

Buch der Verdammten 11

PATHFINDER[®]

KAMPAGNENWELT[™]



ABYSS

von James Jacobs



Abraxas



Aldinach



Andirifkhu



Angazham



Areschkagal



Baphomet



Cyth-V'sug



Dagon



Deskari



Flauros



Gogunta



Haagenti



Jezelda



Jubilex



Kabiriri



Kostschitschie



Lamaschtu



Mazmezz



Mestama



Nocticula



Nurgal



Orcus



Pazuzu

Schax



Schivaska



Sifkesch



Sothbenoth



Urxehl



Xoveron



Yhidothrus



Zevgavizeb



Zura

BUCH DER VERDAMMTEN II

ABYSS

Ein Quellenband für die *Pathfinder Kampagnenwelt*

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Es beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.

Inhaltsverzeichnis

<i>Vorsterblichkeit</i>	2
<i>Herrscher des Abyss</i>	4
<i>Von den Toten</i>	30
<i>Dämonenbrut</i>	32
<i>Reiche des Abyss</i>	40
<i>Dämonologie</i>	42
<i>Olippoth</i>	50
<i>Die Dämonenhorde</i>	52
<i>Vor eurer Tür</i>	62

Impressum

Author • James Jacobs
Cover Artist • Eva Widermann
Interior Artists • Eric Belisle, Jason Bennett, Jeff Carlisle,
Kev Crossley, Kekai Kotaki, Tyler Walpole, Eva Widermann
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • James L. Sutter
Editing and Development • Judy Bauer,
Christopher Carey, und Sean K Reynolds
Editorial Assistance • Jason Bulmahn und Mark Moreland
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Fraiser
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant • Dave Erickson
Director of Sales • Pierce Watters
Financial Analyst • Christopher Self
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Director • Hyrum Savage
Events Manager • Joshua J. Frost
Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse,
und Website Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele
Originaltitel • Lords of the Chaos -
Book of the damned Vol.2
Übersetzung • Fabian Fehrs
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau,
Anne-Janine Naujoks-Sprengel
Layout • Thomas Michalski



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51033PDF
ISBN 978-3-86889-790-6



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

Dieser Band verwendet das Pathfinder Grundregelwerk sowie das Pathfinder Monsterhandbuch I.

This product makes use of the Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook and Pathfinder Roleplaying Game Bestiary. These rules can be found online as part of the Pathfinder Roleplaying Game Reference Document at paizo.com/pathfinderRPG/prd.

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

Open Content Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. 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 Campaign Setting: Lords of Chaos, Book of the Damned Vol. 2 is published by Paizo Inc. under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Module, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc.

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

Es ist eine allgemein anerkannte Wahrheit, dass vor dem Beginn der Realität der Mahlstrom alle Existenz bildete. Man nimmt an, dass der Mahlstrom unendlich und zu dieser Zeit nicht einmal an das Konzept von Richtung zu denken war. So bedeutete dieses bloße chaotische Potenzial und der Mangel an Wirklichkeit im Endeffekt pure Entropie. Was aber, wenn dies nicht der Fall war? Was, wenn diese Vorexistenz eine Form hatte? Was, wenn Ordnung nicht aus Chaos entstand, sondern nur als Illusion über das fundamentale Chaos gelegt wurde, welches die einzig mögliche Wirklichkeit sein kann? Wenn man diese Wahrheit ablehnte und zu dem Zweck zurückkreiste, dieses Phänomen zu observieren, wäre der Mahlstrom wirklich das, woraus alle Existenz entstammt? Existierte nichts vor dem Nichts? Oder gab es dort etwas so Unvorstellbares und Zerstörerisches, dass selbst die Realität versucht hat, dessen Ursprung zu verhüllen? Was, wenn das Faktum der Realität nur ein Faktum ist, weil der Abyss ihre Existenz zulässt?

Vorsterblichkeit

Als die ersten Proteaner erkannten, dass sie als separate Lebensformen vom sie umgebenden Mahlstrom existierten, bemerkten sie auch, dass sie nicht allein waren. Sie fühlten, wie der Mahlstrom auf andere Monoformen reagierte: biologische Singularitäten potenziellen Lebens, die direkt hinter der Membrane des Chaos zu schwärzen schienen. Die Proteaner warteten, bis sie mächtig und mutig genug waren, bis sie das Chaos hinter sich ließen und in diese Unregelmäßigkeiten hineinblickten. Was sie dort vorfanden, vernichtete sie fast. Denn der Mahlstrom war nicht unendlich, wie sie bisher geglaubt hatten. Stattdessen lag er über einem Fundament, ähnlich einem Ozean auf der materiellen Ebene, der sich über der Kruste eines Planeten befindet. Allerdings ruhte der Mahlstrom nicht auf so etwas solidem wie Fels: Unter ihm lag der Abyss. Als die Proteaner eine Wunde in den Mahlstrom rissen, erlaubten sie, das etwas erblühte, was die Entropie für immer einzuhegen gehofft hatte.

Während die Proteaner begannen, diese Infektion ihres chaotischen Paradieses der Möglichkeiten durch

Aus dem Buch der Verdammten

Worin die Natur von Wahrheit und Wirklichkeit auf ungerechte und unglückliche Weise bar gelegt wird und vernichtende Erkenntnisse enthüllt. Wir sind nicht, was wir gehofft haben zu sein. Wir sind nur die Brut und das zufällige Resultat unserer größten Ängste und Sünden.

— Aus dem Buch der Verdammten,
„Die Geschichte des Abyss“

das Böse zu bekämpfen, faszinierte sie doch gleichzeitig die Anziehungskraft des Abyss. Denn hier existierte bereits Leben. In den tiefen Bereichen und unmöglichen Abgründen der Klüfte schwärmten bereits uralte Wesen mit ihren eigenen fremdartigen Gesellschaften und Schöpfungsgeschichten. Diese Qlippoth strömten herbei, um zusammen mit dem Abyss die Äußere Sphäre zu infizieren und trafen auf die Verteidigung der Proteaner.

Niemand weiß, warum spontan neue Reiche wie Kristalle in fast gesättigtem Wasser aus dem Chaos des Mahlstroms entstanden. Vielleicht waren es die Versuche der Proteaner, Befestigungen in ihrem Krieg gegen die Qlippoth zu errichten, oder sie entwickelten sich unausweichlich, weil die Realität sich jetzt in den Mahlstrom erstreckte. Es könnte die grausamste aller

Wahrheiten sein, dass alles, was sterbliche als ewig ansehen, ursprünglich dem Abyss entstammt. Nur sehr wenige Götter haben gewagt, dies auszusprechen. Die Beweise sind allerdings vorhanden und je tiefer man in die endlose Finsternis des Abyss hinabtaucht, desto mehr findet man. Es existiert immer etwas noch Älteres.

Die Plage

Die Ausbreitung des Abyss verlangsamte sich, als sich die anderen Ebenen bildeten. Auf diese Weise entstand eine Gleichgewichts in der Äußeren Sphäre. Die Qlippoth blieben allerdings gefährlich. Wo immer ein Riss zu den Äußeren Klüften klaffte, kamen sie hindurch, um Beute unter den Wesen zu machen, die in dessen Nähe lebten.

So geschah es, dass sich eine neue Ordnung des Lebens entwickelte, nachdem sich im Himmel die Göttlichkeit erhob und zur Hölle fuhr, auf unzähligen Welten der materiellen Ebene sterbliches Leben die Augen öffnete und zum ersten Mal nach Luft schnappte. Denn als die ersten sterblichen ihr Leben aushauchten, gelangten ihre Seelen zu Phasmas Beinacker und wurden dort gerichtet. Danach ließen sie sich in einem der zahllosen Reiche der Äußeren Sphäre nieder und wurden transformiert. In der Hölle verwandelten sie sich in die Verdammten,

welche auf ewig für ihre Fehler bestraft werden oder die Rohmaterialien für die schöpfung teuflischen Lebens bilden. Im Himmel erhoben sie sich als leuchtende Archonten, die sich zu großen Kräften des Guten entwickeln können. In Abaddon resultierten die ersten Kataklysmen auf der materiellen Ebene in solch überwältigenden Fluten von Toten, dass die durch deren schiere Anzahl überforderte Realität mit der Manifestation der ersten Dämonen reagierte: den Reitern der Apokalypse.

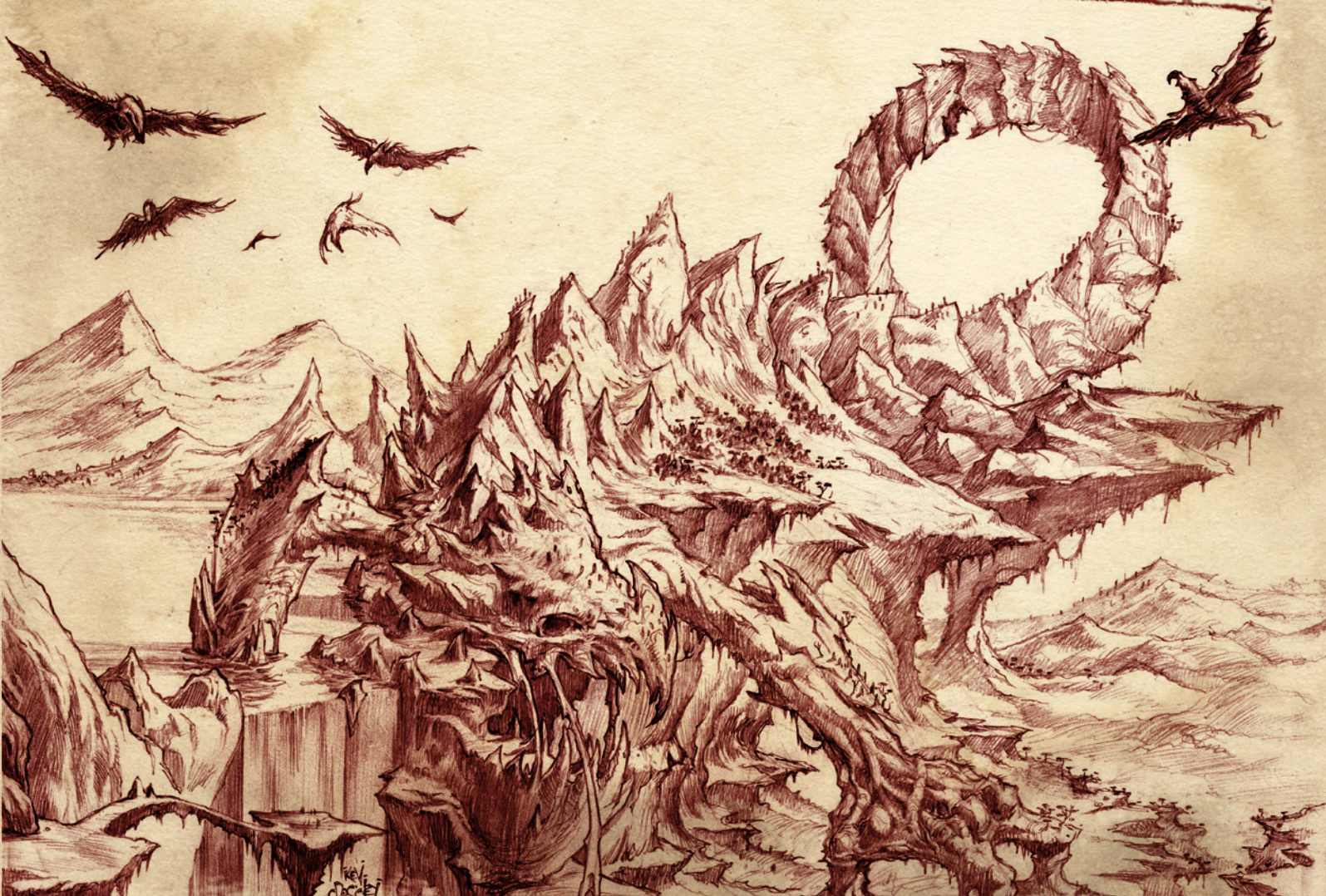
Für einen der Reiter war die wandelbare Natur der seelen der sterblichen ein erfreuliches Kuriosum. Als er die Ränder der Äußeren Klüfte betrachtete, sah er, dass die seelen dort als sich windende, wurmartige Larvae erschienen. Sie waren zum Bersten mit sünde erfüllt und schienen nichts mehr mit sich anfangen zu können, als am Fleisch des Abyss zu nagen.

so machte sich besagter Reiter daran, eine der größten sünden des Multiversums zu erschaffen. Nach einer Reihe von Experimenten verfütterte er eine speziell gezüchtete Larva an einen der ältesten Qlippoth. Die mit sünde vollgefressene Larva sprengte das todgeweihte schensal und schlüpfte als der erste Dämon. Der Abyss sah zu und lernte. In allen Äußeren Klüften geschah die gleiche Verwandlung immer und immer wieder. In einem Herzschlag war eine furchterregende neue Art von Leben entstanden: die Dämonen.

Anmerkung des Kurators

Unzählige ehemals angesehene Händler antiker Bücher bestehen darauf, dass diese seiten aus dem legendären Buch der Verdammten stammen, welches manchmal als Mythos bezeichnet und manchmal als zerstört angesehen wird. Wir besitzen nicht die Möglichkeit, diese Behauptungen oder die Authentizität dieser unbestreitbar altertümlichen schriften zu verifizieren. so bleiben diese Angaben sowie die dramatischen warnungen der selben Gelehrten unstritten. Als ein student der Vergangenheit kann ich die Faszination und Neugierde kaum übertönen, welche die folgenden seiten bei mir auslösen. Aber als ein sterblicher, dem sein Leben und schicksal alles bedeuten, muss ich den Delirien meiner Vorgänger meine eigenen eindringlichen Ratschläge hinzufügen: Die folgenden schriften befinden sich jenseits derer von Ketzern und Wahnsinnigen. Wenn ihr am Wohl Eurer unsterblichen seele interessiert seid, dann lest nicht weiter. Mögen die Götter mit Euch und uns allen gnädig sein.

—Djavin Vhrest,
Kurator der Apocrypha Forae Logos, Absalom





Kapitel Eins

HERRSCHER DES ABYSS

Eine dampfende Schlucht, die mit gemarterten Seelen überkocht. Eine mahhlende Kluft, welche mehr wie ein hungriges Maul als wie normales Terrain aussieht. Eine mit Glas gesäumte Grube, verschmiert mit Blut und durchzogen mit leidvollen Versprechen. Ein simpler Schnitt, in dem giftige Luft Blasen in giftigen Schlamm schlägt. Die Übergänge sind ebenso zahllos wie die Reiche, welche sich hinter ihnen verbergen. In keinem ist man sicher, denn trotz ihrer Verschiedenheit haben sie eins gemeinsam: Eine Verbindung zur Wahrheit, bevor Vernunft sie infizierte. Man sollte die Äußerer Klüfte nicht leichtfertig erkunden, denn ein Blick hinein könnte Verderben bedeuten. Die Sünde kommt hierher, um zu sterben. Hier wird die Realität aufgefressen. Dies ist der Abyss.

—Aus dem Buch der Verdammten, "Der Ewig Währende Schlund"

Der Abyss ist ein Reich unendlichen Schreckens und unermesslicher Gefahr. Seine breiten Schluchten winden sich durch die Oberfläche der Äußeren Sphäre. In seiner bodenlosen Finsternis schert er sich nicht um die von ihm geschändeten Reiche über ihm. Seine riesigen Abgründe werden oft als die Äußeren Klüfte bezeichnet und sind in den niederen Ebenen besonders häufig, existieren aber auch anderswo. Die Öffnungen von abyssalen Klüften auf Ebenen wie dem Elysium oder sogar im Himmel sind schwer umkämpfte Kriegsgebiete. Die Armeen der gut gesinnten himmlischen Völker haben permanente Lager entlang der Ränder der Klüfte eingerichtet und tun ihr Bestes, um deren Ausbreitung zu verhindern.

Ausbreitung ist das richtige Wort. Die Äußeren Klüfte wachsen, wenn auch langsam. Gelehrte glauben, dass dies ein sicheres Zeichen für das Ende aller Existenz ist, dass nichts die sich verbreitende Auflösung der Äußeren Sphäre aufhalten kann; irgendwann werde der Abyss alles vernichtet haben. Was noch schlimmer ist: Die Äußeren Klüfte beschränken sich nicht auf die Äußere Sphäre. Sie können sich überall öffnen und haben so schon unzählige Welten zerstört. Die bössartige Weltenwunde im nördlichen Avistan ist nur das neueste Beispiel auf der materiellen Ebene: Ein Riss in der Realität, den selbst die volle Macht von Mendeve wahrscheinlich nicht lange eindämmen kann.

Abyssale Schichten

Die riesigen Klüfte des Abyss sind normalerweise das Einzige, was Besucher auf dieser Ebene zu Gesicht bekommen. Verbunden mit der gewöhnlichen Definition des Namens der Ebene erschafft es den falschen Eindruck, dass sie ausschließlich aus diesen tiefen Schluchten und Rissen in der Äußeren Sphäre besteht. In Wirklichkeit sind die Klüfte nur der Eingang in den wahren Abyss, denn sie reichen tief in die Materie der Äußeren Sphäre bis in die zahllosen Reiche hinein, die in ihr eingelassen sind. Diese Regionen kennt man als abyssale „Schichten“, von denen jede eine eigene Ebene der Existenz bildet. Unmöglich lange Tunnel und tiefen Gruben verbinden sie miteinander. Einige sind relativ klein; nicht größer als die kleinsten terrestrischen Kontinente. Die meisten besitzen aber die Größe von ganzen Planeten, manchmal sogar von mehreren.

Die Mehrheit der abyssalen Schichten wurde nie erkundet oder gar kartografiert. Die am besten bekannten von ihnen liegen vergleichsweise dicht an der inneren Oberfläche der Äußeren Sphäre. Je tiefer man kommt, desto fremdartiger und irrealer wirken sie. Ihre Herrscher wechseln dann von Dämonen zu Angehörigen älterer Völker: den deformierten Monstern bekannt als Qlippoth. Es ist eines der größten Mysterien der Realität, was sich unter den von Qlippoth bevölkerten Reichen befindet.

Dieses Buch konzentriert sich allerdings auf jene Reiche, die relativ nah an der Äußeren Sphäre liegen. Hier herrschen die Dämonen.

Das Katalogisieren des Abyss

Das Einordnen der Schichten des Abyss in Kategorien ist schwierig, da sich der Abyss selbst immer wieder „neu erfindet“. Wird eine Schicht von einem Dämonenherrscher, Gott oder einer anderen mächtigen Wesenheit beansprucht,

so kann sie für immer stabil bleiben. Die Mehrzahl der abyssalen Schichten ist allerdings unbeansprucht. Diese „Verwilderten Reiche“ sind instabil und können vom Abyss aus ungeklärten Gründen jederzeit absorbiert und neu erschaffen werden. Einige der stabileren verwilderten Reiche erscheinen seit der Schöpfung sterblichen Lebens immer gleich, aber andere sind kollabiert oder gerade erst neu entstanden. Diese Kapitel konzentrieren sich daher auf jene Schichten, die Ebenengelehrte als „Verankerte Schichten“ bezeichnen. Sie schließen die Reiche von vier Gottheiten und Dutzender Dämonenherrscher mit ein.

Dämonenherrscherkatalog

Jeder der auf den folgenden Seiten genannte Dämonenherrscher wird auf die gleiche Weise vorgestellt. Am Anfang steht der Werteblock, der Details über den Kult des Herrschers auflistet. Jeder Eintrag endet mit einer Liste von drei Segen, welche der Herrscher seinen ergebensten Dienern gewährt.

Name: Der Name des Dämonenherrschers zuzüglich der am häufigsten gebrauchten Anrufung bzw. des häufigsten Beinamens, des Geschlechts und Haupteinflussgebiets.

Kult: Hier wird das heilige Symbol des Herrschers beschrieben, wo seine Tempel für gewöhnlich gefunden werden können, die ihn anbetenden Völker und Individuen, die mit ihm assoziierten Monster und Dämonen (meistens als Wächter oder Haustiere) sowie sein Gehorsam. Letztere ist eine Methode, den Dämonenherrscher anzubeten und ist eng mit dem Gewähren göttlicher Macht verbunden. Siehe Seite 8 für weitere Einzelheiten darüber, wer den Gehorsam durchführen muss und was durch sie gewonnen werden kann.

Segen: Ein Dämonengefäß (siehe Seite 46) oder jede Kreatur, die das Talent Dämonischer Gehorsam (siehe Seite 8) auswählt, kann durch das Anbeten von Dämonenherrschern Segen erlangen. Der erste Segen ist immer eine zauberähnliche Fähigkeit: Eine des 1. Grades, die dreimal am Tag benutzbar ist; eine des 2. Grades, die zweimal am Tag benutzbar ist; oder eine des 3. Grades, die einmal am Tag nutzbar ist. Zweite und dritte Segen sind einzigartige Außergewöhnliche, Übernatürliche oder Zauberähnliche Fähigkeiten, die je nach Dämonenherrscher variieren. Wenn nicht anders angegeben, werden zauberähnliche zweite Segen wie Zaubereffekte des 8. Grades behandelt, sollten sie keine bereits vorhandenen Zauber duplizieren. Zauberähnliche dritte Segen werden gleichsam wie Zaubereffekte des 9. Grades behandelt.

Die vom jeweiligen Dämonenherrscher zur Verfügung gestellten Domänen sowie ihre bevorzugten Waffen sind auf der Innenseite des Rückenumschlags aufgelistet und stehen nicht auf den folgenden Seiten.

Auf jeden Werteblock folgt eine kurze Beschreibung von Aussehen, Persönlichkeit und dem abyssalen Reich des jeweiligen Dämonenherrschers.



Lamaschtu

DIE DÄMONENKÖNIGIN

CB Dämonenherrscherin der Alpträume, Monster und des Wahnsinns

KULT

Unheiliges Symbol Dreiäugiger Schalkopf

Tempel Gewölbe, Höhlen, Menhire, natürliche Felsplattformen

Anhänger Derro, Gnolle, Grottenschräte, Lamien, Morlocks, Oger; Wahnsinnige

Diener Alle Dämonen und Monster (besonders Jethunde), Hyänen, Schakale

Gehorsam Paare dich mit der ernsthaften Absicht zum Zeugen von Nachwuchs mit einem Partner oder opfere eine Kreatur, die nicht länger als eine Woche am Leben war. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verwandlungs- und Verwirrungseffekte sowie gegen Wahnsinn.

SEGEN

1: Gabe des Wahnsinns (ZF) *Schwächere Verwirrung* 3/Tag, *Hauch des Stumpfsinns* 2/Tag oder *Monster herbeizaubern III* 1/Tag

2: Teratom (AF) Du erhältst eine gutartige Missbildung. Diese Missbildung nimmt für gewöhnlich die Form von Biss, Klaue, Schwanz oder Tentakel an und gewährt einen sekundären natürlichen Angriff, der 1W6 Punkte Schaden verursacht (1W4 für kleine Kreaturen). Du erhältst eine weitere Fähigkeit, die vom gewählten natürlichen Angriff abhängt. Wähle eine der folgenden aus: Blutung 3, Ergreifen, Zu-Fall-Bringen oder eine Reichweitenvergrößerung von 1,5 m mit dem natürlichen Angriff.

3: Drittes Auge (ÜF) Ein drittes Auge öffnet sich auf deiner Stirn. Das Auge gewährt dir Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m (wenn du bereits zu Dunkelsicht fähig warst, erweitert es ihre Reichweite um 18 m) sowie einen unheiligen Bonus von +4 auf Würfe für Wahrnehmung. Du kannst drei Mal am Tag einen Blickangriff durchführen, der 1 Runde andauert. Zum Aktivieren benötigst du eine Schnelle Aktion. Dieser Blickangriff besitzt eine Reichweite von 9 m. Er treibt jene dauerhaft in den Wahnsinn (wie der Zauber *Wahnsinn*), die bei einem Willenswurf scheitern (SG = 1/2 deiner TW + dein CH-Modifikator).

Lamaschtu erscheint als eine hochschwangere menschliche Frau mit dem Kopf eines dreiäugigen Schakals, besitzt Rabenschwingen, einen Schlangenschwanz und die Füße eines Geiers. Ihr aufgequollener Bauch ist von gezackten Narben überzogen. Sie führt zwei Klingen: *Rotlust* (bestehend aus intelligentem Feuer) und *Frostherz* (bestehend aus intelligentem Eis). Die Länge dieser Klingen variiert von der eines Kukri bis zu der eines Krummschwerts. In Kunstwerken wird Lamaschtu für gewöhnlich mit Kukris abgebildet, aber im Kampf führt sie beide Waffen mit furchterregender Fertigkeit als Krummschwerter.

Gnolle behaupten, dass Lamaschtu von der Gestalt der ersten Hyäne so angetan war, dass sie sie zum Gefährten nahm und mit ihm die ersten Gnolle zeugte. Andere Völker erzählen ähnliche Schöpfungsmythen, die immer damit enden, dass die Mutter aller Monster sich mit einem Tier paart. Lamaschtu genießt es, die unschuldigsten Wesen zu vernichten, sei es nun durch Schänden ihres Fleisches oder Verderben ihres Geistes. Eine Kinderstube ist für sie ein Festmahl. Als Fruchtbarkeitsgöttin steigt für ihre Verehrerinnen zwar die

Wahrscheinlichkeit, die Geburt eines Kindes zu überleben. Aber der Nachwuchs trägt unausweichlich einen Makel. Lamaschtu wird auch die Dämonenkönigin, die Mutter aller Bestien sowie die Dämonenmutter genannt. Trotz dieser Titel ist sie nicht die Erzeugerin der Dämonen als Ganzes, nur die erste ihrer Art, die zur Gottheit wurde. Viele Dämonenherrscher verabscheuen sie oder neiden ihr ihre Macht. Allerdings gibt es nur wenige (besonders Noctacula und Pazuzu), die sie offen bekämpfen oder eine Gefahr für sie darstellen.

Die Schlachten zwischen Lamaschtu und Pazuzu sind im wahrsten Sinne der Stoff aus dem Legenden geschrieben werden. Lamaschtu mag zwar die größere Macht besitzen, Pazuzus Einflussbereich ist aber kleiner, so dass er mehr Zeit dafür aufwenden kann, seine alte Feindin von ihrem Thron zu stoßen. Unzählige Welten tragen die Narben ihrer Konflikte, welche unweigerlich aus den kleinsten Veränderungen im Gleichgewicht entstehen, wie wenn ein Priester einer der beiden einen Vorteil über den Kult des anderen gewinnen kann. Über Tage, Jahre oder Jahrhunderte hinweg eskalieren diese Konflikte, bis beide Dämonen am Ende ihre unmittelbaren Vertreter gegeneinander antreten lassen (oder – selten – selbst erscheinen). Es spricht für die Beharrlichkeit Pazuzus, dass er so lange überlebt hat. Allerdings ist es ihm bisher nicht gelungen, einen entscheidenden Schlag gegen die Dämonenkönigin zu landen. Priester beider Glauben wissen, dass seit der letzten Konfrontation bereits einige Zeit vergangen ist und dass die nächste bald kommen muss. Sie sind eifrig damit beschäftigt herauszufinden, wo dieser Konflikt stattfinden wird, so dass sie ihrer Seite jede Unterstützung zukommen lassen können.

Zahllose Monstertypen dienen Lamaschtu. Man sagt, sie habe das Volk der Lamien erschaffen und dass ihre Anbetung etwas damit zu habe, dass Exil-Azlanti in Morlocks verwandelt wurden. In ihrem abysmalen Reich dienen ihr ihre bevorzugten Töchter: sieben mächtige dämonische Zauberinnen genannt die Sieben Schwestern. Ihr Herold ist Jethazmari, ein geflügelter Schakal mit Schlangenschwanz und leeren Augenhöhlen, aus denen Rauch emporsteigt. Lamaschtu sieht alle anderen Götter als Feinde an, kümmert sich aber vorrangig um ihre Kinder, die sie umsorgt und für die sie ihr Territorium erweitert. Sie weiß, dass Desna sie für den Mord an dem Gott Curchanus und das Verderben seines Glaubens hasst. Aber Lamaschtu behandelt Desna, als sei diese unter ihrer Würde. Ihre größten Feinde sind Urgathoa, Rovagug und der Dämonenherrscher Pazuzu. Noctaculas rascher Machtgewinn (zusammen mit einer Reihe von Morden an göttlichen Wesen, was Lamaschtus Aufstieg sehr ähnelt) erregt seit kurzer Zeit ebenfalls die Aufmerksamkeit der Dämonenkönigin.

Lamaschtus Kult operiert an den Rändern der Zivilisation. Zeremonien zu ihren Ehren finden für gewöhnlich auf flachen, blutverschmierten Felsen oder inmitten von Ringen aus Bäumen, Holzpfählen oder Menhiren statt, die mit dem Antlitz der Göttin verziert sind. Einige Kulte verwenden tiefe Löcher oder Spalten im Boden, die den Eingang in Lamaschtus Reich symbolisieren. Verborgene Kathedralen oder Tempel zu ihren Ehren sind sowohl in der Wildnis als auch unter den Straßen von Stadtzentren verstörend häufig.

Kurnugia

Lamaschtus Reich bildet die größte Schicht des Abyss, wie es ihrer Macht als eine der Hauptgottheiten Golarions entspricht. Ihr Name ist Kurnugia, eine unermesslich große

Region, die dazu in der Lage wäre, Dutzende von Welten zu verschlingen. Nach bestimmten, von ihren Anhängern streng behüteten heiligen Texten zu urteilen hat die Dämonenkönigin genau das in der Vergangenheit getan. Ihre Anhänger verneinen außerdem vehement, dass Kurnugia einst vom Dämonenherrscher Areschkagal beherrscht wurde und Lamaschtu ihm lange vor ihrem Aufstieg zur Gottheit seine Domäne stahl. Areschkagal bestreitet diese Behauptung ebenfalls, aber dem liegt wahrscheinlich nur sein Selbsterhaltungstrieb zu Grunde, um so dem Zorn der Dämonenkönigin zu entgehen.

Kurnugias unvorstellbare Größe erlaubt es der Schicht, alle bekannten terrestrischen Klimata und Terrains zu beinhalten: Mit Eis überzogene Berge, dampfende Dschungel, immense Sümpfe, riesige Meere und wasserlose Wüsten sind am häufigsten. Andere, definitiv nicht-terrestrische Regionen voller Gewalt und Wahnsinn, wie man sie nur im Abyss vorfinden kann, existieren hier ebenfalls. All diese Gebiete beherbergen Unmengen von Dämonen, werden von infernalischen Gnollen beherrscht oder sind auf andere Art feindlich für nicht-dämonisches Leben. Einige der berühmteren Regionen in Kurnugia werden im Folgenden beschrieben:

Alptraumfelder: Man sagt, dass Lamaschtu „Kopien“ jedes von Sterblichen vorstellbaren Alptraums „speichert“, die in Regionen geträumt werden, wo ihre Religion besonders stark ist. Diese Alpträume sollen als eine Art Dünger für die seltsamen Blumen dienen, welche auf den sogenannten Alptraumfeldern wachsen. Die Dämonenkönigin liebt es, Gefangene in diesem Gebiet auszusetzen und sie so zu Opfern der Alpträume zu machen, die dort als lebendige, realistische Halluzinationen erscheinen.

Goblintunnel: Versteckt in der Xoriankette bildet ein Feld aus seltsamen blauen Steinen ein komplexes Muster, wenn man es von den gewaltigen Bergspitzen aus betrachtet. Indem man zwischen diesen Steinen ein Spiralmuster abläuft, gelangt man in das abyssale Reich von Basalfeyst, wo die Barghestgötter der Goblinvölker hausen. Basalfeyst ist eines der mächtigsten der mit Lamaschtu verbündeten Reiche.

Hügel der Niederkunft: Diese eigenartig runden Anhöhen dienen in Kurnugia als Ort der Reifung für sündhafte Seelen.



Regelmäßig ergießen sich Horden von Dämonen, infernalischen Gnollen oder anderen Monstern aus diesen Hügeln, damit Kurnugias Bevölkerung im Angesicht der ständigen Kriege unter den Einheimischen konstant bleibt.

Tharsekti: Die größte Gnollnation in Kurnugia besteht aus einem zentral gelegenen Gebiet aus bewaldeten Hügeln, die von einem unruhigen, brackigen Meer umgeben werden. Der Anführer der hiesigen Gnolle ist ein alles überragendes Monster namens Vandaku. Der Ozean ist die Domäne des Werdenden Dämonenherrschers Kalvakus. Die Gnolle trotzen den haiverseuchten Tiefen und mit Schiffwracks gesäumten Ufer recht oft, wenn sie in riesigen Armadas in See stechen und Gnollnationen auf der anderen Seite überfallen.

Xoriankette: Kurnugia wird auf einer Seite von dieser immensen Gebirgskette begrenzt. Man sagt, dass ihre höchsten Gipfel die Äußere Sphäre durchbrechen. Die Berge sind das Revier von allerlei Aasfressern, besonders von infernalischen Geiern von der Größe eines Roch, hyänenähnlichen Monstrositäten und geschuppten Kolossen, die in Größe und Aussehen den größten Dinosauriern gleichen. Der Werdende Dämonenherrscher Daclau-Sar herrscht über all diese Kreaturen. Er ist eine sechsbeinige und zweiköpfige Hyäne mit Geierflügeln. Gerüchten zufolge soll Lamaschtu ihn aus der Leiche des toten Gottes Curchanus erschaffen haben.

Yanaron: Im Herzen Kurnugias ragt ein unmöglich hoher Tafelberg empor. In seiner Mitte erhebt sich ein gigantischer Palast aus fremdartigen Türmen, der selbst so groß wie ein ganzer Planet ist: Yanaron, die Palaststadt Lamaschtus. In der diamantförmigen Stadt, welche den Palast umgibt, leben Dämonen, infernalische Gnolle und andere Kreaturen, die von Lamaschtu persönlich ausgewählt wurden - entweder weil sie besonders loyal sind oder eine einzigartige Deformation aufweisen. Die Gnolle von Tharsekti und den anderen Gnollnationen fechten ihre Konflikte für privilegierte Positionen in Yanaron aus. Mehrere Werdende Dämonenherrscher leben ebenfalls hier: mächtige Untergebene Lamaschtus, die bald ihre eigenen abyssalen Reiche beherrschen könnten. Darunter sind Izyagna mit den vielen Körpern, der Nachtschlitzer und der ewig schmallende und schmutzige Murnath.



Dämonenherrscher

Nur die stärksten Dämonen können Herrscher werden. Der Prozess unterscheidet sich von Dämon zu Dämon. Er beginnt aber immer, wenn sein HG 20 übersteigt, ob durch steigende Treffwürfel, Klassenstufen, das Erhalten einer Monsterschablone oder durch andere, merkwürdigere Methoden. Die meisten dieser Dämonen stammen aus den Reihen der mächtigen Marilith, Balorfürsten oder anderen Dämonen mit hohem HG, weil ihre grundlegenden Fähigkeiten am stärksten sind. Grundsätzlich kann sich jeder Dämon, der die Voraussetzungen erfüllt, der ersten Transformation zum werdenden Dämonenherrscher unterziehen. Dieser Prozess wird auf Seite 37 erklärt.

Das Erlangen des Rangs eines Dämonenherrschers durch Nicht-Dämonen ist rar. Die meisten von ihnen sind aufgestiegene Qlippoth (siehe Seiten 50 – 51), aber in noch selteneren Fällen zieht eine nicht im Abyss heimische Kreatur die Aufmerksamkeit der Ebene auf sich und beginnt die Verwandlung zum werdenden Dämonenherrscher. Die Herrscherin Zura war zum Beispiel möglicherweise einmal eine menschliche Königin von Azlant. Sie führte ein Leben voller Grausamkeit und Sünde, was ihr lange vor dem Untergang Azlants den Aufstieg zur Werdenden Dämonenherrscherin ermöglichte. Ein anderes Beispiel ist Kotschitschie. Er wurde gegen seinen Willen zum Dämonenherrscher, als die Hexenkönigin Baba Jaga seine Sterblichkeit stahl und für alle Ewigkeit vor ihm verbarg.

Dämonenherrscher als Kampagnengegner

Mit Ausnahme von Lamaschtu sind alle in diesem Buch vorgestellten Dämonenherrscher Halbgötter. Damit können sie von mächtigen sterblichen Helden bekämpft und getötet werden. Allerdings sind hier keine Spielwerte für sie zu finden, da ihre Fähigkeiten weit über den stärksten Gegnern stehen, welchen eine durchschnittliche Abenteurergruppe gegenüberstehen wird (wie etwa ein Großer Wurm oder sogar die legendäre Tarraske). Direkte Konfrontationen mit Dämonenherrschern sind für Spiel auf wahrhaft epischer Ebene geeignet, denn diese Kreaturen können HG-Werte von bis zu 30 besitzen. Anregungen und Regeln für das Spiel mit Bedrohungen jenseits von HG 25 befinden sich in den *Ausbauregeln V: Legenden*.

In Standardkampagnen, wo Spielercharaktere nur selten mehr als die 20. Stufe erreichen, sollten Dämonenherrscher unerreichbare Bedrohungen im Zentrum ihrer jeweiligen Reiche bleiben. Sie dienen als Inspiration und Machtquelle für andere gefährliche Gegner. Es dürfte eine schwierige Aufgabe selbst für SCs auf Stufe 20 sein, einen mächtigen Kult und seine Anführer zu bezwingen. Werdende Dämonenherrscher könnten ebenfalls machtvolle Feinde sein, da sie HGs zwischen 21 und 25 haben sollten.

Regeln für Dämonenherrscher sowie Spielwerte für Xoveron, Schax, Sifkesch, Noctacula, Baphomet und Deskari sind im Abenteuerpfad *Zorn der Gerechten* zu finden. Dieselben Regeln sowie Spielwerte für Dagon, Kotschitschie und Pazuzu sind im *Monsterhandbuch IV* enthalten.

