesen ansehen, die darauf aus seien, ihre Macht zu unterminieren.

ROSTMONSTER IN GOLARION

Soweit die Geschichtsschreibung zurückreicht, haben Rostmonster bereits alle Kontinente Golarions bewohnt, waren allerdings in früheren Zeitaltern ein vor allem unterirdisch auftretendes Phänomen. Viele Generationen vor dem Beginn der Himmelsqueste stritten sie sich mit den Zwergen um Metallvorkommen. Es gibt sogar die Vermutung, dass ihr häufigeres Erscheinen auf der Oberfläche in den letzten Jahrtausenden daher rührt, dass die hungrigen Bestien den Zwergen aus ihren alten Jagdgründen gefolgt sind. Andere wiederum glauben, dass es sich eher so verhält, dass die Rostmonster die Metallvorkommen tiefer im Inneren Golarions komplett ausgebeutet hätten, was bedeuten würde, dass die Fähigkeit Golarions, die modernen metallgestützten Gesellschaften aufrechtzuerhalten, sich bedenklich dem Ende zuneigt. Sicher ist, dass die Bestien vor allem in den Gebieten häufig vorkommen, an

ROSTMONSTER

Dieses insektenähnliche Monster hat die Größe eines kleinen Pferdes, vier klauenbewehrte Beine und einen gedrungenen, buckeligen Körper. Sein Rücken wird von einem dicken Panzer geschützt, der aus sich überlappenden rostfarbenen Platten besteht. Sein ebenfalls rüstungsbewehrter Schwanz endet in einem seltsamen Fortsatz aus fächerförmig angeordneten, lederbedeckten Knochen. Zwei kleine schwarze Augen sitzen über den zuckenden Mandibeln. Unterhalb der Augen sprießt jeweils eine langer, fedriger Fühler aus dem Gesicht der Bestie.

ROSTMONSTER

HG 3

EP 800

N Mittelgroße Aberration

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Metall riechen 27 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 natürlich)

TP 27 (5W8+5)

REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 3 m

Nahkampf Biss +6 (1W3), Fühler Berührungsangriff +1 (Rost)

TAKTIK

Vor dem Kampf Rostmonster sind keine besonders subtil vorgehenden Wesen. Wenn sie Metall wahrnehmen, werfen sie sich kopfüber in den Kampf.

Im Kampf Hungrige Rostmonster zielen immer auf das größte mit ihren Fühlern erreichbare Metallobjekt und greifen zuerst Rüstungen und Schilde an, bevor sie sich kleineren Gegenständen zuwenden. Sie beißen jeden Feind, der sich aktiv bemüht, sich ihnen in den Weg zu stellen oder ihnen sogar Schaden zuzufügen, sind aber meistens vor allem darauf bedacht, so schnell wie möglich so viel Metall wie möglich zu verzehren. Rostmonster sind zwar dafür bekannt, Metall tragende Beute über weite Entfernungen zu verfolgen, können aber oft durch große Metallgegenstände davon abgehalten werden, was den Charakteren eine Chance zu Flucht gibt.

Moral Rostmonster sind für ihre Sturheit berüchtigt.

Solange sie dadurch Metall gewinnen können, kämpfen sie bis zum Tod.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16

(20 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Fähigkeitsfokus (Rost), Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Waffenfitness

Fertigkeiten Klettern +8, Wahrnehmung +12

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3–10)

Schätze Gelegentlich (keine metallenen Gegenstände)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Rost (ÜF) Die Fühler eines Rostmonsters bilden seinen primären Berührungsangriff, der jedes metallene Objekt, das sie berühren, schnell rosten und zersetzen lässt. Der berührte Gegenstand erleidet die Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte an Schaden und wird vom Zustand her als beschädigt betrachtet – ein zweiter Treffer zerstört den Gegenstand. Ein Rostmonster provoziert keine Gelegenheitsangriffe bei seinen Versuchen, einen metallenen Gegenstand mit seinen Fühlern anzugreifen. Bei Kreaturen aus Metall verursachen die Fühler eines Rostmonsters 3W6+5 Punkte Schaden. Ein getragener Gegenstand, jeder magische Gegenstand und ein Metallwesen können mit einem Zähigkeitswurf gegen SG 15 diesen Effekt verhindern. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Metall riechen (AF) Diese Fähigkeit wirkt ähnliche wie die Fähigkeit Geruchssinn, außer dass die Reichweite 27 m beträgt und das Rostmonster diese nur einsetzen kann, um metallene Gegenstände aufzuspüren (einschließlich von Wesen, die metallene Gegenstände bei sich tragen).

„Bei den Göttern, es FRISST die SCHÄTZE auf!“

– typische Reaktion eines Abenteurers auf ein Rostmonster





Seiler

„Hier unten in der Kälte stöhnen und krümmen sich sogar die Schatten. In diesen finsternen Höhlen höre ich Flüstern, höre ich Schreie. Ich suche nach Wahrheiten, die zu alt für die Menschheit sind. Die Weisheit, die ich suche, ist für sie zu scharf, zu klar. Ich habe die Volksreime gehört, die euch Oberflächenleute vor Höhlen und Spalten warnen. Du hättest darauf hören sollen. Meine Berührung hat dir die Stärke geraubt und dich zu einem leichten Opfer gemacht. Und jetzt werde ich eine Menge über dein wahres Ich lernen, während ich langsam dein Fleisch verzehre. Erzähl mir als Erstes von deiner Kindheit ...“

— ein Seiler, an sein Opfer gewandt

Das Fackellicht wirft seltsame Schatten an die Felsen. Stalaktiten scheinen im Flackern des Feuers hin und her zu schaukeln. Dann bewegt sich einer davon plötzlich auf den Lichtschein zu. Lautlos öffnet sich eine gezackte Spalte in seiner schieferähnlichen Seite. Der Fels bewegt sich wie von Sehnen zusammengehalten, dann entfalten sich Steinstränge, die sich wie hungrige Schlangen in der Luft winden, bevor sie durch die Höhle peitschen. Die Steintentakel greifen um sich, sie reichen hinaus, um den Schwachen zu dem wartenden Maul zu ziehen, das voller knochenzertrümmernder Zähne ist.

ÜBERBLICK

Seiler beherrschen die dunkelsten, verlassensten Höhlen unter der Erde und laben sich am Fleisch eines jeden, der närrisch oder unwissend genug ist, um dort vorbeizukommen. Die Reviere von Seilern durchziehen die Erdkruste. Diese seltsamen Labyrinth, die entweder von den Seilern selbst oder von jener größeren Macht, die diese Abscheulichkeiten ins Leben gebracht hat, geschaffen wurden, sind mit Stalaktiten gefüllt, die wie die Zähne von Riesen wirken und enthalten seltsame Steinreihen, die noch die wildesten Fieberträume eines Architekten verblässen lassen würden. Hier kriechen die Seiler durch die Gebeine des Planeten und entreißen den Steinwänden bisher unbekannt Geheimnisse. Sie verstecken sich hinter Felsformationen oder schleichen zwischen den Stalaktiten umher. Mit ihren drahtigen Strängen aus mächtigem

Schnengewebe peitschen sie aus der Finsternis heraus den Atem aus dem menschlichen Körper und ziehen sie wie schreiende Babys in ihre Mäuler voller steinerner Mahlzähne. Ihre Steinhäute lieben die Dunkelheit. Sie passen sich an ihre Umgebung an, sodass die meisten Opfer die Gefahr erst erkennen, wenn ihre Glieder von den stärkeaubenden Strängen des Seilers umschlungen werden. Sand und Steine sind ihre heimlichen Verbündeten, die sie vor den spähenden Augen vorbeikommender Forscher schützen, bis es für diese zu spät ist. Schatzjäger, die keinen Stein auf dem anderen lassen können, fallen schließlich der zerquetschenden Umarmung des Seilers zum Opfer, wenn der Stalagmit vor ihnen sich plötzlich als Monster entpuppt.

Meistens ist diese Heimlichkeit gar nicht notwendig. Die Haut des Seilers ist nahezu undurchdringbar und lenkt Axt und Klinge ab, als wäre sie ein uralter, von Zwergen gefertigter Stein. Selbst mächtige arkane Angriffe gleiten einfach von ihrer schiefergleichen Form ab. Ihr Fähigkeit, sechs angreifende Stränge gleichzeitig zu koordinieren, erlaubt es diesen zerstörerischen Wesen mit Leichtigkeit, eine ganz Gruppe Eindringlinge schon aus der Entfernung zu neutralisieren. Seiler sind schon in einem spontan entstandenen Kampf tödliche Gegner, und das gilt um so mehr, wenn sie völlig überraschend angreifen.

Diese erstaunlichen Raubtiere verfügen über die Stärke, um einen Mann in Stücke zu reißen oder ihn mit einem Biss mitten durchzubeißen. Nur wenige Abenteurer erkennen allerdings, dass die Seiler außerdem einen klugen Verstand besitzen und einer seltsamen Philosophie folgen, die aus der Finsternis und der Qual geboren ist. Diese rätselhaften Mörder versammeln sich in tief gelegenen Höhlen, weitab des Lichts der Menschen, lehnen wie Mönche während der Vesper ihre felsigen Spitzen aneinander und murmeln gemeinsam seltsame Worte in die Finsternis hinein. Die grausamen Gedanken, die diese Versammlung von Seilern miteinander teilt, wird den Bewohnern der Oberfläche für immer ein Rätsel bleiben. Die Dringlichkeit allerdings, mit der diese Zusammenkünfte betrieben werden, kann für die Menschheit nichts Gutes bedeuten.

LEBENSWEISE

Seiler ähneln in jedweder Hinsicht unbehauenen Fels. Bevor sie ihr Maul weit aufreißen und ihre Stränge sich von ihrer Gestalt lösen, sind sie von ihrer felsigen Umgebung nahezu nicht unterscheidbar. Durchschnittliche Exemplare wiegen etwas über eine Tonne und sind etwa drei Meter hoch, wenn sie sich aufrichten. Seiler können sich so zusammenkrümmen, dass ihre Gestalt einem einfachen Steinblock oder einer Steinformation gleicht, aufgerichtet können sie als Stalagmit oder grob zugehauene Säule erscheinen. Manche ähneln einfachen kegelförmigen Stalagmiten, bei anderen variiert die äußere Form aber sehr stark. Sehr viele können ihre Form sogar verändern und damit als eine große Anzahl verschiedener Formationen erscheinen, wodurch Eindringlinge noch mehr verwirrt werden. Ihre Haut ist härter als die meisten Steine und etwa 15 cm dick.

Seiler sind unglaubliche Kreaturen: Ihre Ähnlichkeit zu Steinen hört nämlich nicht bei den Äußerlichkeiten auf. Sie besitzen kein Blut. Stattdessen pumpen seltsame Kontraktionen aus feinem Staub durch Felskanäle in ihrem Inneren. Ihre Stränge sind Fäden aus körnigen, steinähnlichen Sehnen, die so hart wie Marmor und gleichzeitig so dehnbar wie eine Peitsche aus bearbeitetem Leder sind. Diese Stränge können feine Bewegungen ausführen, sind aber stark genug, um einen Ork zu erwürgen. Merkwürdige Poren in diesen Strängen entziehen dem Opfer seine Stärke. Die Fäden betäuben dessen Muskeln, indem sie überall am Körper bestimmte Druckpunkte massieren, was schließlich in völliger Lähmung des

STILL WIE STEIN

Du bewegst dich mit einer solchen natürlichen Sicherheit über Fels und Stein, dass du dabei nahezu geräuschlos bist. Du bist in der Lage, einen einzelnen Feind in einer Gruppe niederzustrecken, ohne dabei ein Geräusch zu verursachen.

Voraussetzungen Seiler, Verstohlenheit.

Vorteil Du erhältst einen Bonus von +4 auf Heimlichkeit und kannst diese Fähigkeit auch beim Klettern einsetzen, ohne dabei Abzüge zu erleiden. Wenn du in einer Überraschungsrunde mit deinen Strängen angreift, kannst du das Opfer automatisch würgen und dabei seinen Mund mit einem Strang verschließen, um so jedes Geräusch zu unterdrücken. Triffst du in der Überraschungsrunde mit einem Strang, machst du bei deinem nächsten Zug einen Wurf auf Heimlichkeit mit einem Malus von -5 gegen einen Wurf auf Wahrnehmung durch die Kreaturen in der Nähe. Gelingt dieser Wurf, ziehst du deinen Gegner lautlos 3 m an dich heran, ohne dass die Verbündeten des Ziels merken, dass dein Ziel nicht mehr da ist (Ausnahmen sind Handlungen oder Vorsichtsmaßnahmen, die das Verschwinden auffallen lassen würden, zum Beispiel, wenn die Gegner sich aneinandergebunden haben, dein Ziel die einzige Lichtquelle trägt, wenn dein Ziel vor dem Angriff spricht und ähnliche Geschehnisse).