Andere Dämonenherrscher

Die auf den folgenden Seiten präsentierten Dämonenherrscher stellen jene dar, die ein spezifisches Interesse an

Golarion haben. Allerdings befinden sich zahllose weitere Dämonenherrscher im Abyss. Da ihre Aufmerksamkeit anderen Welten gilt, sind sie hier nicht aufgeführt. Diese Kreaturen könnten aber eines Tages ihren Blick auf diese Welt richten, sollte der Spielleiter es so wünschen. Sie können Namen wie Behemoth, Demogorgon, Ipos, Marbas oder Vepar tragen. Eigenkreationen sind ebenfalls denkbar. Die Einträge auf den folgenden Seiten können als Schablone bzw. Richtlinien genutzt werden, wenn man neue Dämonenherrscher zu seinem eigenen Abyss hinzufügen möchte.

Abyssaler Gehorsam

Dämonenherrscher begnügen sich nicht mit einfachen Loyalitätsversprechen oder Blutopfern. Sie erwarten schmerzvolle körperliche Nachweise der Ergebenheit von ihren Anhängern. Diese Akte sind als Gehorsam bekannt und stellen Selbstverstümmelungen oder extrem blasphemische Handlungen dar, welche die wahrlich Verdammten vollführen müssen. Der Gehorsam ist für gewöhnlich ein einstündiges Ritual, das täglich wiederholt werden muss. Normalerweise ist es für die durchführende Kreatur nicht schädlich, soweit es nicht anders angegeben wird. Zauber wirkende dämonische Kultanhänger können ihren Gehorsam komplett in ihre einstündigen Rituale und Methoden integrieren, die sie zum Vorbereiten bzw. Wiedererlangen ihrer Zauber benötigen. Anderen Charakteren steht es frei, den Gehorsam zu jeder Tageszeit zu absolvieren. Die meisten von ihnen wählen die Morgen- oder Abenddämmerung.

Ein Gehorsam kann mächtige Segnungen nach sich ziehen, besonders für die stärksten Anhänger eines Dämonenherrschers. Das Talent Dämonischer Gehorsam erlaubt einem Gläubigen Zugriff auf zusätzliche Kräfte und Resistenzen, über die Prestigeklasse des Dämonengefäßes (siehe Seite 46) kann man zudem die mächtigsten Segen schneller erreichen.

Neues Talent: Dämonischer Gehorsam

Du schändest andere, dich selbst oder heilige Gegenstände, um deine ketzerische Treue zu einem Dämonenherrscher zu beweisen und besondere Vorteile zu erlangen.

Voraussetzungen: Wissen (Die Ebenen) 3 Ränge, muss einen Dämonenherrscher anbeten.

Vorteil: Jeder Dämonenherrscher erfordert einen anderen Gehorsam. Jeder Gehorsam dauert 1 Stunde. Wenn der Gehorsam ausgeführt wurde, erhältst du einen mit deinem Dämonenherrscher assoziierten Angriff oder Resistenz gegen einen bestimmten Effekt, wie im Punkt „Gehorsam“ im Werteblock des jeweiligen Herrschers angegeben.

Solltest du über 12, 16 oder 20 TW verfügen, erhältst du jeweils den ersten, zweiten oder dritten Segen deines Dämonenherrschers. Sofern dieser keine festgelegte Wirkungsdauer oder eine tägliche Anzahl von Anwendungen benennt, ist sein Effekt dauerhaft.

Solltest du jemals deinen täglichen Gehorsam nicht ausführen, verlierst du alle Vorteile die du durch dieses Talent hattest, bis du den Gehorsam wieder ausführst.

Dämonengefäße (Seite 46) erhalten als Vorteil ihrer Prestigeklasse auf niedrigeren Stufen Zugang zu diesen Segen.





Abraxas MEISTER DER LETZTEN ANRUFUNG

CB Dämonenherrscher der Magie, Schlangen
und verbotenen Wissens

KULT

Unheiliges Symbol Dämonengesicht mit zwei Schlangenschwänzen, die aus einem von einer Schlange eingefassten Maul ragen
Tempel Bibliotheken, Reliquienschreine, Schatzkammern

Anhänger Drow, Geisternagas, Hexenmeister

Diener Marilith, Schlangen, Xacarbass (MHB 2)

Gehorsam Geißle dich mit einer kurzen Peitsche oder einem Ast und begleite jeden Schlag mit dem Murmeln mystischer Worte der Macht. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte sowie niedergeschriebene magische Effekte.

SEGEN

1: Geheimes Wissen (ZF) Identifizieren 3/Tag, Vorahnung 2/Tag oder Illusionsschrift 1/Tag

2: Häretische Offenbarung (ÜF) Du kannst mit einer Standard-Aktion bis zu dreimal am Tag einem benachbarten Ziel schreckliche Geheimnisse zuflüstern. Das Ziel kann dem mit einem Willenswurf widerstehen ($SG = 10 + \frac{1}{2}$ deiner TW + dein CH-Modifikator). Bei einem Fehlschlag ist das Ziel Betäubt, dann 1W4 Runden lang Verwirrt und erhält darauf 2W6 Runden lang den Zustand Übelkeit. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

3: Vorletzte Anrufung (ZF) Bis zu dreimal am Tag kannst du eine einzelne Kreatur innerhalb einer Reichweite von 18 m mit einem gezielten *Mächtige Magie bannen* belegen. Jeder gebannte Zauber oder Effekt verursacht dem Ziel Feuerschaden in Höhe des Zauberstufenwurfs, der zum Bannen des jeweiligen Effekts verwendet wurde. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 9. Grads.

Abraxas ist eine abgrundtief hässliche Kreatur mit dem mit Reißzähnen versehenen Kopf eines missgebildeten Vogels, einem humanoiden Torso sowie zwei sich windenden Vipern anstelle von Beinen. Er führt Flegel und Schild, die beide unheimliche wie tödliche Kräfte besitzen. Der Flegel ist in der Lage, Teile des Verstands oder vorbereitete Zauber einer denkenden Kreatur zu rauben und Abraxas zur Verfügung zu stellen. Der Schild ist belebt und kann Feinde angreifen, während er seinen Herren verteidigt. Abraxas kennt unzählige zerstörerische Geheimnisse und okkulte magische Formeln. Er bevorzugt solche, die große Zerstörungen und unendliches Leid verursachen. Seine mächtigste Waffe ist die gefürchtete „Letzte Anrufung“ - ein einziges machtvolleres Wort, das Magie aufheben kann.

Abraxas' Kult ist unter den Drow Golarions recht weit verbreitet. Man kann aber auch kleine Zellen in den meisten der großen Oberflächenstädte finden. Besonders in Quantum, der Hauptstadt von Nex ist er sehr stark. Dort unterhält er eine berühmte Bibliothek namens Schreiberbau, eine befestigte Steinstruktur, die zahllose seltene Bücher enthält und von Kultanhängern geführt wird, die ihre größten Geheimnisse auf verborgene Körperstellen tätowieren.

Abraxas lebt in Pleroma, einem trügerischen Paradies aus komplexen Illusionen und cleveren Konstruktionen.

Besucher Pleromas mögen nicht einmal erkennen, dass sie in einem abysalen Reich umherwandern, denn es verwandelt sich innerhalb eines Augenblicks oder wenn man nicht hinsieht in einen Ort, den Reisende als heiter und wunderschön empfinden. Abraxas herrscht von der Spiralstadt Diovangia aus über Pleroma. Sie besteht in ihrer hypnotischen Schönheit aus Tausenden von Bibliothekstürmen und befestigten Lagerstätten für okkultes Wissen. Diovangia wird von Schlangen, versklavten Seele und reichlich Dämonen bewohnt. Ihre Bibliotheken locken manchmal mutige und neugierige Wissenshungrige an, die allerdings Vorsicht beim Verhandeln mit den Bibliothekaren walten lassen sollten. Ein Zirkel aus mächtigen Marilith beschützt die Stadt selbst und wird ihrerseits von einer von Abraxas' favorisierten Gefährtinnen angeführt: der Marilith Alistraxia (Marilith Schurkin 12).





Aldinach

HERRIN DER SECHS GIFTE

CB Dämonenherrscherin des Durstes, Sandes und der Skorpione

KULT

Unheiliges Symbol Goldener Skorpion mit Scheren, von denen Sand rieselt

Tempel Erdhöhlen, Höhlen, Pyramiden, unfruchtbare Täler

Anhänger Räuber, Sklavenhändler, Wüstennomaden

Diener Infernalische Erdelementare, Riesenskorpione

Gehorsam Bete zu Aldinach, während du eine Stunde lang im Sand liegst. Währenddessen musst du wenigstens einen Skorpion essen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Ungeziefergifte und Effekte, die Erschöpfung oder Entkräftung verursachen.

SEGEN

1: Zorn der Wüste (ZF) Elementen trotzen 3/Tag, Glitzerstaub 2/Tag oder Sengender Strahl 1/Tag

2: Skorpion beleben (ÜF) Du kannst einmal am Tag eine Leiche innerhalb von 18 m Entfernung in einen infernalischen Riesenskorpion verwandeln, der unter deiner geistigen Kontrolle steht. Die Verwandlung hält eine Runde pro Stufe an. Danach verwandelt sich der Skorpion wieder in seine ursprüngliche Gestalt als Leiche zurück. Dies ist ein Gestaltwechsel-Effekt.

3: Verdörrender Schlag (ÜF) Du kannst einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion ein Ziel, dem du Schaden zufügst, augenblicklich und schmerzvoll dehydrieren. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf ablegen (SG = 10 + 1/2 deiner TW + dein KO-Modifikator). Bei einem Erfolg ist das Opfer eine Runde lang Wankend. Bei einem Fehlschlag erleidet das Opfer 1W10 Punkte Stärkeentzug, ist eine Runde lang Betäubt und danach 1W4 Runden lang Wankend, während es sich von der Betäubung erholt.

Aldinach besitzt die Gestalt eines kolossalen goldenen Skorpions. Ihre Scheren haben rasiermesserscharfe Schneiden aus Kristall, aber ihr Gesicht ist abscheulich menschlich. Auf ihrem Rücken schwärmen zahllose Skorpione, die sie mit einem geistigen Befehl aussenden kann. Aldinachs Kulte findet man am häufigsten in Wüstengegenden, besonders in Osirion und entlegenen Gebieten Rahadoums, wo sie die gottlosen Bürger dieses Landes verführen und korrumpieren.

Aldinach ist eine von Lamaschtus Töchtern. Beide haben aber seit Lamaschtus Aufstieg zur Gottheit nicht mehr viel miteinander zu tun. Das kann man nicht von Aldinachs Beziehung mit ihrer Schwester Areschkagal behaupten, mit der sie in einem ewigen Krieg verstrickt ist. Aldinach stahl ihre Schwester einst die See des Flüstersands und trieb sie ins Exil in den trostlosen Blutklüften. Seit dem muss sie ihr Reich ständig vor Areschkagals immer verzweifelteren Versuchen verteidigen, ihr verlorenes Territorium zurückzuerobern. Obwohl Aldinach die See des Flüstersands erst seit einigen wenigen Jahrhunderten ihr Eigen nennt, hat sie ihre Untergebenen bereits dazu gebracht, zu ihren Ehren Hunderte von unheimlichen, im unwegsamen Sand verborgene Wüstenstädten zu errichten.



Andirifkhu

DIE KLINGENPRINZESSIN

CB Dämonenherrscherin der Fallen, Illusionen und Messer

KULT

Unheiliges Symbol Ein mit sechs dünnen Klingen durchbohrter Schädel

Tempel Folterkammern, Gewölbe, Labyrinth

Anhänger Derro, Drow, Folterer, Grottschrate, Illusionisten, Sadisten

Diener Dämonische Nimrods, Illusionen benutzende Monster, Marilith

Gehorsam Foltere eine lebendige Kreatur, die eine Größenkategorie kleiner ist als du, mit einer mechanischen Gerätschaft, die Klingen verwendet. Foltere alternativ eine lebendige Kreatur egal welcher Größe mit einem Messer. Die Kreatur muss während des Rituals am Leben bleiben und innerhalb einer Minute nach Ende des Gehorsams sterben. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionen und einen unheiligen Bonus von +4 auf deine Rüstungsklasse gegen Fallen, die Hiebsschaden verursachen.

SEGEN

1: Sadistentricks (ZF) Magische Waffe 1/Tag, Phantomfalle 2/Tag oder Schlinge 1/Tag

2: Tiefere Schnitte (AF) Wenn du einer Kreatur mit einer Waffe oder einem Effekt Schaden zufügst, der Hiebsschaden verursacht, kannst du nach eigenem Ermessen dem Ziel Blutung 5 zufügen.

3: Andirifkhus Kuss (ZF) Verstärkte Klingenbarriere 1/Tag (du bist immun gegen die Effekte dieser Klingenbarriere)

Andirifkhu ist die Schutzherrin von schändlichen Illusionisten, grausamen Folterern und sadistischen Erfindern. Ihre Anhänger lieben es, fallenverseuchte Gewölbe zu konstruieren und dann Opfergaben hindurchzuschicken, damit sie von Speeren aufgespießt und von schwingenden Klingen zerstückelt werden. Überlebende werden gelähmt oder anderweitig verkrüppelt und müssen den Spießrutenlauf wieder und wieder absolvieren, bis sie ihm schließlich zum Opfer fallen.

Andirifkhu erscheint als eine alles überragende, wunderschöne Frau mit grün geschuppter Haut und langem, scharlachroten Haar. Ihre Augen sind die einer Schlange und sie besitzt sechs Arme, die unterschiedliche Klingenwaffen führen. Ihre bevorzugte Waffe ist jedoch das Kukri. Man verehrt sie vor allem unter den Drow, sowie in bestimmten Adelsfamilien in Galt und Nord-Taldor. Dort wird ihr Glauben geheim gehalten und ihre Anhänger ersuchen sie um Inspiration für Foltertechniken und Methoden zum Erlangen von Informationen von Gefangenen.

Andirifkhus Reich im Abyss ist die Kammer der Zehntausend Tode. Dabei handelt es sich um ein immenses, mit Fallen gefülltes Labyrinth, in dem Gerüchten zufolge Übergänge zu Hunderten von Gewölben im Multiversum existieren. Unglückliche, die durch eines dieser obskuren Portale in Andirifkhus Kammer stolpern, stranden dort meistens, denn die Tore funktionieren für gewöhnlich nur in eine Richtung. Die Klingenprinzessin lebt im Zentrum dieses Gewölbes von der Größe eines Kontinents. Man erzählt sich, dass jene, die ihre Kammer überleben und ihre Wohnstatt erreichen, so traumatisiert sind, dass ihnen nichts anderes übrig bleibt als ihre bevorzugten Sklaven zu werden.



Angazhan DER GEFRÄSSIGE KÖNIG

CB Dämonenherrscher der Affen, Dschungel und brutalen Tyrannen

KULT

Unheiliges Symbol Dämonisches Affengesicht

Tempel Dschungellichtungen, Ruinenstädte, Stufenpyramiden

Anhänger Charau-ka, Dschungelkriegsfürsten, Königsgirallons

Diener Dschungelmonster, Girallons, Infernalische Schreckensaffen von immenser Größe

Gehorsam Verschlucke halluzinogene Dschungelpflanzen und schlage dann einen komplexen Rhythmus auf einer großen, aus Menschenhaut und -knochen gefertigten Trommel, während Du Angazhan anbetest. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten, die du dir im Dschungel oder durch Dschungelkreaturen zuziehst.

SEGEN

1: Zorn des Dschungels (ZF) Verstricken 3/Tag, Bärenstärke 2/Tag oder Monster herbeizaubern (nur infernalischen Menschenaffen) 1/Tag

2: Kind Angazhans herbeizaubern (ZF) Du kannst einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion einen verbesserten infernalischen Girallon, 1W3 verbesserte infernalische Schreckensaffen oder 1W4+1 verbesserte infernalische Menschenaffen herbeizaubern, so als ob du *Monster herbeizaubern* VI anwendest.

3: Kraft des Dschungels (ÜF) Du erhältst unheilige Boni von +2 jeweils auf Stärke und alle Zähigkeitswürfe.

Angazhans Erscheinung ist die eines hoch aufragenden, blutroten Menschenaffen mit sechs langen Fingern, hauerartigen Zähnen und vergleichsweise kleinen, blutunterlaufenen Augen. Man verehrt ihn am häufigsten im Mwangibecken, wo seine schnatternde Brut – die affenartigen Charau-ka – in verfallenen Städten Hof halten und sich vom Fleisch menschlicher Sklaven ernähren. (Näheres zu den Charau-ka – auch Affenmenschen genannt – kann man im *Weltenband der Inneren See* finden.) Zu den anderen Dienern Angazhans gehören die Nalfeschnee. Zwar sind diese Dämonen zu stolz und von sich selbst eingenommen, als dass sie Angazhans Status als ihren Herren zugeben würden. Trotzdem dienen ihm Hunderte, wenn nicht gar Tausende von ihnen in seinem Dschungelreich Ahvoth-Kor.

Angazhans Präsenz im Mwangibecken ist aufgrund ihrer anhaltenden Dauer außergewöhnlich. Schon seit Tausenden von Jahren stoßen Entdecker auf seine Untergebenen. Es herrscht Einigkeit darüber, dass der Glauben an den Gefräßigen König bereits vor der Existenz der ersten menschlichen Nationen Garunds im Becken verbreitet war. Sein bevorzugten

Agenten sind als Gorillakönige bekannt. Obwohl es immer nur einen gleichzeitig geben kann, haben über die Jahrhunderte schon Hunderte von diesen gewalttätigen Dschungeltyrannen geherrscht, denn jeder von ihnen wird mithilfe mächtiger Artefakte in seiner Affengestalt wiedergeboren.

Ahvoth-Kor ist ein weitläufiges abyssales Reich; ein scheinbar endloser Dschungel, der sich entlang zweier gegenüberliegender Steilwände einer abyssalen Kluft erstreckt. Die Schwerkraft dort zieht alles in Richtung dieser Wände. So kann man über sich die andere Seite des Dschungels sehen, wenn man auf einer Lichtung steht. Allerdings verhängen meistens dichte Nebelschwaden und Wolken diesen Ausblick. An einigen Stellen überbrücken riesige Bäume oder dicke Lianen den Abgrund zwischen den Dschungelhälften. Beide sind angefüllt mit schrecklichen, affenartigen Lebewesen, infernalischen Dinosauriern und steinzeitlichen, von Nalfeschnee beherrschten Städten voller Dämonen und anderen Scheusalen. Der Boden der Kluft, wo sich die Dschungelhälften treffen, liegt Zehntausende Kilometer tief. Dort befindet sich Angazhans Palast: Eine gewaltige Stufenpyramide aus schwarzem Gestein, die über diversen tiefer reichenden Klüften kauert. Diese führen in die unerforschten Abgründe des Abyss und speien oft Monstrositäten der Qlippoth oder andere fremdartige Schrecken aus.





Areschkagal DIE GESICHTSLOSE SPHINX

CB Dämonenherrschin der Gier, Rätsel sowie magischen und gewöhnlichen Portale

KULT

Unheiliges Symbol Der gesichtslose Kopf einer Frau, der vom blutigen Kopfschmuck eines Pharaos geschmückt wird

Tempel Megalithen, Pyramiden, steinerne Sphingen und Torbögen

Anhänger Drachen, Drow, gierige Herrscher

Diener Böse Sphingen, Golems

Gehorsam Ritze mehrere der 23 Rätsel des Fleisches (eine miteinander verbundene Reihe von Rätseln, auf die noch kein Sterblicher eine Antwort gefunden hat) mit einem winzigen, aus der Rippe eines Kindes geschnitzten Knochenmesser in deinen Körper. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Willenswürfe gegen Schall- und auf Sprache basierende Effekte.

SEGEN

1: Mysterium der Sphinx (ZF) *Pforte zuhalten 3/Tag, Hauch des Stumpfsinns 2/Tag oder Gegenstand schrumpfen 1/Tag*

2: Portalsprung (ZF) Mit einer Schnellen Aktion kannst du einmal am Tag durch eine Tür, einen Torbogen oder ein Fenster schreiten und an einem bis zu 150 m entfernten Ort erscheinen. Dies ist ein Teleportationseffekt ähnlich dem von *Dimensionstür*, allerdings wirst du davon nicht desorientiert. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent zu einem Zauber des 7. Grades.

3: Portal erschaffen (ZF) Du kannst einmal am Tag *Tor* als zauberähnliche Fähigkeit benutzen. Das resultierende Tor kann aber nur zum Reisen auf andere Ebenen verwendet werden, nicht zum Herbeirufen von Kreaturen. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent zu einem Zauber des 9. Grades.

Areschkagal erscheint als eine gesichtslose Sphinx mit sechs Beinen, mitternachtsblauem Fell und fahler Haut. Sie besitzt die Flügel eines Drachen und ihr Schwanz ist eine zischende Viper. Mit diesem Schlangengmaul flüstert sie ihre unlösbaren Rätsel jenen zu, die sie gefangen nimmt. Gerüchten nach muss sie ihr wahres Gesicht sogar vor dem Abyss verbergen, da es zu abscheulich ist. Ab und zu enthüllt sie es jedoch für einen kurzen Moment, um Betrachter in den Wahnsinn zu treiben, zu töten oder noch Schlimmeres mit ihnen anzustellen.

Areschkagals Reich sind die Blutklüfte - eine unwirtliche Region aus tiefroten, felsigen Hügeln und Schluchten, durch die Flüsse aus Blut sickern. Es grenzt an Aldinachs See des Flüstersands, welche Areschkagal einmal ihr Eigen nannte. Die vertriebene Dämonenherrscherin entsendet oft Armeen in diese Wüste in der Hoffnung, ihre Halb-Schwester Aldinach damit quälen und ihr Reich irgendwann zurückerobert zu können. Bis jetzt haben ihre Truppen es jedoch nicht geschafft, gegen jene Aldinachs die Oberhand zu gewinnen. Man sagt, dass Areschkagals Schatzkammer irgendwo unter der See des Flüstersands versteckt liegt und Aldinach sie bisher nicht aufspüren konnte. Viele Abenteurer und Dämonen sind schon von der Vorstellung an die dort lagernden Schätze in Versuchung geführt worden.



Baphomet DER MINOTAURENFÜRST

CB Dämonenherrscher der Bestien, Labyrinth und Minotauren

KULT

Unheiliges Symbol Minotaurenkopf aus Messing mit Rubinaugen
Tempel Katakomben, Keller, Labyrinth

Anhänger Geheimgesellschaften, Minotauren, Verschwörer

Diener Chimären, Gorgonen, infernalische fleischfressende Tiere (bes. fleischfressende Auerochsen und Bisons)

Gehorsam Bleibe 55 Minuten lang regungslos. Verbringe dann die nächsten 5 Minuten damit, 50 Beobachtungen über deine Umgebung in ein ausgehöhltes Bullenhorn zu sprechen. Du erhältst Immunität gegen *Irrgarten* sowie einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verwirrungs- und Wahnsinnseffekte.

SEGEN

1: Verschwörers Wispern (ZF) *Monster herbeizaubern 1 3/Tag, Irreführung 2/Tag oder Bestiengestalt 1 1/Tag*

2: Minotaurengestalt (ÜF) Du kannst einmal am Tag eine Stunde lang die Gestalt eines Minotauren (MHB, S. 186) annehmen. Dabei erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke, aber auch einen Malus von -2 auf Charisma. Bist du schon ein Minotaurus, so kannst du diese Fähigkeit verwenden, dich beliebig oft in einen Humanoiden zu verwandeln (diese Anwendung verändert keine Attributswerte).

3: Irrgarten des Wahnsinns (ZF) *Ausgedehnter Irrgarten 1/Tag*

Baphomets Kult erlebt gerade einen Beliebtheitsaufschwung unter Menschen, obwohl er der traditionelle Gott der Minotauren ist. Seine menschlichen Anhänger halten Predigten in seinem Namen im Geheimen ab und geben ihre Lehren über Generationen nur innerhalb ihrer Familien weiter. So bilden sie Geheimgesellschaften in Golarions größeren Städten, die zum Ansammeln beachtlicher politischer Macht tendieren. Diese Kultanhänger bewahren über ihre Loyalität zu Baphomet Stillschweigen und harren geduldig der Zeit, zu der der Minotaurenfürst ihnen den Auftrag geben wird, sich zu erheben und die Welt zurück zur Herrschaft der Bestien zu führen. Baphomets Geheimbünde benutzen komplexe (Hand-)Zeichen, Passworte und Siegel zum Zweck der Identifizierung und Kommunikation untereinander. Dabei verwenden sie ihre „wahren Namen“ und bezeichnen sich zu Ehren von Baphomets abyssalen Reichs als die Temppler des Elfenbein-Labyrinths.

Baphomet führt seine Herkunft auf die Seele des ersten und mächtigsten Minotauren zurück, der von Lamaschtu erschaffen wurde, um ihre neuesten Kreationen anzuführen. Bis zum heutigen Tag ist der Dämonenherrscher einer von Lamaschtus bevorzugten Liebhabern und sie besucht ihn häufig in seinem Elfenbein-Labyrinth. Baphomets Gestalt ist die eines muskulösen Humanoiden mit dem Kopf eines Bullen. Er wird nur selten ohne seine grausame Gelfe aus rotem Adamant dargestellt, von der erzählt wird, dass sie Opfern von guter Gesinnung besonders fürchterliche und schmerzhaft Wunden zufügt. Zu seinen häufigsten Dienern zählen Glabrezu, die oft als Ratgeber für seine Tempelrittern fungieren und sogar neue Kultzellen in Städten etablieren, welche noch nicht von Baphomets Wort befleckt worden sind.



Cyth-V'sug FÜRST DER VERKOMMENEN HEIDE

CB Dämonenherrscher der Krankheiten, Parasiten und Pilze

KULT

Unheiliges Symbol Von Schimmel verkrustetes, abgetrenntes Tentakel, dass zu einer Spirale aufgerollt ist

Tempel Abwasserkanäle, erkrankte Wälder, Höhlen, tote oder gefallene Bäume

Anhänger Alchemisten, böse Pflanzenpygmäen, Derro, Drow, Ex-Druiden, Schwarze Drachen, Umweltverschmutzer

Diener Alraunen (MHB 2), Pilzkreaturen, Riesenungeziefer, Schwärme

Gehorsam Verspeise verschimmeltes Fleisch, das vor parasitären Würmern wimmelt, und trinke verdorbenen Alkohol, der aus seltsamen Pilzen destilliert wurde. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheiten und Effekte, die Übelkeit verursachen.

SEGEN

1: Die Krankheit in dir (ZF) Schwächestrahle 3/Tag, Holz krümmen 2/Tag oder Ansteckung 1/Tag

2: Parasitenbefall (ÜF) Du kannst einmal am Tag mit einem erfolgreichen Berührungangriff im Nahkampf eine lebendige Kreatur mit winzigen Würmern und nagenden Milben infizieren. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf negiert diesen Befall (SG = 1/2 deiner TW + dein KO-Modifikator). Diese Parasiten sind auf unheiliger Weise mit dir verbunden, entziehen der Kreatur Energie und transferieren sie zu dir. Der Befall hält 10 Minuten lang an. Währenddessen unterliegst du den selben Effekten wie *Hast* und dein Opfer ist Wankend. Du kannst mit einer Schnellen Aktion den Befall beschleunigen. Dies verringert die übrige Dauer auf 1 Runde, aber die Parasiten fressen schneller und fügen dem Opfer 1W2 Punkte Konstitutionsschaden zu. Du kannst nur eine Kreatur gleichzeitig von Parasiten befallen lassen. Die Parasiten sind ein Krankheitseffekt.

3: Fauliger Untergang (ZF) Du kannst einmal am Tag eine Kreatur zum Ziel von *Zerstörung* machen. Eine dadurch getötete Kreatur zerfällt in einen Haufen Rotschimmel (MHB, S. 208), der sofort eine Wolke Sporen mit einem Radius von 18 m ausstößt. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent zu einem Zauber des 9. Grades.

Cyth-V'sugs Reich nennt sich Jeharlu und ist sowohl ein Ort als auch ein Lebewesen: ein immenser parasitärer Pilz, der seine Ranken in andere Ebenen bohren kann, sie damit korrumpiert und dann in den Abyss zieht, um dadurch selbst zu wachsen. Jeharlu ist ein zuckender, runder Knoten aus Pilzmasse größer als die größten Planeten und liegt im Zentrum einer noch gewaltigeren Höhle. Er hängt an dicken, weißen Strängen, die ihn an der umgebenden Kluft befestigen. Bleiche Riesenwürmer (infernalische kolossale Purpurwürmer

mit 32 TW); faulige Schlurfer (gigantische Modernde Schlurfer mit 24 TW und der Halb-Scheusal-Schablone); verformte, pilzartige Drachen (Grüne oder Schwarze Drachen mit der Pilzkreatur-Schablone aus dem MHB 4) sowie alle Arten von Dämonen sind nur einige der viele Gefahren Jeharlus. Im Herzen dieser Pilzkugel haust Cyth-V'sug; eine riesige, monströse und verworrene Masse aus Knollen, Tentakeln und Klauen. Gekrönt wird sie von einem schwankenden drakonischen Körper mit Stäublingsaugen und gezackten Zähnen. Cyth-V'sug kann als planetarer Parasit bezeichnet werden, der ganze Welten infiziert und auffrisst. Die Rückstände fügt er seinem stetig wachsenden Reich im Abyss hinzu.

Baumschnitter, Werdender Dämonenherrscher und einer von Cyth-V'sugs mächtigsten Untergebenen, hat erst kürzlich eine Domäne auf der materiellen Ebene etabliert, nachdem sein Umsturzversuch gegen seinen Herren fehlschlug. Eigenartigerweise hat der Fürst der Verkommenen Heide bislang auf einen Vergeltungsschlag gegen seinen abtrünnigen Diener verzichtet.





Dagon

DER SCHATTEN IM MEER

CB Dämonenherrscher der Meere, Missbildungen, Seeungeheuer

KULT

Unheiliges Symbol Mit unheilvollen Runen umgebenes, offenes Oktopusauge auf einer goldenen Scheibe

Tempel Leuchttürme, Meereshöhlen, verfallene Küstenkirchen, versunkene Kathedralen

Anhänger Boggards, häretische Abscheuliche und Sahuagin, Kraken, Sumpfrieden (MHB 2), verzweifelte oder wahnsinnige Küstenbewohner

Diener Infernalische Wasserelementare, Kraken, Schoggothen, Teufelsrochen (MHB 2) und andere Seeungeheuer

Gehorsam Biete Dagon eine Schale frischen Blutes dar, während du Gebete sprichst. Dann leere die Schale ins Meer aus. Die Schale muss aus Gold bestehen und mit Dagon gewidmeten Runen verziert sein. Sie darf nicht weniger als 100 GM kosten, kann aber wiederverwendet werden. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 gegen außergewöhnliche oder übernatürliche Angriffe von Kreaturen der Unterarten Aquatisch oder Wasser.

SEGEN

1: Erster Schwur (ZF) Mit Tieren sprechen (nur mit aquatischen Tieren) 3/Tag, Entstellende Berührung (siehe S. 48) 2/Tag oder Monster herbeizaubern III (nur aquatische Kreaturen) 1/Tag

2: Zweiter Schwur (AF) Du erhältst Immunität gegen Schaden durch Wasserdruck sowie die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen. Des Weiteren erhältst du einen unheiligen Bonus von +2 auf Konstitution und eine Schwimmbewegungsrate gleich deiner Landbewegungsrate (oder eine Erhöhung deiner derzeitigen Schwimmbewegungsrate um 9 m).

3: Dritter Schwur (ZF) Monster beherrschen (nur aquatische Kreaturen) 1/Tag

Dagons Domäne liegt in einer versunkenen Stadt namens Ugothanok im abysalen Meer von Ischiar. Zahllose Inseln sind über die Oberfläche dieses Meeres verstreut. Sie werden von infernalischen Menschen und Halb-Scheusalen bewohnt, die man als Ischianer kennt. Sie führen untereinander ständig Krieg um Territorium und auch darum, Dagon mit ihren Gräueltaten zu beeindrucken.

Dagon ist weder gänzlich Fisch, Oktopus oder Aal. Er entsendet gerne seine Brut in Ozeane auf Welten der materiellen Ebene, um seinen Einfluss auszudehnen. Oft geschieht das auf direkte körperliche Weise, indem sie mit Kreaturen der Tiefe und in isolierten Küstengemeinden Nachwuchs zeugen. Zu Dagons häufigsten Verehrern an Land gehören Sumpfrieden. Allerdings wächst sein Kult in bestimmten entlegenen Gegenden auch unter Menschen, besonders an den Westküsten Avistans und Garunds. Ein Dorf wendet sich meistens im Geheimen der Anbetung des Schattens im Meer zu, während es als Fassade die Verehrung einer anderen Gottheit aufrecht erhält. In den abgelegensten Regionen vermischen sich diese Kulte mit Boggards, Sahuagin oder anderen abstoßenden aquatischen Kreaturen. Die missgebildeten Hybridenkinder aus solchen lästerlichen Vereinigungen stellen einen eindeutigen Hinweis auf die Verehrung Dagons dar. Seine Anhänger dort sehen Missbildungen aber als Auszeichnung an.



Deskari

HERR DER HEUSCHRECKEN

CB Dämonenherrscher der Abgründe, Heuschrecken und Plagen

KULT

Unheiliges Symbol Gekreuzte Heuschreckenflügel, von denen Blut tropft

Tempel Höhlen, Schluchten, verfallene Kirchen

Anhänger Bewohner der Weltenwunde, Untergangspropheten, Wandelnde Würmer (MHB 2)

Diener Dämonische Nimrods, Riesenungeziefer, Schwärme, Vermlecks (siehe S. 60)

Gehorsam Meditiere, während du es Insekten oder Würmern jeder Art erlaubst, über deinen Körper zu kriechen. Wenn du keinen Zugang zu solchem Ungeziefer hast, musst du dich stattdessen mit dem Gesicht nach unten in einen Graben in der Erde legen und Gebete an Deskari in den Dreck sprechen. Währenddessen musst du dich mit scharfen Knochen oder Holzstücken kratzen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheiten und jegliche Effekte, die von Ungeziefer hervorgerufen werden.

SEGEN

1: Schwarmflüsterer (ZF) Leichte Wunden verursachen 3/Tag, Schwarm herbeizaubern 2/Tag oder Monster herbeizaubern III (nur Ungeziefer) 1/Tag

2: Schwarmmentalität (ÜF) Schwärme erkennen dich als Teil von ihnen an. Du kannst dich durch jeden Schwarm bewegen, ohne Schaden oder andere negative Effekte zu erleiden. Während du dich in einem von einem Schwarm belegten Feld befindest, erhältst du einen unheiligen Bonus von +4 auf Initiative sowie auf alle Rettungswürfe.

3: Meister des Schwarms (ZF) Schnelle Insektenplage 1/Tag

Viele Gelehrte glauben, Deskari sei Pazuzus mächtigster Sohn sowie der Herold der Apokalypse. Lange Zeit plagten er und sein Kult das im Norden liegende Sarkoris, bis Aroden sie in den Nebelschleiersee trieb. Nach Arodens Tod erhielt Deskaris Einfluss auf Golarion einen plötzlichen Schub und Sarkoris verwandelte sich in die von Dämonen verseuchte Weltenwunde. Ihre Ausbreitung wird von Kreuzfahrern aus Mendev und dem Süden nur mit Mühe eingedämmt und sie befürchten, dass die Weltenwunde sich irgendwann über ganz Avistan erstrecken könnte.

Zellen von Deskaris Kult gedeihen in Mendev, im Nordosten von Numeria und in Brevoyn weiterhin prächtig und bereiten Probleme. Die Präsenz des Herrn der Heuschrecken fühlt man aber in der Weltenwunde am Stärksten. Hier führen mächtige einzigartige Dämonen Armeen von streitsüchtigen Scheusalen an und das Land selbst bebt vor Schmerzen.

Deskaris Reich im Abyss ist ein furchterregender Irrgarten aus Abgründen, der als die Krächzende Kluft bekannt ist. In ihm liegen viele Portale, welche direkt in die Weltenwunde führen. Deskari erscheint als eine Insektenkreatur, die hüftaufwärts vage humanoid aussieht und darunter heuschreckenartig. Seine Flügel bestehen aus schwärmenden Insekten, in seinen Händen hält er seine schreckliche Sense namens Kluftschnitter. Diese machtvolle Waffe kann er unter anderem dazu verwenden, um Erdbeben zu erzeugen oder Schluchten in den Boden zu schlagen.



Flauros DER BRENNENDE SCHLUND

CB Dämonenherrscher des Feuers, der Salamander und Vulkane

KULT

Unheiliges Symbol Mit Fängen bewehrtes und Lava geiferndes Maul
Tempel Höhlen, Lavahöhlen, Vulkane

Anhänger Böse Metallarbeiter, Brandstifter, Drow, Feuerriesen, Rote Drachen, Salamander

Diener Brimoraks (siehe S. 54), infernalische Feuerelementare

Gehorsam Verbrenne einen wertvollen nicht-magischen Gegenstand (im Wert von wenigstens 100 GM) oder eine lebendige Kreatur als Opfertgabe und iss die Asche. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Feuereffekte.

SEGEN

1: Gespiele des Feuers (ZF) *Brennende Hände* 3/Tag, *Flammenkugel* 2/Tag oder *Feuerball* 1/Tag

2: Gefährte des Feuers (AF) Du erhältst Feuerresistenz 30. Bist du immun gegen Feuer, erlangst du stattdessen Kälteresistenz 30. Du kannst die Feuerresistenz gegen Kälteresistenz austauschen, solltest du zu einem späteren Zeitpunkt zu Feuerimmunität kommen.

3: Flammen erwecken (ÜF) Du kannst einmal am Tag mit einer Standard-Aktion einen älteren Feuerelementar aus jedweder Feuerquelle herbeirufen. Alternativ kannst du diese Fähigkeit als Schnelle Aktion anwenden, während du einen Feuerzauber aussprichst. Der Elementar erscheint augenblicklich. Du kannst ihn mittels Telepathie als Freie Aktion befehlen. Der Elementar wird herbeigerufen (nicht herbeigezaubert) und dient dir eine Stunde lang.