Opfers endet und dieses komplett hilflos macht.

Der Seiler spürt das Nahen von Beute durch seltsame, winzige Fäden, die sein spitzes Haupt bedecken. Diese Fäden entsprechen größtenteils den normalen Augen eines Tieres, allerdings empfängt der Seiler durch sie alle ein gemeinsames Bild. Möglicherweise sind es diese eingebauten Augentiele, die es dem Seiler ermöglichen, mit allen sechs Strängen gleichzeitig anzugreifen.

Sein Maul kann der Seiler nahezu komplett verschließen, wodurch er als solider, nicht zerbrochener Stein erscheint. Geöffnet ist diese höhlenartige Mundöffnung 60 cm weit. Die kreisförmigen, sägeähnlichen Bewegungen des Kiefers des Seilers können Granit zerbrechen und machen mit Knochen und Knorpel entsprechend noch kürzeren Prozess. Der Großteil des organischen Materials wird schließlich wieder ausgespien. Fleisch ist für den Seiler unverdaulich, Knochen sind für diese brutale Kreatur durchaus nahrhaft und werden daher durch die knirschenden Zähne des Seilers in seinem Inneren zu Staub zermahlen.

Der Ursprung dieser bizarren Felskreatur ist ein Geheimnis. Der launenhafte Gehorsam der Seiler gegenüber Rovagug hat viele Gelehrte dazu gebracht, die Hand des Schrecklichen Tiers hinter dieser Schöpfung zu vermuten. Andere hingegen behaupten, dass diese seltsamen Monster das Ergebnis der Experimente eines verrückten Magiers waren. Eine alte Legende spricht davon, dass ein paar Spritzer Rovagugs Blut auf dem Boden vergossen worden seien, auf diese Art und Weise die Innenwände einer alten Höhle befleckt hätten und dass in diesem kranken, beschmutzten Tiegel die ersten Seiler geboren wurden.

Eine alternative Theorie, die von mehr als nur einigen wenigen Gelehrten geteilt wird, weist auf die Ähnlichkeiten zwischen Seilern und den Mimiks hin und vermutet darauf aufbauend einen gemeinsamen Ursprung. Der greise Elf Jacorsis, ein bekannter Wissenschaftler, veröffentlichte die Theorie, dass sowohl die Seiler als auch die Mimiks das Produkt der Experimente eines nicht mehr namentlich bekannten Erzmagiers der Antike seien. Gewisse Ähnlichkeiten in ihren felsigen Strukturen und ihrer Fähigkeit, ihre Erscheinung zu tarnen, geben seinen Forschungsergebnissen



Substanz. Auch ist es durchaus üblich, dass Seilergruppierungen mit Mimiks zusammenleben oder diese gar versklaven.

Doch was auch immer ihr Ursprung ist: Inzwischen treiben die Seiler ihr Schicksal selbst und ohne zu zögern auf irgendein kryptisches Ziel zu.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Seiler schleichen durch die tiefsten Kluften der Welt. Sie verachten die Sonne wie auch die zivilisierte Welt der Oberflächenbewohner. Nur zwischen Felsen und Klippen fühlen sie sich heimisch, andere Umgebungen halten sie nicht lange aus. Die wenigen Seiler, die von besonders fähigen Jägern und Abenteurern gefangen werden konnten, siehen dahin und sterben, wenn sie nicht in die lichtlosen Höhlen zurückgebracht werden, in denen sie geboren wurden. Sie sterben nicht aufgrund physischer Bedürfnisse, sondern aufgrund einer psychischen Kondition, die ihren Todeswunsch übermächtig werden lässt, wenn sie nicht in das von ihnen bevorzugte Terrain zurückkehren können. Ihre bevorzugten Wohngebiete sind Höhlen mit schroffen Felsgraten, weitläufigen Steinspiralen, die den Geist an den Rand des Wahnsinns bringen, mit Basaltsäulen, Stalaktiten, die gezackten Zähnen gleichen und anderen bizarren Felsformationen. Die meisten Seiler sind sehr eigen, was ihre Wohnhöhlen angeht und wählen ihre Heimstatt ganz danach aus, für welche Steinformationen sie eine besondere Vorliebe hegen.

Viele Seiler fühlen sich auch unter arktischen Klimabedingungen sehr wohl. Gruppen mit mehr als hundert Mitgliedern versammeln sich unter eiszeitlichen Schichten. In diesen uralten Eishöhlen denken sie über die grausamen Philosophien nach, die ihren unerforschlichen Verstand anstacheln. Seiler sinnen über die geheimsten Bedeutungen der Dunkelheit, der Qual und der ewigen Natur des Steins nach. Diese Gruppierungen sind nahezu unbekannt. Die meisten Gelehrten haben absolut keine Ahnung von dem sozialen Aspekt dieser seltsamen unterirdisch lebenden Räuber. Viele Abenteurer tun Seiler daher als einfache, durch die Dunkelheit schleichende Bedrohung ab, die wenigen aber, die einer solchen Gruppe begegnen und sich in ihrem hinterhältigen Netz verfangen, wissen um den wahren Schrecken, den die Gesellschaft der Seiler darstellt. Ihre nachdenkliche Erforschung von Qual und Schrecken ist mit der anderer Völker nicht zu vergleichen. Sie sind davon besessen, Eindringlinge zu foltern. Das tun sie nicht, weil sie es genießen, sondern weil sie glauben, dass die schrecklichen Experimente, die sie an ihren Opfern durchführen, sie zu einer Art ekelregender Erleuchtung führen werden. Sie verfügen über keine Moral und kennen keine Gnade, an die man appellieren könnte.

Seiler ziehen menschliches Fleisch dem jeder anderen Beute vor. Diese Vorliebe hat aber wenig mit ihrem Geschmack zu tun. Seiler finden perversen Gefallen daran, intelligente Nahrung zu verzehren, mit der sie ein Gespräch führen können. Sie laben sich an der Pein, die ihre Nahrung erfährt. Je höher der Intellekt des Opfers, das sie verzehren, um so mehr genießt der Seiler dessen Qualen. Der animalische Schmerz, den eine geringere Kreatur erfährt, ist nichts im Vergleich zu der grausamen Erkenntnis und

der süßen Qual eines bewusst denkenden Wesens, wenn dieses vor Schwäche gelähmt dabei zusehen muss, wie der Seiler langsam seine Gliedmaßen auffrisst.

Seiler greifen zwar aus dem Hinterhalt an, töten ihre Beute aber nicht immer auf der Stelle. Sie sind durchaus redselig und halten die Kunst der Gesprächsführung für eine der höchsten Freuden, die das Leben zu bieten hat. Sobald der Seiler dem Opfer seine Stärke entzogen und ihm auf diese Weise jede Möglichkeit zur Gegenwehr genommen hat, wird er sich Mühe geben, mit ihm zu reden, bevor er ihn zu Brei zermahlt und herunterschluckt. Er genießt jeden philosophischen Leckerbissen, den ihm sein Gast anbietet, da ihm das den Verzehr seines Fleisches um so schmackhafter macht, sobald die Konversation sich dem Ende zuneigt. Mehr als ein Abenteurer hat seinen Tod lange genug hinauszögern können, indem er das intellektuelle Interesse des Seilers aufrecht erhalten hat, bis dann endlich Hilfe kam. Auch nachdem die eigenen Gliedmaßen bereits gelähmt sind, können eine scharfe Zunge und ein schneller Verstand also immer noch mächtige Waffen gegen den Tod im Maul eines Seilers darstellen. Jeder, der in der Lage ist, über philosophische Themen ins Schwärmen zu geraten, kann das Unvermeidliche vielleicht noch tagelang hinauszögern und verliert dabei nur ein oder mehrere Gliedmaßen, wobei der Seiler die entstehenden Wunden mit seinen Strängen wie mit einer Aderpresse abbindet.



Seiler genießen es, einen besonders interessanten Gesprächspartner langsam zu fressen und halten ihn für so lange wie möglich am Leben. Gleichzeitig beobachten sie die Veränderungen in seiner Argumentation, während sie ihn im Laufe der Zeit verzehren. Seiler finden eine besondere Freude in der Art

und Weise, wie die Qual einen faszinierenden Geist verzerrt wie auch daran, dass die Erkenntnis, dass man langsam zu Brei zerkaut wird, überraschend geistvolle Gedankengänge hervorbringt. Es gibt ein Seilerspruchwort, das sich nicht komplett übersetzen lässt, das die ungefähre Bedeutung besitzt: „Man kennt jemanden erst dann wirklich, wenn man ihn – langsam – gegessen hat.“ Seiler behaupten, eine lebende Mahlzeit besser zu kennen als dessen beste Freunde, Liebhaber oder Familienangehörige. Wenn das Opfer seinem schrecklichen Tod gegenübersteht, öffnet es dem seltsamen Ding, das es auffrisst, oft sein Herz, und die Offenbarungen, die es im Todeskampf erfährt, sind oft höchst aufschlussreich.

Insbesondere die Offenbarungen, die ihre verdrehten Psychen aufzurütteln vermögen, sind die einzig wahrhaft wertvollen Erfahrungen, die Seiler machen können. Sie gieren nach einer Mahlzeit, die in der Lage ist, sie auf neue, seltsame Wege durch das Labyrinth ihres düsteren Verstandes zu führen; manche sind daher sogar bereit, Höchstpreise an denjenigen zu zahlen, der ihrem wartenden Maul einen besonders verrückten Gelehrten oder irren Magier zuführt.

ROLLE IM SPIEL

Seiler sind wunderbare heimliche Mörder. Als Meister des Hinterhalts stellen sie für jeden Ausflug durch die Finsterlande oder durch Höhlen nahe der Erdoberfläche eine spannende, unerwartete

Begegnung dar. Seiler geben aber auch ein wunderbares Mysterium ab; eine ungewöhnliche Höhle, die niemand, der sie betritt, wieder verlässt, eine Reihe seltsamer Fälle plötzlich verschwundener Personen in der Nähe einer tiefen Schlucht; oder auch eine instabile Brücke über eine Kluft, über die es einsame Wanderer nicht hinüberschaffen. Vielleicht gelingt es den SC bei der ersten Erkundung dieses Ortes, an dem Reisende verschwinden, diesen problemlos zu durchqueren (der Seiler ist vielleicht gerade nicht in seinem Bau, vielleicht ist er aber auch in Gedanken verloren oder wartet darauf, dass eine einzelne Person vorbeikommt). Wenn sie den Herrschaftsbereich des Seilers zum zweiten Mal passieren, müssen die SC dann einen schwierigen Wurf auf Wahrnehmung schaffen, um zu bemerken, dass eine bestimmte Felsformation sich bewegt hat, was ihnen ein paar kostbare Momente verschafft, bevor die Bestie den tödlichen Hinterhalt auslöst.

Seiler sind nicht einfach nur Monster, sondern besitzen einen beträchtlichen Intellekt und eine tiefgründige, zeitlose Weisheit. Ihre seltsamen Versammlungen können jeder bizarren Agenda folgen, zu welcher ihre verdrehten Philosophien sie antreiben. Verschwörungen von Seilern könnten weitreichende Konsequenzen haben und in der Vernichtung ganzer Einwohnerschaften von Oberflächenbewohnern resultieren. Es gibt Gerüchte, dass ganze Dörfer in kilometerbreite Senkgruben stürzen. Die Bevölkerung dieser Dörfer wird von der tintenschwarzen Finsternis verschlungen und noch Tage später sind ihre von Grauen erfüllten Schreie zu hören, die durch schreckliche Folterungen verursacht werden. Diese einfache Untergrabung folgt einer recht simplen Idee im Vergleich zu den undurchsichtigeren, verworreneren Plänen mancher Seiler. Ihre verschlungenen Gedankengänge sind zu seltsam, als dass ein geistig gesunder Mensch sie verstehen könnte, und führen zu allen möglichen Vergehen. Ihre labyrinthartigen Pläne zu enthüllen, mag sich für jede tapfere Gruppe von Abenteurern als eine höchst spannende Anstrengung herausstellen ... so lange sie keine Angst vor der Dunkelheit haben.