Flauros ist ein riesiges reptilisches Monster mit Haut aus Lava und einem humanoiden Torso. An einigen Stellen ist seine Haut manchmal kühl genug, dass sie aussieht wie Vulkanglas. Momente später erscheinen dort Risse und sie schmilzt, wenn Flauros' flüssige Innereien zur Oberfläche quellen. Er führt mit seinen muskulösen Armen einen gezackten Speer aus Obsidian, den er in eine 18 Meter lange Peitsche verwandeln kann und welcher sterbliche Feinde bei einem Treffer sofort zu Asche verbrennt. Flauros' Kopf besteht zum größten Teil aus einem mit Reißzähnen bewehrten Maul, aus dem dicke Magmaströme, Rauchwolken und Flammenzungen entweichen.

Flauros wird als Feuer- und Lavadämon vornehmlich vom Volk der Salamander angebetet. Er ist mit der Herrin des Feuers, einer eifer- und rachsüchtigen Feuerelementarin namens Ymeri, in einen langanhaltenden Krieg verwickelt. Flauros ist an dieser Front bisher immer siegreich gewesen. Der Brennende Schlund zählt auch Drow zu seinen Anhängern. Es sind besonders jene, die in Regionen vulkanischer Aktivität leben oder sich damit rühmen, Waffen mithilfe von Lavaschmieden zu fertigen. Zu Flauros Verehrern gehören weiterhin Feuerriesen, Rote Drachen sowie unzählige humanoide Brandstifter.

Flauros' abysales Reich sind die Blutfeuerfelder: eine immense Kaverne, die von den sengenden Flammen eines

Halbkreises aus Vulkanen erleuchtet wird, welche die Ufer eines Lavameeres umgeben. Dieses Feuermeer rinnt ohne sich zu entleeren über den Rand eines bodenlosen Abgrunds. Flauros haust im Krater der größten Vulkans in einer Festung aus glühendem Adamant, die an gewaltigen Ketten über dem kochenden Krater hängt. Im Lavasee darunter lebt eine großer Roter Wyrm mit dem Namen Fhengasma. Man glaubt, dass sie und Flauros ein Paar und dass ihre Abkömmlinge die große Anzahl von Roten Halb-Scheusal-Drachen sind, welche über die anderen Vulkane in den Blutfeuerfeldern herrschen. Flauros hat in der Vergangenheit des Öfteren diese abysalen Drachen zu Missionen auf die materielle Ebene geschickt. Ihre vernichtenden Ausflüge können ganze Länder innerhalb weniger Tage verwüsten.





Gogunta DAS LIED DER SÜMPFE

CB Dämonenherrscherin der Amphibien,
Boggards und Sumpfbgebiete

KULT

Unheiliges Symbol Aus Zweigen hergestellter Boggard- oder Froschfetisch

Tempel Marschtümpel, Moorinseln, Windbrüche in Bruchwäldern

Anhänger Boggards, Chuule

Diener Froschkolosse, Hezrou, Riesenfrösche

Gehorsam Ertränke ein Lebewesen in Sumpfwasser (oder wenigstens in schlammigem Wasser). Pfähle die Leiche auf einem Ast, so dass wilde Kreaturen davon fressen können. Danach musst du die restliche Zeit über die Geräusche der vom durchnässten Körper heruntertropfenden Flüssigkeiten meditieren. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Gifte, die du dir im Sumpf oder durch Sumpfkreaturen zuziehst.

SEGEN

1: Sumpfläufers Segen (ZF) Springen 3/Tag, Schwarm herbeizaubern 2/Tag oder Auf Wasser gehen 1/Tag

2: Warzenhaut (AF) Deine Haut wird dicker und überzieht sich mit Warzen. Deine natürliche Rüstungsklasse erhöht sich um +3.

3: Infernalischen Froschkoloss beschwören (ZF) Du kannst einmal am Tag einen infernalischen Froschkoloss so herbeizaubern, als ob du *Monster herbeizaubern XI* angewendet hättest.

Die Boggardgöttin Gogunta begann ihre Existenz als eine mächtige Mobogo (MHB III). Die Boggards glauben, ihr Aufstieg sei das Ergebnis eines Lebens gewesen, dass sie mit dem Abschlachten der richtigen Kreaturen und dem Verspeisen der richtigen Körperteile verbrachte. Dämonengelehrte hingegen nehmen an, dass sie ein Hezrou in Dagens Diensten war, die über traditionellere Wege zur Dämonenherrscherin wurde. Gogunta favorisiert definitiv Hezrou als Wächter und Liebhaber und entsendet sie häufig auf die materielle Ebene (besonders in Varisias Moddermarsch, die Flusskönigreiche oder die Flutländer), um dort über Boggardstämme zu wachen oder sie gar anzuführen.

Im Vergleich zu anderen Dämonenherrschern gehört Goguntas Reich nicht ihr allein. Die stinkende Salzmarsh von Mephizim ist zwar riesig, liegt aber komplett innerhalb von Dagens Reich Ischiar. Mephizim treibt langsam in der Strömung auf der Oberfläche des abysalen Ozeans. Obwohl die sumpfige Insel die Ausmaße eines Kontinents hat, ist sie dort nur ein kleiner Fleck. Dagon scheint sich an der Existenz von Goguntas winzigem Reich nicht zu stören und ignoriert ihr blasphemisches Umherhüpfen. Auf der materiellen Ebene vermischt sich Goguntas Kult häufig mit dem Dagens. Ihrer beiden Anhänger paaren sich dabei auf ekelhafte Weise, welche die Natur eindeutig nicht vorgesehen hat.

Goguntas Gestalt ist die eines immensen Frosches mit mehreren Köpfen, viel zu vielen Augen und noch mehr Zungen. In manchen Boggarddarstellungen erscheint sie allerdings als aufgedunsene Boggardkönigin.



Haagenti DER EINFLÜSTERER

CB Dämonenherrscher der Alchemie, Erfindung
und Verwandlung

KULT

Unheiliges Symbol Der Stein der Weisen

Tempel Bibliotheken, Gießereien, Laboratorien

Anhänger Alchemisten, Drow, Gestaltwandler, Lykanthropen (außer Werwölfe)

Diener Dämonische Nimrods, Golems, Lykanthropen (außer Werwölfe), magische Bestien, mutierte Tiere, Schlicke

Gehorsam Führe das Göttliche Experiment durch, indem du Blei in Gold verwandelst. Dieser Prozess benötigt normalerweise einen Stein der Weisen. Zum Zweck dieses Rituals kannst du aber das Blei durch jedes beliebige Material ersetzen. Der Prozess selbst dient als Gehorsam, nicht das Ergebnis. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 gegen Verwandlungseffekte.

SEGEN

1: Wahrheit des Fleisches (ZF) Person vergrößern 3/Tag, Gestalt verändern 2/Tag oder Bestiengestalt I 1/Tag

2: Umwandlung (ZF) Ausgedehnte Umwandlung 1/Tag

3: Meister der Wandlung (ÜF) Du erhältst die Unterart Gestaltwandler. Dein Körper kann augenblicklich auf Angriffe reagieren, um sie abzuschwächen. Du erhältst Immunität gegen kritische Treffer und hinterhältige Angriffe (die als normale Angriffe gewertet werden). Wann immer du von einem Gestaltwechsel-Effekt betroffen bist, heilst du 4W8 Schadenspunkte.

Haagenti wird von allen Dämonenherrschern als der vernünftigste und am wenigsten zerstörerische wahrgenommen. Natürlich ist dieser Eindruck nur Schall und Rauch, denn Haagenti ist genauso grausam und sadistisch wie andere Herrscher im Abyss. Die Nützlichkeit seiner alchemistischen Kreationen und wundersamen Erfindungen ist einfach seine Vorgehensweise, die Entwicklung von Gesellschaften zu beeinflussen. Viele Gelehrte glauben, Haagenti sei dafür verantwortlich, die genialsten Verstande der Menschheit zum Entdecken neuer und verbesserter Methoden zu bringen - um Tod und Verderben zu verbreiten. Der Einflüsterer hat viele Geheimnisse zu verantworten, wie zum Beispiel das Erschaffen dämonischer Nimrods oder die Grundlage des Fleischformens der Drow. Sein größtes Geheimnis ist jedoch das Umwandeln von Blei zu Gold mithilfe des Steins der Weisen.

Haagenti besitzt ungezählte Gestalten und kann diese nach Belieben verändern. Für gewöhnlich erscheint er als Mitglied desselben Volkes des Wesens, mit dem er gerade zu tun hat. Gerüchten zufolge ist seine wahre Gestalt die eines dämonischen, geflügelten Bullen.

Haagentis abysales Reich wird Cerebulim genannt. Es ist eine riesige Ansammlung von Laboratorien, Bibliotheken, Folterkammern, Bestiarien und anderen Räumen, welche Haagenti beliebig arrangieren kann. Dazu verschieben sie sich zum Surren von ungesesehenen Uhrwerkmechanismen.



Jezelda
HERRIN DES HUNGRIGEN MONDES
 CB Dämonenherrscherin der Ödnis, des Mondes und der Werwölfe

KULT

Unheiliges Symbol Aufgehender Vollmond über einem trostlosen Moor

Tempel Abgelegene Bauernhäuser, Monolithen, Waldlichtungen

Anhänger Mondsüchtige, Werwölfe, verdorbene Landbevölkerung

Diener Schreckenswölfe, Wölfe, Worgs

Gehorsam Bete den Mond am Nachthimmel an. Wenn kein Mond scheint, musst du deine Gebete mit der Opferung einer intelligenten Kreatur deines eigenen Volkes begleiten, indem du ihr die Kehle mit deinen Zähnen herausreißt und dich an ihrem noch warmen Körper nährst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe, die du durchführst, wenn der Mond am Nachthimmel sichtbar ist.

SEGGEN

1: Geschenk des Mondes (ZF) *Tier bezaubern* 3/Tag, *Verbündeten aus der Natur herbeizaubern II* (nur 1 infernalischer Wolf oder 1W3 Wölfe) 2/Tag oder *Bestiengestalt I* 1/Tag

2: Erkrankter Lykanthrop (ÜF) Du ziehst dir Lykanthropie zu und wirst zum Werwolf (selbst wenn du die Schablone normalerweise nicht erhalten könntest). Bist du schon ein Werwolf, wirst du zum wahren Lykanthropen. Bist du schon ein wahrer Lykanthrop, erhältst du einen Bonus von +2 auf jeweils Stärke und Konstitution.

3: Wahrer Lykanthrop (ÜF) Du kannst die Fähigkeit eines Lykanthropen zum Gestalt wechseln mit einer Schnellen Aktion anwenden. Bist du ein erkrankter Lykanthrop, wirst du zum wahren Lykanthropen. Bist du schon ein wahrer Lykanthrop, erhältst du einen weiteren Bonus von +2 auf jeweils Stärke und Konstitution.

In bestimmten bäuerlich geprägten Regionen Golarions - besonders um das Finstermondthal herum und in den dunklen Wäldern Lozeris im Norden Ustalavs - wird in Vollmondnächten die Barriere zwischen Mensch und Wolf sehr dünn. Viele religiöse Texte weisen auf die Werwölfin Jezelda als die Verantwortliche für das Verbreiten der Lykanthropie unter den Sterblichen Golarions hin. Seltenerweise bestärken weder sie noch ihre Anhänger diesen Glauben, sondern schweigen über ihre Geschichte. Es scheint so, als ob sie ein Geheimnis für sich behalten, für das die Welt noch nicht bereit ist.

Jezelda ist als Schutzherrin der Werwölfe selbst eine Gestaltwandlerin. Sie kann als wunderschöne, dunkelhaarige Varisianerin, als wilde, geifernde Wölfin oder in ihrer bevorzugten Gestalt erscheinen: der einer ausgemergelten Mischung aus diesen beiden Verkörperungen, deren Kopf ein Paar dämonische Hörner ragt. Jezelda verachtet alle Lykanthropen, die keine Werwölfe sind. Sie hält ihrer Verehrer dazu an, solche Kreaturen aufzuspüren, da sie in ihrer ketzerischen Existenz nur als Opfergaben taugen. Sie hat es besonders auf gut gesinnte Lykanthropen abgesehen; das Opfern eines solchen bringt immer Jezeldas besondere Gunst ein.

Jezeldas Reich im Abyss kennt man als den Mondsumpf. Es ist riesig genug, einen einzelnen leuchtenden Mond am Himmel zu besitzen. Die „Sterne“ an seinem Nachthimmel sind angeblich die Augen ihrer bevorzugten Wolfsgefährten,

die auf ihr Reich hinabschauen. Darunter besteht der Mondsumpf aus weiten, moorigen Landstrichen unterbrochen von verworrenen Feuchtgebieten aus Sümpfen und Fennen, in denen es von allen Arten monströser Bewohner nur so wimmelt. Die entlegensten und tieferen Sümpfe werden von oft mächtigen Hezrou oder Halb-Scheusal-Froschkolosse beherrscht. Die wahren Gefahren dieses Reichs sind aber in den Mooren zu finden. Hier jagen Jezelda und ihre favorisierten Gefährten unter dem bleichen Licht des Mondes. In den Mooren befinden sich isolierte Gemeinden von Humanoiden, die von zahllosen Welten entführt wurden. Jezelda liebt es, jagend von Dorf zu Dorf zu ziehen. Derweil sind ihre Untergebenen emsig damit beschäftigt, hinter ihr die Population ihres Reichs aufzufüllen, damit sie niemals mit einer leeren Domäne konfrontiert wird.





Jubilex DER GESICHTSLOSE HERR

CB Dämonenherrscher der Schlickmonster, Gifte und Trägheit

KULT

Unheiliges Symbol Schmelzendes rotes Auge

Tempel Abwasserkanäle, Höhlen, Müllhalden

Anhänger Drogensüchtige, Drow, Giftmischer, die Trägen

Diener Schlicke

Gehorsam Löse einen kleinen abgetrennten Teil des menschlichen Körpers in Säure auf und singe dabei Gebete zu Ehren von Jubilex. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

SEGEN

1: Zeichen des Gesichtslosen Herrn (ZF) *Schmieren* 3/Tag, *Gift verzögern* 2/Tag oder *Verlangsamung* 1/Tag

2: Giftiger Hauch (ZF) Du kannst bis zu dreimal am Tag *Vergiften* als Zaubersähnliche Fähigkeit anwenden. Wenn du mit einer Nahkampfwaffe angreiffst, kannst du diese Fähigkeit mit einer Schnellen Aktion als Teil deines Angriffs ausführen und einen getroffenen Gegner damit belegen. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grades.

3: Ruf die Brut herbei (ZF) Du kannst bis zu dreimal am Tag *Zerstörung* als Zaubersähnliche Fähigkeit anwenden. Der Körper einer durch diese Fähigkeit getöteten Kreatur verwandelt sich augenblicklich in eine Ockergallerte unter deiner mentalen Kontrolle. Durch diese Fähigkeit erschaffene Ockergallerten zerschmelzen nach einer Stunde und hinterlassen abscheulich stinkenden Schleim. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 9. Grades.

Jubilex interessiert sich im Vergleich zu den anderen hier aufgeführten Dämonenherrschern wahrscheinlich am wenigsten um das Aufrechterhalten eines Kults. Seine bevorzugten Diener, die Omox (*MHB II*), sind mehr damit beschäftigt als er. Es ist sogar fraglich, ob Jubilex überhaupt weiß, dass er Anhänger hat. Sein Glauben ist nur unter den Drow beliebt und weit verbreitet. Allerdings betrachten ihn seine Anhänger nicht als Objekt der Verehrung, sondern als Machtquelle. Aber obwohl Jubilex nicht an seinen Verehrern interessiert zu sein scheint, so weiß er um die Existenz der materiellen Ebene und liebt es, unkooperative Sterbliche in seinen protoplasmischen Leib zu absorbieren.

Dieser Leib ist eine formlose, grüne Masse aus Schleim, durchzogen von dunklen Streifen aus Teer und mit Hunderten starrenden, roten Augen so groß wie ein Menschenkopf. Sein abysssales Reich nennt man den Niedersumpf. Er besteht aus einem verworrenen Bau aus kanalisationsähnlichen Katakomben und Tunneln, die sich unter Dutzenden anderer Reiche im Abyss entlangwinden. Viele Wesen benutzen den Niedersumpf, um unbemerkt von einem Reich ins andere zu gelangen. Sie müssen nur aufpassen, dass sie dabei Jubilex nicht über den Weg laufen. Natürlich sind seine Streifzüge durch sein Reich mehr oder weniger zufällig. Einige Bereiche bereist er so selten, dass sich dort andere fremdartige und gefährliche Kreaturen eingenistet haben.



Kabriri DER NAGENDE

CB Dämonenherrscher der Gräber, Ghule und von Toten gehüteten Geheimnisse

KULT

Unheiliges Symbol Mit Maden gefüllte, aus einem menschlichen Schädel gefertigte Schale

Tempel Bestattungsinstitute, Friedhöfe, Katakomben, Nekropolen, Tunnel unter Friedhöfen

Anhänger Ghule, Grabräuber, Grule, Kannibalen, Nekrophile, Verschwörer

Diener Infernalische Erdelementare, Ratten, Untote, Vermlecks (siehe S. 60), Wurmmonster

Gehorsam Du musst an einem kannibalischen Festmahl teilnehmen. Die Leiche, von der du isst, muss entweder mindestens eine Woche tot sein oder während des Rituals auf einem Grab liegen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Lähmung und durch von Untoten hervorgerufene Krankheitseffekte.

SEGEN

1: Hauch des Grabes (ZF) *Totenwache* 3/Tag, *Ghulhand* 2/Tag oder *Mit Toten sprechen* 1/Tag

2: Untoter Lakai (ZF) Du kannst einmal am Tag *Untote erschaffen* wirken. Der erschaffene Untote gehorcht dir, ohne Fragen zu stellen. Benutzt du diese Fähigkeit, um einen neuen untoten Lakaien zu erschaffen, wird der vorherige zerstört.

3: Ghulische Apotheose (AF) Du erhebst dich innerhalb von 24 Stunden als ein Ghul, nachdem du das nächste Mal stirbst. Deine Kreaturenart wechselt zu Untoter und du verlierst alle Fähigkeiten deiner vorherigen Volkszugehörigkeit. Sie werden durch einen Bonus von +2 auf Natürliche Rüstungsklasse, Dunkelsicht 18 m, Resistenz gegen Fokussieren +2 sowie die natürlichen Angriffe eines Ghuls ersetzt. Deine Trefferwürfel und Attributswerte verändern sich nicht. Erhältst du diesen Segen, wenn du schon ein Untoter bist, so erhältst du einen unheiligen Bonus von +4 auf Charisma.

Man erzählt sich, dass der erste Humanoid (laut der meistens Erzählungen ein Elf), der das Fleisch seiner Art aß, nach seinem Tod im Abyss in einer Nekropole wiedergeboren wurde, welche die Ebene zu seinen Ehren erschaffen hatte. Kabriris Lehren finden besonders unter den Ghulen Golarions Anklang und gerade bei jenen, die in der Finsterlande-Stadt Nemret-Noktoria unter Osirion hausen. Kabriris Erscheinung ist die eines muskulösen Ghuls mit spitzen Ohren, scharfen Zähnen, einer langen Zunge und blass-grauer Haut. Seine Knopfaugen leuchten rot, aus seinen Fingern wachsen Klauen und er geht auf Hufen anstatt auf Füßen. Kabriris bevorzugte Waffe ist ein zweiköpfiger Flegel, dessen Köpfe aus Schädeln bestehen, die mit stacheligen Eisenbändern eingefasst sind. Die Waffe kann jene, die sie versklavt, in Ghule verwandeln und das Fleisch der Lebenden verfaulen lassen.

Kabriris Nekropole im Abyss nennt sich Immerfraß. Dabei handelt es sich um eine riesige Stadt voller Ghule und schlimmerer Kreaturen, die sich in einer immensen Kaverne befindet. Unzählige Treppen führen von ihrem Boden zu Tunneln in der Decke hinauf. Diese verbinden die Stadt in einem verworrenen Netzwerk mit Friedhöfen im ganzen Multiversum. Die von seltsamen grünen Licht erleuchteten Bibliotheken von Immerfraß sind von ungewöhnlicher Größe.



Kostschitschie DER UNSTERBLICHE FROST

CB Dämonenherrscher der Kälte, Rache und Riesen

KULT

Unheiliges Symbol Mit Eis überzogener Kriegshammer voller eingraviertener Runen

Tempel Burgen im Eis, eisige Berghöhlen, Gletscherfestungen

Anhänger Ettins, Frostriesen, Hügelriesen, Oger, Weiße Drachen

Diener Eisgolems, Eislindwürmer, Halb-Scheusal-Yetis, Remorhaze

Gehorsam Vergieße das Blut einer lebendigen Kreatur auf schneebedecktem Boden. Die Kreatur muss während der ganzen Zeremonie am Leben bleiben und innerhalb einer Minute nach deren Ende sterben. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Kälte.

SEGEN

1: Eisiger Zorn (ZF) *Kalte Hand* 3/Tag, *Bärenstärke* 2/Tag oder *Schneesturm* 1/Tag

2: Eisige Liebkosung (AF) Du erhältst Kälteresistenz 30. Solltest du bereits gegen Kälte immun sein, erlangst du stattdessen Feuerresistenz 30. Du kannst den Vorteil dieser Segen auch später zu Feuerresistenz verändern, solltest du Immunität gegen Kälte erlangen.

3: Frostiger Zorn (ZF) Du kannst einmal am Tag *Riesengestalt I* wirken. Während du unter der Wirkung dieses Effektes stehst, kannst du bis zu dreimal einen verstärkten *Kältekegel* als zauberähnliche Fähigkeit wirken. Diese Fähigkeit entspricht einem Zauber des 9. Grades.

Kostschitschie ist ulfischer Abstammung und wurde zum Mörder, als sein Vater ihn zwang, seine Mutter und Schwestern zu töten. Kostschitschie setzte dem noch einen drauf und brachte auch seinen Vater um. Später entwickelte er sich zu einem brutalen Kriegsherrn und konfrontierte die Hexenkönigin Baba Jaga. Er versuchte, sie dazu zu zwingen, ihm Unsterblichkeit zu verleihen. Baba Jaga willigte ein. Sie verwandelte ihn jedoch in einen grässlich anzusehenden Riesen und versteckte das letzte Fragment seiner sterblichen Seele in einem magischen Halsreif. Kostschitschie floh in den Abyss, wo er seine Schande verbarg und seinen Hass am Leben erhielt. Irgendwann fand er eine neue Berufung als Schutzherr jener Frostriesen, die sich auf der Suche nach einer aktiveren und kriegerischen Gottheit von Thremyr abgewandt hatten.

Kostschitschies derzeitiges Ziel besteht in der Vernichtung Irrisens und im Wiedererlangen des Halsreifs, der sein Seelenfragment enthält. Er hofft, dass dies seine

Transformation rückgängig machen kann, ohne ihm die Unsterblichkeit zu nehmen. Sein Kult ist nicht nur im Reich der Mammutherren verbreitet, sondern auch im entfernten Iobaria sowie im eisigen Ödland der Krone der Welt weit im Norden.

Kostschitschie sieht wie ein gewaltiger, missgebildeter Frostriese aus. Seine Beine sind verdreht, seine weißen Augen winzig und in seinen verfilzten Bart hat er Dutzende Schädel eingeflochten: Trophäen von sterblichen Königen und Priestern rivalisierender Religionen, die er getötet hat. Man sieht ihn nie ohne seinen Kriegshammer: einen adamantenen Prügel von solch ungeheuerlicher Größe, dass selbst der stärkste Frostriese ihn kaum führen könnte. In den Händen des Unsterblichen Frosts scheint er aber fast gewichtslos zu sein. Diese unheimliche Waffe ist in der Lage, so gut wie jeden Gegenstand bei einem Treffer zu zerstören und jede bis auf die größte Kreatur mit seinen vernichtenden Schlägen zu betäuben.

Kostschitschie lebt in einer riesigen Festung genannt Himmelsnarbe. Sie wurde aus dem Herzen eines alles überragenden Bergs in einem abysalen Reich namens Jhuvumirak gehauen. Dieses raue Land besteht aus gezackten Bergketten und gewaltigen Gletschern, wo es vor mannigfaltigen Schrecken nur so wimmelt.





Mazmess DIE KRIECHENDE KÖNIGIN

CB Dämonenherrscherin der Drinnen, Netze und des Ungeziefers

KULT

Unheiliges Symbol Schädel im Zentrum eines Spinnennetzes

Tempel Höhlen, Netzlabyrinth

Anhänger Drinnen, Drow, wahnsinnige Atterkopps

Diener Bebilyth, dämonische Nimrods, Spinnen und anderes Ungeziefer

Gehorsam Fessle ein Lebewesen so, dass nur einige Schlüsselstellen seines Körpers freiliegen (wie Bauch, Mund oder Augen). Foltere diese mit Nadeln, winzigen Messern oder giftigem Ungeziefer. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Ringkampf-Würfe und auf die KMW.

SEGEN

1: Umarmung von Mazmess (ZF) Seil beleben 3/Tag, Spinnennetz 2/Tag oder Schlinge 1/Tag

2: Spinnensegnung (ZF) Ungeziefergestalt II (siehe S. 48) 1/Tag und Vergiften 1/Tag

3: Temporales Netz (ZF) Du kannst einmal am Tag Temporäre Stasis mit einem auf 9 erhöhten Zaubergrad anwenden. Das Ziel dieser Fähigkeit scheint in Spinnennetzen verpackt zu sein. Du kannst bis zu drei Ziele gleichzeitig in einem temporalen Netz gefangen halten. Wendest du diese Fähigkeit auf ein viertes Ziel an, musst du eines der anderen drei augenblicklich freilassen. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 9. Grades.

Mazmezz ist ein widerwärtiges Knäuel aus Insektenbeinen, deren schiere Anzahl kein weltliches Insekt kontrollieren könnte. Einige diese Beine enden in Klauen, andere in Scheren oder Spinnendrüssen. In der Mitte sitzt ein grob kugelförmiger, behaarter, ekelregender Körper. Seine „Front“ kann man nur an dem riesigen Spinnenmaul erkennen, das mit zuckenden Pedipalpen und Fangzähnen gefüllt ist. Mazmess besitzt die hinterhältige Fähigkeit, sich in gazeartige, irritierende Streifen aus Spinnennetzen zu hüllen und so auf magische Weise ihre Form nach Belieben zu verändern. Sie hat eine Vorliebe für die Gestalt einer schönen Frau oder weiblichen Drinne, wenn sie mit Kreaturen zu tun hat, die sie gefangen nehmen oder als Trophäen für ihren grausigen Harem einsammeln will. Die Kriechende Königin kehrt jedoch immer zu ihrer ursprünglichen, widerlichen Gestalt zurück, wenn sie sich dazu gezwungen sieht, jemanden zu bestrafen oder zu bekämpfen.

Zu Mazmezz vornehmlichen Anhängern gehören Drow, Drinnen und Atterkopps, aber auch einige besonders verrückte Humanoide. Diese tendieren allerdings dazu, allein zu agieren anstatt Mitglieder vollwertiger Kultzellen zu sein. Mazmezz' stockartige Domäne im Abyss ist unter dem Namen Khavak-Vog bekannt. Ihre verwirrenden Stränge sind die Heimat ihrer Lieblingskinder, den Bebilyth. Das Herz dieses Irrgartens wird von mehreren dieser – zu ungewöhnlicher Größe angewachsenen – Scheusale bewacht. Wenn etwas Wahres an der Legende ist, dass die Bebilyth die Abkömmlinge der Kriechenden Königin sind, erklärte das die Abscheu und den Hass, den ihr die meisten anderen Dämonenherrscher entgegenbringen.



Mestama MUTTER ALLER HEXEN

CB Dämonenherrscherin der Grausamkeit, Irreführung und Vetteln

KULT

Unheiliges Symbol Menschliches Auge, das auf drei scharfen Steinen balanciert

Tempel Alte Häuser, Sumpfsümpfe, verlassene Gebäude (besonders Kirchen und Schulen)

Anhänger Annisvetteln (MHB III), Grüne Vetteln, Hexen, Seevetteln, Todesfeen (MHB II) rachsüchtige Witwen, verschmähte Liebende

Diener Hexenfeuer (MHB II), Irrlichter

Gehorsam Beobachte eine Stunde lang einen Ungläubigen von Mestama, am besten von einem Punkt aus, den dieser nicht kennt. Vollführe dann einen Akt der Grausamkeit an diesem Opfer, der es wenigstens verärgern oder in Tränen ausbrechen lassen muss. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Illusionen.

SEGEN

1: Hexentricks (ZF) Selbstverkleidung 3/Tag, Irreführung 2/Tag oder Fluch 1/Tag

2: Anmut des Alters (AF) Du alterst augenblicklich in die nächste Alterskategorie. Du erhältst alle entsprechenden Boni auf mentale Attribute, aber keine Mali auf körperliche Attribute. Bist du schon im ehrwürdigen Alter, wenn du diesen Segen erhältst, stirbst du und wirst zu einem Geist. Außerdem erhalten jegliche Illusioneffekte, die du erschaffst, einen unheiligen Bonus von +2 auf die SG der Rettungswürfe.

3: Schrei der Verdammten (ZF) Du kannst einmal am Tag Wehgeschrei der Todesfee anwenden.

Mestama ist die Schutzherrin von Hexen, Vetteln und rachsüchtigen Witwen. Sie liebt es, junge Frauen in der Nacht vor ihrer Hochzeit zu ermorden, damit sie deren Platz einnehmen kann. Am Höhepunkt des Vollziehens der Vereinigung am folgenden Tag nimmt sie ihre wahre Gestalt an (eine fangzahnbewehrte uralte Frau mit tief liegenden Augen, Krallen, Rabenflügeln und einem Eselsschwanz), kastriert den Bräutigam und verschwindet. Überlebende erhalten Jahrzehnte später unerwarteten Besuch von abgrundtief hässlichen Halb-Scheusalen: ihren Söhnen und Töchtern, entsandt von Mestama, um ihr Werk zu beenden.

Mestamas Kult ist überaus hasserfüllt und setzt sich ausschließlich aus Eunuchen und Frauen zusammen, die für die Verbreitung von Grausamkeit durch Täuschung leben. Konkurrierende Religionen (wie die von Gyronna) betrachten sie mit eifersüchtigem Zorn. Die Hexenmutter lebt im Öden Wald, einem irreführenden Forst aus toten oder sterbenden Kiefern und Fichten, wo verfallene Hütten Hexen und Vetteln als Unterschlupf oder Fallen dienen. In den trostloseren Regionen dieses abyssalen Reichs sind noch finstere Wesen auf der Jagd. Bestimmte abgelegene Wälder in Avistan (besonders in Nidal, Taldor und Galt) sind Gerüchten zufolge mit dem Öden Wald verbunden. Wanderer, die zu tief in diese Gebiete vordringen, können sich dort für immer verirren.



Noctacula UNSERE DAME IM SCHATTEN

CB Dämonenherrscherin der Attentäter, Dunkelheit und Lust

KULT

Unheiliges Symbol Mit Dornenranken umwickelte Krone mit sieben Spitzen

Tempel Bordelle, elegante Herrenhäuser, Kerker, verborgene Kathedralen

Anhänger Attentäter, Drow, Huren, den Schatten verwendende Wesen, Sukkubi, Vergewaltiger

Diener Bezauberte oder beherrschte Humanoide, Fledermäuse, fleischfressende Pflanzen, Schatten, Schattendämonen, Seraptis (siehe S. 56)

Gehorsam Verschlucke eine Dosis berauschender Pflanzen oder Pilze und vollführe eine Anzahl sexueller Akte (entweder allein oder mit anderen). Dabei muss wenigstens ein halber Liter Blut fließen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Blindheit und Bezauberungseffekte.

SEGEN

1: Die Reize der Dame (ZF) Person bezaubern 3/Tag, Dunkelheit 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag

2: Mit Blindheit schlagen (ZF) Schnelles Blind- oder Taubheit verursachen 3/Tag

3: Minderwertige dominieren (ZF) Du kannst einmal am Tag *Monster beherrschen* anwenden, allerdings nur eine Kreatur gleichzeitig mit dieser Fähigkeit verzaubern. Die Effekte sind allerdings permanent, bis du ein neues Ziel dominierst. In diesem Fall wird das vorhergehende Ziel aus dem Effekt entlassen, bleibt aber für 1W4 Runden betäubt.

Noctacula, der erste Sukkubus, ist eine wunderschöne, aber tödliche Kreatur, die ihr dunkles Haar gerne komplex frisiert trägt. Ihre Augen haben keine Pupillen, ihre Finger enden in Krallen und ihre Füße in steinernen Hufen, aus den flüssiges Eisen tropft. Mit leuchtenden Runen bedeckte Fledermausflügel und drei Schwänze komplettieren ihr dämonisches Erscheinungsbild. Arglosen Wesen erscheint sie normalerweise als besonders schöne Frau oder ansehnlicher Mann, um diese in ihre Fänge zu locken. Selbst Dämonenherrscher sind nicht vor ihrer tödlichen Anziehungskraft sicher; die Anzahl der von ihr verführten und ermordeten Herrscher ist beeindruckend. Zu ihren größten Triumphen zählt Vyriavaxus, der Herrscher der Schatten. Von ihm gewann sie die widerwillige Loyalität der Schattendämonen.

Die anderen Dämonenherrscher behandeln Noctacula mit einer Mischung aus Obsession und Furcht. Sie hat nur zu einem von ihnen eine freundschaftliche Beziehung: Socothbenoth, ihrem Bruder und sporadischen Liebhaber. Noctacula zählt unter den Drow zu den beliebtesten Dämonenherrschern. Sie wird aber auch an dekadenten Orten wie Katapesch, Nex, Geb und bestimmten

Flusskönigreichen verehrt. Vor Kurzem hat Lamaschtus Kult Noctulas wachsende Macht bemerkt und ist ihren Gläubigen gegenüber feindseliger geworden. Dies lässt manche Eingeweihte glauben, dass Unsere Dame im Schatten kurz davor steht, als zweiter Dämonenherrscher den Rang einer wahren Gottheit zu erreichen.

Noctulas Reich im Abyss besteht aus Dutzenden Inseln auf einem gewaltigen Meer stillen, schwarzen Wassers. Der Himmel hier ist immer dunkel; nur fremde Sterne und ein verstörend großer Mond sind zu sehen. Jede dieser Mitternachtsinseln steht für einen Dämonenherrscher oder andere besondere Wesenheit, die sie ermordet hat. Mit jedem neuen Mord wächst ihr Reich. Jede Insel wird von einem einzigartigen Sukkubus oder Inkubus mit fremdartigen und schrecklichen Mächten regiert. Gelände und Natur der Inseln sind mit Motiven und Geschichte des jeweiligen Opfers verbunden - mit Ausnahme der zentralen Insel: Alinythia. Dies ist Noctulas persönliches Reich, erfüllt von Dekadenz und allen erdenklichen Freuden.





Nurgal DIE GLÜHENDE GEISSEL

CB Dämonenherrscher der Wüsten, Sonne und des sinnlosen Kriege

KULT

Unheiliges Symbol Eine Sonne im Maul eines Löwen

Tempel Klöster auf Bergspitzen, Observatorien, Wüstenruinen

Anhänger Drachen, kriegerische Wüstennomaden, Söldner, sich vor der Sonne Fürchtende

Diener Löwen und löwenartige Kreaturen (wie Chimären oder Mantikore), Wüstenkreaturen

Gehorsam Verbringe eine Stunde damit, dich selbst mit einer salzverkrusteten Peitsche zu schlagen, während du Gebete an Nurgal richtest. Das Ritual muss zur Mittagsstunde enden. Wenn dieser Gehorsam nicht im Licht der Sonne stattfindet, musst du sie beenden, indem du eine Handvoll Sand und Salz verschluckst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Effekte, die Erschöpfung und Entkräftung sowie Attributsmali, -schaden oder -entzug verursachen.

SEGEN

1: Liebling der Wüste (ZF) Elementen trotzen 3/Tag, Sengender Strahl 2/Tag oder Tageslicht 1/Tag

2: Nurgals Atem (ZG) Du kannst einmal am Tag Sonnenstrahl aussprechen. Der Strahl entströmt deinem geöffneten Mund.

3: Impuls des Vertrocknens (ZF) Du kannst dreimal am Tag Verdorren anwenden.

Nicht alle Herzen von Sonnenanbetern tragen Freude und Güte in sich. Verehrer der Glühenden Geißel unterwerfen sich ihr aus Angst oder Ehrfurcht. Nurgal verkörpert die zerstörerischen Aspekte der Sonne und seine Diener wandeln ohne Furcht im vollen Licht des Tages. Der Unterkörper Nurgals ist der eines goldenen Löwen mit einem Drachenschwanz. Sein Torso ist maskulin und tief gebräunt. Man sieht Nurgal selten ohne seinen schweren Streitkolben, dessen Kopf einer Miniatursonne ähnelt, in seiner vierfingrigen Klauenhand. Nurgal besitzt einen Löwenkopf dessen Augen und Maul gleißendes Licht entströmt.

Der Glaube an die Glühende Geißel war im alten Azlant recht stark. Nicht wenige azlantische Ruinen tragen Schnitzereien, die einen Mund mit Fangzähnen um eine Sonne oder löwenartige Monster abbilden. Heutzutage gibt es kaum noch Anhänger von Nurgal und diese beschränken sich auf die Wüsten im nördlichen Garund, in Qadira und im untergegangenen Ninschabur. Nurgals abyssales Reich kennt man unter dem Namen Kuthan. Es ist eine weite Region mit sich abwechselnden Wüsten und Savannen unter einer riesigen roten Sonne, die immer hoch am Himmel steht. Hunderte Kilometer lange Schluchten verknüpfen Kuthan mit dem benachbarten Reich der See des Flüstersands, wo einst Nurgals Liebste Areschkagal herrschte, bevor sie von ihrer Schwester in die Blutklüfte verbannt wurde. Man glaubt außerdem, dass Nurgal der Halbbruder von Socothbenoth sei. Die Beziehung der beiden ist jedoch nicht freundschaftlich und sie liegen seit dem Beginn ihrer Existenz miteinander im Krieg.



Orcus DER FÜRST DER UNTOTEN

CB Dämonenherrscher der Nekromantie, des Todes und des Zorns

KULT

Unheiliges Symbol Ziegenkopf mit roten Augen und vier Hörnern

Tempel Begräbniskammern, Höhlen, Türme

Anhänger Derro, mächtige Untote (besonders Leichname und Mumien), Nekromanten, Todestitanen (MHB II)

Diener Untote, Vermleks (siehe S. 60)

Gehorsam Zerstoße ein halbes Pfund Knochen einer intelligenten, fühlenden Kreatur, vermische sie mit Wasser zu einem grauen Brei und verspeise diesen am Ende einer langen Rezitation von Gebeten an Orcus. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Todeeffekte und Effekte durch negative Energie.

SEGEN

1: Mysterien des Nekromanten (ZF) Untote entdecken 3/Tag, Untote befehligen 2/Tag oder Vampirgriff 1/Tag

2: Tod anrufen (ZF) Du kannst einmal am Tag Schneller Tod anwenden. Eine durch diesen Zauber getötete Kreatur erhebt als Juju-Zombie (MHB II) von den Toten auf. Der Zombie steht nicht unter deiner Kontrolle, greift dich aber nicht an. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent zu einem Zauber des 7. Grades.

3: Tote herbeizaubern (ZF) Du kannst einmal am Tag eine Nachtschwinge (MHB II), 1W3 Zehrer oder 1W4+1 verbesserte Mohrgs wie mit Monster herbeizaubern IX beschwören.

Der Fürst der Untoten verbringt mehr Zeit mit anderen Welten als die meisten von Golarions Dämonenherrschern. Daher ist sein Kult auf Golarion ist nicht besonders stark und beschränkt sich auf Geb sowie bestimmte Regionen im Hinterland von Nidal. Seine Anhänger behaupten, Orcus warte lediglich darauf, dass sich die Dinge auf anderen Welten beruhigen, bevor er seinen Blick auf Golarion als seine nächste Beute werfe. Wenn dies geschieht, so werde er seine Untergebenen reich dafür belohnen, dass sie ihm den Weg bereitet haben. Natürlich ist der wahrscheinlichere Grund für die begrenzte Ausbreitung von Orcus' Kult auf Golarion die starke Konkurrenz durch die Kulte von Zura und Kabriri sowie die Kirche Urgathoas.

Orcus erscheint als ein immenser, fatter Humanoid mit einem Widderkopf, Fledermausflügeln, gespaltenen Hufen und einem langen Schwanz, der in einem Stachel endet. Er hat seine legendäre Waffe, den Stab von Orcus, stets zur Klauenhand. Sein abyssales Reich Uligor ist eine ganze Welt voller mit Untoten verseuchter Ruinen, geforener Ozeane, zackiger Berge sowie schrecklicher Sümpfe und Wüsten. Orcus teilt Uligor mit einer großen Zahl von bösen Todestitanen, von denen ihn nicht alle anbeten oder gar mit ihm verbündet sind. Große Bereiche des Reiches sind von einem nicht enden wollenden Bürgerkrieg zwischen den Titanen verwüstet worden. Man weiß nicht, welche schattenhafte Macht Orcus in seiner eigenen Domäne direkt gegenübersteht, aber der Krieg mit diesem mysteriösen Halbgott dauert schon seit Jahrtausenden an.

Pazuzu KÖNIG DER WINDDÄMONEN

CB Dämonenherrscher des
Himmels, der Versuchung
und geflügelter Wesen

KULT

Unheiliges Symbol Bild Pazuzus mit erhobener rechter Hand

Tempel Bergspitzen, hohe Türme, Kathedralen an Klippenrändern, Wüstenruinen

Anhänger Antipaladine, Feinde Lamaschtus, Harpyen, Tengus

Diener Infernalische fliegende Kreaturen, Perytons (MHB II), Schwärme, Vrocks

Gehorsam Hänge die Innereien einer gerade getöteten Kreatur dort auf, wo sie hungrige Vögel anlocken können (in den Ästen eines Baums oder den Zinnen eines Turms). Meditiere über die Opfergabe. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen von fliegenden Kreaturen hervorgerufene sowie Zwangeffekte.

SEGEN

1: Wispern im Wind (ZF) Person bezaubern 3/Tag, Fesseln 2/Tag oder Fliegen 1/Tag

2: Inbesitznahme (ZF) Du kannst einmal am Tag *Magisches Gefäß* aussprechen und dazu ein heiliges Symbol von Pazuzu oder eine ihn darstellende Statue als Gefäß verwenden. Wenn du das tust, bist du in der Lage, die exakte Kreaturenart sowie die genaue Position aller möglichen Lebensformen bestimmen, die du in Besitz nehmen kannst. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grades.

3: Wahre Versuchung (ZF) Wenn eine Kreatur in einer Entfernung von maximal 18 m von dir den Namen Pazuzus dreimal in einem Atemzug laut ausspricht, kannst du sie mithilfe einer Augenblicklichen Aktion mit einem schnellen *Monster bezaubern* belegen. Diese Fähigkeit kann dreimal am Tag genutzt werden. Kreaturen mit einer Fliegen-Bewegungsrate erhalten einen Malus von -4 auf gegen diesen Effekt. Wenn eine Kreatur, die bei ihren Rettungswurf scheitert, mit *Schutz vor Bösem* oder einem ähnlichen Effekt geschützt ist, so wird dieser Effekt sofort und automatisch gebannt. Du kannst diese Fähigkeit auch gegen eine Kreatur einsetzen, die den Namen Pazuzus nicht dreimal ausgesprochen hat. Wenn du das tust, so funktioniert die Fähigkeit wie ein normales (nicht beschleunigtes) *Monster bezaubern*, welche die Effekte von *Schutz vor Bösem* nicht bannt. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent zu einem Zauber des 9. Grades.

Pazuzus Erscheinung ist die eines drahtigen Menschen mit Adlerbeinen und -krallen, einem dämonischen Vogelkopf, einem Paar Vogelschwüngen, einem Skorpionschwanz sowie einer sich windenden Schlange anstatt von Genitalien. Pazuzu ist ein aggressiver Dämonenherrscher, der gerne Sterbliche in Besitz nimmt und sie dazu benutzt, seinen bösen Einfluss auf der Welt geltend zu machen. Man sagt, dass Pazuzu es vernimmt, wenn ein Unschuldiger unwissentlich seinen Namen ausspricht, und dass dies ausreicht, um von ihm besessen zu werden. Der König der Winddämonen ist der Schutzherr aller bösen, flugfähigen Wesen, besonders von Vrocks und



Harpyien. Sein Atem besteht aus einer Wolke von Heuschrecken und es heißt, sein erster Atem zu Beginn der Zivilisation habe den Dämonen hervorgebracht, den man später Deskari nennen würde.

Pazuzu gehört zu den ältesten Dämonenherrschern und soll zusammen mit Lamaschtu, Abraxas und Dagon zu Macht gelangt sein. Sein Konflikt mit Lamaschtu verhindert jedoch, dass er seine Macht weiter vermehrt, um zu einem wahren Gott zu werden. Dies spornt ihn in seinen Bemühungen im ewigen Krieg gegen die Mutter aller Monster weiter an.

Pazuzus vertikales Reich Hoch-M'Vania befindet sich an der Seite einer großen abysalen Kluft. Es beinhaltet eine gewaltige Stadt auf einem riesigen Vorsprung genauso wie den Abgrund darunter und die Himmel darüber. Diese einzigartige Lage erlaubt Pazuzu eine unerreichte Mobilität in den Äußerer Ebenen. Er benutzt diese Freiheit oft in seinem Krieg gegen Lamaschtu, indem er mächtige Alliierte aus der Hölle, Abaddon und von weiter her rekrutiert. Pazuzus persönlicher Horst ist eine Ansammlung von Türmen genannt Schibaxet. Diesen Ort bekommen nur seinen vertrautesten Diener oder bevorzugten Mahlzeiten je zu sehen.



Schax DER BLUTFÜRST

CB Dämonenherrscher des Neids, der Lügen und besonders brutalen Morde

KULT

Unheiliges Symbol In einer Blutlache treibende gebogene weiße Feder

Tempel Geheimräume in großen Herrenhäusern, krumme Gassen, versteckte Kerker

Anhänger Babau, böse Adlige, Derro, Drow, Folterer, Serienmörder, Würger

Diener Infernalische Tiere (besonders Großkatzen, Hunde, Ratten und Vögel), Schattendämonen

Gehorsam Führe eine Autopsie an einer Kreatur durch, die innerhalb der letzten 24 Stunden gestorben ist. Benutze dafür anstatt von Werkzeugen so oft wie möglich deine bloßen Hände. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Blutung oder Einbildungsillusionen hervorrufen.

SEGEN

1: Raffinesse des Mörder (ZF) Zielsicherer Schlag 3/Tag, Unsichtbarkeit 2/Tag oder Schärfe 1/Tag

2: Im Blut liegt Leben (ÜF) Du behandelst Blutungs-Effekte wie schnelle Heilung. Wenn du zum Beispiel einem Effekt ausgesetzt wirst, der Blutung 5 hervorrufft, erleidest du dadurch keinen Schaden, sondern erhältst stattdessen Schnelle Heilung 5. Dieser Effekt endet, wenn du vollständig geheilt bist.

3: Zorn des Mörders (AF) Du kannst hinterhältige Angriffe (+3W6) durchführen. Dies ist kumulativ mit hinterhältigem Angriffsschaden, den du aus anderen Quellen erlangt hast. Wann immer du bei einem hinterhältigen Angriff Schaden mit einer Hieb-Waffe verursachst, erleidest das Ziel zusätzlich 2 Schadenspunkte pro Schadenswürfel des hinterhältigen Angriffs.

Schax ist grausam und sadistisch. Er genießt die Akte der Folter und des Mordes, gerade wenn das Opfer bis zum Augenblick des Todes einen Funken Hoffnung auf Überleben behält. Er liebt es außerdem, die Augen seiner noch lebenden Opfer zu essen, allerdings nicht bevor er sichergestellt hat, dass sie die schmutzigen Werkzeuge und blutbefleckten Gerätschaften gesehen haben, die er an ihren Körpern zu verwenden gedenkt.

Schax erscheint als ein Mensch mit dem Kopf einer Taube, den Beinen eines Vogels und einer unüberschaubaren Sammlung von Messern und anderer blutiger Waffen. Seine Anhänger sind für gewöhnlich einzelgängerische Mörder und Sadisten, die oft ein Doppelleben als aufrechte Bürger führen und im Geheimen töten. Schax ist der Schöpfer der Babau, von denen jene die mächtigsten ihres Volks sind, die er durch das Häuten lebendiger Opfer mit anschließender Infusion abyssaler Energien erschafft.

Schax' Reich ist das treffend benannte Beinhaus. Dieses Haus von der Größe einer Stadt steht auf einer leicht schiefen Klippe, die von einem ausgedehnten Sumpf voller dorniger, Blut trinkender Pflanzen umgeben ist. Jeder Raum im Beinhaus enthält eine hinterhältige Todesfalle oder einen schreckenerregenden Wächter. Schax entlässt gerne Opfer in einem Flügel seines Heims, so dass er sie beim ihrem Fluchtversuch beobachten kann. Häufig gibt der Dämonenherrscher sich dabei als ein weiterer Gefangener aus, damit er Furcht und Verzweiflung seiner Opfer auf einer so intimen Ebene wie möglich erlebt.



Schivaska DIE JUNGFAU IN KETTEN

CB Dämonenherrscherin der Aberrationen, Gefängnisse und Uhren

KULT

Unheiliges Symbol Ziffernblatt einer Uhr, das 13 Stunden anzeigt

Tempel Arbeitshäuser, Gefängnisse, Höhlen, Kerker

Anhänger Sadistische Gefängnisdirektoren und -wachen, Sklavenhändler, Würger und andere Aberrationen

Diener Aberrationen, Konstrukte (besonders Uhrwerkcreaturen), Plappernde Hundertmäuler

Gehorsam Du musst das Gehorsamsritual genau zur vollen Stunde beginnen. Verbringe die folgende Stunde mit Ketten, Seilen, Handfesseln oder einer Zwangsjacke oder ähnlichem gefesselt. Rezitiere währenddessen Gebete zu Ehren der Jungfrau in Ketten und wehre dich stark genug gegen deine Fesseln, damit für den Rest des Tages Spuren auf deinem Körper zurückbleiben. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf deine KMV.

SEGEN

1: Klage der Jungfrau (ZF) Schwächere Verwirrung 3/Tag, Person festhalten 2/Tag oder Entkräftender Strahl 3/Tag

2: Bindender Hauch (ZF) Du kannst einmal am Tag *Magische Bande* aussprechen, aber nur als Berührungsangriff. Du musst dafür weder materielle Komponenten aufwenden, noch kann dir jemand beim Zaubern helfen. Du kannst diese Fähigkeit nur auf eine Kreatur gleichzeitig anwenden. Wenn du sie erfolgreich bei einer neuen Kreatur anwendest, wird die vorher gebundene Kreatur sofort freigelassen. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grades.

3: Uhr anhalten (ZF) Zeitstopp 1/Tag

Schivaska sieht wie ein weiblicher Würger mit vier Armen und Beinen aus. Ihr Maul ist unnatürlich weit und ihr Kopf besitzt keine Augen. Anstatt dessen leuchten rote Augen aus den Flächen ihrer vier Hände. Auf ihrem Rücken winden sich ein Dutzend langer, dünner belebter Ketten, die in entsetzlichen Haken enden.

Schivaskas Kult interessiert sich besonders für Waisenhäuser; eine erschreckende Anzahl dieser Einrichtungen ist mit der Jungfrau in Ketten verknüpft. Ein von ihrem Kult geführtes Waisenhaus benutzt seine Waisen für allerlei grausame Arbeiten und kontrolliert die Kinder mit Aberrationen (meistens Würger), die das nachts durch die Gänge schleichen. Auch Geschichten über Monster und die Furcht vor Entführung durch in Kaminen, engen Schränken oder unter Dielen hockenden Dingen funktionieren sehr gut, Kinderarbeiter vom Aufbegehren abzuhalten.

Der Spulenwald dient als Schivaskas Reich im Abyss. Er ist eine dunkle Wildnis gemäßigten Klimas, in dem der Palast der Jungfrau in Ketten steht. Das Tickende Haus ist ein riesiges Arbeitshaus mit einem hohen Glockenturm, dessen Uhr 13 anstatt von 12 Stunden anzeigt. Die Uhr wird durch die konstante Schuferei entführter Kinder angetrieben.



Sifkesch DIE HEILIGE HURE

CB Dämonenherrscherin der hoffungslosen Verzweiflung, der Häresie und des Selbstmords

KULT

Unheiliges Symbol An aufgeschlitzten Handgelenken gekreuzte blutige Frauenhände

Tempel Entweihte Kirchen, Spukhäuser, Türme mit vielen Fenstern

Anhänger Aus anderen Religionen Ausgestoßene, Gotteslästerer, Ketzer, Überlebende nicht erfolgreicher Selbstmordversuche

Diener Aus den Überresten von Selbstmordopfern erschaffene Untote, Lamien, Seraptis (siehe S. 56)

Gehorsam Führe einen ritualisierten Selbstmord durch. Verfasse zunächst eine Nachricht, in der du deine Feinde verurteilst. Gib dann vor, dich durch eine Schlinge oder Schnitte umzubringen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

SEGEN

1: Zischen des Ketzers (ZF) Befehl 3/Tag, Windgeflüster 2/Tag oder Einflüsterung 1/Tag

2: Häresie (ÜF) Du kannst einmal am Tag mit einer Standard-Aktion eine Blasphemie oder Häresie gegen eine einzige Religion außer der eines Dämonenherrschers äußern. Anhänger dieser Religion müssen in der Lage sein, deine Worte zu hören. Anderweitig scheitert diese Fähigkeit. Du erhältst Zauberresistenz entsprechend deinen TW + 11 gegen Zauber, die von Anhängern der Zielereligion ausgesprochen werden. Diese ZR hält an, bis du diese Fähigkeit erneut benutzt, um eine andere Religion herabzuwürdigen und solange du deinen täglichen Gehorsam durchführst.

3: Massenselbstmord (ZF) Du kannst einmal am Tag *Unheimliches Schicksal* anwenden. Diese Fähigkeit greift deine Opfer mit Bildern und Gefühlen lähmender Verzweiflung und Traurigkeit an, anstatt Furcht bei ihnen auszulösen. Jene, die dem Zauber erliegen und sterben, töten sich selbst. Haben sie keine Möglichkeit zum Selbstmord, sterben die Opfer an purer Traurigkeit. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 9. Grads.

Sifkesch ist eine Anomalie unter den Dämonen des Abyss, denn ihre Motive sind eher teuflischer Natur. Sie versucht, den Geist ihrer Opfer zu verunreinigen, anstatt ihre Körper zu zerstören. Zu diesem Zweck verführt sie Frauen und Männer des Glaubens, so dass sie ihre Religionen auf solch blasphemischen Wegen verraten, dass sie dem Ruf ihrer Religion in der Gesellschaft anhaltenden Schaden zufügen. Sifkeschs größte Freude ist es, bei dem Priester oder der Priesterin zu sein, wenn sie bemerken, was sie ange richtet haben und sich deswegen zum Selbstmord entschließen. So kann die Heilige Hure die Seelen der Ketzer einfangen und verspeisen.

Sifkesch erscheint als dünne Menschenfrau mit schneeweißen Vogelschwüngen und vor Blut triefendem, strähnigem schwarzen Haar. Ihre Lippen

und Augen sind mit rostigem Draht zugenäht und ihr Körper an den Gelenken zerteilt. Meistens, aber nicht immer, erscheinen diese Schnitte an Schultern und Hüften. Jedes abgetrennte Körperteil schwebt von allein und bewegt sich nicht ganz im Einklang mit den anderen. Viele Gelehrte glauben, dass Sifkesch ursprünglich aus den Reihen der Erinnyen stammt und die erste Ketzlerin der Hölle war. Sie verkörpert die Rollen aller drei großen Scheusalsspezies: Sie korrumpiert wie ein Teufel, frisst wie ein Dämon, ist aber in Wirklichkeit eine Dämonin. Dieses Rätsel irritiert schon seit langer Zeit jene Wesen, die versuchen, die Natur der Dämonen zu ordnen.

Sifkeschs Reich im Abyss heißt Vantian, die legendäre Stadt der Offenen Fenster. Sie wuchert entlang eines Klippenrandes über einem aufgewühlten Ozean. Jeden Tag fallen Teile der Klippe ins Meer und reißen Gebäude mit sich. Vantians Bewohner arbeiten also ständig daran, diese auf der anderen Seite wiederaufzubauen. Sie kommen der Zerstörung dabei kaum hinterher. Man sagt, dass man in Vantian falsche Tempel jeder Religion finden kann, die alle von falschen Priestern geführt werden, welche ihr eigenes Leben genommen haben.





Socothbenoth DIE SEIDIGE SÜNDE

CB Dämonenherrscher der Perversion, des Stolzes und der Tabus

KULT

Unheiliges Symbol Um einen mit Juwelen besetzten Stab gewundene, augenlose Schlange

Tempel Entweihte Kirchen, Folterkammern, Gefängnisse, geheime Kathedralen, Harems, Kerker

Anhänger Abartige Herrscher, Drow, Halb-Scheusale, Hedonisten

Diener Magische Halb-Scheusal-Bestien, Halb-Scheusal-Tiere, Seraptis (siehe S. 56), Sukkubi

Gehorsam Verschaffe dir sexuelle Befriedigung (entweder allein oder mit Partnern). Dann verunstalte eine Buchseite, die aus einer heiligen Schrift einer rechtschaffenen guten Gottheit gerissen wurde. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Verzauberungseffekte.

SEGEN

1: Sünden des Fleisches (ZF) Person bezaubern 3/Tag, Pracht des Adlers 2/Tag oder Bestiengestalt 1 1/Tag

2: Verlockende Stimme (ÜF) Von dir hervorgerufene geistesbeeinflussende Effekte werden schwieriger zu widerstehen. Erhöhe den SG dieser Effekte um +1 bzw. um +2, wenn du sie auf eine intelligente Kreatur anwendest, die von dir sexuell angezogen sein könnte.

3: Wahrer Wandler (ZF) Gestaltwandel 1/Tag

Nocticula ist die dämonische Verkörperung von Verführung und Lust. Ihr Bruder und Liebhaber Socothbenoth dagegen repräsentiert die Methoden, mit denen diese Gelüste befriedigt werden. Er ist der Inbegriff alles Perversen und betrachtet die gesamte Schöpfung als seine persönlichen Hort der Freuden. Sein Geschmack sowie der seiner Anhänger tendiert zum Gewalttätigen und Zerstörerischen hin. Er verändert gerne nach Belieben seine Gestalt, wenn es ihm beim Befriedigen seiner Lust hilft. Seine wahre Form ist die eines geschmeidigen, gut aussehenden Mannes mit schwarzen Augen, langem braunen Haar, spitzen Ohren sowie unzähligen Körperstellen, die mit Metall oder Knochennadeln durchstochen sind. Sein Kult findet unter den Drow starke Verbreitung, floriert aber auch in der Grafschaft Versex in Ustalav. Eine stetig wachsende Geheimgesellschaft von Perversen existiert unter Adligen der Stadt Karkau.

Socothbenoth besitzt ein sehr geselliges Wesen und hat mehr Kontakte mit anderen Dämonenherrschern als alle anderen. Seine engsten Verbündeten sind Andirifkhu, Baphomet, Pazuzu und seine Schwester Nocticula. Alle haben Socothbenoth schon einmal als Liebhaber gedient. Diese Allianzen tendieren manchmal dazu, zu Kriegen zu werden, wenn Konflikte aufflammen. Allerdings sind die Schlachten zwischen den Erzfeinden Nurgal und Socothbenoth am legendärsten.

Den Palast der Seidigen Sünde im Abyss nennt man den Thelemicdom. Er ist eine Struktur so groß wie eine Stadt, die Tausende von Räumen enthält, welche alle den zahllosen Lastern des Dämonenherrschers gewidmet sind. Die umliegende Wildnis erscheint eine friedvoller Wald zu sein. Man muss aber nicht lange nach den abartigen Aktivitäten suchen, die sich auf Socothbenoths Spielwiese wiederfinden.



Urxehl TROLLVATER

CB Dämonenherrscher der Naturkatastrophen, Stürme und Trolle

KULT

Unheiliges Symbol Von Blitzen durchbohrte Sturmwolke

Tempel Höhlen, Schiffe, Türme auf Bergspitzen, von Feuer oder Wind entstandene Waldlichtungen

Anhänger Druiden, Trolle und jene, die in Angst vor Naturkatastrophen leben

Diener Behire, infernalische Elementare

Gehorsam Du musst während eines Sturms nackt auf einem Hügel, Dach oder einer Bergspitze herumspringen. Als Alternative kannst du auch rituell die Finger, Zehen, Arme und Beine (in dieser Reihenfolge) eines nicht böse gesinnten Wesens abtrennen. Verbrenne jedes abgetrennte Körperteil zu Asche, bevor du zum nächsten übergehst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte und Zauber, die mit dem Wetter zu tun haben.

SEGEN

1: Sturmatmung (ZF) Verhüllender Nebel 3/Tag, Windstoß 2/Tag oder Blitze herbeirufen 1/Tag

2: Erdstoß (ZF) Du kannst einmal am Tag Erdbeben aussprechen. Diese Fähigkeit betrifft allerdings nur eine Ausbreitung mit einem Radius von 12 m. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grads.

3: Anrufung des Wahren Sturms (ZF) Sturm der Vergeltung 1/Tag

Obwohl Urxehl als Schutzherr der Trolle angesehen wird, verabscheut er die ihm so ähnlich sehenden, verwachsenen Riesen aus der Tiefe seines Herzens. Sein abyssales Reich Verakivhan besteht aus einem stetig in Flammen stehenden Wald, der ständig von starken Stürmen mit Regen gepeitscht wird, welcher die Feuer anfacht, anstatt sie zu löschen. Urxehl kann sich nur an solchen Naturkatastrophen erfreuen. Er sendet Sterblichen in der Hoffnung Visionen solcher Desaster, auf dass sie diese auslösen. Trotzdem bleiben seine größten Verheerer die Trolle. Die religiösesten unter ihnen glauben, dass der Trollvater sie mit ihrer Regenerationsfähigkeit beschenkt hat, damit sie seine schrecklichen Wutanfälle und Verheerungen überleben können. Urxehls Anhänger sind besonders in den Flusskönigreichen aktiv, da dort viele Trolle leben.

Urxehls Erscheinung ist die eines 6 Meter großen, gehörnten Trolls mit langer, gestachelter Zunge. Er kann mit Leichtigkeit Stürme befehligen sowie die Richtung und Stärke von Waldbränden nur mit einem Gedanken regulieren. Seine Trollpriester bereiten häufig Zauber vor, welche sie sowohl vor Feuer schützen als es ihnen auch erlauben, Feuer als Waffe einzusetzen. Sie verwenden dies dazu, ihre Untergebenen mittels Furcht zu kontrollieren.

Zu Urxehls Anhängern unter den Trollen kommt noch eine erstaunlich hohe Zahl von chaotischen oder bösen Druiden, die ihn als Quelle der Inspiration und göttlicher Macht betrachten. Sie sind generell keine Trolle, sondern Menschen, die des Trollvaters Macht über Stürme und Naturkatastrophen anerkennen. Natürlich gelten sie für andere Druiden bestenfalls als Ketzer.



Xoveron DER GEHÖRTE PRINZ

CB Dämonenherrscher der Gargyle, Ruinen und Völlerei

KULT

Unheiliges Symbol Grauer Gargylenschädel mit 5 Hörnern und fehlendem Unterkiefer

Tempel Dächer, Höhlen, hohe Gebäude, verfallene Kathedralen

Anhänger Banditen, Gargyle, Nabasu, Nimmersatte

Diener Blutmücken, infernalische Purpurwürmer, menschenfressende Tiere

Gehorsam Hocke dich auf einen hohen Aussichtspunkt und betrachte die Umgebung. Liegt der Aussichtspunkt in unbewohntem Gelände, musst du nur eine Stunde warten. Liegt der Aussichtspunkt in einem bewohnten Gebiet (wie einer Stadt), sollte kein Passant erkennen, dass du ein Lebewesen bist. Jeder Passant, der dich als Lebewesen erkennt, muss getötet werden, bevor die Stunde verstrichen ist. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dich Kränkeln lassen, Übelkeit hervorrufen, dich erschöpfen oder entkräften.

SEGEN

1: Gabe des Gargylen (ZF) Heiligtum 3/Tag, Zerbersten 2/Tag oder Vampirgriff 1/Tag

2: Vielfraßschmaus (ZF) Du kannst einmal am Tag *Heldenmahl* aussprechen. Durch diese Fähigkeit erzeugte Nahrung besteht aus rohem oder verrottendem Fleisch und saurer Milch. Am Mahl Teilnehmende verschlingen die Nahrung erschreckend schnell, so als ob sie am Verhungern wären. Es dauert nur eine Minute, um die Effekte dieses Zaubers zu erlangen. Jene, die keine Anhänger Xoverons sind, müssen erfolgreich einen Zähigkeitswurf ablegen (SG 16 + dein CH-Modifikator). Wenn sie scheitern, lässt das Mahl sie sechs Stunden lang kränkeln (die anderen Vorteile bleiben jedoch bestehen). Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grades.

3: Todraubender Blick (ÜF) Du erhältst den todraubenden Blick eines Nabasu (MHB, S.46), kannst diese Fähigkeit mit einer freien Aktion aktivieren und 3 Runden pro Tag plus eine zusätzliche Anzahl von Runden gleich deinem KO-Modifikator anwenden. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Der SG des Rettungswurfs zum Widerstehen dieser Fähigkeit entspricht $10 + \frac{1}{2}$ deiner TW + deinem CH-Modifikator. Nabasu, die diesen Segen erhalten, können ihren todraubenden Blick unabhängig von ihren maximalen Anzahl von Wachstumpunkten nach Belieben einsetzen.

Man glaubt, dass der Gehörnte Prinz durch die steinernen Augen eines jeden Gargyl blicken kann, der von einem verfallenen Gebäude aus die Welt betrachtet und angeblich so seine Opfer auswählt. Ob dies nun wahr ist oder nicht: Die monströsen Gargyle der Welt verehren den gehörnten Xoveron mit Sicherheit als ihren Herrn. Opfergaben zu seinen Ehren werden aus hohen Fenstern gestoßen oder auf Turmspitzen oder Felsnadeln unter offenem Himmel aufgespießt. Dies geschieht immer in Ruinen, denn bewohnte Gebiete sind Xoveron ein Gräuel. Das Ziel des Gehörnten Prinzen ist nichts Geringeres als das Leeren aller Städte, so dass er über die darauf folgende Ödnis herrschen kann. Xoveron fungiert nicht nur als Schutzherr der Gargyle, sondern auch der gefürchteten Nabasu. Letztere entsendet er häufig auf die materielle Ebene, damit sie in seinem Namen grausame Taten vollbringen. Xoverons Gestalt ist die eines Gargyl mit vier Armen und Köpfen.

Das Reich des Dämonenherrschers besteht aus einer immensen, verfallenen Stadt namens Ghahazi, die sich in einem unwegsamen Gebiet aus rasiermesserscharfen Hügeln aus Feuerstein und Eisen befindet. Die Katakomben unter Ghahazi sind sehr weitläufig und tief. Man sagt, dass sie sich zu nicht weniger als einem Dutzend anderer abyssaler Reiche erstrecken. Viele dieser Routen seien geheim und nur Xoveron sowie seinen engsten Verbündeten bekannt.





Yhidothrus DER FRESSWURM

CB Dämonenherrscher des Alters, der Würmer und der Zeit

KULT

Unheiliges Symbol Mit Würmern statt Sand gefülltes Stundenglas

Tempel Alte Häuser, Friedhöfe, Höhlen, Uhrentürme, verborgene Kathedralen

Anhänger Leichname, wandelnde Würmer (MHB II), um jeden Preis den Tod vermeidende Wesen

Diener Blutegel, Geister, Schwärme, Untote, Vermlecks (siehe S. 60), wurmähnliche Monster

Gehorsam Meditiere in einem geschlossenen Sarg, der teilweise mit wurmverseuchter Erde oder blutegelverseuchtem Schlamm gefüllt ist. Du musst während des Rituals wenigstens ein Dutzend Egel oder Würmer einatmen oder verschlucken. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die dich verlangsamen oder magisch altern lassen, sowie gegen solche, die Attributsmali, -schaden oder -entzug verursachen.

SEGEN

1: Segen des Wurms (ZF) Schwächestrahle 3/Tag, Sanfte Ruhe 2/Tag oder Verlangsamung 1/Tag

2: Fluch der Morschen Knochen (ZF) Du kannst einmal am Tag einen mächtigen Fluch aussprechen, dessen Zaubergrad auf 7 erhöht wurde. Dieser spezielle Fluch lässt das Opfer plötzlich ehrwürdiges Alter erreichen. Es erleidet Mali von jeweils -6 auf Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution, erhält aber keine Bonis auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma. Diese Fähigkeit ist das Äquivalent eines Zaubers des 7. Grades.

3: Erobererwurm (ZF) Du kannst einmal Tag *Monster herbeizaubern IX* anwenden, aber nur zum Beschwören eines einzigen verbesserten infernalischen Purpurswurms.

Yhidothrus ist ein abscheulicher und grausamer Dämonenherrscher, der mit allen negativen Aspekten der Zeit assoziiert ist: Altern, die Zerstörung aller Dinge durch Erosion sowie das Fortschreiten von Entropie. Unter Menschen sind seine Anhänger gemeinhin von der langsam auf sie zu kommenden Bedrohung des Alters besessene Einzelgänger. Sie versuchen verzweifelt, ihr Altern aufzuhalten und werden so zu Gotteslästerern und Dämonenanbetern. Viele von ihnen verwandeln sich folgerichtig in Leichname. Ein Yhidothrus verehrend der Leichnam sieht meistens noch wurmzerfressender und „feuchter“ aus als es für diese Art Untoten üblich ist.

Yhidothrus selbst ist ein gewaltiger Wurm mit öliger nachtschwarzer Haut und einem Maul, dass beim Entfalten Dutzende elfenbeinerne, hakenförmige Kiefer enthüllt, die um einen zahnbewehrten Schlund angeordnet sind. Nur Wahnsinnige behaupten gesehen zu haben, was am anderen Ende des Fresswurms liegt und ihren Berichten kann man nicht vertrauen.

Yhidothrus lebt nicht in einem einzelnen abysalen Reich, sondern in einem Tunnelnetzwerk, das er durch die Schichten der Äußeren Sphäre gebohrt hat. Diese Tunnel – genannt die Gewundenen Pfade – verbinden Gerüchten zufolge so gut wie jedes andere Reich im Abyss miteinander und reichen sogar bis in die untersten Schichten der Äußeren Ebenen.



Zevgavizeb GOTT DER TROGLODYTEN

CB Dämonenherrscher der riesigen Kavernen, Reptilien und Troglodyten

KULT

Unheiliges Symbol In eine übergroße Krallen endendes verdrehtes Tentakel

Tempel Höhlen, unterirdische Seeufer, Unterschlüpf von Troglodyten

Anhänger Böses Echsenvolk, Morlocks, Troglodyten

Diener Infernalische Dinosaurier, infernalische Reptilien (besonders infernalische Riesenechsen)

Gehorsam Pfähle eine Opfer auf einem Stalagmiten in einer Höhle so, dass es nicht gleich stirbt. Tanze um das Opfer herum, während du Zevgavizeb Gebete zurufst. Drücke das Opfer alle 10 Minuten tiefer auf den Stalagmiten, damit es am Ende des Rituals am Ende des Stalagmiten angelangt ist. Das Opfer muss die Prozedur nicht überleben. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen besondere Angriffe und Zauber von reptilischen Kreaturen.

SEGEN

1: Zevgavizebs Segen (ZF) Tier bezaubern (nur Reptilien) 3/Tag, Dunkelheit 2/Tag oder Mächtige Magische Fänge 1/Tag

2: Höhlenkinder (ZF) Du kannst einmal am Tag *Monster herbeizaubern IX* anwenden und damit ausschließlich 1 infernalischen Tyrannosaurus, 1W3 infernalische Elasmosaurier oder 1W4+1 infernalische Ankylosaurier beschwören.

3: Urzeitliche Macht (AF) Urzeitliche Kraft durchströmt dich und du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Konstitution und deine natürliche Rüstungsklasse.

Der bestialische Zevgavizeb beherrscht das mit Schrecken erfüllte abysale Reich von Finsterfraß, ein riesiges Höhlennetzwerk, welches aus unterirdischen Flüssen und tiefen Schluchten besteht. Viele der Höhlen in Finsterfraß sind groß genug, um kleine Planeten aufzunehmen. Die Schwerkraft in diesen annähernd kugelförmigen Kavernen zieht von ihrer Mitte nach außen. Die Wände dort sind voller Dschungel, Berge, Sümpfe und Meere. Im Zentrum pulsieren eigenartig gefärbte Sonnen zwischen Licht und Dunkelheit und simulieren den Übergang von Tag zu Nacht. Neben Nationen von infernalischen Troglodyten leben hier Dinosaurier, seltsame fledermausartige Geschöpfe, Meeresmonster und Schlimmeres.

Zevgavizeb hat wenig Interesse an den Geschehnissen abseits seines Reichs. Somit stellt er von den hier beschriebenen Dämonenherrschern die kleinste Gefahr für Golarion dar. Andererseits sind seine Troglodyten für unzählige Gräueltaten in seinem Namen verantwortlich. Sie glauben, dass sie nur durch das Opfern anderer Kreaturen seinen Hunger stillen und verhindern können, dass er in ihrer Wohnhöhle erscheint, um sie zu verschlingen. Zevgavizeb ist ein hässliches Biest, so groß wie ein Drache und teils Dinosaurier, teils tentakelbewehrter Wurm sowie teils Fledermaus. Sein persönlicher Unterschlupf befindet sich in der größten der Höhlenwelten im Zentrum von Finsterfraß, in deren Mitte ein Dschungelmond schwebt. Auf diesem Mond schläft und frisst der Gott der Troglodyten.


Zura
DIE VAMPIRKÖNIGIN

CB Dämonenherrscherin des Blutes, Kannibalismus und der Vampire

KULT
Unheiliges Symbol Blutrote Schädelrune mit Fangzähnen

Tempel Abgelegene Burgen, Friedhöfe, Herrenhäuser von Adligen, isolierte Inseln, unterirdische Kathedralen

Anhänger Drow, Kannibalen, Vampire

Diener Blutegel, Blutmücken, Fledermäuse, Plappernde Hundertmäuler, Ratten, Untote, Wölfe, verschiedene andere Blut trinkende Monster

Gehorsam Trinke willentlich gespendetes Blut und erlaube dem Spender, dein Blut zu trinken. Meditiere danach über die Lehren Zuras. Als Alternative kannst du das Fleisch einer Kreatur deines eigenen Volks essen, bis du satt bist. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen die übernatürlichen Fähigkeiten untoter Kreaturen.

SEGEN
1: Zuras Gunst (ZF) Totenwacht 3/Tag, Spinnenklettern 2/Tag oder Vampirgriff 1/Tag

2: Blut ist Leben (ÜF) Im Rahmen einer Vollen Aktion kannst du einmal am Tag das Blut einer Kreatur trinken, die nicht länger als eine Stunde tot ist, um für eine Stunde die Vorteile von *Heldenmahl* und *Totenglocke* zu erhalten. Das getrunzene Blut muss von einer Kreatur mit einem HG stammen, welcher gleich oder höher deiner Charakterstufe -2 ist.

3: Vampirismus (ÜF) Einmal am Tag kannst du die Kräfte eines Vampirs in dir vereinen. Wende die Vampir-Schablone für einen Zeitraum von 1W6 + CH-Bonus Runden auf dich an. Sobald der Effekt endet, erhältst du für 1W4 Runden den Zustand Wankend. Solltest du schon ein Vampir sein, erhältst du die Schablone für Verbesserte Kreaturen für diesen Zeitraum.