SCHÄTZE

Seiler behalten nur die Dinge, die ihren finsternen Geist anregen: Bücher voll arkanen Wissens, seltsame, mächtige Objekte, historische Kuriosa und gelegentlich auch Objekte, die von persönlichem Wert für ihre liebsten Mahlzeiten waren (der Hochzeitsring, das an den Sohn weitergegebene Schwert des Vaters und dergleichen mehr). Findet ein Seiler einen Besucher besonders saftig und bietet dieser ihm eine erfreuliche Konversation, bevor er ihn in seinem Maul zu Brei zerkaut, behält der Seiler meist irgendeine Trophäe als Erinnerung an seinen „alten Freund“. Seiler bevorzugen insbesondere glänzende Gegenstände, die sie stundenlang gedankenverloren anstarren können. Glänzendes Gold oder rauchige Edelsteine so groß wie die Faust eines Mannes können den Seiler für mehrere Tage in Trance versetzen.

Seiler sind cleverer als die meisten ihnen zugestehen wollen, und nutzen besonders mächtige magische Gegenstände, die sie bei ihrer Beute finden, eigentlich immer. Alles, was sie nicht einzusetzen verstehen nehmen sie zur nächsten Zusammenkunft ihrer Gruppe mit, weil sie hoffen, dass ein anderer, weiserer Seiler ihnen vielleicht die Kräfte des betreffenden Gegenstands lehren kann. Sie können zwar weder zauberwirkende oder zauberauslösende Gegenstände einsetzen, noch passt ihnen die meiste für Humanoide gedachte Ausrüstung; doch können sie Ringe, Amulette, Gürtel, Umhänge und Hüte benutzen, auch wenn diese Gegenstände sie vielleicht aus der Menge anderer Stalagmiten herausragen lassen. Um dies auszugleichen, versuchen Seiler, wie ein Felsblock oder eine niedrige Säule auszusehen, auf der jemand einen Schatz zurückgelassen hat.

FELSKLETTERER

Alle Seiler sind gute Kletterer, aber manche hängen geradezu wie Moos an den Felsen. Du kannst sogar von den Decken von Höhlen oder Steinkammern herabhängen und so die Gestalt eines Stalaktiten annehmen. So kannst du aus einer großen Höhe herabfallen und dein Opfer unter dir aufspießen oder unter deinem Gewicht zerschmettern.

Voraussetzung: Seiler.

Vorteil: Du erhältst eine Bewegungsrate für Klettern von 3m sowie alle Vorteile derselben (Bonus auf deine Würfe auf Klettern, du darfst 10 nehmen usw.). Du kannst für eine beliebig lange Zeit von der Decke hängen, um dich auf eine unter dir vorbeigehende Kreatur fallen zu lassen. In diesem Fall verursachst du 2W6+6 Punkte Wucht- oder Stichschaden (je nach Wahl).

MIT SEILERN ANBANDELN

Nachdenklichere Seiler halten sich mit dem Verzehr ihrer Feinde oft zurück, bis sie der Konversation müde sind. Sie umklammern ihre Gegner mit ihren Strängen und schwächen sie so lange, bis diese nicht einmal mehr einen Ringkampf gegen eine Puppe gewinnen könnten. Dann unterhalten sie sich ganz entspannt mit ihren zukünftigen Mahlzeiten und versuchen, aus diesen ein paar interessante Gedanken oder Ideen herauszubekommen, bevor sie ihnen ein Ende machen. Besonders clevere Abenteurer mit einem großen Maß an Wissen oder mit tiefer Weisheit können ihren Tod noch stundenlang abwenden oder den Seiler sogar lange genug ablenken, um wieder ein gewisses Maß an Stärke zurückzuerhalten und die Kreatur mit einem wagemutigen Fluchtversuch zu überraschen.

In jeder Stunde, in der sich der Seiler mit seinem Opfer unterhält, kann dieses einen Wurf auf Wissen oder auf Weisheit ablegen. Der SG des ersten Wurfs beträgt 10, nach jeder weiteren Stunde steigt der Schwierigkeitsgrad aber um +2. Gelingt dem Opfer ein Wurf auf Bluffen oder Diplomatie in Höhe des SG des Seilers, ist das Monster so in die Diskussion vertieft, dass er nicht daran denkt, das Opfer erneut zu schwächen.

Der Spielleiter kann es einem SC, dem ein Wurf misslingt, auch erlauben, dem Seiler statt dessen ein Rätsel zu stellen. Manche Seiler sind gierig nach guten Rätseln und lieben eine geistige Auseinandersetzung, bei der Rätsel die Waffen darstellen. Wenn der Spielleiter eine Begegnung mit einem Seiler plant, ist es den Aufwand wert, einige zunehmend schwierigere Rätsel vorzubereiten. Für jedes Rätsel, das der SC lösen kann, bleibt er eine weitere Stunde lang am Leben. Wenn der Spieler Schwierigkeiten hat, ein Rätsel zu lösen, erlaube ihm einen Wurf auf Weisheit (SG 15) um einen Hinweis zu erhalten.

VARIANTEN

Der gewöhnliche Seiler ist nur die am häufigsten vorkommende Variante dieser Spezies. Es mag an der mysteriösen Verbindung der Seiler zu den Mimiks liegen, die man für ihren Ursprung vermutet, aber insgesamt gesehen ist dieses Volk von einer bizarren Diversität geprägt. Manche Seiler sind dabei viel veränderlicher als ihre



Verwandten. Diese Seiler werden manchmal auch Chamäleonseiler genannt. Alle paar Monate werfen sie ihren äußeren Panzer wie eine verkrustete tote Haut ab. Bei jedem dieser Vorgänge wird die Gestalt des Seilers weniger festgelegt und veränderlicher. Dadurch erhält er die Fähigkeit, andere Formen und unterschiedliche Gestalten anzunehmen und kann sogar (wie ein Mimik) die Erscheinung anderer Kreaturen nachahmen. Außerdem behält seine abgeworfene Haut selbst ein gewisses armseliges Maß an Leben und wird daher von dem Seiler für eine kurze Zeit gerne als Scheinbild benutzt, bevor sie einen fürchterlichen Tod stirbt. Chamäleonseiler setzen diese erbärmlichen Häute oft ein, um Feinde in eine Falle zu locken, was das Ende ihrer kranken halblebendigen Abspaltungen noch beschleunigt.