Zura erstand aus dem Leichnam einer Königin Azlants, welche dem Verlangen nach ewigem Leben und dem Fleisch ihrer eigenen Art verfallen war. Gelehrte halten ihre Aktivitäten für den Beginn von Azlants Abrutschen in die Dekadenz. Manche meinen sogar, dass sie das Herannahen des Zeitalters der Finsternis beschleunigt haben. Noch heute – Tausende von Jahren später – erzählen Legenden von Zuras widerwärtigen Banketten und ihrem Baden im Blut denkender Wesen. Man versuchte oft, sie zu ermorden. Es war aber Zuras eigenes Schwelgen in Blut, dass ihre Seele in den Abyss fahren ließ, nachdem sie sich während einer Orgie mit mehreren Liebhabern durch Zufall selbst das Leben nahm. Die Last ihrer Sünden wogen allerdings so schwer, dass sie nach der Ankunft ihrer Seele im Abyss sofort als mächtiges Wesen wieder auferstand: ein vampirischer Sukkubus, der rasch enorme Macht



ansammelte. Sie wurde lange vor dem Erdenfall zu einer Dämonenherrscherin und hätte dieses Ereignis Azlant nicht vernichtet, hätte Zuras Kult in den Städten des Reiches ohnehin seinen Fall eingeleitet.

Zura nimmt oft die Gestalt einer üppigen jungen Frau an. In Wahrheit ist sie jedoch eine ausgemergelte Frau mit Fledermausflügeln anstelle von Armen, blutroten Augen, extrem langen Fängen und Klauenfüßen. Zu ihren Anhängern zählen Vampire; ihre Kulte sind in solchen Gebieten zu finden, wo man diese Monster häufig finden kann (wie in Ustalav, Chelax und den unterirdischen Städten der Drow). In abgelegenen Regionen hat man uralte azlantische Ruinen entdeckt, die ihrer Religion gewidmet sind. In manchen Fällen kümmern sich dort noch mächtige azlantische Vampire um ihre vergessenen Schreine.

Man weiß nicht, ob Zura zu Lebzeiten zu Urgathoa gebetet hat. Als Dämonenherrscherin ist ihre Beziehung mit der Fahlen Prinzessin aber komplex. Beizeiten scheinen die beiden enge Verbündete zu sein, liegen aber genauso oft im Krieg miteinander. Dieses zwiespältige Verhältnis überträgt sich auf ihre Religionen. Man kann ebenso häufig zusammenarbeitende Urgathaner und Zuraner finden, wie sie als Opfergaben auf den jeweils anderen Altären enden. Auf jeden Fall sprechen beide Religionen mit Kannibalen und Vampiren ähnliche Sünden an.

Zuras Reich im Abyss ist eine Bergregion namens Nesch, über der ewige Dunkelheit herrscht. Entlang der Berge zieht sich eine lange, schmale Welt aus schneebedeckten Gipfeln und Gletschertälern an einem Ende, und aus

mit Dschungeln bedeckten Hängen und sumpfigen Tiefländen am anderen. Zwischen diesen Extremen liegen gemäßigte Zonen aus Wäldern und Mooren. Der Nachthimmel ähnelt stark dem Golarions. Ähnlich Jezeldas Mondsumpf findet man auch hier viele von zahllosen Welten der materiellen Ebene entführte Humanoide. In den meisten Fällen wissen diese armen Seelen nicht, dass sie im Abyss leben. Nur die grausamen und sadistischen Anführer ihrer kleinen Städte sind eingeweiht und sie werden von Zuras Dienern für ihre Verschwiegenheit reich belohnt. Zura lässt manchmal Priester, die sie erfreut haben, in ihr Reich einreisen und dort jagen.

Von den Toten

Werdende Dämonenherrscher existieren in einer Art Limbus. Obwohl sie einzigartig und mächtig sind, besteht zwischen ihnen und einem abysalen Reich noch keine so starke Verbindung, dass man sie wahre Dämonenherrscher nennen kann. sterben sie, absorbiert der Abyss ihre Essenz. Niemand weiß, was danach kommt.

Der Tod wahrer Herrscher lässt im Abyss ein Erbe zurück. seine Anhänger bleiben kurzfristig treu, entweder weil sie zu verzweifelt sind, um den Tod ihres Gottes zu verwunden, oder weil sie hoffen, ihn durch ihren Glauben wieder zum Leben zu erwecken. In gewisser Weise ist dies sogar möglich, denn der Körper eines getöteten Dämonenherrschers kehrt als Ganzes in den Abyss zurück. Dabei hinterlässt er seine materiellen Besitztümer und sogar Fleisch und Knochen seiner Gestalt. Das, was man seine seele nennen könnte, bildet jedoch eine Art blasphemischer Perle in einer Region im Abyss, die unter Reisenden der spalt der Rast genannt wird.

In dieser endlosen Kluft treten seltsame steinerne Formen aus den Wänden hervor. Es sind gewaltige Körper, Fossilien besiegt böser Monster, die hier wie Riesen in der Erde konserviert wurden. Diese Dämonenherrscher sind unbestreitbar tot. Wenn der Abyss ihre Reiche nicht zurückforderte, so fielen sie an streitende Untergebene oder siegreiche dämonische Eroberer. Ihre Kleriker werden wahnsinnig und verlieren ihre magischen Kräfte. Mit der Zeit geraten sie in Vergessenheit, genauso wie die Geschichten über ihre Gräueltaten. Irgendwann ist meist nichts mehr von den toten Herrschern übrig als ein Name, der an den Rand eines verrottenden Folianten gekritzelt wurde. Hier auf diesen seiten soll aber einige

Auserwählten für immer gedacht werden, auch wenn es nur ein abschließender Beleg für ihre Existenz als Felsvorsprünge in der Finsternis im spalt der Rast sein kann. Denn wenn ein Name lange genug aufbewahrt wird, kann man ihn dann nicht wieder auferstehen lassen?

Aolar, Herrin der Jagd

Die Dämonenherrscherin Aolar reiste auf der Jagd nach Helden gerne zu anderen Welten. Meistens sandte sie nur ihren Geist aus. Ihren Körper ließ sie in einer wohl verteidigten Festung zurück, die sich am Rand einer der obersten abysalen Klüfte befand. Einmal am Ziel angekommen, legte sie sich auf die

Lauer und wartete, bis ein mächtiger Held starb, nur um in seinen Körper zu fahren und seine nicht ganz entkommene seele an diesen zu binden. so zwang sie den Held dazu mitanzusehen, wie sie seinen Körper benutzte, all jene zur strecke zu bringen, die ihm zu Lebzeiten nahestanden. so machte sich Aolar zahllose Feinde auf unzähligen Welten. Als sie sich aber entschloss, den Körper einer beliebten Priesterin von Desna zu missbrauchen, ging sie schließlich zu weit. Desna wurde über Aolars Tat so wütend, dass sie mehrere göttliche Gesetze brach und den Abyss betrat. Die Göttin zerstörte nicht nur Aolar. sie radierte auch deren Festung aus und befreite die seelen derer, welche die Dämonenherrscherin gestohlen hatte, bevor Pharasma über sie richten konnte. Desnas Invasion hatte beinahe einen schrecklichen

REVOLTE



Krieg zur Folge. Die Dämonenherrscher einigten sich in ihrem Zorn fast über eine Allianz. Nur eine glückliche Reihe verräterischer Taten in der sich versammelnden Dämonenhorde brachte die Allianz des Chaos zum internen Streit und schließlich zum Zusammenbruch. Es wird vermutet, dass die verkleidete Calistria dafür verantwortlich war. Hätte die Elfengöttin nicht eingegriffen, wären die Auswirkungen von Desnas Taten noch desaströser gewesen. Man weiß mit Sicherheit, dass das Sphärenlied diesem Skandal nicht ohne die Unterstützung Calistrias, Sarenraes und Schelyns (deren Kirchen Aolar alle in der Vergangenheit behelligt hatte) unversehrt entkommen wäre.

Ibdurengian, die Rote Flut

Aroden führte nicht nur gegen Deskari Krieg. Als sterblicher geriet der Gott häufig in Konflikt mit einem Dämonenherrscher namens Ibdurengian. Dies war ein großer, aquatischer Dämon, der einem auf finstere Weise ansehnlichen Meermann ähnelte, dessen Unterkörper aus einem zuckenden, stacheligen, dreiköpfigen Aal bestand. Ibdurengian besaß zur besten Zeit Azlants einen der aggressivsten Kulte in mehreren Küstenstädten. Nach dem Untergang des Reiches fuhr die Rote Flut fort, die immer geringer werdende Zahl der Überlebenden zu verfolgen und zu peinigen. Eine von Arodens ersten Taten nach seiner Apotheose war das Führen eines Heeres aus mächtigen Externaren und sterblichen Helden zu den Ufern von Ibdurengians Heim im Abyss, um den Dämonenherrscher in seinem Korallenpalast zu beseitigen.

Mharah, Herrin der Schande

In ihrer hinterlistigen und verräterischen Art stieg Mharah erstaunlich schnell durch die Ränge in Soothbenoths Harem und unter seinen Dienern auf. Sie diente der seidigen Sünde sowohl als Liebhaberin als auch als Attentäterin. Sie spezialisierte sich darauf, ihre Opfer nicht nur zu ermorden, sondern auch ihr Andenken zu beschmutzen. So hinterließ sie neben der Leiche des Opfers auch ein so beschämendes und skandalöses Erbe, dass die Trauernden den Gedanken nicht ertragen konnten, ihren gefallenen Verbündeten wieder zum Leben zu erwecken. Ironischerweise wurde Mharah Leidtragende ihrer eigenen Methoden, nachdem sie Soothbenoth davon überzeugte, seine Schwester Nooticula umzubringen und Mharah als Königin der Sukkubi einzusetzen. Allerdings gelang es Nooticula Mharah zu einem Opfer ihrer eigenen Intrigen zu machen. Noch heute erzürnt Soothbenoth der bloße Gedanke daran, dass er die Herrin der Schande einst begehrenswert fand.

Vyriavaxus, Herr der Schatten

Der fledermausartige Vyriavaxus war einst der Meister der Schattendämonen. So wie die von ihm geliebten Vampirfledermäuse Blut saugen können, war er in der Lage, mit seiner Zunge die Seelen von sterblichen zu trinken. Er hauste in einer immensen Kaverne, von der man glaubt, dass sie nahe Camazotz' Reich Argahoz lag. Vyriavaxus könnte sogar ein scheußlicher Spross dieser Gottheit gewesen sein. Der Herr der Schatten wurde von finsternen Stämmen im Mwangibecken angebetet und zählt zu den neuesten von Nooticulas bemerkenswerteren Opfern. Sie tötete ihn, um ein gewisses Maß an Einfluss über seine Schattendämonen zu erlangen. Man glaubt, dass dies das Vorspiel zu einer furchterlichen Ansammlung von Macht über die sieben Todsünden sein könnte.

Xar-Azmak, Herr des Rostes

Ebenso wie Fleisch verfault und vom Knochen gleitet, so rostet Metall. Xar-Azmak, manchen auch als die Sünde des Stahls bekannt, erschien als ein verdrehter, verfallender Eisengolem mit Hörnern und Hufen. Er streifte durch den Abyss und benachbarte Ebenen, um Verfall und Entropie nicht nur zu Metallen zu bringen, sondern auch zu Stein und Fleisch sowie Knochen und Hoffnung. Alles rostete zu Staub, was er mit seiner widerlichen Berührung und schmiergelnden Aura streifte. Xar-Azmak wurde schließlich von Dispaters Armeen getötet, jedoch nicht bevor er einen ganzen Distrikt von Dis in Staub und Asche legte, welcher bis heute nicht wieder aufgebaut wurde.

Aus dem Buch der Verdammten

Worin die unzähligen Versager der Abyss endlose Gräber füllen und eins mit den Wänden des Spalts der Ruhe werden, während andere Herrscher gewaltige Macht ansammeln und mitunter in triumphalen Ausnahmen den Mantel wahrer Göttlichkeit überstreifen.

— Aus dem Buch der Verdammten, „Dämonizid“



Kapitel Zwei

DÄMONENBRUT

Es mag nicht einfach zu begreifen sein, dass die Schönheit der Rundungen eines Sukkubus oder die schreckliche Macht eines Balors aus so einer niederen Kreatur wie einer Larva entstammen kann. Aber dies ist die Herrlichkeit des Abyss. Denn er kann aus seinem Leib Myriaden von Wesen stoßen, so dass die größten Huren unter sterblichen Müttern von Scham im Boden versinken. Dazu gehören diese unersättlichen Seelen, diese sich windenden Larvae, welche sich am wundervollen Fleisch des Abyss laben, um solch Potenzial zu erlangen, welches kein Sterblicher je an seine Kinder weitergeben kann. Jene, die gegen seine Fruchtbarkeit anpredigen, tun dies nicht aus Rechtschaffenheit, sondern aus niederster Eifersucht und reinstem Neid.

—Aus dem Buch der Verdammten, "Das Flüstern des Schoßes"

Auch wenn Sterbliche sich nicht an eine Zeit erinnern können, in der sie nicht von Dämonen bedroht und gepeinigt wurden, ist es eine seltsame Tatsache, dass die Spezies der Dämonen eine der jüngsten in den Äußeren Ebenen ist. Dämonen sind das direkte Ergebnis einer Interaktion von sündigen Seelen mit dem Abyss selbst. Sie bilden grundsätzlich die ultimative „Evolution“ von Sünden, die aus der freien Wahl Sterblicher entstanden. Gleichzeitig sind sie die definitive Geißel aller Existenz sowie ein notwendiger Preis, den man für den freien Willen zahlen muss.

Als die ersten sündigen Seelen der Sterblichen von Phasmas gerichtet und ihrem endgültigen Schicksal zugeführt wurden, fuhren sie weder als Verdammte in die erbarmungslose Maschine der Hölle, noch materialisierten sie sich in ihren lebenden Körpern auf Abaddon, um dort als Beute der daimonischen Heerschar zu dienen. Sie erschienen als Larvae im Abyss: wurmartige Kreaturen mit fahlen, feuchten Körpern und verdrehten menschlichen Gesichtern, welche über die breiige und chitinartige Masse gezogen waren, die ihnen nun als Köpfe dienten. Diese Larvae versammelten sich an den Rändern zu den Klüften des Abyss. Während die unzähligen Welten der materiellen Ebene damit fortfuhren, dem Abyss sündhafte Seelen als Mahlgut anzubieten, begannen die Ozeane aus Larvae, ihn zu überschwemmen. Dämonen tauchten erst auf, als ein heute vergessener Dämonenfürst – einer der ersten Reiter der Apokalypse – auf eine fatale Idee kam. Dieser Fürst hatte sich schon lange für die Qlippoth des tiefsten Abyss interessiert und hielt sich in seinem Reich eine Reihe von ihnen als Objekte für Experimente. Das Potenzial der Larvae faszinierte den Reiter und er begann damit, Experimente mit ihnen und den Qlippoth durchzuführen, welche sofort vielversprechend waren. Mit der Zeit perfektionierte der Dämon seine Methoden und löste schließlich eine äußerst unheilige Transformation aus. Die Mischung aus sündhaftem Seelenmaterial und Äonen altem, lebenden Gewebes wand sich, stülpte sein Innerstes nach außen und verwandelte sich in etwas vollkommen Neues: den ersten Dämon.

Die Legenden stimmen in Hinsicht auf die Identität dieses Dämons nicht überein. In manchen heißt es, dass sich die in diesem schicksalhaften Moment entstandene Kreatur zu Lamaschtu entwickeln würde, aber viele Hinweise deuten auf das Gegenteil hin. Wenn er nicht Lamaschtu war, so bedeutet das wahrscheinlich, dass der erste Dämon schon vor langer Zeit getötet und vom Abyss in eine fremdartige neue Form gegossen wurde. Gelehrte der Apokalypse und Entdecker glauben, dass er noch immer irgendwo in einem tiefen und unentdeckten Knoten des Abyss oder dahinter existieren und dass sein Wiederauftauchen ein neues Zeitalter der Transformation für die Äußeren Klüfte bedeuten könnte.

Die Natur und das Schicksal des ersten Dämons wird allerdings von einem viel größeren Ereignis überschattet, dass nur einen Augenblick nach seiner Schöpfung stattfand. Denn dies geschah nicht unbemerkt. Der Abyss selbst fühlte die Verwandlung von sterblicher Seele in dämonisches Leben. Die Transformation verbreitete sich explosionsartig auf der gesamten Ebene, als wenn sie einen tragenden Kiesel aus der gesprungenen Wand eines Damms gepflückt hätte. Geburtswunden durchzogen das zuckende Meer aus Larvae. Wellen aus zitterndem Fleisch fluteten über die Ränder der Klüfte, während die einzelnen Larvae mit herausbrechenden Innereien zu Millionen von Dämonen wurden. Diese Kettenreaktion

füllte den Abyss innerhalb weniger Herzschläge mit einer gewalttätigen neuen Spezies von Leben und in einem Augenblick wurden die Dämonen die Bevölkerungsreichste aller Scheusalsarten.

Allerdings eignete sich nicht jede Larva zum Verwandeln. Auch wenn ihre Anzahl kaum überschaubar gewesen war, unendlich war sie jedoch. Trotzdem übertraf die Zahl der Dämonen die aller anderen Wesen in den Äußeren Klüften. Die Qlippoth, einst Herren des Abyss, wurden bis fast zur Ausrottung gejagt und flohen in die tiefsten Abgründe, vor denen sich selbst die Dämonen fürchteten. Die dämonische Flut zerstörte innerhalb weniger Minuten unzählige daimonische Außenposten. Deren Besatzungen zogen sich erschüttert nach Abaddon zurück, aber selbst diese Ebene überrannten die Dämonen und blieben dort für viele Zeitalter. Die Veränderung hatte sogar Auswirkungen auf die Grenzen der Hölle, denn sie mussten eine selten vorkommende Belagerung überstehen, gegen die sie sich nur mit Mühen erwehrte.

Nach der ersten Bevölkerungsexplosion ging das dämonische Wachstum schnell zurück. Die Bevölkerungszahl selbst war aber immer noch unvorstellbar groß. Die Hölle trieb die Dämonen zurück, genauso wie Abaddon. Der vergessene Reiter der Apokalypse wurde getötet und sein Name aus den Annalen und der Erinnerung gestrichen. Allerdings weiß niemand, ob dies durch die Dämonen vollbracht wurde, die um seine Festung herum entstanden oder von seinen wütenden Artgenossen. Der Abyss hatte sich für immer verändert und die Herrscherwürde lag nun fest in der Hand der dämonischen Horde.

Dämonische Rollen

Die Anzahl der Dämonen ist fast unendlich; ein bedauernder Beweis für die endlose Kapazität für Sünde unter den Sterblichen, unabhängig von Welt oder Kultur. Allerdings sind die Arten von Dämonen, aus denen die Horde besteht, in Gestalt und Fähigkeiten vergleichsweise eingeschränkt. Dämonenherrscher mögen einzigartig sein und für sich selbst denken können. Ihre schwächeren Artverwandten werden aber von den Konstanten der Sünde geformt und gelenkt. Wenn eine sündhafte Seele in den Abyss gelangt und sich dort in einen vollwertigen Dämon verwandelt, dann folgt dieser Prozess wie Wasser dem Weg des geringsten Widerstands. Das Resultat manifestiert sich so gut wie immer als eine der bekannten Dämonenunterarten. Für sich allein genommen können diese Dämonen recht unterschiedlich aussehen, genauso wie die Sterblichen, aus denen sie entstanden sind. Im Allgemeinen bleibt die Zahl der Dämonenarten relativ klein.

Auf den folgenden Seiten sind die von Gelehrten des Abyss am besten dokumentierten Dämonen nach aufsteigender Macht und Autorität aufgelistet. Hinzu kommen einige der von sterblichen Beschwörern eifersüchtig gehüteten Geheimnisse zum Beschwören dieser Scheusale. Das Verwenden einer dieser Methoden gewährt dem Zauberkundigen einen Bonus von +2, +4 oder +6 auf seine Charismawürfe beim Wirken von *Bindender Ruf*, um die Kooperation des Dämonen sicherzustellen. Über die Höhe des jeweiligen Bonus sollte der Spielleiter entscheiden.

Dretche

Die Rolle der Dretche – teilweise auch die Elenden oder Trägheitsdämonen genannt – im Abyss ist wenig mehr als die der



Larvae, aus denen sie entstehen. Sie dienen meistens als niederste Sklavenarbeiter für die unerfreulichsten und härtesten Aufgaben, wie es sich für Kreaturen der Trägheit gehört. Das Leben eines Dretch besteht aus ewigem Elend. Auf die materielle Ebene beschworene Dretche dienen meist schwächeren Zauberkundigen als Wächter.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 42

Verknüpfte Sünde: Trägheit.

Bevorzugte Opfergabe: Das Versprechen, dass er ein Drittel seiner Dienstzeit mit Rasten verbringen kann.

Quasiten

Quasiten sind ungewöhnliche Dämonen. Sie gehören zu den wenigen, die nicht direkt aus einer Larva geformt werden. Stattdessen entstehen sie, wenn ein Zauberkundiger ein Ritual durchführt, um einen solchen Dämon als Vertrauten zu gewinnen. Dabei trennt er einen winzigen Teil seiner eigenen Seele ab, aus welcher der Quasit entspringt. Wenn eines dieser Scheusale den Tod seines Meisters überlebt, kann es versuchen, mit dessen Seele in den Abyss zu gelangen. Quasiten, denen dies nicht gelingt, stranden allerdings auf der Ebene, auf der sie sich zu dieser Zeit befinden. Bis sie eine andere Methode finden, die Ebene zu wechseln, begnügen diese Dämonen sich damit, eine unbedeutende Bande primitiver Humanoiden zu finden, um diese zu piesacken oder zu kommandieren.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 48

Verknüpfte Sünde: Keine.

Bevorzugte Opfergabe: Das Versprechen, den Quasiten in den Abyss zu senden, wenn seine Aufgabe erledigt ist.

Vermleks

Vermleks nennt man auch Wurmdämonen. Sie werden für gewöhnlich wegen ihrer Fähigkeit auf die materielle Ebene gerufen, in Leichen schlüpfen zu können. Ein Zauberkundiger kann einem Vermlek befehlen, den Körper eines besiegten Feindes zu übernehmen und dort als Spion, Attentäter, Bote oder in einer ähnlichen Rolle zu fungieren, wo das Aussehen eines Alliierten oder Freundes wichtig ist. Nekromanten schätzen Wurmdämonen dafür, dass sie Untote heilen können, und es kommt vor, dass sie diese zum Unterstützen oder Anführen von Untotenpatrouillen einsetzen.

Quelle: S. 60

Verknüpfte Sünde: Schändung der Toten (Grabräuberei, Nekrophilie, etc.).

Bevorzugte Opfergabe: Eine frische und attraktive Leiche, die der Vermlek eine Stunde vor Beginn seiner Aufgabe bewohnen und schänden kann.

Brimoraks

Brimoraks oder Brandstifterdämonen sind eine beliebte Wahl für *Schwächeren Bindenden Ruf* oder *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*. Sie stellen recht formidable Kämpfer für diese Art Zauber dar. Daher werden sie meistens beschworen, um als Soldaten oder magische Unterstützung zu dienen. Ihre Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten machen sie zu einer exzellenten Option gegen Feinde, die nicht vor Feuer geschützt sind.

Quelle: S. 54

Verknüpfte Sünde: Brandstiftung.

Bevorzugte Opfergabe: Eine lebendige Kreatur zum Verbrennen bei lebendigem Leib oder ein beliebiger wertvoller

Gegenstand mit einem Wert von mindestens 100 GM zum Einäschern.

Babau

Babau sind wegen des sie bedeckenden roten Schleims auch fälschlicherweise als Blutdämonen bekannt. Ihre Fähigkeiten qualifizieren sie besonders für Missionen, die Heimlichkeit und Gewalt beinhalten. Sie sind erstklassige Attentäter. Gepaart mit anderen Kreaturen zeigen sie erschreckende Effizienz beim Verwenden hinterhältiger Angriffe. Sie eignen sich aufgrund ihrer Fähigkeit, *Magie bannen* zu wirken, auch gut als Leibwächter. In dieser Funktion sind sie gerade bei Zauberkundigen beliebt, welche Babau zum Bannen magischer Effekte anweisen, welche sie anderweitig hilflos machen würden.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 39

Verknüpfte Sünde: Mord.

Bevorzugte Opfergabe: Das Geschenk eines lebendigen, intelligenten Wesens, um es zu foltern und zu ermorden.

Schattendämonen

Schattendämonen und Vermleks werden oft für den gleichen Zweck beschworen: Den Körper eines gefangengenommenen Feindes zu besetzen, um ihn für Spionage oder Attentate zu benutzen. Die Fähigkeit eines Schattendämons, in lebende Körper zu fahren, macht ihn allerdings wesentlich nützlicher, denn er kann die Fähigkeiten des Opfers anwenden. Das Beschwören eines Schattendämons in einem von der Sonne erleuchteten Areal kann die Angelegenheit sicherer machen. Es erzürnt jedoch den Dämon und resultiert in einem Malus von -6 auf Charismawürfe beim Verhandeln.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 49

Verknüpfte Sünde: Neid.

Bevorzugte Opfergabe: Ein attraktiver oder fähiger Körper, den der Dämon während seiner Aufgabe verwenden kann.

Sukkubi

Sukkubi sind die wahrscheinlich bekanntesten Dämonen. Sie werden oft von einsamen Zauberkundigen oder solchen auf der Suche nach Nervenkitzel für eine Nacht voller gefährlicher Leidenschaft beschworen. Sie eignen sich auch hervorragend für Spionage und Attentate, aber nicht für gradlinigen Kampf oder Wachaufgaben. Sukkubi sind aufgrund ihrer Fähigkeiten, Feinde zu bezaubern und Sprachen zu verstehen, unglaublich effiziente Folterer, Dolmetscher und Spezialisten für Informationsbeschaffung. Viele Zauberkundige schließen auch Handel mit ihnen ab, um an ihre unheiligen Gaben zu gelangen. Allerdings riskiert man mit dem Akzeptieren dieser Gaben, von der Dämonin manipuliert zu werden.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 50

Verknüpfte Sünde: Lust.

Bevorzugte Opfergabe: Entweder eine Kreatur (vorzugsweise eine Jungfrau oder jemand, den der Zauberkundige liebt), die der Sukkubus missbrauchen und der er Lebenskraft entziehen kann. Oder das Beschenken einer vom Zauberkundigen geliebten Person mit einer unheiligen Gabe.

Nabasu

Nabasu (auch Todesdämonen oder Dämonen der Völlerei) bieten einem Beschwörer starke Kampf- und Infiltrationsfähigkeiten. Es ist allerdings gefährlich, sie zu beschwören. Sie können

während ihrer Dienstzeit an Macht hinzugewinnen sowie ihre eigenen Armeen aus untoten Sklaven aufstellen. Das bedeutet, dem Beschwörer kann schnell das Wasser bis zum Hals stehen, sollte der Nabasu mittels neu erlangter Macht oder untoten Dienern die Parameter seiner Dienstvereinbarung umgehen können. (Man muss beachten, dass die Trefferwürfel eines Nabasu nicht steigen, wenn er Leben verzehrt. Für Zauber wie *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* werden seine Wachstumspunkte allerdings zu seinen Trefferwürfeln addiert, um seine effektiven TW zu berechnen und festzustellen, ob er mit diesen Zaubern überhaupt gerufen werden kann. Wachsen seine effektiven TW während seiner Dienstzeit über die Grenze hinaus, die man mit den genannten Zaubern beschwören kann, so entkommt der Nabasu der Kontrolle des Zauberkundigen und es steht ihm frei, sich an diesem zu rächen.)

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 46

Verknüpfte Sünde: Völlerei (besonders Kannibalismus).

Bevorzugte Opfergabe: Ein Humanoid, dessen Leben der Nabasu verzehren und damit einen Wachstumspunkt erhalten kann.

Vrocks

Vrocks bezeichnet man auch als Geierdämonen oder Dämonen des Zorns. Sie sind gewalttätig und übernehmen bereitwillig jede Aufgabe, bei der sie Chaos verursachen können. Beschwörer verwenden diese Dämonen gerne als Soldaten, wenn sie die Ressourcen und die Bereitschaft besitzen, das Risiko des Kontrollierens mehrere Vrocks gleichzeitig einzugehen. In größeren Gruppen kann ihr Tanz des Untergangs verheerend sein. Damit übertreffen sie die Macht der meisten anderen Kreaturen, die ein Beschwörer mit Zaubern wie *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* herbeirufen kann.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 51

Verknüpfte Sünde: Zorn.

Bevorzugte Opfergabe: Eine lebende, intelligente Kreatur zum Töten oder ein Kunstwerk mit einem Mindestwert von 250 GM zum Zerreißen und Beschmutzen.

Kalavaki

Auch als Horndämonen bekannt entstehen Kalavaki aus Seelen von ehemaligen Sklavenjägern. Sie besitzen eine große Zahl von zauberähnlichen Fähigkeiten zum Befehligen, Kontrollieren und Manipulieren von Kreaturen (besonders Humanoiden). Sie werden häufig beschworen, um als Kommandanten für Gruppen von Humanoiden zu agieren, denen der Zauberkundige seinen Willen aufzwingen will. Ein Kalavakus eignet sich auch gut als Leibwächter, denn diese Dämonen gehören zu den mächtigeren Kreaturen, die man mit *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* rufen kann.

Quelle: *Monsterhandbuch II*, S. 51

Verknüpfte Sünde: Sklaverei.

Bevorzugte Opfergabe: Eine Kreatur mit HG 4 oder mehr, vorzugsweise humanoid, welche der Kalavakus beherrschen oder befehligen kann, damit sie ihm als Sklave in seiner Aufgabe dienlich ist, und welche der Dämon mit in den Abysse zurücknehmen kann.

Hezrou

Diese auch Sumpf- oder Krötendämonen genannten Scheusale sind widerwärtige und garstige Wesen. Die meisten Beschwörer vermeiden ihre Verwendung aufgrund ihres

abscheulichen Gestanks. Wenn man diesen ekelhaften Geruch allerdings aushalten kann, dann sind Hezrou erstaunlich effektive Leibwächter oder – einzeln – Wächter. Ihr Gestank in Kombination mit ihren zauberähnlichen Fähigkeiten macht sie zu exzellenten Einzelkämpfern, besonders gegen Feinde guter Gesinnung. Boggards halten Hezrou für heilig. Die meisten Zauberkundigen unter den Boggards sind zwar nicht in der Lage, Krötendämonen zu befehligen, sie beschwören diese jedoch häufig einfach auch nur, um sie auf die Welt loszulassen.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 44

Verknüpfte Sünde: Vergiften, Verschmutzen des eigenen Körpers oder der Welt.

Bevorzugte Opfergabe: Gifte oder Tränke in einem Gesamtwert von wenigstens 500 GM.

Omoxi

Die Wahl auf Omoxi fällt häufig, wenn das Einsatzgebiet aquatischer Natur ist oder man Festungen infiltrieren will, deren Zugänge zu eng oder schwierig für die meisten größeren Kreaturen sind. Diese amorphen, vor Schleim tropfenden Kreaturen entstehen aus Lebewesen, die Objekte voller Schönheit beschmutzt oder zerstört haben. Darin ähneln sie Hezrou, mit dem einzigen Unterschied, dass die Seelen von Omoxi nicht am Verschmutzen an sich, sondern am Verschmutzen zum Verderben von etwas Gefallen fanden.

Quelle: *Monsterhandbuch II*, S. 52

Verknüpfte Sünde: Zerstörung und Schändung von Schönheit.

Bevorzugte Opfergabe: Eine Luft atmende Kreatur, welche der Omoxi ersticken kann, oder ein schönes Kunstwerk mit einem Mindestwert von 500 GM zum Zerstören.

Glabrezu

Die riesigen Glabrezu (auch Dämonen des Verrats) sind die mächtigsten Dämonen, die man mit *Bindender Ruf* und *Verbündeter aus den Ebenen* herbeirufen kann. Ihr Körperkraft allein macht sie zu einer begehrenswerten Wahl für die Rolle des Soldaten oder Wächters. Ihre zauberähnlichen Fähigkeiten verleihen ihnen noch größere Flexibilität. Der Hauptgrund für das Beschwören eines Glabrezu ist jedoch ihre Fähigkeit, Sterblichen Wünsche zu erfüllen. Obwohl die Dämonen diese Wünsche immer auf die zerstörerischste und verderblichste Weise manifestieren, glauben viele Zauberkundige, es sei das Risiko wert. Die Auswirkungen dieser gierigen und selbstbezogenen Wünsche verursachen immer mehr Schaden, als der Glabrezu allein hätte bewirken können. Wenn es ihm möglich ist, verdreht der Dämon die Resultate jedes von ihm erfüllten Wunsches, um maximale Zerstörung im Leben des Beschwörers und der Gesellschaft zu erreichen.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 43

Verknüpfte Sünde: Verrat.

Bevorzugte Opfergabe: Informationen über mächtige Familien oder Nationen; andere Geheimnisse, die der Glabrezu zum Schwächen einer Gesellschaft verwenden kann.

Nalfeschnee

Nalfeschnee sind auch als Dämonen der Gier oder Keilerdämonen bekannt. Sie brillieren als Wächter. Ihr beachtlicher Intellekt und ihre zauberähnlichen Fähigkeiten sind in dieser Rolle allerdings überflüssig. Nalfeschnee können auch als



Berater dienen, denn jeder von ihnen hat ein Spezialgebiet und kennt unendliche viele Geheimnisse. Das Verhandeln mit einem Nalfeschnee kann unwissentlich gefährlich sein, denn keiner dieser Dämonen gibt größere Geheimnisse preis als er im Austausch erhält.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 47

Verknüpfte Sünde: Gier.

Bevorzugte Opfergabe: Eine wichtige Information im Spezialgebiet des Nalfeschnee.

Serapti

Wie die meisten mächtigen Dämonen können Serapti als Wächter oder Kampfspezialisten dienen. Ihre mächtigen magischen Fähigkeiten qualifizieren sie jedoch besonders als Unterkommandanten von Soldaten. Eine Seraptis ist auch dazu befähigt, bestimmte Ziele als beherrschte Untergebene zu rekrutieren oder einfach dafür, unter den Feinden des Beschwörers Wahnsinn und Hoffnungslosigkeit zu sähen.

Quelle: S. 56

Verknüpfte Sünde: Hoffnungslosigkeit und Selbstmord.

Bevorzugte Opfergabe: Eine intelligente Kreatur, die es der Seraptis freiwillig erlaubt, ihr den Befehl zum Selbstmord zu geben.

Schemhaziane

Diese bestialischen Kreaturen sind genauso zerstörerisch, wie sie riesig sind. Zauberkundige, die es wagen, Schemhaziane zu beschwören, sollten sowohl darauf achten, dass ihre Umgebung groß genug ist, um den massigen Dämon aufzunehmen, als auch widerstandsfähig genug, um seine Anwesenheit zu überstehen. Schemhaziane werden aus den Seelen von Folterern sowie jenen Sterblichen erschaffen, die Freude an Verstümmelungen fanden. Sie übernehmen gerne Aufgaben, die ihnen das Fortsetzen dieser blutigen Leidenschaften erlauben und widersetzen sich weniger gewalttätigen Funktionen.

Quelle: *Monsterhandbuch II*, S. 53

Verknüpfte Sünde: Folter, Verstümmelung.

Bevorzugte Opfergabe: Nicht weniger als ein halbes Dutzend gefesselter Gefangener, die der Dämon zerreißen kann.

Marilith

Obwohl Marilith (auch Schlangendämonen oder Dämonen des Stolzes genannt) zu den tödlichsten Dämonen im Nahkampf zählen, gehören sie auch zu den arrogantesten Angehörigen ihrer Art. Ein Beschwörer erhält einen Malus von -6 auf Charismawürfe beim Ersuchen von Unterstützung durch die Marilith, wenn er versucht, ihr eine Aufgabe zu geben, welche sie als unter ihrer Würde betrachtet. Das Minimum an Prestige, das eine Marilith erwartet, sind die Rollen als Generalin einer Armee oder das Oberhaupt eines Kults.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 45

Verknüpfte Sünde: Stolz.

Bevorzugte Opfergabe: Eine beliebige magische Nahkampf-Waffe mit einem Verbesserungsbonus von mindestens +2.

Vavakia

Vavakia befinden sich am oberen Ende der dämonischen Lebewesen, die mittels *Mächtiger Bindender Ruf* oder *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen* herbeigerufen werden können. Sie sind außerordentlich brutal und damit hervorragend zur

Unterstützung in Schlachten, Belagerungen oder anderen Situationen geeignet, in denen Belagerungs- und Massenvernichtungswaffen eingesetzt werden. Vavakia sind gerne bereit, in niederen Rollen zu dienen, für die sich andere mächtige Dämonen zu schade wären. Vorausgesetzt natürlich, dass sie die Gelegenheit bekommen, Zerstörung zu verbreiten und sich an Seelen satt zu fressen.

Quelle: S. 58

Verknüpfte Sünde: Zerstörung von Seelen.

Bevorzugte Opfergabe: Die Seele eines Rechtschaffenen oder Gut gesinnten Wesens (normalerweise mittels *Seelenfalle* oder *Seele binden* eingefangen).

Vrolikai

Vrolikai sind zu mächtig, um sie mit etwas anderem als einem vollwertigen *Tor* zu beschwören und gehören zu den gefährlichsten aller Dämonen. Sie stellen die ultimative Evolution eines Nabasu dar, der vollgefressen mit sterblicher Lebensenergie in den Abyss zurückkehrte und sich dort seiner endgültigen Verwandlung in eine Kreatur unterzog, die dem gefürchteten Balor an Macht fast gleich kommt. Vrolikai dienen am besten in den gleichen Rollen wie die wesentlich schwächeren Nabasu. Der Umgang mit ihnen ist aufgrund ihrer größeren Macht allerdings erheblich gefährlicher.

Quelle: *Monsterhandbuch II*, S. 54

Verknüpfte Sünde: Völlerei.

Bevorzugte Opfergabe: Nicht weniger als ein Dutzend Rechtschaffenen oder Gut gesinnter Humanoide, deren Lebensenergie der Vrolikai fressen kann. Jedes angebotene Opfer jenseits der 12 ersten zählt als materielle Komponente (Opfergabe für *Tor*) im Wert 500 GM. Eine Gabe von 32 oder mehr Kreaturen negiert die Kosten von 10.000 GM, um *Tor* zum Herbeirufen eines Vrolikais zu wirken.

Balor

Balor sind die mächtigste dämonische Unterart und können nur mittels Magie des Ranges von *Tor* auf die Materielle Ebene beschworen werden. Balor betrachten sich selbst als Herren in allen Belangen – mit Ausnahme von Dämonenherrschern – und stellen sich nicht leichtfertig in den Dienst anderer Wesen. Die manchmal auch Feurdämonen genannten Scheusale nutzen schnell Gelegenheiten zur Rache an jenen aus, die ihre Beschwörung wagten. Verwehrt man Balor sofortige Vergeltung, können sie ihren Groll Jahrhunderte lang pflegen. Es ist schon vorgekommen, dass sie die Seelen der ihrem Zorn Entkommenen aufspürten und zur Zwangsverwandlung in eine Larva in den Abyss schleiften. Zauberkundige, die Balors kommandieren wollen, müssen selbst kolossale Macht besitzen. Oder sie sind Narren exorbitanten Ausmaßes, wie man sie unter jenen nur selten findet, die Magie dieser Größenordnung wirken können.

Quelle: *Monsterhandbuch*, S. 40

Verknüpfte Sünde: Bis an die Grenzen des Exzesses gehend alle Sünden.

Bevorzugte Opfergabe: Ein beliebiger hilfloser, Rechtschaffener oder Gut gesinnter Externar mit wenigstens HG 15 oder ein beliebiger hilfloser Kleriker oder Paladin einer Guten oder Rechtschaffenen Gottheit mit einer Mindeststufe von 15. Der Balor kann dann mit ihnen anstellen, was er will.

Werdende Dämonenherrscher

Wenn ein Dämon jeglicher Art mächtig genug wird (durch das Ansteigen seiner Trefferwürfel, Klassenstufen oder das Erhalten seltsamer Mächte und Fähigkeiten durch den Abyss), unterzieht er sich einer neuen Transformation. So wie Dämonen aus dem sündhaften Rohmaterial einzelner Larvae entstehen, werden Dämonenherrscher aus einzelnen Dämonen geschaffen. Mit wenigen Ausnahmen wird ein Dämonenherrscher niemals vollkommen fertig geboren. Stattdessen muss er Macht und Ressourcen über eine lange Periode der Transformation ausbauen. Während dieser Zeit bezeichnet man sie als Werdende Dämonenherrscher.

Es gibt so verschiedene Methoden, ein Werdender Dämonenherrscher zu werden, wie es Herrscher gibt. Einige von ihnen verwandeln sich, einfach weil sie eine bestimmte Stufe in einer Prestigeklasse erreichen. Andere unterziehen sich einem obskuren Ritual oder müssen ein abyssales Reich erobern und eine Armee von Scheusalen unterwerfen. Der Abyss selbst entscheidet, ob ein Dämon es wert ist, die Transformation zum Herrscher zu beginnen. Manchmal geschieht es mit Segen und Unterstützung eines vollwertigen Dämonenherrschers. Mitunter versucht ein Herrscher aber auch den Aufstieg einer verhassten Untergebenen mit allen Mitteln zu verhindern.

Es existieren immer Hunderte - wenn nicht gar Tausende - von Werdenden Dämonenherrschern im Abyss. Die große Mehrheit von ihnen ist vergleichsweise neu und lebt meist nicht lange. Rivalitäten und Konflikte zwischen Werdenden Herrschern kommen häufig vor und Kriege sind ein effektives Mittel, um das Überleben der Stärksten sicherzustellen. Werdende Dämonenherrscher ähneln für gewöhnlich den Dämonen, die sie einmal waren. Sie werden allerdings je länger sie existieren und je näher sie der Apotheose zum vollwertigen Herrscher kommen einzigartiger in Gestalt und Macht.

Das Erschaffen eines Werdenden Dämonenherrschers

Wahre Dämonenherrscher sind Halbgötter. Wie bereits in diesem Buch erwähnt, hätten sie Herausforderungsgrade von 26 – 30, wenn man ihre Statistiken ausarbeitet. Gegner dieser Größenordnung eignen sich für die wenigsten Kampagnen. Kampagnen, in der die SC einen mächtigen und einzigartigen Dämon und seine Anhänger bekämpfen, gehören aber zur den traditionellen Handlungssträngen eines Rollenspiels. Hier kommen die Werdenden Dämonenherrscher ins Spiel.

Ein Werdender Dämonenherrscher besitzt einen HG zwischen 21 und 25 und stellt damit einen perfekten Gegner am

Ende einer Kampagne dar, dem sich die SC auf Stufe 20 in einem furiosen Kampf entgegenstellen können. Am besten erstellt man einen Werdenden Dämonenherrscher von Grund auf neu, indem man die Regeln in Anhang 1 des *Monsterhandbuchs* verwendet. Wenn man eine Kreatur der HG von 21 bis 25 kreiert, sollte man die unten stehende Tabelle auf die gleiche Weise verwenden wie Tabelle 1-1 auf Seite 291 des *Monsterhandbuchs*, damit man eine Reihe von Parametern hat, an denen man sich orientieren kann.

Eigenschaften Werdender Dämonenherrscher

Werdende Dämonenherrscher besitzen alle der folgenden Eigenschaften, egal über welche Kräfte und Fähigkeiten sie sonst verfügen. Diese Eigenschaften ersetzen die normalen Eigenschaften von Dämonen teilweise sogar mit mächtigeren Varianten.

Eigenschaften von Werdenden Dämonenherrschern Ein Werdender Dämonenherrscher ist ein mächtiger Dämon, der die Transformationen zum vollwertigen Dämonenherrscher eines abyssalen Reichs noch nicht vollendet hat. Die folgenden typischen Eigenschaften von Werdenden Dämonenherrschern ähneln denen eines typischen Dämonen. Sie sind allerdings mächtiger.

Immunität gegen Bezauberungs- und Zwangeffekte, Elektrizität, Gift sowie Todeseffekte

Feuer-, Kälte- und Säureresistenz 30

Herbeizaubern (ZF) Ein Werdender Dämonenherrscher kann einmal am Tag eine beliebige Kombination von beliebigen Dämonen herbeizaubern, deren gemeinsamer HG 20 oder weniger beträgt. Diese Fähigkeit funktioniert wie und ist das Äquivalent eines Zaubers des 9. Grades.

Telepathie 100 m

Die natürlichen Waffen eines Werdenden Dämonenherrschers sowie jene, die er führt, werden in Bezug auf Schadensreduzierung als böse, chaotische und epische Waffen behandelt.

Werdende Dämonenherrscher können jenen göttlichen Zauberkundigen Zauber zur Verfügung stellen, von denen sie angebetet. Dies erfordert keine spezifische Aktion des Werdenden Dämonenherrschers. Alle Werdenden Dämonenherrscher bieten Zugang zu einer bevorzugten Waffe sowie den Domänen Böses und Chaos. Zusätzlich erhalten die sie verehrenden göttlichen Zauberkundigen Zugang zu zwei weiteren Domänen, welche den Interessen und Neigungen des werdenden Dämonenherrschers entsprechen.

WERTE FÜR WERDENDE DÄMONENHERRSCHER NACH HG

HG	Trefferpunkte	Rüstungsklasse	Hoher Angriff	Niedriger Angriff	Durchschnittschaden		SG der Fähigkeiten		Rettungswürfe	
					Hoch	Niedrig	Primär	Sekundär	Gute	Schlechte
21	400	37	31	24	130	98	27	20	23	18
22	440	39	32	25	140	105	28	21	23	18
23	480	40	33	26	150	113	29	22	24	19
24	520	42	35	27	165	124	30	23	25	20
25	560	43	36	28	180	135	30	24	26	21



Beispiele für Werdende Dämonenherrscher

Die im Folgenden präsentierten Werdenden Dämonenherrscher sind die mächtigsten ihrer Art im Abyss. Sie alle besitzen einen HG von 25 und nähern sich der Verwandlung zum vollwertigen Dämonenherrscher. Jeder von ihnen wird kurz beschrieben, einschließlich Anmerkungen zu Persönlichkeit, gefolgt von dem sie befehlenden wahren Dämonenherrscher, ihr Reich, unheiliges Symbol und das Gehorsamsritual, dass sie von ihren gläubigsten Dienern erwarten. Werdende Dämonenherrscher bieten ebenfalls Segen, welche allerdings weniger komplex als die wahrer Dämonenherrscher sind und sich nur als Zauberähnliche Fähigkeiten manifestieren, die einmal am Tag anwendbar sind. Die Domänen und bevorzugten Waffen der hier aufgelisteten Werdenden Dämonenherrscher sind auf der inneren Buchrückseite zu finden.

Baumschnitter

Baumschnitter, Herr der Faulen Tümpel, war einst der bevorzugte Diener (manche sprechen auch von Kind) Cyth-V'sugs. Nach einem erfolglosen Versuch, seinem Herrn die Krone streitig zu machen, floh Baumschnitter auf die Materielle Ebene. Dort tauchte er in Kyonin auf, welches die Elfen verlassen hatten, als sie von Golarion flohen. Baumschnitter begann, Kyonin nach seinen Vorlieben in einen Sumpf zu verwandeln, entdeckte aber bald das elfische Portalnetzwerk. Als er versuchte, durch diese Tore sein neues Reich mit dem Abyss zu verbinden, kehrten die Elfen zurück. Baumschnitter verlor den folgenden Krieg, hält aber noch immer einen Teil des südlichen Kyonins: einen Sumpf namens Dornenwirr. Dort stellt er eine konstante Bedrohung für die Elfennation dar, während er danach strebt, ein wahrer Dämonenherrscher zu werden, so dass er mächtiger denn je in den Abyss zurückkehren kann. Der *Weltenband der Inneren See* enthält Baumschnitters vollständige Werte.

Lehnsherr: Cyth-V'sug

Reich: Dornenwirr (Kyonin)

Unheiliges Symbol: In einem blutenden Baumstumpf steckende schwarze Axt.

Gehorsam: Iss faulendes Fleisch, welches mit halluzinogenen oder giftigen Pilzen befallen ist. Meditiere dann über die dadurch ausgelösten entsetzlichen Halluzinationen. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Parasitenbefall und Krankheiten.

Segen: 1 Holz krümmen; 2 Schutzhülle gegen Pflanzen; 3 Holz zurücktreiben

Daclau-Sar

Der Aasherr, wie er auch genannt wird, ist ein mächtiger Werdender Dämonenherrscher, der – einstweilen – die Bestien der Xoriankette in Lamaschtu Reich Kurnugia beherrscht. Daclau-Sar hat in seiner wilden und bestialischen Natur wenig Zeit für oder Interesse an Politik oder Trickerei. Er erscheint als sechsbeinige, zweiköpfige Hyäne mit Geierflügeln. Sein Biss verursacht eine fürchterliche, zehrende Krankheit und es stehen alle Arten von Aasfressern unter seinem Befehl.

Lehnsherrin: Lamaschtu

Reich: Xoriankette (Kurnugia)

Unheiliges Symbol: Hyänenkiefer mit verrottenden Knochen darin.

Gehorsam: Iss wenigstens ein Pfund Aas. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit.

Segen: 1 Totenglocke; 2 Ansteckung; 3 Bestiengestalt IV

Izyagna

Izyagna vom Siebenfachen Schwarm, existiert nicht nur in einem Körper, sondern in sieben. Alle ähneln sich in ihrer furchterregenden, ameisenartigen Erscheinung. Allerdings ist jeder Körper fähig, sich in eine von sieben humanoiden Gestalten zu verwandeln (Elf, Gnom, Halb-Elf, Halb-Orc, Mensch, Zwerg). Diese Gestalten können sich in ihrem Aussehen unterscheiden. Die sieben Körper teilen sich einen Intellekt, können Schwärme mit einem bloßen Gedanken kontrollieren und wie eine sich rasch verbreitende Plage Wahnsinn und Zorn in einer Menge sähen.

Lehnsherrin: Lamaschtu

Reich: Die Elendsviertel von Yanaron (Kurnugia)

Unheiliges Symbol: Ein Kreis von sieben Ameisen, die jeweils in das hintere linke Bein einer anderen beißen.

Gehorsam: Meditiere in einem Ameisenschwarm. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Segen: 1 Fesseln; 2 Riesenhaftes Ungeziefer; 3 Masseneinflüsterung

Menxyr

Der leichenhafte Menxyr, auch bekannt als Bräutigam der Särge, ist fast vier Metern groß, wiegt aber kaum über 40 Kilogramm. Ihm wohnt trotz seines ausgemergelten und scheinbar zerbrechlichen Körpers (den er zu einer verworrenen Menge alter Knochen zusammenfalten kann) erstaunliche Kraft inne. Er besitzt die Fähigkeit, die Knochen lebendiger Wesen herauszureißen, die Toten für seine widerlichen Gelüste zu beleben und sogar in frische Leichen zu kriechen, um mit diesen jene zu verführen, die den Tod eines geliebten Wesens betrauern.

Lehnsherr: Keiner

Reich: Die Haremgräber (Malvyrea)

Unheiliges Symbol: Schädel, der einen Hochzeitsschleier trägt.

Gehorsam: Beteilige dich an einem Akt der Nekrophilie. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte negativer Energie.

Segen: 1 Untote befehligen; 2 Tote beleben; 3 Erde bewegen

Murnath

Der schwerfällige Murnath, Die gehörnte Ratte, haust in den Abwasserkanälen unter der Stadt Yanaron. Man sagt, dass nicht einmal Lamaschtu das volle Ausmaß dieser Kanäle kennt. Murnath jedoch soll dieses Wissen besitzen. Zu seinen Dienern zählen Ratten, chaotisch böse Werratten sowie andere Wesen der Kanalisation. Murnaths Gestalt ist die einer muskulösen, gehörnten Ratte von der Größe eines Pferdes. An der Spitze seines Schwanzes befindet sich eine Reihe dünner, giftiger Stacheln und seine Pfoten ähneln auf abscheuliche Weise menschlichen Händen.

Lehnsherrin: Lamaschtu

Reich: Die Kanalisation Yanarons (Kurnugia)

Unheiliges Symbol: Profil einer gehörnten Ratte, welche ein langer Schwanz umschließt.

Gehorsam: Meditiere, während du in Abwasser oder ähnlichem Dreck treibst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheit.

Segen: 1 Schwarm herbeizaubern; 2 Bestiengestalt II; 3 Wasser kontrollieren

Der Nachtschlitzer

Der Nachtschlitzer war zu Lebzeiten ein notorischer Serienmörder, der seine Opfer in nicht weniger als einem Dutzend Städten fand. Als er endlich gefasst wurde, behauptete er, 953 Männer, Frauen und Kinder mit seinen Messern ermordet zu

haben. Er hinterließ sie gebrochen und blutend am Boden von Gruben verteilt über die Region der Inneren See zurück. Auf wundersame Weise überlebte er ein Dutzend Hinrichtungen und wurde mit jeder überlebten noch irr sinniger, bis er endlich starb und in den Abyss fuhr. Es gelang dem Nachtschlitzer, im Nachleben seine Erinnerungen und Persönlichkeit zu behalten. Er besitzt sie als Lamaschtus Lieblingsattentäter und -folger immer noch. Nachtschlitzer erscheint als schrecklich verbrannter und verstümelter Mensch, der in blutgetränkte Streifen schwarzen Stoffes gehüllt ist und ein rasiermesserscharfes Bastardschwert führt.

Lehnsherrin: Lamaschtu

Reich: Die Kerker von Lamaschtus Palast (Kurnugia)

Unheiliges Symbol: Eine teilweise in schwarze Stoffstreifen gewickelte Skeletthand mit Messern anstatt von Fingern.

Gehorsam: Schneide dir selbst ins Fleisch, während du dich in Abständen selbst erdrosselst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf alle Effekte, die mit Hiebschaden in Verbindung stehen.

Segen: 1 Waffe des Glaubens; 2 Tödliches Phantom; 3 Leid

Ovonovo

Ovonovos wahre Gestalt ist die eines bleichen Hais, dessen Ausmaße an die der größten Schiffe heranreichen. Sie erscheint allerdings oft als Mensch, besonders zum Kommandieren von Schiffen voller bedauernswerter Seefahrer. Diese Schiffe setzt sie absichtlich auf Grund, um die Panik der Besatzung beim Ertrinken auszukosten, nur um dann ins Meer zu gleiten, ihre wahre Gestalt anzunehmen und sich an den verlorenen Seelen zu laben.

Lehnsherr: Keiner

Reich: Die Flensfelsen (Ischiar)

Unheiliges Symbol: Ein Schiff, das von einem immensen Hai verschlungen wird.

Gehorsam: Erlaube es einem Hai, dich zu beißen. Treibe dann in Meerwasser, während du dich auf den Schmerz konzentrierst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen auf Furcht basierende Effekte.

Segen: 1 Holz formen; 2 Monster herbeizaubern IV (nur 1W3 Haie); 3 Bestiengestalt IV (nur Haie)

Schamira

Schamira ist die mächtigste der einzigartigen Sukkubi und Inkubi, welche die einzelnen Mitternachtsinseln in Nocticulas Reich regieren. Mit ihren scharlachroten Haaren und den Schwingen eines Phönix hat sie auch den Status als eine von Nocticulas bevorzugten Liebhaberinnen. Legenden zufolge ist es Schamira als bisher einzigem Wesen gelungen, die Dämonenherrscherin zu verführen. Allerdings besitzt sie den Anstand und Selbsterhaltungstrieb, solche Behauptungen abzustreiten. Schamira ist auf die Verführung reiner Seelen spezialisiert. Zu diesem Zweck reist sie häufig in der Verkleidung als Priesterin einer guten Religion zur Materiellen Ebene, um dort in die Träume und geheimen Gelüste Sterblicher einzudringen. Sie ist außerdem seltsam besessen von Sarenrae und deren Kirche. Das Verbreiten des Gerüchts, Schamira sei Sarenraes abtrünnige Tochter, wird von den Gläubigen der Dämmerblume nicht toleriert.

Lehnsherrin: Nocticula

Reich: Alinythia (Mitternachtsinseln)

Unheiliges Symbol: Umgekehrtes Ankh, geformt aus einer nackten Frau mit ausgebreiteten Armen und brennenden Flügeln.

Gehorsam: Vollführe sexuelle Akte (allein oder mit einem Partner) in der Gegenwart einer schlafenden intelligenten Kreatur, ohne diese zu wecken. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Bezauberungseffekte.

Segen: 1 Gestalt verändern; 2 Feuerschild; 3 Masseneinflüsterung

Sithud

Vor Äonen wurde Sithuds Reich Jhuvumirak mit seinen Gletschern und gefrorenen Bergen von den Armeen Kostschitschie angegriffen. Sithud verlor diese Schlacht. Er überlebte jedoch, indem er sich in die einem Irrgarten ähnelnden erfrorenen Täler der höchsten Gipfel Jhuvumiraks zurückzog. Diese Region hat selbst Kostschitschie bis zum heutigen Tag nicht wirklich erforscht. Sithuds Niederlage resultierte in einem extrem seltenen Ereignis: seiner Degradierung zu einem Werdenden Dämonenherrscher durch den Abyss, die der Gefrorene Fürst bisher nicht rückgängig machen konnte. Sithud erscheint als das eisige Skelett eines fürchterlich missgestalteten, gehörnten Humanoiden mit einem Unterkörper, der aus drei spinnenartigen Beinen besteht. Sein Atem bringt in Form von Schneestürmen einen eiskalten Tod. Jene, die seiner Frostmagie erliegen, erheben sich als erfrorene und versklavte Untote.

Lehnsherr: Keiner

Reich: Gletscher des Klingenirrgartens (Jhuvumirak)

Unheiliges Symbol: Eisverkrustete Skeletthand mit drei Fingern.

Gehorsam: Meditiere, während du komplexe Runen in die Haut einer erfrorenen Kreatur ritzt oder du dich nackt in gefrierender Kälte befindest. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Kälteeffekte.

Segen: 1 Metall kühlen; 2 Eissturm; 3 Frostsphäre

Yamasoth

Yamasoth, die Verwandelnde Plage, ist in der Tat ein eigenartiger Zeitgenosse. Sein steinerner Körper weckt Assoziationen an einen alptraumhaften Oktopus mit zu vielen Armen, von denen jeder teilweise mit einem ledernen Netz verbunden ist. Jedes Tentakel kann eine andere Art Schmerz verursachen, ob durch Schere oder Klinge, Klaue oder Schlangenkopf. Yamasoths „Gesicht“ (wenn man es so nennen kann) besteht aus einem einzigen riesigen Maul gefüllt mit Zähnen und Stachelzungen. Darum sind mehrere Augen angeordnet. Eines davon befindet sich in seinem Hals; er öffnet es jedoch nur im Kampf. Dieser schreckliche Blickangriff kann Feinde in wilde Bestien verwandeln. Yamasoth herrscht über ein gewaltiges Königreich in den Höhlen von Sekatar-Seraktis. Es wird einzig und allein von den abscheulichen Resultaten seiner fremdartigen und widerlichen Experimente über die Geheimnisse des Fleisches und die Ketzerei am Leben bevölkert.

Lehnsherr: Keiner

Reich: Königreich des Neuen Fleisches (Sekatar-Seraktis)

Unheiliges Symbol: Gezackter Kreis, der drei Augen und sechs sich vom Rand weg windende Arme enthält.

Gehorsam: Gestalte deinen Körper oder den einer anderen Kreatur in eine fremdartige neue Form um. Meditiere dann über die Gefühle, welche dieser ungewohnte Körper auslöst. Du erhältst einen unheiligen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gestaltwechsel- und Versteinereffekte.

Segen: 1 Gestalt verändern; 2 Verwandlung; 3 Elementargestalt III

Reiche des Abyss

Der Abyss verändert sich ständig. Es wäre frustrierend zu versuchen, einen vollständigen Katalog seiner Reiche zusammenzustellen. Einige Reiche existieren jedoch schon seit Äonen, darunter jene von Gottheiten oder Dämonenherrschern regierte und solche, denen eine Schlüsselrolle in abyssalen Vorgängen zukommt. Dies sind die verankerten Reiche oder Schichten. Die folgende Liste bietet einen Überblick über die größten und legendärsten dieser Reiche, erhebt aber nicht den Anspruch, komplett zu sein.

Aus dem Buch der Verdammten
Worin das Unzählbare gezählt, unerkennbares Reich erkannt und an vergessene Geheimnisse erinnert werden soll. Es mag vergangen sein, was in den Reichen des Abyss zurückliegt, aber es kann ebenso auch noch geboren werden.
— Aus dem Buch der Verdammten, „Die Unzählbare Heerschar“

Aegyptia: Eines der am tiefsten liegenden verankerten Reiche. Man sagt, dass es die Heimstatt der Iahavos-Clippoth ist. Derzeit herrscht hier niemand.

Argahoz: Ein Höhlenreich, das von einer riesigen Grube dominiert wird. Es ist das dritte der dreiteiligen Domänen des Fledermausgottes Camazotz.

Die Aschenschmiede: Droskars Reich namens Aschenschmiede besteht aus einem Gewirr aus Minenstollen und Schmieden, welches der Abyss andauernd in derselben Geschwindigkeit zerstört, wie Droskars Untergebene es instandhalten und neu errichten.

Avoth-Kor: Ein tropisches Dschungelreich, das entlang gegenüberliegender Klippenwände wächst. Beherrscht von Angazhan.

Basalfest: Dieses ungewöhnliche Reich wurde nicht vom Abyss geformt, sondern von Lamaschtu. Sie „zog“ es aus einem Teil der Hölle über den Mahlstrom, um ihr eigenes Reich Kurnugia zu vergrößern.

Das Beinhaus: Dieses Haus ist so groß wie eine Stadt und sitzt auf einer Klippe über einem Sumpf voller dornenbewehrter, bluttrinkender Pflanze. Es wird von Schax beherrscht.

Die Blutfelder: Dieses von Flavus regierte, vulkanische Reich ist von einem Meer aus geschmolzenem Gestein umgeben.

Die Blutklüfte: Hier sickern Blutflüsse durch blutrote felsige Hügel und Schluchten. Beherrscht von Areschkagal.

Cerebulim: Dieses Reich besteht vollständig aus Räumen, welche als Laboratorien, Bibliotheken, Folterkammern, Bestiarien und zu okkulten Zwecken dienen. Sie alle sind durch den Styx verbunden und bilden Haagentis Domäne.

Das Elfenbein-Labyrinth: In diesem riesigen Irrgarten herrscht Baphomet über Minotauern und Geheimgesellschaften.

Finsterfraß: Ein Dschungelmond treibt inmitten des Kerns dieser von Dinosauriern bewohnten hohlen Welt Zeygavizebs.

Die Gekrümmten Pfade: Dieses verworrene Netzwerk aus Tunneln erreicht jedes andere Reich im Abyss. Es wurde von Yhidothrus geschaffen, der es eher durchstreift, als dass er es beherrscht.

Ghahazi: Xoveron herrscht über diese Ruinenstadt, die von rasiermesserscharfen Hügeln aus Feuerstein und Eisen umgeben ist.

Hoch-M'Vania: Dieses vertikale Reich gehört Pazuzu und existiert in der größten der abyssalen Klüfte.

Iad Yagnothi: Man glaubt von diesem tief liegenden Reich, es sei der Haupteingang zu den von Clippoth beherrschten Regionen des Abyss. Aus gutem Grund beansprucht es derzeit niemand.

Immerfraß: Eine ausufernde Nekropole für Ghule und andere hungrige Bewohner, die von Kabriri regiert wird und eine Verbindung zum Styx besitzt.

Ischiar: Die Ufer dieses von Monstern bevölkerten und von Dagon beherrschten Ozeans berühren viele andere Reiche des Abyss sowie den Styx.

Jeharlu: Jeharlu ist ein unnennbarer Pilz, in dem Cyth-V'ing haust. Er kann seine Ranken in andere Reiche ausstrecken, um diese zu korrumpieren.

Jhuumimik: Dieses Reich aus Gletschern, gefrorenen Meeren und den eisbedeckten Himmelsnachtbergen wird von Kotschitschie regiert.

Die Kammer der Zehntausend Tote: Andirifku herrscht über diesen riesigen, fallenverseuchten Kerker aus Stein und Eisen.

Khavak-Vog: Diese wabenähnlichen Reiche von Höhlen wimmeln nur so von Mazmezz' Ungeziefer.

Die Krächzende Kluft: Dieser Irrgarten aus Abgründen und Schluchten wird von Deskarri regiert und steckt voller insektenhafter Monster.

Kurnugia: Dies ist das größte aller abyssalen Reiche, weshalb es alle erdenklichen Arten von Terrain enthält, seien es nun riesige Meere, staubtrockene Wüsten oder der Styx. Im Zentrum liegt auf einem Plateau Lamaschtus Hauptstadt Yanaron.

Kuthan: Hier liegen unter einer gewaltigen roten Sonne Wüsten und trockene Savannen, über die Nurgal herrscht.

Malvya: Menxyr regiert auf dieser Friedhofsinsel, welche von versunkenen Katakomben und Schiffswracks gesäumt wird.

Mephizim: Dieser immense, treibende Sumpf befindet sich in seiner Gänze in Ischiar und wird von Gogunta regiert.

Die Mitternachtsinseln: Noctiaulas ausgedehntes Archipel besteht aus in Nacht gehüllte Inseln in einer Region Ischiar, wo das Wasser schwarz ist und der Himmel darüber von einem großen, fahlen Mond dominiert wird. Es besteht eine Verbindung zum Styx.

Der Mondsumpf: Ewige Nacht herrscht neben Jezelda in diesem moorigen Reich, das von einem einzelnen Mond erleuchtet wird. Es besteht eine Verbindung zum Styx.



Murmelama: In diesem Waldland werden Männer wie wilde Tiere gejagt, denn hier herrschen nur Frauen unter Gyronna, der Hexenkönigin.

Allerdings ist dies nicht ihr einziges Reich, so dass man sie nicht oft antreffen kann.

Neschi: Immerwährende Nacht bedeckt dieses bergige Reich Zuras. Seine Umwelt reicht von schneebedeckten Gipfel und Gletschertälern bis hin zu Dschungelhängen und sumpfigen Ebenen.

Der Niedersumpf: Dieses Labyrinth aus kanalisationsähnlichen Katakomben windet sich durch den Abyss und verbindet zahllose abyssale Siedlungen. Es wird von Jubilex beherrscht und steht in Verbindung mit dem styx.

Der Öde Wald: Dieser irritierende und desolate Wald ist voller toter und sterbender Fichten und Pinien. Er wird von Mestama beherrscht.

Die Öligen Teiche: Dieses von felsigen Teichen unterbrochene Watt reicht kilometerweit in das abyssale Meer von Ischiar. Es wurde einst von Iddurengian regiert, ist nun aber unbeansprucht.

Pleroma: Abraxas beherrscht dieses durch Illusionen und Täuschungen errichtete Paradies.

Rankarus: Tief unter Argahoz liegt diese nach Ammoniak stinkende Kaverne voller Guano und giftiger Luft. Hier herrschte einst Vynriavaxus, aber nun beansprucht niemand dieses Reich.

Die See des Flüstersands: Eine weite Wüste voller verfallener Städte, die von Aldinach beherrscht werden.

Sekatar-Senaktis: Man sagt, dieses Höhlenreich läge im Zentrum der Gewundenen Pfade. Es wird teils von Yamasoth und teils von 13 streitenden Balorfürsten, Vavakia und Vrolikai beherrscht.

Der Spalt der Rast: Die Wände dieser versteckt liegenden, unbeanspruchten Kluft werden von den versteinerten Überresten toter Dämonenherrscher verziert.

Der Spulenwald: In diesem düsteren Waldgebiet steht ein niedriger Uhrenturm, der als das Tickende Haus bekannt ist und von Schwaska bewohnt wird.

Der Thelomielom: Jenes Gebäude von der Größe einer Stadt liegt in einem täuschend komfortablen Waldgebiet und wird von Soothbenoth beherrscht.

Uligor: Diese Welt voller gespenstischer Städte, gefrorener Meere, unnegsamer Berge und befallener Sümpfe wird von Orcus beherrscht (gegen den sich die hiesigen Titanen auflehnen).

Vantian: Sifkeschs legendäre Stadt der Offenen Fenster liegt am Rand einer Klippe über Ischiar und wird ständig neu errichtet, wenn Teile ins Wasser stürzen.

Verkuhan: Dieser ständig brennende Wald wird von mächtigen Stürmen gepeitscht, deren Regengüsse die Flammen nur noch anfachen. Hier herrscht Urrehl.

Vlorus: Dieses gewaltige Tal ist mit Müll gefüllt und wird von rostenden Burgen und seltsamen Konstrukten gesäumt. Es gehörte einst Kar-Azmak, aber nun beansprucht es niemand.



Kapitel Drei

DÄMONOLOGIE

Das Opfer muss so gefesselt werden, dass Flucht unmöglich ist, aber nicht so fest, dass ihm die Hoffnung auf Flucht genommen wird. Lasse diese Hoffnung so wachsen und erblühen, wie eine wunderschöne Wildblume auf dem verwesenden Körper eines Kindes auf einer Wiese wächst und erblüht. Diese Blume weiß nicht, wem sie das Geschenk ihrer Fruchtbarkeit zu verdanken hat. Der Tod eines Opfers sollte nie zu rasch erfolgen, es sei denn, es wird als zweites Opfer dargebracht, um die Gabe des ersten zu verstärken. Lasse das Opfer lange hoffen, so dass es am Ende weiß, dass Hoffnung die größte Grausamkeit von allen ist, wenn du ihm den Tod mit Klinge, Feuer, Zähnen, Klauen oder gar giftigem Kuss bringst.

—Aus dem Buch der Verdammten, "Die Leise Lüge der Hoffnung"



Dämonenherrscher mögen zwar keine wahren Gottheiten sein (von Lamaschtu einmal abgesehen). In jedem von ihnen vereinigt sich jedoch genug göttliche Energie, damit Sterbliche sie anbeten können. Dämonenherrscher sind etwa das, was man Halbgötter nennt. Daher können sie ihren Klerikern die gleichen Fähigkeiten wie wahre Götter verleihen: Zauber, Domänen und Umgang mit ihren bevorzugten Waffen. Für einen sterblichen Anhänger gibt es kaum einen Unterschied zwischen Göttern und Halbgöttern.

Das Verehren von Dämonenherrschern

Die meisten Dämonenherrscher ermutigen Sterbliche tatkräftig dazu sie anzubeten, denn auf gewisse Weise floriert so dämonisches Leben. Dämonenkulte sind aktiv grausam und zerstörerisch. Deshalb müssen sie oft im Geheimen agieren oder ihre Tempel in abgelegenen Gebieten einrichten, wo die Zivilisation sie nicht stören kann. Viele Kulte arbeiten auf ein bestimmtes Ziel hin: die Zerstörung einer Stadt, der Mord an einer Reihe wichtiger Adliger, das Freilassen eines mächtigen Dämons auf die materielle Ebene oder das Ruinieren und der Untergang einer anderen Religion. Andere dienen nur als Mittel eines mächtigen Priesters, um eine Gruppe von Anhängern unter Kontrolle zu behalten (sei es ein Stamm primitiver Humanoide oder eine Geheimgesellschaft von Aristokraten).

Wie im Fall von allen Gottheiten und Halbgöttern muss man kein göttlicher Zauberwirker sein, um einen Dämon anzubeten. Allerdings erhalten diese Klassen in Gestalt ihrer Klassenfertigkeiten die größten Vorteile durch das Verehren von Dämonenherrschern. Auf dem Inneren der Buchrückseite sind alle hier besprochenen Dämonenherrscher zusammen mit anderen göttlichen Wesen des Abyss wie etwa Werdenden Dämonenherrschern, den Barghest-Heldengöttern der Goblinvölker sowie den wahren Gottheiten aufgelistet, welche ihre Reiche im Abyss unterhalten. Diese Liste enthält auch die Domänen jedes Dämonenherrschers für seine Kleriker sowie seine bevorzugte Waffe.

Auf dieser Liste nicht aufgeführte Dämonenherrscher sollten ihren Verehrern Zugang zu den Domänen Böses und Chaos sowie zwei weiteren gewähren, welche im Einklang mit ihrer jeweiligen Persönlichkeit und ihren Interessen stehen sollten. Dämonenherrscher gewähren nie Zugang zu den Domänen Gutes oder Ordnung und nur selten zur Domäne der Herrlichkeit. Verwendet man die Unterdomänen aus den *Expertenregeln*, so erhalten Kleriker von Dämonenherrschern Zugang zu allen Unterdomänen, die durch die Domänen ihres Gottes zur Verfügung stehen. Die einzigen Ausnahmen sind die folgenden (die niemals durch Dämonenherrscher erreichbar sind): Agathionen, Archonten, Azata, Daimonen, Ehre, Heldentum, Liebe, Proteaner, Reinheit, Teufel sowie Unvermeidbare.

Antipaladine: Einige Dämonenherrscher korrumpieren besonders gerne Paladine, damit diese ihnen dienen und zu Antipaladinen (siehe *Expertenregeln* S. 130) werden. Pazuzu gehört zu den wahrscheinlich berüchtigsten Rekrutierern gefällener Paladine. Andere folgen Angazhan, Baphomet, Baumschneider, Deskari, Jezelda, Kostschitschie, Lamaschtu, Mestama, dem Nachtschlitzer, Nurgal, Orcus, Schax, Sifkesch oder Xoveron.

Druiden: Druiden beten selten Dämonenherrscher an. Der bloße Gedanke an die Verehrung einer abysalen Gottheit widerspricht allem, was einem Diener der Natur wichtig ist. Trotzdem kommen immer wieder Gerüchte über neutral böse Druidenzirkel auf, die Dämonenherrschern in Kombination mit ihren eigenen, verdrehten Vorstellungen von der Natur folgen.

Inquisitoren: Inquisitoren von Dämonenherrschern spüren nicht nur Personen auf, die ihren Glauben einschränken oder zerstören wollen, sondern auch Skeptiker innerhalb eines Kults sowie jene, welche die in sie gesetzte Erwartungen nicht erfüllen. Viele dieser Inquisitoren unterwerfen sich keinem einzelnen Dämonenherrscher, sondern sehen sich als Diener des Abyss in seiner Gesamtheit.

Kleriker: Die überwältigende Mehrheit der göttlichen Zauberwirker, welche Dämonenherrscher anbeten, sind Kleriker. Sie agieren teilweise als Mitglieder oder Anführer von Kultzellen und teilweise allein. Sie sind außerdem fast immer chaotisch böser Gesinnung. Die Natur der Rituale, die Mächte, denen sie ihre Seele aussetzen, und die Sünden, welche sie zum Beibehalten ihrer Stellung in der Kirche verüben müssen, verändern unausweichlich ihre Denkweise in diese Richtung. Theoretisch könnte ein Kleriker auch eine neutral böse oder chaotisch neutrale Gesinnung besitzen und einen Dämonenherrscher verehren. Allerdings sind solche Beispiele derart selten, dass sie praktisch nicht vorkommen.

Mystiker: Diese spontanen göttlichen Zauberwirker verehren ebenfalls keine spezifischen Dämonenherrscher. Der Abyss hat sie direkt beeinflusst und ihnen aus für sie unerfindlichen Gründen ihre Kräfte und Flüche geschenkt. Sie sind für gewöhnlich Einzelgänger und gehören keinem Dämonenkult an, auch wenn manche andere Dämonenanbeter sie wegen ihrer Einsichten aufsuchen. Abysale Mystiker bevorzugen die Mysterien der Flammen, der Knochen, der Schlacht, der Steine, der Wellen oder des Windes. Es stehen ihnen allerdings alle zur freien Verfügung.

Waldläufer: Waldläufer verehren selten einzelne Dämonenherrscher, dann aber jene, deren Einflussgebiet mit ihrem bevorzugten Gelände kombinierbar ist. Ein Waldläufer aus dem hohen Norden könnte Kostschitschie oder Sithud anbeten, während ein Charakter aus dem tropischen Dschungel eher Angazhan oder Cyth-V'sug verehren würde. Dämonenherrschern folgende Waldläufer beschränken ihre Wahl der Erzfeinde normalerweise auf verschiedene Arten von Humanoideen bzw. auf rechtschaffene oder gute Externare.