Der gemeine Seiler besteht aus einer felsgleichen Substanz, die eine Ähnlichkeit zu Granit oder Marmor aufweist. Manche Varianten bestehen aber aus anderem Gestein. Eine der gefährlicheren Unterarten besteht aus einem basaltähnlichen Material. Diese Basaltseiler oder Vulkards sind anders als ihre Verwandten nicht gegen Feuer empfindlich, sondern im Gegenteil sogar dagegen immun. Außerdem ernähren sich diese Seiler von Feuer und werden stärker und gesünder, wenn sie ihm ausgesetzt werden. Jeder Angriff auf einen Vulkard, der Feuerschaden verursacht, heilt diesen daher um einen Schadenspunkt für je 4 Punkte Feuerschaden, die er eigentlich verursachen würde. Vulkards erhalten keinen Rettungswurf gegen Angriffe, die Feuerschaden verursachen.

Es gibt noch weitaus gefährlichere, heimtückischere Seilervarianten. Siegfelfen sind eine seltsame, uralte Unterart, die auf ihrem felsigen Äußeren bizarre, mächtige Kristallrunen manifestieren. Diese Machtsiegel kristallisieren nach einer besonders interessanten Mahlzeit, die meist Tage anstatt nur Stunden in Anspruch genommen hat. Meist handelte es sich bei dem Opfer um einen mächtigen Zauberer. Siegfelfen fressen oft zuerst die Hände des Zauberers und verhindern damit, dass er Zauber mit Gestenkomponenten wirkt, dann erkunden sie im Lauf einer ausgedehnten Mahlzeit seine Geheimnisse. Diese Geheimnisse, die der Zauberer ausspuckt, während seine Gliedmaßen in der zermalmenden Umarmung des Siegfelfens langsam zerkaut werden, sind unbeschreiblich mächtig. Jedes Siegel auf der Haut eines Siegfelfens ermöglicht es ihm, einmal am Tag ein *Symbol* nach Wahl des Spielleiters zu zaubern. Die meisten Siegfelfen müssen sich damit zufriedengeben, im Laufe ihres Lebens nur einige wenige siegelwürdige Mahlzeiten zu sich zu nehmen. Es gibt aber besonders alte, mächtige Exemplare, die nahezu vollständig von diesen schrecklichen Runen bedeckt sind. Siegfelfen haben HG 13.

Der grausame Scherbenseiler ist eine besonders grauenhafte Seilervariante. Seine Stränge sind gezackte, steinähnliche Fäden, die ihre Gegner in Stücke reißen, noch während sie sie damit umschnüren. Diese brutalen, degenerierten Angehörigen des Seilervolks haben wesentlich weniger Sinn für Philosophie als ihre Verwandten, machen dieses Manko aber mit einer gesunden Portion reiner Bösartigkeit wieder wett. Die geisteskranken Seiler zerschneiden ihre Opfer oft mit allen sechs Strängen gleichzeitig in blutige Stücke. Der Strangangriff eines Scherbenseilers verursacht 1W8+4 SP Hiebschaden und zieht den Feind gleichzeitig zu sich heran. Trifft der Scherbenseiler mit mehr als einem Strang, zerreißt er ihn außerdem für weitere 2W6+6 Punkte Hiebschaden. Scherbenseiler haben HG 13.

SEILER IN GOLARION

Die Seiler Golarions verehren Rovagug, den sie als ihren Schöpfer betrachten. Ihre Hinterlist kennt keine Grenzen. Ihre Vereinigungen

erkunden aus verschiedenen Gründen die Dunkelheit und die Folter, die meisten konzentrieren sich aber auf ein einziges Ziel, nämlich die Bedeutung ihrer Existenz herauszufinden. Sie sinnen über den mysteriösen, grausamen Grund nach, aus dem heraus Rovagug ihnen das Leben geschenkt haben könnte. Die Antwort suchen sie in der Agonie ihrer Gefangenen und den verworrenen Geheimnissen tief gelegener Höhlen, die das Antlitz der Welt versehren. Einige Gelehrte glauben, dass sie ein größeres, tödlicheres Ziel mit weitreichenden Konsequenzen verfolgen, das zum Untergang ganzer Zivilisationen führen könnte.

Schon vor dem Zeitalter der Verlorenen Omen unternahm es der elfische Barde, Forscher und Geograph Talsindro Yarmaht, die bekannten Wohngebiete der Seiler zu kartografieren. Seine über 5 Jahrhunderte währenden Anstrengungen verbrauchten nahezu all seine Kraft. Kurz vor seinem Verschwinden erreichten seltsame Briefe und irrsinnige spiralförmige Karten seine Enkelin und deren Ehegatten Drelzarg Eisauge, einen in diesen Tagen berühmten Kundschafter. Diese Briefe und die dazugehörigen Karten sprachen von einer „katastrophalen Entdeckung“ im Zusammenhang mit Yarmahts Forschungen. Angeblich zeigten sie eine Reihe von Schluchten, die von Seilern bewohnt wurden und die Gestalt einer seltsamen, uralten Glyphen hatten. Diese Quellen werden nach wie vor in der Großen Loge Absaloms abgeschlossen aufbewahrt. Jeder, der diese Karten betrachtet, blutet danach aus den Augen. Ob an diesen Behauptungen irgendetwas dran ist oder nicht: Für viele Gelehrte und Forschungsreisende, die sich mit den unterirdischen Gebieten Golarions beschäftigen, bleiben die Versammlungsorte der Seiler jedenfalls ein höchst interessantes Thema.

Vielleicht noch verstörender sind die Gerüchte über seltsame Gruppen von Seilern, die eine Reihe von Eishöhlen in den Ländern der Lindwurmkönige bewohnen. Diese werden die „Entführer im Eis“ genannt und sind vermutlich für das Verschwinden von Kindern und jungen Kriegerern verantwortlich. Schlimmer noch: manchmal kehren die verschwundenen Personen Jahre später gealtert und gefoltert wieder zurück. In diesen Fällen sind sie durch die Kälte und die jahrelange irrsinnige Pflege der Eisseiler wahnsinnig geworden. Manche kommen mit nur noch einer gesunden Gliedmaße zurückgekröchen, während die anderen in abgekauten Stümpfen und Narbengewebe enden. Die meisten können nicht mehr sprechen; diejenigen, die dazu noch in der Lage sind, geben meist nur noch bizarres Geschwätz von sich, bis ihre Stimmen brechen und ihre Augen sich mit Furcht füllen. Die Seiler entführen keine Einwohner Irrisens. Vielleicht haben sie einen Pakt mit den dortigen Eistrollen geschlossen, vielleicht haben sie aber auch einfach nur Angst vor Baba Yaga und ihren Töchtern.

In Nar-Voth in den Finsterlanden ist eine große Höhle, die auch die Endlose Kluft genannt wird, die Heimat einer großen Anzahl von Seilern und anderen an ihren Wänden hängenden Kreaturen. In Sekamina jagen die Seiler Reisende, die das Sterbende Meer zu erreichen versuchen.

SEILER

Der große Stalagmit erwacht plötzlich zum Leben und öffnet ein kreisrundes Maul voll mit gezackten, felsenharten Zähnen. Seilähnliche Stränge sprießen aus seinem Körper und greifen nach allem, was sich in der Nähe befindet.

SEILER

HG 12

EP 19.200

CB Große Aberration

INI +5; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24**VERTEIDIGUNG****RK** 27, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 26 (+1 GE, -1 Größe, +17 natürlich)**TP** 162 (12W8+108)**REF** +5, **WIL** +13, **ZÄH** +13**Immunitäten** Elektrizität; **Resistenzen** Kälte 10; **ZR** 27**Schwächen** Empfindlichkeit gegen Feuer**ANGRIFF****Bewegungsrate** 3 m**Nahkampf** Biss +20 (4W8+18/19-20)**Fernkampf** 6 Stränge Berührung +10 (1W6 Stärkeschaden)**Angriffsfläche** 3 m; **Reichweite** 3 m**Besondere Angriffe** Ziehen (Strang, 1,50 m), Stränge**TAKTIK**

Vor dem Kampf Seiler verbergen sich in ihren Felsenhöhlen und verharren dort völlig bewegungslos. Sie warten darauf, dass Eindringlinge in ihre Reichweite kommen, bevor sie den Hinterhalt auslösen.

Im Kampf Sobald so viele Ziele wie möglich in ihrer Reichweite sind, fächern sie ihre sechs Stränge aus und ziehen ihre Beute auf ihr weit geöffnetes Maul zu. Währenddessen entziehen sie den Opfern ihre Stärke.

Moral Seiler betrachten Menschen als Beute und fliehen genauso wenig aus einem Kampf mit ihnen, wie ein Mensch vor eine Ratte weglaufen würde.

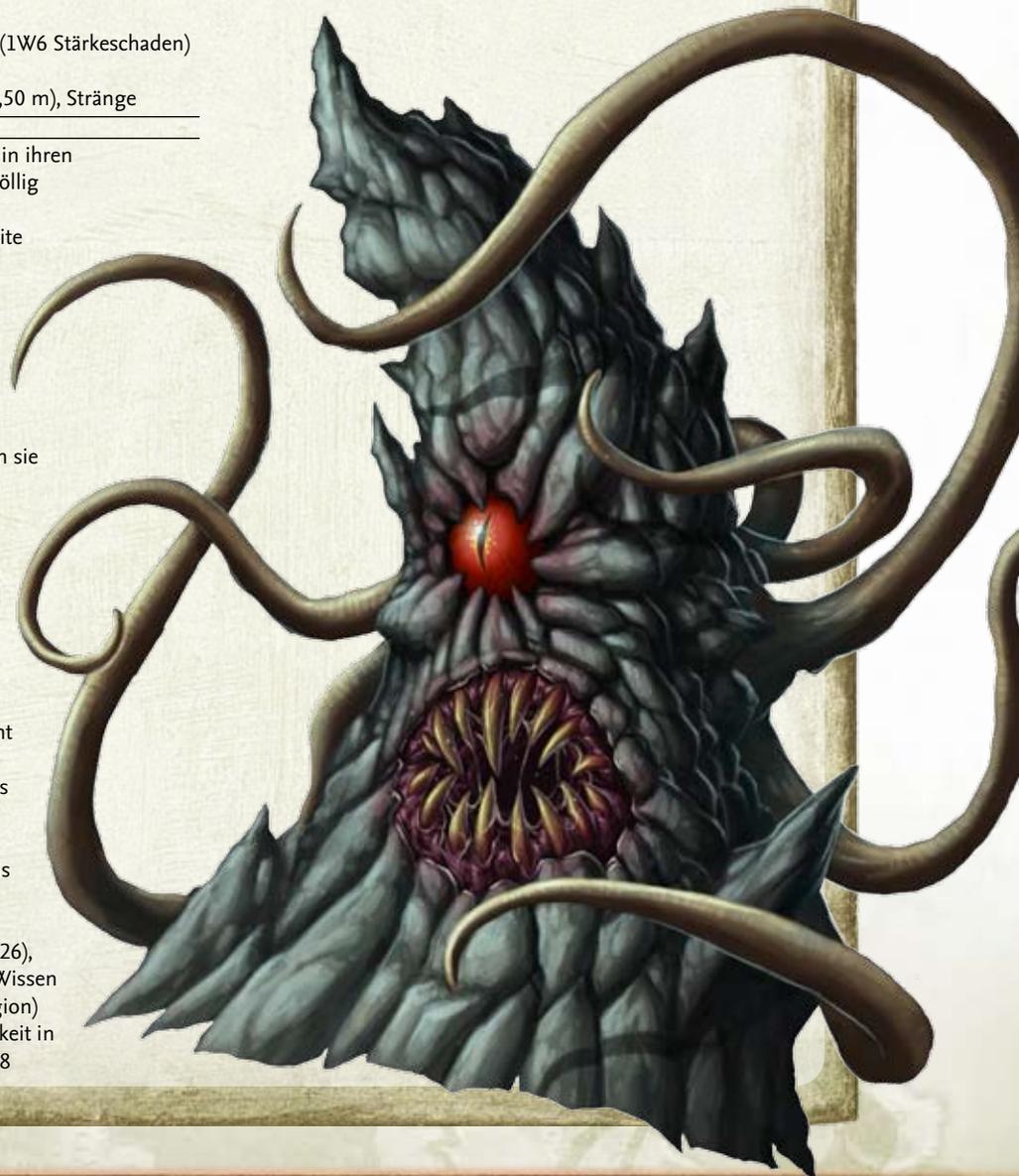
SPIELWERTE**ST** 34, **GE** 13, **KO** 29, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 12**GAB** +9; **KMB** +22; **KMV** 33 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden)