Nicht-göttliche Klassen: Ein nicht-göttlicher Zauberwirker betet im Allgemeinen jene Dämonenherrscher an, von deren assoziierten Sünden er besessen ist oder von denen er denkt, sie würden ihn für seine Dienste in diesem oder nächsten Leben mit Geheimnissen oder Macht beschenken. Ein Alchemist oder Magier würde sich in der Hoffnung auf alchemistische Geheimnisse zum Beispiel an Haaganti halten. Ein besonders brutaler Stamm von Barbaren dürfte eher Kostschitschie folgen. Ein Schurke könnte Noctacula verehren, ganz einfach weil sie den Pfad des Assassinen repräsentiert und eine Hexe, die zum Vampir werden will, wird wahrscheinlich Zura folgen. Generell erhalten nicht-göttliche Zauberwirker keine zusätzlichen Regelvorteile für ihre Anbetung eines Dämonenherrschers.



Die Verwandlung zum Dämon

Sündige Seelen werden in den Abyss geschickt, nachdem über sie gerichtet wurde. Dort manifestieren sie sich als Larvae, die sich vielleicht eines Tages in einen neugeborenen Dämon verwandeln. Man kann diesen Prozess umgehen, allerdings nicht ohne weiteres. Trotzdem ist dämonische Macht so verführerisch, dass einige Individuen nicht auf ihren Tod warten wollen – vor allem angesichts der Tatsache, dass Larvae sich nicht an ihr vergangenes Leben erinnern können. Deshalb existieren Methoden, mit denen Sterbliche die Verwandlung in einen Dämon beschleunigen können: dämonische Implantate und ein abscheuliches Transformationsritual.

Dämonische Implantate

Das stückweise Implantieren dämonischer Elemente in den Körper eines Sterblichen ist die am wenigsten invasive, aber die wahrscheinlich schmerzhaftere Methode, um zu einem Dämon zu werden. Man kann einen Teil der Macht eines Dämonen erhalten, indem man Teile eines Dämonenkörpers extrahiert und dann mithilfe diverser okkultur Techniken oder seltsamer Konservierungsmaßnahmen vorbereitet und in ein fühlendes, denkendes Wesen transplantiert. Dämonische Implantate können entweder temporäre (häufig süchtig machende) medikamentenartige magische Elixiere sein. Oder es handelt sich um Körperteile, die in einen lebendigen Sterblichen eingepflanzt werden oder einen Teil seines Körpers ersetzen. Sie alle werden in Bezug auf Herstellung und Verwendung wie wundersame Gegenstände behandelt. Die drei hier vorstellten Beispiele stellen nur die Spitze des Eisbergs dieser unverantwortlichen Kategorie magischer Gegenstände dar.

Alle dämonischen Implantate benötigen einen freiwilligen Wirtskörper, an den sie angefügt werden können. Ist das Subjekt nicht willig, so scheitern entsprechende Versuche automatisch. Erfolgreich eingepflanzte Implantate resultieren in einer negativen Stufe im Falle rechtschaffener oder guter Wirte. Die Anzahl negativer Stufen steigt mit jedem neuen dämonischen Implantat. Diese negativen Stufen halten so lange an, wie das Implantat am/im Körper bleibt oder (im Falle von *Dämonenblut*) die Wirkung anhält. Sie resultieren dabei nie in wirklichem Abzug von Stufen, können aber durch nichts behoben werden, so lange das Implantat wirkt bzw. sich am/im Körper befindet.

Zum Entfernen von Implantaten müssen sie herausgeschnitten werden. Das hat 1W6 Punkte KO-Schaden zur Folge und könnte nach Entscheidung des SL auch noch andere Auswirkungen haben (wie Blind- oder Taubheit).

DÄMONENBLUT

Aura Schwache Hervorrufung [Böse]; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 800 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn ein Charakter eine Dosis dieses blubbernden, schwarzen Sekrets trinkt und ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelin-

gen, erleidet er 1W6 Runden lang den Zustand Übelkeit. Allerdings steigt seine Vermögen an, Dämonen mit seinen magischen Fähigkeiten zu beeinflussen. 1 Stunde lang erleiden Dämonen einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten des Anwenders. Dieser erhält einen Bonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz eines Dämonen zu durchdringen. *Dämonenblut* macht jedoch recht süchtig. Der Anwender muss eine Woche lang, nachdem er mit dem Einnehmen täglicher Dosen aufgehört hat, jeden Tag einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen. Schlägt dieser fehl, erleidet der Anwender 1 Punkt Weisheitsschaden und er kränkelt einen Tag lang.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Ort entweihen; **Kosten** 400 GM

DÄMONENKLAUE

Aura Starke Hervorrufung [Böse]; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine *Dämonenklaue* muss an das rohe Fleisch eines frischen Armstumpfes gehalten werden. Das vorhergehende Abtrennen einer Hand verursacht 1W6 Punkte KO-Schaden, aber das Abschneiden von Fleisch an einem alten, verheilten Stumpf zieht keinen bedeutsamen Schaden nach sich. Die *Dämonenklaue* verschmilzt mit dem Stumpf und gibt der Kreatur die Möglichkeit eines Klauenangriffs entsprechend einer Größenkategorie größer. Die Klaue ist wie eine menschliche Hand geformt (vier Finger und ein Daumen), sieht aber offensichtlich dämonisch aus (Schuppen, seltsame Färbung, lange Fingernägel, usw.). Man kann mit ihr wie mit einer menschlichen Hand völlig normale Tätigkeiten ausführen, wie etwa das Führen einer Waffe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Begrenzter Wunsch, Regeneration; **Kosten** 10.000 GM

DÄMONENSINNE

Aura Starke Hervorrufung [Böse]; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses Implantat ist entweder ein dämonisches Auge, Finger, Ohr, Nase oder eine Zunge und schwimmt in einem kleinen Gefäß in transparenter Flüssigkeit. Um die Vorteile des Implantats zu erhalten, muss der gesamte Inhalt des Gefäßes mit einer Vollen Aktion heruntergeschluckt werden. Dies verschafft dem Anwender augenblicklich einen permanenten Volksbonus von +8 auf Wahrnehmungswürfe (Anmerkung: Als Volksbonus addiert sich dieser Wert nicht zu anderen Volksboni, welche der Anwender schon besitzt). Nachdem diese Wirkung eingetreten ist, verändert sich der dem Implantat entsprechende Körperteil des Anwenders: Augen werden rot, Ohren lang und spitz, die Zunge spaltet sich, etc.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Begrenzter Wunsch, Regeneration; **Kosten** 10.000 GM





Die Transformationsrituale

Die blasphemischen und verbotenen Rituale der dämonischen Transformation kann man nur in den seltensten Folianten finden (wie im *Buch der Verdammten*). Einige wenige Dämonen – von niederen Quasiten bis hin zu den mächtigsten Balor – kennen diese Rituale und können sie weitergeben. Allerdings sind sie mit diesem Wissen nicht freigiebig und lehren es nur dem, den sie für würdig befinden. Eine Methode, an ein solches Ritual zu kommen, ist das Beschwören eines dieser Dämonen via *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen*. Man muss ihm nur eine angemessene Entschädigung im Tausch gegen sein Wissen bieten. Es könnte sich sogar um einen vierstufigen Prozess handeln, wenn man für jedes Ritual eine neue Beschwörung durchführen muss. Natürlich weiß nicht jeder Dämon um diese Rituale. Daher kann vor der Beschwörung eine Nachforschung stehen, um den Namen eines bestimmten Scheusals herauszufinden. Ein Charakter könnte auch durch eine Reihe von Träumen oder Visionen auf die Transformationsrituale stoßen (die ihm für gewöhnlich von einem dämonischen Schutzherrn als Belohnung für seine Dienste geschickt werden). Diesen Weg lässt man als SL aber besser nur NSC nehmen.

Erstes Ritual: Das erste Ritual ist das einfachste und setzt nur voraus, dass der Anwender eine chaotisch böse Gesinnung annimmt. So überantwortet der durchführende Sterbliche durch allerlei schändliche und zerstörerische Taten seine Seele dem Abyss, selbst wenn er das zweite und dritte Ritual nicht durchführen sollte. Währenddessen muss er einen Dämonenherrscher (bzw. werdenden Dämonenherrscher oder Dämonenfürst) als Schutzherrn auswählen. Die Taten des Durchführenden können sich sehr unterscheiden, sollten aber die Natur und Interessen des dämonischen Schutzherrn widerspiegeln und „ehren“. Immerhin sollen sie seine Aufmerksamkeit erregen. Sterbliche, die bereits chaotisch böser Gesinnung sind, müssen sich dem ersten Ritual ebenfalls unterziehen, auch wenn sie dabei nur einen dämonischen Schutzherrn wählen. Insgesamt darf dieses Ritual nicht weniger als ein Jahr dauern. An seinem Ende ändert sich die Gesinnung des Durchführenden zu Chaotisch Böse.

Zweites Ritual: Das zweite Ritual beinhaltet weitere lange Monate voller abscheulicher und böser Taten. Allerdings muss der Sterbliche während dieses zweiten Jahres wenigstens einmal seinen dämonischen Schutzherrn entweder mittels *Heiliges Gespräch* oder *Kontakt zu anderen Ebenen* kontaktieren. Ein vertrauter Verbündeter oder Untergebener kann diese Zauber für den Sterblichen wirken. Zauberwirker schaffen sich üblicherweise einen Quasit als Vertrauten an, damit dieser *Heiliges Gespräch* für sie ausspricht. Ist der Kontakt einmal hergestellt, muss der das Ritual Durchführende seinem Schutzherrn seinen Wunsch zur Verwandlung in einen Dämon mitteilen. Das *Heilige Gespräch* oder der *Kontakt zu anderen Ebenen* kann in diesem Fall nicht zum Stellen anderer Fragen verwendet werden.

Nachdem der Sterbliche mit seinem Patron gesprochen hat, muss er - bevor das Jahr des zweiten Rituals verstrichen ist – ein signifikantes Brandopfer in einem seinem Schutzherrn geweihten Tempel darbringen. Dieses Opfer muss eine entweder tote oder lebendige Person sein, die mit dem Durchführenden durch Blut oder Familienbeziehungen verwandt ist. Adoptiveltern oder -kinder zählen, wenn der Sterbliche und diese Person sich einmal geliebt haben. Der

Durchführende muss einen Wurf auf Wissen (Religion) mit SG 20 durchführen, damit er das Brandopfer korrekt entbietet. Sollte das Opfer ein ehemaliger oder derzeitiger Anhänger einer guten oder rechtschaffenen Gottheit sein, so fällt der SG dieses Wurfs auf 10 (und wird damit so einfach, dass ihn selbst jemand ohne Ränge in der Wissensfertigkeit absolvieren kann). Ist der Wurf erfolgreich, endet das zweite Ritual und der Sterbliche erhält ein dämonisches Implantat (meistens *Dämonensinne* oder eine *Dämonenklaue*) als Beweis der Gunst des dämonischen Schutzherrn.

Drittes Ritual: Der dämonische Schutzherr sendet seinem Sterblichen die Vision einer Tat, welche dieser zu absolvieren hat. Dies geschieht zu einem Zeitpunkt, nachdem der Durchführende mit seinem Schutzherrn Kontakt aufgenommen hat (typischerweise nach Ende des zweiten Rituals, manchmal aber auch davor). Diese Tat ist dem dämonischen Patron für gewöhnlich recht wichtig. Meistens besitzt der Sterbliche nicht die Möglichkeit, sie ohne weiteres durchzuführen, sondern muss erst mehr Macht ansammeln. Er muss die Aufgabe nicht vor Ablauf einer bestimmten Frist absolvieren. Bis dahin muss er allerdings seine wöchentlichen Andachten aufrechterhalten sowie weitere Gräueltaten im Namen seines Herrn ausüben. Beliebte Optionen dafür sind weitere Brandopfer, Verrat an Verbündeten sowie Angriffe auf Unschuldige.

Hat der Sterbliche die gestellte Aufgabe absolviert, muss er ein weiteres Ritual zu Ehren seines Schutzherrn durchführen: Das Opfern von nicht weniger als einem Dutzend intelligenter Lebewesen von nicht-böser Gesinnung im Verlauf einer Woche. Der Durchführende muss am Ende dieser Woche einen Wurf auf Wissen (Religion) mit SG 30 absolvieren. Dabei erhält er einen Bonus von +1 für alle 5 weiteren Opfer jenseits der ersten Dutzend auf den Wurf. Ist der Wurf erfolgreich, endet das dritte Ritual und der Sterbliche erhält permanent die Schablone Halb-Scheusal.

Viertes Ritual: Für viele Dämonenanbeter ist das Erhalten der Halb-Scheusal-Schablone genug. Es existiert allerdings ein viertes Ritual für jene, die noch weiter gehen wollen. Der dämonische Patron entsendet hierfür keine Vision; der Sterbliche muss ihm auf Eigeninitiative auf eine Art ehren, die den Vorlieben und Interessen des Schutzherrn entspricht. Einmal pro Jahr am Jahrestag der Beendigung des dritten Rituals muss der Durchführende eine besondere Zeremonie arrangieren, welche seine Taten des vergangenen Jahres rekapituliert und die in einem signifikanten Opfer endet (das für gewöhnlich das Opfern eines wichtigen Angehörigen einer verfeindeten Religion oder eines rechtschaffenen bzw. guten Externars beinhaltet, deren HG nicht unter 9 liegen darf).

Anschließend absolviert der Sterbliche einen Wurf auf Wissen (Religion) mit SG 40. Er erhält einen Bonus von +1 für jedes einzelne, in vorangegangenen Jahren durchgeführte Ritual dieser Art auf diesen Wurf. Ein Erfolg resultiert in der finalen Transformation in einen wahren Dämon. Der Sterbliche verliert alle Vorteile seiner ehemaligen Volkszugehörigkeit sowie der Schablone Halb-Scheusal, behält aber alle Klassenstufen (so würde aus einem menschlichen Kämpfer Stufe 10 ein Vrock-Kämpfer Stufe 10 werden). Die Art Dämon, in die sich der Sterbliche verwandelt, hängt von der Natur ihres dämonischen Schutzherrn sowie vom SL ab. Sie sollte aber nicht mehr Trefferwürfel besitzen als das Doppelte der Trefferwürfel des Sterblichen.



Dämonengefäß

Als Dämonengefäße kennt man jene Individuen, welche sich vom Verehren eines bestimmten Dämonenherrschers Machtzuwachs und dessen Anerkennung versprechen. Besonders Kultanhänger, verrückte Magier, schändliche Priester und ähnliches Gesindel suhlen sich im Anbeten von Dämonen und dem Verhandeln um deren Macht. Alle Dämonenanbeter wissen, dass sündhafte Seelen Sterblicher zu Dämonen werden, wenn der Abyss sie verdaut hat. Aber Dämonengefäße können darauf einfach nicht warten und beginnen schon zu Lebzeiten mit dieser Transformation. Der Gehorsam, die Fähigkeiten und Resistenz eines Dämonengefäßes ändern sich je nach angebetetem Dämonenherrscher. Letztendlich werden sie jedoch alle verdammt und ihre Seelen nach ihrem Tod vom Abyss in Dämonen verwandelt. Die Drow mögen diese Prestigeklasse besonders, nennen sie aber für gewöhnlich Dämonischer Initiat.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Ein Charakter muss alle folgenden Kriterien erfüllen, um zu einem Dämonengefäß zu werden:

Gesinnung: Chaotisch böse

Talente: Dämonischer Gehorsam, Eiserner Wille

Fertigkeiten: Einschüchtern 7 Ränge, Wissen (Die Ebenen) 7 Ränge, Zauberkunde 7 Ränge

Speziell: Der Charakter muss einen Dämonenherrscher anbeten.

Speziell: Der Charakter muss physisch von einem Dämon traumatisiert worden sein: Entweder wurden seine Trefferpunkte durch physischen Angriffe des Dämons auf unter 0 reduziert, er trug insgesamt mehr als 10 Punkte Attributsschaden oder -entzug durch Besondere Angriffe eines Dämons davon (dabei kann es sich auch um mehrere Angriffe gehandelt haben, solange sie 10 oder mehr Punkte Schaden verursachten) oder er stand mindestens 1 Tag unter Kontrolle eines Dämons (entweder durch Bezauberungs- bzw. Zwangeffekte oder durch dämonische Besessenheit). Bitte beachte, dass dies nicht während eines Abenteuers geschehen sein muss. Viele Möchtegern-Dämonengefäße beschwören einfach einen Dämon und befehlen ihm, ihnen beim Erfüllen dieser Voraussetzung zu helfen.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten eines Dämonengefäßes (sowie deren Schlüsselattribute) sind Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WI), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion) (IN) und Zauberkunde (IN)

Fertikeitränge pro Klassenstufe: 2 + IN-Modifikator

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Dämonengefäßes.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Dämonengefäß erlernt den Umgang mit allen einfachen Waffen sowie mit der bevorzugten Waffe seines dämonischen Schutzherrn. Es ist nicht im Umgang mit weiteren Rüstungen oder Schilden geübt.

Zauber pro Tag/Bekannte Zauber: Wann immer ein Charakter eine neue Stufe nach der ersten als Dämonengefäß erreicht, erhält er neue Zauber pro Tag so, als sei er eine Stufe in der zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu der er gehörte, bevor er zum Dämonengefäß wurde. Er erhält jedoch keine anderen Vorteile, die er durch diese Klasse erhalten würde, mit Ausnahme der zusätzlichen Zauber pro Tag oder neuer bekannter Zauber (wenn es sich um eine spontan zaubernde Klasse handelt) und der Erhöhung der Zauberstufe. Besaß der Charakter Stufen in mehr als einer zauberkundigen Klasse, bevor er zum Dämonengefäß wurde, muss er sich entscheiden, in welcher dieser Klassen sich seine Zauber pro Tag erhöhen.

Verdammt (AF): Wenn ein Dämonengefäß stirbt, wird seine Seele sofort vom Abyss beansprucht. Mit der Zeit wird sie in einen Dämon umgewandelt, welcher den größten vom Dämonengefäß zu Lebzeiten verkörperten Sünden entspricht. Jeder Charakter, der versucht, das Dämonengefäß wiederauferstehen zu lassen, muss einen erfolgreichen Zauberstufenwurf absolvieren, dessen SG 10 + die Stufe des Dämonengefäßes entspricht. Ansonsten schlägt der Zauber fehl. Dieser Zauberkundige kann am gleichen Tag keinen weiteren Versuch unternehmen, das Dämonengefäß wiederzu-erwecken. Andere Charaktere dürfen es an diesem Tag auch jeweils 1 Mal versuchen.

Dämonisch gezeichnet (AF): Ein Dämonengefäß trägt das Symbol seines Dämonenherrschers als ein Mal ähnlich einer Tätowierung irgendwo auf seinem Körper. Das Dämonengefäß kann einmal am Tag auf die unheilige Macht dieses Mals zurückgreifen, um einem Zauber während des Wirkens mehr Macht zu verleihen. Dies gibt dem Zauber die Kategorien Böses und Chaotisch. Außerdem gilt der Zauber nicht als gewirkt, so dass das Dämonengefäß ihn zu einem späteren Zeitpunkt am selben Tag noch einmal wirken kann.

Gehorsam (AF): Das Dämonengefäß muss seinem Dämonenherrscher einen täglichen Gehorsam widmen (siehe Seite 8), damit es die Fähigkeiten dieser Prestigeklasse weiter verwenden kann (einschließlich all jener Zauberkundigkeiten, die diese Prestigeklasse verbessert hat). Diese Zeremonie ist Teil der jeweiligen Methode, mit der das Dämonengefäß täglich seine Zauberkundigkeiten erneuert (wie das Beten zu einem Dämonenherrscher, Meditation oder das Studieren eines Zauberbuchs).





DÄMONENGEFÄß

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	ZauberproTag/BekannteZauber
1	+0	+1	+0	+0	Verdammt, Dämonisch gezeichnet, Gehorsam	-
2	+1	+1	+1	+1	Besessen +2	Wie Grundklasse +1
3	+2	+2	+1	+1	Dämonischer Segen 1	Wie Grundklasse +1
4	+3	+2	+1	+1	Dämon herbeizaubern 1	Wie Grundklasse +1
5	+3	+3	+2	+2	Besessen +4 (Resistenzen)	Wie Grundklasse +1
6	+4	+3	+2	+2	Dämonischer Segen 2	Wie Grundklasse +1
7	+5	+4	+2	+2	Besessen +6 (Immunitäten)	Wie Grundklasse +1
8	+6	+4	+3	+3	Dämon herbeizaubern 2	Wie Grundklasse +1
9	+6	+5	+3	+3	Dämonischer Segen 3	Wie Grundklasse +1
10	+7	+5	+3	+3	Dämonengestalt	Wie Grundklasse +1

Besessen (ÜF): Ab der 2. Stufe kann das Dämonengefäß einmal am Tag mit einer Freien Aktion seine Seele einem dämonischen Geist öffnen. Dieser Geist nimmt das Dämonengefäß für eine Anzahl an Runden in Besitz, die seiner Stufe als Dämonengefäß entspricht. Außerdem erhält es einen unheiligen Bonus von +2 auf einen Attributswert seiner Wahl.

Ab der 5. Stufe verleiht diese Fähigkeit einen unheiligen Bonus von +4 auf einen Attributswert, Elektrizitätsresistenz 10 sowie einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift.

Ab der 7. Stufe verleiht diese Fähigkeit einen unheiligen Bonus von +6 auf einen Attributswert sowie Immunität gegen Elektrizität und Gift.

Endet die Besessenheit, ist das Dämonengefäß eine Anzahl von Runden lang verwirrt, die seiner Klassenstufe entspricht, weil der dämonische Geist mit dem Körper des Dämonengefäßes seinen Spaß hatte. Zum Beginn jeder Runde im verwirrten Zustand kann das Dämonengefäß einen Willenswurf gegen SG 25 absolvieren, um diesen Zustand augenblicklich zu beenden.

Besessen ist ein Besessenheitseffekt und wird damit von *Schutz vor Bösem* oder *Schutz vor Chaos* negiert. Ein Dämonengefäß kann den Zustand der Verwirrung verhindern oder vorzeitig beenden, indem er einen dieser beiden Zauber auf sich wirkt (oder wirken lässt), wenn bzw. bevor die Besessenheit endet. Die Wirkung dieser Zauber hebt allerdings auch vorzeitig die Vorteile auf, welche durch diese Fähigkeit erlangt wurden.

Dämonischer Segen: Das Dämonengefäß erhält von seinem dämonischen Schutzherrn verschiedene Segen, wenn es Stufen in der Prestigeklasse aufsteigt, da Körper und Seele zunehmend mit dämonischer Energie angefüllt werden. Die Art dieser Segen unterscheidet sich von Dämonenherrscher zu Dämonenherrscher. Jeder verleiht 3 Segen, von denen einer stärker ist als der andere. Auf der 3. Stufe erhält das Dämonengefäß den ersten, auf der 6. Stufe den zweiten und auf der 9. Stufen den dritten und letzten Segen. Schlage auf Seite 8 das Talent Dämonischer Gehorsam sowie in den einzelnen Einträgen der Dämonenherrscher für Details über dämonische Segen nach. Verleiht ein dämonischer Segen eine Zauberähnliche Fähigkeit, entspricht deren Zauberstufe der Charakterstufe des Dämonengefäßes. Diese Fähigkeit erlaubt dem Dämonengefäß früheren Zugriff auf die Segen als gewöhnlich. Sie gewährt keine zusätzlichen Anwendungen der Segen, wenn der Charakter die Trefferwürfel erreicht, welche normalerweise Zugang zu Segen erlauben.

Dämon herbeizaubern (ZF): Ab der 4. Stufe kann das Dämonengefäß einmal am Tag *Monster herbeizaubern VI* wirken, um einen Sukkubus, 1W3 Babau oder 1W4+1 Brimoraks (siehe S. 54)

zu beschwören, damit sie ihm dienen. Ab der 8. Stufe erhält das Dämonengefäß zudem die Fähigkeit, einmal am Tag *Monster herbeizaubern VII* anzuwenden, um einen Hezrou, 1W3 Vrocks oder 1W4+1 Sukkubi zu beschwören, damit sie ihm dienen.

Dämonengestalt (AF): Erreicht das Dämonengefäß die 10. Stufe, kann er sich einer zeitlich begrenzten Verwandlung in einen einzigartigen Dämon unterziehen. Seine Art wechselt zu Externar mit den Unterarten Böses, Chaos, Dämon und Einheimischer. Er erhält Schadensreduzierung 10/Gutes und Kaltes Eisen; Resistenz gegen Feuer 10, Kälte 10 und Säure 10 sowie Telepathie mit einer Reichweite von 30 Metern. Wenn das Dämonengefäß diese Fähigkeit erhält, wählt er eine der folgenden physischen Veränderungen aus (die ihm bei seiner Verwandlung zur Verfügung steht): Flügel (Fliegen-Bewegungsrate von 12 m mit guter Manövrierbarkeit), Kiemen (Unterwasseratmung sowie eine Schwimmen-Bewegungsrate von 9 m) oder ein einziger natürlicher Angriff (Biss, Durchbohren, Hieb, Klaue oder Schwanzstachel; der Schaden entspricht der Größenskategorie des Dämonengefäßes). Wurde die physische Veränderung einmal ausgewählt, kann sie nicht mehr geändert werden. Die neu ausgebildeten natürlichen Angriffe sowie alle vom Dämonengefäß geführten Waffen werden in Bezug auf Schadensreduzierung als Chaotisch und Böse behandelt.

Das Dämonengefäß kann eine Anzahl von Minuten in der Dämonengestalt verbleiben, die seiner Zauberstufe entspricht. Die Minuten müssen nicht an einem Stück aufgewendet werden; die Verwandlungsdauer wird aber in Zeitabschnitten von mindestens 1 Minute verrechnet. Die Rückkehr zur normalen Gestalt ist eine Freie Aktion.

Ehemalige Dämonengefäße

Wenn ein Dämonengefäß seine Gesinnung in eine andere als Chaotisch Böse ändert oder dem Willen seines dämonischen Schutzherrn nicht nachkommt, verliert es alle Klassenmerkmale dieser Prestigeklasse einschließlich der Zauberfähigkeiten, die diese Klasse verbessert hat (sogar dann, wenn die Zauberfähigkeiten nicht von einem dämonischen Schutzherrn stammen). Der Charakter kann danach keine weiteren Stufen als Dämonengefäß erreichen, bis er für seine Taten gebüßt hat (siehe die Beschreibung des Zaubers *Buße*). Dies ist auch der einzige Weg, auf dem ein Dämonengefäß seinen Schutzherrn wechseln kann. In diesem Fall muss der Zauber *Buße* von einem Anhänger des neuen Dämonenherrschers gewirkt werden.



Dämonische Zaubersprüche

Die folgenden Zaubersprüche besitzen alle einen Bezug zum Abyss, werden von Dämonenkulten verbreitet, sind mit den Segen für die eifrigsten Anhänger der Dämonenherrscher verbunden oder tauchen auf den Seiten des *Buchs der Verdammten* auf.

ABYSSALE GRUBE

Schule Beschwörung (Herbeirufung) [Böse, Chaotisch]; **Grad** HXM/MAG 8, KLE 8

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Weit (120 m + 12 m/Stufe)

Ziel 1,50 m breites, 12 m tiefes extradimensionales Loch, bis zu einer Länge von 1,50 m/Stufe (A)

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (siehe Text)

Rettungswurf Reflex, teilweise; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber öffnet einen Riss in der Realität und erschafft ein extradimensionales Loch mit einer Tiefe von 12 m. Du musst den Riss auf einer horizontalen Oberfläche von ausreichender Größe erzeugen. Da er in den Abyss führt, verdrängt er weder den Boden darunter, noch kann er als Durchgang in tieferliegende Bereiche genutzt werden. Du kannst den Riss daher ebenso an Bord eines Schiffes als auch in einem Gewölbe oder mitten im Wald erzeugen. Jedes Ziel der Größenkategorie Groß oder kleiner im Zielgebiet muss einen Reflexwurf bestehen, um nicht in den Riss zu stürzen. Gelingt der Wurf, entscheidet die Kreatur, auf welcher Seite des Risses sie verbleibt. Von dem Riss vollständig erfasste Strukturen und herrenlose Gegenstände fallen automatisch hinein. Die Wände dieser Grube sind von scharfen Klingen bestückt. Der Boden ist von fremdartigem, bissigem Ungeziefer, kochenden Säurepfützen, zuckenden Eisscherben und anderen chaotischen wie gefährlichen Manifestationen des Abyss bedeckt.

Eine Kreatur, welche in die Grube fällt, erleidet 6W6 Punkte Fallschaden. Jede Kreatur in der Grube nimmt ab Betreten der Grube zusätzliche 6W6 Schadenspunkte durch die Umgebung, selbst wenn sie mit Boden und/oder Wänden keinen Kontakt hat. Die Art dieses zusätzlichen Schadens variiert von Runde zu Runde zwischen Elektrizitäts-, Feuer-, Hieb-, Kälte-, Säure-, Schall-, Stichwaffen- oder Wuchtwaffenschaden. Eine Kreatur kann pro Runde in der Grube einen Reflexwurf ablegen, um den Schaden zu halbieren. Um die Wände der Grube zu erklettern, ist ein Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 25 erforderlich.

Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, schließt sich der Riss und speit alle Kreaturen heftig aus. Diese Kreaturen erleiden in dieser Runde doppelten Schaden durch die Umgebung im Inneren der Grube und stürzen bei Rückkehr an die Oberfläche zu Boden. Du kannst jederzeit während der Wirkungsdauer Bewohner des Abyss als Standard-Aktion in die Umgebung der Grube herbeizaubern. Dies führt dazu, dass die Grube sich schließt, beendet die Wirkungsdauer und lässt alle in die Grube gestürzten Kreaturen wie oben beschrieben zurückkehren. Wähle dabei eine der folgenden Kreaturen oder Kreaturengruppen aus, welche im Bereich erscheint. Diese Bewohner des Abyss werden behandelt, als hättest du sie mittels *Monster herbeizaubern VII* beschworen, und bleiben für eine Anzahl von Runden entsprechend der verbliebenen Wirkungsdauer von *Abyssale Grube*. Du hast die Wahl zwischen: 1 Bebilith, 1 Vrock, 1W3 Sukkubi, 1W3 Schattendämonen, 1W4+1 Babau oder 1W4+1 Brimoraks.

ENTSTELLENDEN BERÜHRUNG

Schule Verwandlung [Fluch]; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2, KLE 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Kreatur

Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Mit einer Berührung belegst du das Opfer mit einem schmerzhaften Fluch, der es entsetzlich entstellt. Die äußere Erscheinung der Entstellung richtet sich nach den Launen des Zauberkundigen (die meisten Dämonenanbeter wählen z.B. Deformierungen, welche die Form oder Gestalt ihres dämonischen Schutzherrn widerspiegeln). Das Ziel erleidet einen der folgenden Mali:

- -2 auf einen Attributswert (Minimum 1).
- -2 auf Angriffs- oder Rettungswürfe.
- Bewegungsrate an Land um 1,50 m reduziert.

Du kannst dir auch andere Effekte ausdenken; sie sollten aber nicht mächtiger als die hier aufgeführten sein.

UNGEZIEFERGESTALT I

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 4, DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 4, KAM 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Stück der Kreatur, deren Gestalt du annehmen willst)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Min./Stufe

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du die Gestalt einer beliebigen kleinen oder mittelgroßen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 9 m (durchschnittlich), Klettern 9 m, Schwimmen 9 m, Dämmer- und Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn und Ausfall. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.

Kleines Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines kleinen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +2.

Mittelgroßes Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines mittelgroßen Ungezieters annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +2 auf Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +3.

UNGEZIEFERGESTALT II

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** ALC 5, DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie Ungeziefergestalt I. Du kannst zudem die Gestalt einer sehr kleinen oder großen Kreatur der Kategorie Ungeziefer annehmen. Sollte die von dir angenommene Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, erhältst du sie ebenfalls: Fliegen 18 m (gut), Graben 9 m, Klettern 18 m, Schwimmen 18 m, Ausfall, Blut saugen, Dämmer- und Dunkelsicht 18 m, Ergreifen, Erschütterungssinn 9 m, Geruchssinn, Spinnennetz, Trampeln, Vergiften, Würgen und Ziehen. Du erhältst keine vollständige Immunität gegen geistesbeeinflussende Effekte, wohl aber einen Resistenzbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen solche Effekte.



Sehr kleines Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines sehr kleinen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf deine Geschicklichkeit, einen Malus von -2 auf deine Stärke und einen natürlichen Rüstungsbonus von +1.

Großes Ungeziefer: Solltest du die Gestalt eines großen Ungeziefers annehmen, erhältst du einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von -2 auf deine Geschicklichkeit und einen natürlichen Rüstungsbonus von +5.

Gegenstände aus dem Abyss

Die folgenden beiden Gegenstände werden häufig von dämonischen Kultanhängern oder Dämonen selbst benutzt.

ABYSSALES AMULETT

Aura Durchschnittliche Beschwörung [Böse, Chaotisch]; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** -

BESCHREIBUNG

Jedes *Abyssale Amulett* trägt die Rune eines Dämonenherrschers und zeigt damit an, mit welchem Herrscher es verbunden ist. Ein *Abyssales Amulett* fungiert als unheiliges Symbol für diesen Dämonenherrscher. Für einen seiner Anhänger funktioniert es wie eine *Gebetsrolle der Treue*. Ein *Abyssales Amulett* verleiht seinem Träger die Fähigkeit, alle drei zauberähnlichen Fähigkeiten, zu welchen der entsprechende Dämonenherrscher mit seinem ersten Segen Zugang gewährt, einmal am Tag pro Zauber zu wirken. Schläge zum Auffinden der jeweiligen Zauber in Kapitel 1 in den einzelnen Einträgen der Herrscher nach. Jeder Charakter Rechtschaffener oder Guter Gesinnung, der dieses Amulett trägt, erhält zwei negative Stufen. Dieser Stufenabzug bleibt so lange bestehen, wie das Amulett getragen wird. Der Stufenabzug kann durch keinerlei Mittel behoben werden, solange das Amulett getragen wird, auch wenn daraus kein wirklicher Lebenskraftentzug resultiert.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand erschaffen, Erschaffer muss einen Dämonenherrscher anbeten; **Kosten** 7.500 GM

DAS BUCH DER VERDAMMTEN: DIE DÄMONEN

Aura Überwältigend, alle Schulen [Böse, Chaotisch]; **ZS** 25

Ausrüstungsplatz Keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das ursprüngliche *Buch der Verdammten* wurde aus den verstreuten Aufzeichnungen des verbannten Engels Tabris zusammengestellt. Tabris hatte die Aufgabe erhalten, das Wissen des gesamten Multiversums aufzuzeichnen, wurde aber für das, was er gefunden hatte, aus dem Himmel ausgestoßen. Die dämonischen Kapitel des *Buchs der Verdammten* sind zwischen Deckeln aus rasiermesserscharfem Kaltem Eisen gebunden. Man muss beim Öffnen des Buches vorsichtig sein, sonst zerschneiden es einem die Finger. Auf die Seiten getropft Blut verblasst schnell,

so als ob die klammen Seiten aus blassem Pergament eine vampirische Natur besäßen. Ein Reflexwurf gegen SG 12 reicht aus, um Schnitte durch das Buch beim Öffnen zu vermeiden. Bei einem Fehlschlag erleidet der Leser 2 Punkte KO-Schaden.

Der hier beschriebene Teil des *Buchs der Verdammten* dient als Katalog der Reiche des Abyss sowie deren Herrscher. Wie die Herrscher des Abyss aufsteigen und fallen, so verändert sich auch der Inhalt des Buchs und enthüllt dunkle Geheimnisse.

Jede Kreatur von guter Gesinnung, die diesen Teil des *Buchs der Verdammten* berührt, erhält eine negative Stufe. Diese Stufe kann nicht wiederhergestellt werden, bis sich der Charakter 24 Stunden lang mehr als 3 Meter vom Buch entfernt aufgehalten hat.

Kreaturen, die im Buch lesen und nicht von Chaotisch Böser Gesinnung sind, müssen einen Willenswurf mit SG 15 absolvieren. Bei einem Fehlschlag verändert sich ihre Gesinnung einen Schritt in Richtung Chaotisch Böse.

Die hier beschriebenen Seiten des *Buchs der Verdammten* sind in Abyssisch geschrieben. Eine Kreatur, der 30 (nicht unbedingt aufeinanderfolgende) Tage mit dem Lesen des Buches verbringt, erhält mehrere Vorteile. Es enthält Kopien jedes Zauberspruchs der Kategorie Böses sowie aller unten aufgelisteten arkanen Zauber. Der Leser erhält einen Bonus von +4 auf Würfe auf Wissen (Die Ebenen), wenn er das Buch als Quelle verwendet (was pro Frage eine Stunde dauert). Die Beschreibungen des Abyss im Buch sind so genau, dass jede Teleportations-Reise in oder innerhalb des Abyss den Reisenden exakt zum gewünschten Ziel transportiert.

Der dämonische Teil des *Buchs der Verdammten* dient als Mittelpunkt eines permanenten *Entweichen*-Effekts sowie eines *Sympathie*-Effekts zum Anziehen Chaotisch böser Kreaturen. Solange sein Besitzer das Buch trägt, wirkt er alle bösen Zauber so, als ob seine Zauberstufe um 2 Stufen höher wäre. Außerdem erhält er einen Bonus von +2 auf alle auf Charisma basierenden Fertigkeiten- und sonstigen Würfe, wenn er mit chaotisch bösen Kreaturen interagiert. Das Buch kann dreimal am Tag benutzt werden, um einen der folgenden Zaubersprüche zu wirken: *Abyssale Grube* (siehe S. 48), *Blasphemie*, *Mächtiger Bindender Ruf*, *Monster herbeizaubern VII*, *Ort entweichen*, *Unheilige Plage* oder *Wahnsinn*. Der Träger kann einmal am Tag mit einer Standard-Aktion das Buch dazu verwenden, einen beliebigen Segen eines Dämonenherrschers zu erhalten. Dieser Segen hält an, solange das Buch im Besitz des Trägers bleibt oder bis er einen neuen Segen auswählt. Dies erfordert keinen Gehorsam.