Talente Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahrnehmung, Heimlichkeit), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Strang)

Fertigkeiten Heimlichkeit +18 (in steinigen oder eisigen Bereichen +26), Klettern +27, Wahrnehmung +24, Wissen (Gewölbekunde) +16, Wissen (Religion) +13; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit in steinigen oder eisigen Bereichen +8

Sprachen Aklo, Finsterländisch**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige unterirdische**Organisation** Einzelgänger, Paar oder Haufen (3-6)**Schätze** Standard**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Stränge (AF) Ein Seiler kann bis zu sechs dünne, klebrige Stränge gleichzeitig von seinem Körper bis zu einer Reichweite von 15 m ausbreiten. Der Angriff eines Seilers mit seinen Strängen ist ein Berührungsangriff auf Entfernung. Die Stränge sind recht stark, können aber durch eine beliebige Menge an Hiebschaden durchtrennt werden (RK 20). Eine Kreatur, die von einem Strang getroffen wird, ist erstarrt und geschwächt und ihr muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 25 gelingen oder sie erleidet 1W6 Punkte Stärkeschaden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.





Anhang

Das Talent Schlickgefährte eröffnet die Möglichkeiten verschiedene Schlicke als Tiergefährte auszuwählen. Hier die Spielwerte für diese Schlickgefährten:

GALLERTWÜRFEL

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 4,5 m; **RK** -2 GE; **Angriff** Hieb (1W4 plus 1W4 Säure); **Attributswerte** ST 11, GE 6, KO 14, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Blindsight 18 m, Durchsichtig, Immun gegen Elektrizität, geistesbeeinflussende Effekte. **Aufstieg auf die siebte Stufe:** Größe groß; **Angriff** Hieb (1W6 plus 1W6 Säure plus Lähmung); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Lähmung, Umhüllen (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).



GRAUSCHLICK

Spielwerte zu Beginn: Größe klein; **Bewegungsrate** 3 m; **RK** -2 GE; **Angriff** Hieb (1W4 plus 1W4 Säure); **Attributswerte** ST 8, GE 6, KO 14, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Blindsight 18 m, Durchsichtig, Immun gegen Feuer, Kälte, geistesbeeinflussende Effekte. **Aufstieg auf die vierte Stufe:** Größe mittelgroß; **Angriff** Hieb (1W6 plus 1W6 Säure plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Umhüllen (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

OCKERGALLERTE

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 3 m, Klettern 3 m; **RK** -2 GE; **Angriff** Hieb (1W4 plus 1W3 Säure); **Attributswerte** ST 6, GE 6, KO 14, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Blindsight 18 m, Teilen, Immun gegen Elektrizität, geistesbeeinflussende Effekte, Hiebsschaden und Stichschaden. **Aufstieg auf die vierte Stufe:** Größe groß; **Angriff** Hieb (2W4 plus 1W4 Säure plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Würgen (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

SCHWARZER BLOB

Spielwerte zu Beginn: Größe mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; **RK** -2 GE; **Angriff** Hieb (1W6 plus 1W6 Säure); **Attributswerte** ST 4, GE 6, KO 14, IN -, WE 10, CH 2; **Besondere Eigenschaften** Blindsight 18 m, Teilen, Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte, Hiebsschaden und Stichschaden. **Aufstieg auf die siebte Stufe:** Größe groß; **Angriff** Hieb (1W8 plus 1W8 Säure plus Ergreifen); **Attributswerte** ST +8, GE -2, KO +4; **Besondere Angriffe** Korrosion, Säure, Würgen (siehe dazu das *Pathfinder-Monsterhandbuch* für weitere Einzelheiten).

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Chronicles: Dungeon Denizens Revisited. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Authors: Clinton Boomer, Jason Bulmahn, Joshua J. Frost, Nicolas Logue, Robert McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K Reynolds, James L. Sutter, and Greg A. Vaughan. Deutsche Ausgabe *Almanach der Verliesbewohner* © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Time of Horrors, Revised. Copyright 2002 Necromancer Games, Inc. Authors: Scott Greene, with Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawring, Clark Peterson, Greg Ragland, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Hungry Little Monsters. Copyright 2005 Sean K Reynolds Games. Author: Sean K Reynolds.



IKONEN DES FANTASYSPIELS

Seit mehr als 30 Jahren bekämpfen Abenteurer diese seltsamen Monster, die nur dazu geboren und gezüchtet wurden, um Helden zu vernichten. Man erkennt sie auf den ersten Blick: Eulenbären, Gallertwürfel, Landhaie, Mantler, Mimiks, Modernde Schlurfer, Otyughs, Purpurwürmer, Rostmonster und Seiler. Manche davon sind das Ergebnis der Experimente eines wahnsinnigen Zauberers, der sie zu dem Zwecke erschuf, einen einsamen Turm zu bewachen. Andere leben ausschließlich in Abwasserkanälen und Verliesen und haben inmitten der Abfälle der Menschheit eine evolutionäre Nische für sich entdeckt.

Sie alle sind dazu gedacht, den Schwertern und Zaubern der Abenteurer zum Opfer zu fallen. Und doch ist an jedem dieser Bestien mehr, als man auf den ersten Blick erkennen kann.

Dieses Buch erläutert die Ziele und Strategien, die Lebensweise und die Geschichte dieser klassischen Monster. Sie wurden für die Pathfinder Kampagnenwelt neu gestaltet, ohne dabei ihren Wurzeln als ikonische Elemente des Spiels untreu zu werden.

Das Buch enthält seltene, tödliche Varianten dieser Wesen, aber auch die besten Möglichkeiten, sie von ihren Schätzen zu trennen. Es enthält spezielle Ausrüstungsgegenstände, mit denen man Jagd auf die Monster machen kann, sowie neue magische Gegenstände, die aus Teilen ihrer seltsamen Körper hergestellt werden.

Eure alten Feinde sind hier, und sie sind noch genauso monströs, wie sie es schon immer waren.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-527-8

Artikelnummer: US51008PDF