ZERSTÖRUNG

Das dämonische *Buch der Verdammten* kann zerstört werden, indem man seine Seiten an einen Rechtschaffenen oder Guten Externar verfüttert (was für gewöhnlich den Tod des Externaren oder seine Verdammnis zur Folge hat). Solange aber noch andere Teile des Buches existieren, taucht der dämonische Teil immer wieder irgendwo wohlbehalten auf.



Vor der Sündenfall

Die Qlippoth fristen ihr Dasein schon länger als die meisten – vielleicht sogar als alle – Arten von Leben. Zweifelsohne unterscheiden sich jene, die heute in den tiefsten Regionen des Abyss leben, von denen, die vor dem Befall der Ebene mit Dämonen existierten, welche die Qlippoth so erfolgreich als dominantes Volk ablösten und deren Flut eindämmten. Nichtsdestotrotz harren sie weiter in ihren so unterschiedlichen Gestalten, Schattierungen und mit ihrem gewaltigen Hunger aus. Sie trachten danach, die Kontrolle über den Abyss zurückzugewinnen, Rache an den Dämonen zu üben und alles dämonische Leben auszulöschen. Ihr primäres Ziel ist jedoch die Vernichtung aller sterblichen. Denn ohne Sterblichkeit verschwände die Sünde selbst und die Dämonenhorde stürbe aus.

Die Qlippoth

Eine komplette Übersicht über die Qlippoth des Abyss würde die Ausmaße dieses Werks sprengen, denn es muss seinen Blick vorrangig auf die Legionen der Dämonen richten. Trotzdem folgt hier eine Liste der in den oberen Schichten des Abyss am häufigsten aufzufindenden Qlippoth, wo sie direkt in den Krieg mit dem dämonischen Leben verwickelt sind.

Augnagar: Dimensionen und Appetit der Augnagar sind gewaltig. Diese spitzenprädatoren dämonischen Lebens lauern an die Decken und Wänden der tieferen Spalten.

Chemutue: Diese gallertigen Monstrositäten, welche auf Tentakeln umherkriechen, sind angeblich die Brut einer mächtigen Qlippoth namens Schiggareb. Sie können sterbliche mit einem widerlichen Gift infizieren, das eine explosive und blutige Schwangerschaft nachahmt.

Cychnigt: Hierbei handelt es sich um seltsame, sporenartige Lebensformen, welche in kleine Kreaturen eindringen und deren Körper nach ihren Bedürfnissen umgestalten. Sie können eiserne Kiefer an Stielen aus ihren Wirtskörpern ausfahren und dienen oft wahrhaftig wahnsinnigen Zauberkundigen als Vertraute.

Hydrach: Die reptilischen Hydrach kommen zwar auf Golarion nicht oft vor. Man kann ihnen allerdings in bestimmten Regionen des Abyss recht häufig begegnen. Dort macht ihre Fähigkeit des Führens von Waffen mit ihren vielen Zungen sie zu beliebten Mitgliedern der Scheusalarmeen. Für gewöhnlich findet man diese kriechenden Kreaturen in den tiefsten Wassern der abgelegensten Ausläufer des Styx.

Iathavos: Iathavos sind die größte Art der Qlippoth und es wird allgemein angenommen, dass immer nur einer von ihnen existiert. Sollte dieser getötet werden, gebietet der Abyss an einem tief gelegenen, versteckten Ort einfach einen neuen Iathavos als Ersatz. Als aufgequollene, geflügelte Monster verfügen die Iathavos über eine verblüffende Anzahl magischer Kräfte. Sie flattern auf einem niemals endenden Kreuzzug gegen den Befall durch Dämonen und sterbliche Sünden über die abyssalen Himmel.

Nygoth: Nygoth erscheinen als nichts weniger Widerwärtiges als Knoten aus Darmwindungen, welche sich um ein klaffendes, zahnbewehrtes Maul schlängeln. Sie sind abyssale Aasfresser und konsumieren alles Weggeworfene. Dadurch verhindern sie, dass die tiefsten Abgründe der Äußeren Klüfte nicht mit Abfall und Schmutz verstopfen.

Schiggareb: Anders als bei den Iathavos kann es im Falle von Schiggareb keinen Zweifel an ihrer Einzigartigkeit geben. Sie ist definitiv weiblich und ähnelt am Ehesten einer aufgeblähten Drinne. Allerdings weist nichts an ihrem mit Chitin gepanzerten, vielarmigen Torso auf einen humanoiden Ursprung hin. Schiggareb steckt maßgeblich hinter dem Ziel der Qlippoth, den Abyss zurückzuerobern. Trotzdem herrscht die Meinung vor, dass sie nur eine Botin im Dienste noch viel mächtigerer Wesenheiten ist.

Schogetti: Diese abstoßenden, tentakelbewehrten Qlippoth sind Sklaventreiber und darin spezialisiert, sowohl Dämonen als auch sterbliche im Krieg um die Macht im Abyss zu benutzen. Sie fressen den Intellekt ihrer Sklaven, wodurch diese fast geistlos und leicht zu kontrollieren werden.

Thulgant: Die spinnenhaften Thulgant ähneln auf seltsame Weise den bestialischeren Augnagar. Doch wo Letztere tierhaft sind, besitzen Erstere einen schrecklichen und böartigen Verstand, den sie wohl einzusetzen wissen. Man glaubt, dass die Thulgant sich auf den Mord an den Dämonen und die Wiederherstellung ihrer Herrschaft im Abyss konzentrieren.

Qlippoth-Fürsten

Wie bereits erwähnt leben in den tieferen Schichten des Abyss noch fremdartigere Wesen. Manche schwimmen Tintenfischen gleich durch die Luft und ernähren sich über die spitzen ihrer Tentakel. Andere nehmen riesige, geisterhafte Gestalten an, die so flach wie Blätter sind und gegen deren Oberfläche sich Formen pressen, die am besten ungesehen bleiben. Wieder andere sind klammernde Monstrositäten und schwimmende Alpträume, zu deren Anblick auf Golarion dankenswerterweise keine Entsprechung existiert.

Wie es in der Horde der Dämonen Wesen gibt, die den Gipfel der Macht erklommen haben, so existieren auch Qlippoth-Fürsten. Die als Schiggareb bekannte Entität mag einem werdenden Dämonenherrscher gleichzusetzen sein. Geflüsterte Gerüchte sprechen weiterhin von Qlippoth, welche die Macht wahrer Götter ihr Eigen nennen, aber niemals aus den tiefsten Tiefen des Abyss aufgetaucht sind.

Wir wissen, dass die Evolution des Chaos immer weitergeht und dass manche der heute als Dämonenherrscher bekannten Wesen ihr unendlich langes Leben nicht als Dämonen, sondern als einzigartige Qlippoth begannen. Diese Herrscher befanden sich unter den ersten Kreaturen, die durch jene lange zurückliegenden Experimente transformiert wurden. Während einige Dämonenherrscher wie Lamaschtu, Nocticula, Orcus oder Pazuzu die Macht der alten Qlippoth-Fürsten übertreffen, gehören jene von der Infektion sterblicher Sünden verwandelten und noch heute lebenden Fürsten zu den mächtigsten Wesen im Abyss.

Man kann die Dämonenherrscher, die einst ihre Existenz als Qlippoth begannen, am einfachsten an ihren Formen erkennen. Es sind jene, die kaum oder gar keine Ähnlichkeit mit Humanoiden besitzen. Darunter sind: Cyth-V'sug, Dagon, Jubilex, Mazmezz, Yhidothrus und Zevgavizeb. Von den derzeitigen werdenden Dämonenherrschern wird nur einer der Herkunft als Qlippoth verdächtigt: Yamasoth, die Verwandelnde Plage. Es kann sein, dass sein Interesse an abscheulichen Experimenten auf eine Verbindung mit dem Originalexperiment hindeutet, welches den ersten Dämon erschuf. Es besteht sogar das Gerücht, Yamasoth sei dieser erste Dämon.

Aus dem Buch der Verdammten

Worin die Seiten von allen dämonischen Dingen hinweg führen und tiefer in den Abyss von Zeit und Entropie tauchen, um das lebendigste urchimliche Leben zur Prüfung aufzudecken, welches bereits vor dem Schaffen der Schöpfung als Qlippoth bekannt war.

— Aus dem Buch der Verdammten,
„Vor der Schöpfung“





Kapitel Vier

DIE DÄMONISCHE HORDE

Ich erinnere mich an mein Leben so klar wie an meine Gefangennahme und die monatelange Marter meiner Hinrichtung. Ich erinnere mich daran, vor der Herrin der Gräber gestanden zu haben, bevor sie mich in den Abyss warf. Ich erinnere mich an die Rückkehr meiner Sinne, das Kriechen inmitten der Masse und das Fressen von Dingen, die ich lieber vergäße. Ich erinnere mich an einen Sturz von einem unmöglich hohen Vorsprung in noch unmöglichere Tiefen, meinen zweiten Tod und meine dämonische Geburt aus der Qual einer Larva nach einem Aon von undvorstellbarer Pein und Verdorbenheit. Diese Erinnerungen und mehr sind der Grund, warum ich zur eurer Welt zurückgekehrt bin und weshalb eure Welt von mir keine Gnade zu erwarten hat.

— Aus dem Buch der Verdammten, "Tod und Geburt des Nachtschlitzers"

Dämonen sind nicht die einzigen Bewohner des Abyss. Sie bilden lediglich derzeit die fruchtbarste und bemerkenswerteste Spezies dieser Ebene. Vor langer Zeit waren die Qlippoth das zahlenmäßig größte Volk des Abyss und man kann sich vorstellen, dass in einem seltsamen zukünftigen Zeitalter - wenn Sterbliche entweder das Sündigen verlernt haben oder durch eine andere Form von Leben ersetzt wurden – etwas entstehen könnte, was die Dämonen als vorherrschende Macht in den Äußerer Klüften ablöst.

Andere Bewohner des Abyss

Der Abyss ist ein Ort, wo Leben zügellos und ungehemmt entsteht (wenn man einmal die These beiseite lässt, dass die Ebene selbst lebendig und jeder verdrehte Baum, blutende Fels oder japsende Spalt in dieser Alptraumlandschaft ein Wesen ist). Das Leben auf dieser Ebene bewegt sich weder in ruhigen noch in geordneten Bahnen. Das pure Böse und Chaos trinkt alle hier lebenden Kreaturen, darunter selbst jene, die aus anderen Welten stammen und zu lange bleiben. Wenige andere Reiche im Großen Jenseits können es in der Vielfalt des Lebens mit dem Abyss aufnehmen. Doch so unterschiedlich seine Bewohner auch sein mögen, so ähnlich ist ihre Lebensweise. Jedes auf dieser Ebene lebende Wesen beweist immer wieder seine grausame und zerstörerische Natur.

Larvae

Der endlose Strom der Seelen Sterblicher von allen Welten im Multiversum in den Abyss manifestiert sich auf eine einzigartige wie grauenvolle Weise. Während die verdammten Seelen in der Hölle ihre Aussehen aus dem Leben behalten, erscheinen sie im Abyss als sich windende Larvae (vgl. *MHB II*, S. 41). Diese Seelen ähneln fählem, wurmartigen Ungeziefer mit einer Länge von 30 cm bis 1 m und besitzen vage humanoide Gesichter, die sich oft auf schreckliche Weise über ihre Madenkörper erstrecken. Larvae können sich überall im Abyss manifestieren. Meistens tauchen sie entlang der höchsten Ränder der Äußerer Klüfte auf, von wo ihre windenden Bewegungen sie in die Tiefen stürzen lassen, wodurch sie sich wahllos über die Reiche in der Tiefe verteilen. Lässt man sie gewähren, so verwandeln sich Larvae nach gewisser Zeit von allein in Dämonen. Dazu müssen sie allerdings eine Ewigkeit mit dem Kriechen durch Abwasser und Dreck, dem Fresen der Abfälle des Abyss und dem Suhlen in ihren eigenen ekligen Hinterlassenschaften verbracht haben. Irgendwann geschieht dann die Transformation, wobei die Natur der Sünden zu Lebzeiten bestimmt, in welche Art von Dämon sie sich verwandeln. Gelegentlich kann es aber passieren, dass eine besonders sündige oder mächtige Seele sich an ihr Leben erinnert. Allerdings ist so etwas extrem selten. Die meisten Seelen verlieren bei der Verwandlung von Seele zu Larva zu Dämon die Erinnerungen an ihr Vorleben, so dass sie sowohl in Geist als auch in Körper wiedergeboren werden.

Larvae werden häufig von Scheusalen und anderen Kreaturen gefangen genommen oder „abgeerntet“, um sie als Komponenten für abscheuliche Magie zu verwenden. Mit einem kundigen Auge kann man erkennen, welcher Sünden sich eine Larva schuldig gemacht hat. Spezifische Sünden können dann zur schnelleren Verwandlung einer Seele in einen bestimmten Dämon nützlich sein, wenn man die widerwärtigen

Rituale kennt. Auf diese Weise erschaffene Dämonen sind ihren Schöpfern für kurze Zeit freundlicher gesinnt. Diese Methode wird oft von mächtigen Dämonen zum Auffüllen der Ränge ihrer Untergebenen benutzt. Häufiger sind es aber Nachtvetteln oder mächtige Zauberkundige, welche Larvae als magische Komponenten missbrauchen. Die Tatsache, dass viele böse gesinnte Kreaturen den Geschmack von Larvae für sehr delikat halten, macht diese auch zu einer wertvollen Handelsware.

Qlippoth

Bevor dem Abyss gelehrt wurde, wie es Larvae verarbeiten und in Dämonen verwandeln könne - sogar vor der Existenz von Larvae und der Idee sterblichen Daseins – war die Ebene voller Leben. Diese Kreaturen bevölkern sie noch immer, allerdings in sehr viel kleinerer Anzahl und meist nur in den tiefsten Abgründen. Die Qlippoth genannten Scheusale könnten sehr wohl die älteste Form von Leben im Großen Jenseits darstellen, denn sie existierten mit Sicherheit bereits vor ihrer Entdeckung durch die Proteaner. Manche Gelehrte glauben, dass die Qlippoth aus einem unbekannten Reich stammen, das auf dem liegt, was als die „Außenhülle“ der Äußerer Sphäre bezeichnet werden könnte. Wenn man sie als Anzeichen dafür nehmen will, welche Art von Wesen dort leben, dann ist es vielleicht besser, dass dieser Ort so unmöglich weit entfernt liegt.

Die Gestalt der Qlippoth ähnelt in keinerlei Weise der eines Menschen, es sei denn durch kosmischen Zufall oder böswilligen Hohn. Wahnsinnige könnten in ihren zuckenden, sich verschiebenden Visagen die ursprünglichsten Geschöpfe erkennen: Spinnen und Tintenfische, Insekten und Würmer oder sogar noch niedrigere Lebensformen. Philosophen aller Zeitalter haben sich schon über die Implikationen für diese niederen Lebensformen den Kopf zerbrochen. Viele von ihnen denken nicht gerne über dieses Thema nach.

Andere Wesen

Es leben noch andere Kreaturen im Abyss, aber ihr Wesen und ihre Rollen sind zum Kodifizieren zu verschieden. Einige – wie die Dämonischen Nimrods – sind gigantische und fremdartige Konstrukte, welche aus roher abyssaler Materie konstruiert wurden. Andere – wie etwa Bebilith – fungieren als bloße Raubtiere auf dieser mit Gewalt erfüllten Ebene. Einige Dämonenherrscher verfügen über seltsame Monster als Untergebene. Diese Kreaturen sind keine wahren Dämonen, besitzen aber häufig ähnliche Fähigkeiten. In den von Dämonenherrschern regierten Regionen orientiert sich die Art des Lebens für gewöhnlich an der Art des jeweiligen Herrschers. In den wirklich wilden Gebieten kann man jedoch alles und jeden antreffen.

Nicht alle Lebewesen im Abyss sind hier geboren. Seine fremdartigen Ressourcen, mächtigen Schätze und ungelösten Mysterien locken oft andere Kreaturen hierher. Nachtvetteln, Proteaner, Dämonen und sogar sterbliche Zauberkundige laufen einem recht häufig über den Weg. Gerüchten zufolge reisen sogar besonders neugierige oder abenteuerlustige Azata in den Abyss, um ihr ketzerisches Verlangen zu befriedigen. Allerdings würde nur ein Narr erwarten, unter diesen Besuchern einen ehrlichen Verbündeten zu finden.



Dämon, Brimorak

Diese humanoide Bestie ist knapp über einen Meter groß und trägt eine zerfledderte Robe. Ihre blau-graue Haut ist mit seltsam gewundenen Streifen verziert. Auf Kopf und Armen wächst dunkles Fell und die Beine enden in brennenden Hufen. Die Augen des Wesens glühen so rot wie das flammende Schwert, das es in einer Hand führt. Sein Atem füllt die es umgebene Luft mit üblem, grauen Rauch.

BRIMORAK HG 5

EP 1.600

CB Kleiner Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar, Feuer)

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

Aura Qualmender Atem (1,5 m; SG 17)

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 natürlich)

TP 57 (6W10+24)

REF +8 WIL +3 ZÄH +9

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10, Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigungsfähigkeiten Siedendes Blut; ZR 16

Schwächen Verwundbarkeit gegen Kälte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +11/+6 (1W6+3/19-20 plus 1W6 Feuer), Huf +0 (1W3+1 plus 1W6 Feuer)

Besondere Angriffe Flammende Hufe, Odemwaffe (6 m-Linie siedenden Blutes, 5W6 Feuerschaden, Reflexwurf SG 17 halbiert, alle 1W4 Runden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

3/Tag – Flammen erzeugen, Magie bannen, Metall erhitzen (SG 14)

1/Tag – Feuerball (SG 15), Herbeizaubern (Grad 3, 1 Brimorak, 50%), Luftweg, Mächtiges Teleportieren (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen)

SPIELWERTE

ST 17, GE 16, KO 19, IN 12, WE 12, CH 15

GAB +6; KMB +8; KMV 21

Talente Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +11, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +8, Wissen (Baukunst) +10, Wissen (Die Ebenen) +10; Volksmodifikatoren Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Ignal; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Flammende Waffe

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss; vulkanische Regionen)

Organisation Einzelgänger, Bande (2-6) oder Zug (7-16)

Schätze Standard (Langschwert, andere Schätze)

Besondere Fähigkeiten

Flammende Hufe (ÜF) Die Hufe eines Brimorak stehen in Flammen und hinterlassen versengte Abdrücke in Holz, Stein und den meisten anderen festen Oberflächen. Allerdings steckt dieses übernatürliche Feuer die Materialien nicht in Brand, auf die der Brimorak tritt. Sie erleichtern allerdings das Folgen seiner Spur: Fertigkeitswürfe auf Überlebenskunst erhalten einen Situationsbonus von +8. Daher verwenden Brimoraks zum Entkommen gerne Luftweg. Sie lassen so auch an eigenartigen Orten Hufabdrücke zurück (z.B. auf Dächern), um Angst und Schrecken zu

verbreiten. Gegen einen am Boden liegenden Feind kann ein Brimorak zwei Hufangriffe anstatt nur einem durchführen.

Flammende Waffe (ÜF) Ein Brimorak kann mit einer Freien Aktion eine von ihm geführte Nahkampfwaffe (einschließlich einer Zweihandwaffe; aber keine mit der Zweihand geführte zweite Waffe) mit seiner flammenden Natur in Flammen aufgehen lassen. Mit dieser Waffe fügt er einem Ziel zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden zu. Dieser Feuerschaden ist kumulativ mit jedem weiteren Feuerschaden, den die Waffe sonst verursachen kann. Die Waffe verliert diese Fähigkeit, wenn sie die Hand des Brimorak verlässt.

Qualmender Atem (ÜF) Wenn ein Brimorak ausatmet, erscheint sein Atem als eine übelriechende Rauchwolke. Dieser Atem umgibt den Brimorak mit einem Radius von 1,5 m. Der Rauch ist nicht dick genug, um die Wahrnehmung oder Atmung eines Gegners zu beeinträchtigen. Er riecht allerdings so widerlich, dass atmende Gegner anfangen zu kränkeln, wenn sie nicht immun gegen Gift sind. Ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 verleiht 24 Stunden lang Immunität gegen den qualmenden Atem des auslösenden Brimoraks. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Siedendes Blut (ÜF) Das Blut eines Brimorak ist kochend heiß. Er kann eine scheußlichen Schwall dieser Flüssigkeit als Odemwaffe hervorhusten. Das Blut dient dem Dämon allerdings auch zur Verteidigung. Wenn eine Kreatur den Brimorak mit einer Hieb- oder Stichwaffe im Nahkampf verletzt, wird sie bei jedem erfolgreichen Treffer mit siedendem Blut vollgespritzt und trägt 1W4 Punkte Feuerschaden davon. Kreaturen, die Waffen mit Reichweite verwenden, sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Brimoraks kommen für gewöhnlich nur in Regionen des Abyss vor, wo Feuer und Rauch vorherrschen. Dort gibt es sie aber in unglaublicher Anzahl. Dämonenherrscher wie Flauros benutzen Brimoraks als primäre Infanteriesoldaten in ihren Armeen. Obwohl ihre Herrschaft über Feuer sie weniger effektiv gegen die meisten Scheusale machen, ist ihr Einsatz gegen viele andere Feinde vernichtend.

Brimoraks sind mit einem Meter Körpergröße relativ klein, dafür aber ziemlich kräftig. Ihre Gegner leben meist nicht lange genug, um aus ihrem Fehler zu lernen, die kleinen Scheusale zu unterschätzen. Denn Brimoraks nutzen gegen größere Feinde rasch jeden Vorteil aus, nachdem sie diese zunächst mit Feuermagie „weichgeklopft“ haben. Die dichten Muskeln und Knochen eines Brimorak resultieren auch in einem unerwartet hohen Gewicht: Jede dieser Kreaturen wiegt durchschnittlich fast 90 Kilogramm.

Lebensweise

Brimoraks entstehen aus den Seelen von Brandstiftern und jenen, die zu Lebzeiten Feuer zum Foltern und Ermorden Unschuldiger (besonders Hexen, Ketzer und anderen derartigen „Kriminellen“) benutzt haben, indem sie diese auf dem Scheiterhaufen verbrannten.

Auch wenn Brimoraks durch Feuer keinen Schaden nehmen, fühlen sie doch zeitlebens den Schmerz des Verbrennens – das Sieden ihres eigenen Blutes dient als ständige Erinnerung an ihre Sünden in ihrem früheren Leben. Sie können diesen Schmerz durch Verwendung ihrer Odemwaffe oder auf Feuer basierenden Zauberähnlichen Fähigkeiten mindern. Dies hat zwar keine spielrelevante Auswirkung auf den Dämon,

führt aber dazu, dass sie Magie und Odem im Kampf so oft wie möglich benutzen. Viele Brimoraks werden aufgrund dieses konstanten Schmerzes zu Masochisten. Sie achten in der Schlacht kaum auf ihre eigene Sicherheit. Dabei provozieren sie Gelegenheitsangriffe oder ignorieren offensichtliche Gegner, nur um einen hilflosen Feind zu verletzen. Dieser geringe Selbsterhaltungstrieb steht aber nicht für wahres selbsterstörerisches Verhalten: Brimoraks mit weniger als der Hälfte ihrer Trefferpunkte werden plötzlich sehr viel vorsichtiger. Anders als andere Dämonen verfügen sie nur über eine Anwendung von *Mächtiges Teleportieren* am Tag und heben sie sich normalerweise eher zur Flucht aus der Gefahr auf, als zum Legen von Hinterhalten.

Lebensraum & Sozialverhalten

Im Abyss dienen Brimoraks meistens mächtigeren Dämonen als Zuchtmeister, Schläger oder Soldaten. Diese Brandstifterdämonen kennen wenig mehr als die Schlacht. Wenn sie nicht gemeinsam gegen einen Feind kämpfen, tendieren sie dazu, gegeneinander in einem endlosen Konflikt um Überlegenheit anzutreten.

Auf der materiellen Ebene übernehmen Brimoraks allerdings eher herrschaftliche Rollen. Die Mehrheit wird zwar mithilfe von Zaubersprüchen wie *Schwächerer Bindender Ruf* oder *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* gerufen, um sterblichen Zauberkundigen zu dienen. Allerdings können sie sich ab und an aus solcher Knechtschaft befreien und bleiben auf Golarion. Diese Brimoraks wissen, dass man sie dort als Monster betrachtet und agieren recht klug. Sie fangen nicht willkürlich an, alles in Reichweite in Brand zu setzen oder zu zerstören, sondern ziehen sich in ein Versteck zurück. Freie Brimoraks bevorzugen dazu Elendsviertel in großen Städten, Katakomben oder Abwasserkanäle bzw. abgelegene Wildnisgebiete. Auf sich allein gestellt suchen sie sich typischerweise einen Stamm primitiver Humanoider wie etwa Goblins, Orks, Gnolle oder Barbaren und etablieren sich unter diesen als Herrscher, indem sie den Anführer und mehrere der mächtigeren Stammesmitglieder umbringen. Sie schrecken vor nichts zurück, um zu erreichen, dass der restliche Stamm sich ihnen unterwirft.

Daher ist die Mehrheit der auf der Materiellen Ebene anzutreffenden Brimoraks Einzelgänger, die einem Stamm fruchtbarer und aggressiver Humanoider anführen. Häufig betrachten diese die Dämonen gleichsam als Anführer und Götter, wenn es sich um besonders abergläubische Geschöpfe handelt. Die Stammespriester beten die Brimoraks mit einer Mischung aus Angst und Unwissen wahrhaftig an. Natürlich gefallen sich die Brimoraks in dieser Rolle und verstärken den Glauben weiter, indem sie häufige Opfergaben einfordern, ihre Fähigkeiten zum Wirken von „Wundern“ benutzen und regelmäßig ihre Anhänger für wirkliche und

eingebildete Sünden bestrafen. Schließlich hat der Brimorak den Stamm so weit eingeschüchtert und unter Kontrolle, dass er seine Mitglieder endlich auf schlecht geplante Kreuzzüge gegen benachbarte Stämme oder Siedlungen entsenden kann, um sich an dem resultierenden Chaos zu erfreuen. Dies geschieht solange, bis der Stamm vernichtet ist oder mächtige Gegner auftauchen, um ihn aufzuhalten. Mit kompetenten Feinden konfrontierte Brimoraks verteidigen ihre Anhänger für gewöhnlich nicht, sondern teleportieren einfach in eine andere Region und beginnen den Prozess erneut, indem sie sich einen neuen Stamm von nun dem Untergang geweihten Humanoiden suchen.





Dämon, Seraptis

Die Haut dieser dämonischen Frau ist fahl und klamm, so als ob ihr Blut durch die unzähligen tiefen, klaffenden Schnitte in ihren vier Armen aus ihrem Körper geflossen wäre. Bewegt sie sich, öffnen sich diese Schnitte wie Mäuler und entblößen reihenweise rasiermesserscharfe Zähne.

SERAPTIS HG 15

EP 51.200

CB Mittelgroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI +10; Sinne Dunksicht 18 m, Totenwacht, Wahrer Blick; Wahrnehmung +30

Aura Blick der Verzweiflung (9 m, SG 22), **Unheilige Aura** (SG 23)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 24 (+4 Ablenkung, +6 GE, +10 natürlich)

TP 217 (15W10+135)

REF +11 **WIL** +13 **ZÄH** +18

Immunitäten Blutung, Elektrizität, Gift, Kälte; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes und Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Blutleer; **ZR** 26

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Krummsäbel der Blutung +1 +22/+17/+12 (1W6+7/15-20), 3 Klauen +19 (1W6+3 plus Ergreifen, Durchbohren +19 (2W6+3))

Besondere Angriffe Gefräßige Umarmung, Verlockende Beherrschung

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Immer – Totenwacht, Unheilige Aura (SG 23), Wahrer Blick

Beliebig oft – Mächtiges Teleportieren (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), Magie bannen, Telekinese (SG 20), Tiefe Verzweiflung (SG 18)

3/Tag – Aufforderung (SG 23), Fliegen, Personen beherrschen (SG 19), Verwirrung (SG 19)

1/Tag – Herbeizaubern (Grad 5, 1 Seraptis 20% oder 1 Glabrezu 50%), Symbol des Wahnsinns (SG 23)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 23, **KO** 28, **IN** 16, **WE** 19, **CH** 21

GAB +15; **KMB** +21 (+25 Ringkampf); **KMV** 41

Talente Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel)

Fertigkeiten Akrobatik +24 (+32 beim Springen), Bluffen +23, Einschüchtern +23, Fliegen +24, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +30, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Religion) +21; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgängerin oder Kult (1 Seraptis plus 1-2 Glabrezu und 2-6 Sukkubi)

Schätze Doppelt (Krummsäbel der Blutung +1, andere Schätze)
Besondere Fähigkeiten

Blick der Verzweiflung (ÜF) Der Blick einer Seraptis füllt den Geist von in einer Reichweite von 10 Metern befindlichen Kreaturen mit überwältigender und die Seele erdrückender Verzweiflung. Jede Kreatur, die bei einem Willenswurf gegen SG 22 scheitert, nach-

dem sie dem Blick einer Seraptis ausgesetzt war, erleidet augenblicklich 1W6 Punkte Charisma-Entzug und wankt 1W6 Runden lang. Reduziert der Charisma-Entzug das Charisma einer Kreatur auf 0, fällt sie überwältigenden Selbstmordgedanken zum Opfer und versucht, ihr Leben auf die einfachste ihr gerade zur Verfügung stehende Weise (nach Ermessen des SL) zu beenden. (In den meisten Fällen ist das ein gegen sich selbst gerichteter Versuch des Coup de Grace. Wenn aber eine dramatischere Methode verfügbar ist, greift das Opfer eher zu dieser.) Befindet sich das Opfer einmal in diesem Zustand der Verzweiflung, behält es ihn bei, bis ihr Charismawert wieder auf sein Maximum angehoben wurde. Ist das nicht möglich, muss das Opfer gefesselt bleiben, da es ansonsten weiterhin versucht sich umzubringen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Blutleer (AF) Zwar ist der Körper einer Seraptis nicht völlig blutleer, aber das Blut in ihren vertrockneten Adern stammt meistens von ihrem vorherigen Opfer und trägt nichts dazu bei, sie am Leben zu erhalten. Ihre Wunden bluten nicht und sie ist immun gegen Blutungseffekte sowie gegen Angriffe, die auf dem Saugen von Blut beruhen. Hinterhältige Angriffe, kritische Treffer und ähnliche Angriffe betreffen eine Seraptis ganz normal. Wenn solche Effekte allerdings normalerweise Blutung verursachen, funktioniert das nicht.

Ergreifen (AF) Eine Seraptis erhält einen kumulativen Bonus von +4 auf Ringkampf-Versuche pro erfolgreichem Klauenangriff in einer Runde. Dies gilt nur, wenn alle Klauen dasselbe Ziel treffen. Ergreift sie einen Gegner, kann sie ihre gefräßige Umarmung anwenden.

Gefräßige Umarmung (ÜF) Eine Seraptis kann einmal pro Runde einen mit ihr im Ringkampf befindlichen Gegner mit den hungrigen, zahnbewehrten Wunden in ihren Armen angreifen. Diese verursachen mit Beißen und Kauen automatisch 4W6+12 Schadenspunkte pro Runde. Dazu kommen 2W6 Punkte Blutungsschaden und 1W4 Punkte Stärke-Entzug, während die Seraptis die Körperflüssigkeiten des Opfers aussaugt. Solange sich die Seraptis innerhalb von 10 Metern von einem Gegner befindet, der unter Blutungsschaden durch ihre gefräßige Umarmung leidet, strömt das Blut von ihm durch die Luft zu den Mäulern in den Armen der Seraptis. Die Seraptis heilt sich pro Runde durch diese Fähigkeit im gleichen Maße, wie sie dem Opfer Blutungsschaden zufügt.

Verlockende Beherrschung (ÜF) Wenn eine Seraptis *Personen beherrschen* anwendet (entweder als Zauberähnliche Fähigkeit oder als Zauberspruch), machen ihre Opfer keinen Versuch, ihr zu widerstehen. Sie erhalten außerdem keinen neuen Rettungswurf, wenn die Seraptis ihnen Aktionen befiehlt, die nicht ihren Naturen entsprechen, es sei denn, diese Aktion führen offensichtlich zur Selbstvernichtung. In diesem Fall erhält ein Opfer einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus von +2, um dem Beherrschungseffekt zu entkommen.

Serapti sind statuesk und betörend schön (bis sich die Wunden in ihren Armen öffnen). Sie sind die bevorzugten Dienerinnen der Dämonenherrscherin Sifkesch, gehen aber auch anderen Dämonenherrschern zur Hand (besonders Nocticula und Socothbenoth). Als formidable Kämpferinnen finden sich Serapti meistens in den Funktionen von Leibwächtern

oder Vorkämpfern für ihre Meister wieder. Viele von ihnen haben allerdings größeren Ruhm als Herrscherinnen über Teilgebiete in größeren abysalen Reichen erlangen können.

Lebensweise

Die Seelen von Selbstmördern, die bei ihrer Tat ein ungewöhnliches Maß an Verzweiflung, Zerstörung oder Chaos hinterließen, sind Keimzellen für Serapti. So könnte zum Beispiel ein bekannter und beliebter Politiker sich in eine von ihnen verwandeln, wenn er still in einem dunklen Raum verschied, aber sein Tod seine Anhänger zu Aufruhr und Mord anstachelte. Ein Sturz von einem hohen Turm auf einen belebten Marktplatz könnte in Kollateralschaden enden, wenn der Selbstmörder auf einem Passanten landet. Dies reicht aber nicht für die Entstehung einer Seraptis aus. Auf der anderen Seite dürfte Selbstmord durch das Detonieren einer *Feuerballhalskette* inmitten einer Hochzeitsfeier sehr wohl genügen.

Sterbliche, die absichtlich Selbstmord begehen, um als Seraptis im Abyss zurückzukehren, finden sich für gewöhnlich nur mit einer Ausnahme dennoch als Larvae wieder. Die Ebene belohnt absichtlichen Selbstmord nicht mit einer so mächtigen Form wie der einer Seraptis. Besagte Ausnahme bilden mächtige Anhänger der Dämonenherrscherin Sifkesch. Ihr Kult hütet eifersüchtig das Ritual, mit dem ein Sterblicher transzendieren und sich in eine Seraptis verwandeln kann. Es wird nur den ketzerischsten und perversen ihrer Gläubigen offenbart. Auf diese Weise entstandene Serapti behalten Erinnerung und Persönlichkeit ihres früheren Lebens, verlieren allerdings alle auf Klassenstufen basierenden Fähigkeiten.

Lebensraum & Sozialverhalten

Die Vorkämpferinnen und Attentäterinnen unter den Serapti sind weithin gefürchtet. Ihren wahren Schrecken enthüllen aber jene, die aus ihrer Knechtschaft durch mächtigere Dämonen ausbrechen und sich selbst als herrschende Mächte etablieren konnten. Diese Dämonen kennt man als die Traurigen Schwestern. Es handelt sich bei ihnen um Verbesserte Serapti mit mehreren Klassenstufen und im HG-Bereich von 19 bis 22. Diese Serapti sind alles ehemalige Untergebene von Sifkesch, welche sich dem geheimen Selbstmordritual unterzogen, um sich in Serapti zu verwandeln. Als wahrhaftige Ketzerinnen dienen sie jetzt der Heiligen Hure nicht mehr. Keine von ihnen ist bisher

in den ruhmvollen Rang der werdenden Dämonenherrscher aufgestiegen, denn die Traurigen Schwestern hoffen, ohne Umwege gemeinsam zu wahren Dämonenherrscherinnen zu werden. Dazu haben sie einen abscheulichen Selbstmordpakt geschlossen. In wirklich abysaler Vorgehensweise werden sie schon seit langer Zeit von internen Streitigkeiten, Verrat und verborgenen Attentaten geplagt. Sie benötigen 23 Mitglieder, um überhaupt mit dem Selbstmordritual beginnen zu können. Zwar hat sich ihre Zahl seit ihrer Gründung vor Äonen stetig (aber langsam) erhöht. Ihre Zielmenge konnten sie aber noch nicht erreichen. Die Traurigen Schwestern teilen keine gemeinsame Behausung. Stattdessen bewohnen sie Paläste, die nach ihren bevorzugten Selbstmordmethoden gestaltet sind. Diese liegen verstreut in den abysalen Städten Diovangia, Vantian und Yanaron, sowie auf abgelegenen Mitternachtsinseln. Manchmal verbinden Portale diese Paläste, wenn einzelne Dämonen sich verbünden. Die konstante Gefahr von Verrat stellt aber sicher, dass diese Portale zu den am besten bewachten Bereichen eines jeden Domizils gehören.





Dämon, Vavakia

Diese reptilische Monstrosität ist größer als ein Elefantenbulle. Sie besitzt den Oberkörper eines muskulösen Humanoiden, aber ihr Unterkörper sieht aus wie der eines vierbeinigen Dinosauriers mit Stacheln auf dem Rücken und dem Schwanz. In seinen mächtigen Pranken führt der Dämon einen gewaltigen Ranseur und seinem Rücken entspringen riesige Drachenschwingen. Der Kopf der Kreatur – teils Drache, teils Saurier, teils Dämon – ist ein Alptraum aus Hörnern, Fängen und grausamen glühenden Augen.

VAVAKIA HG 18

EP 153.600

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

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, **Wahrer Blick**; Wahrnehmung +34

Aura Unheimliche Ausstrahlung (18 m; SG 25), **Unheilige Aura** (SG 24)

VERTEIDIGUNG

RK 35, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 33 (+4 Ablenkung, +2 GE, -2 Größe, +13 natürlich, +8 Rüstung)

TP 297 (18W10+198)

REF +8 WIL +8 ZÄH +22

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; **Resistenzen** Kälte 10, Säure 10; **SR** 15/Gutes und Kaltes Eisen; **ZR** 29

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)

Nahkampf *Unheiliger Ranseur* +1 +28/+23+18+13 (3W6+17/x3) oder Biss +27 (3W6+11 plus Rauchende Wunde), 2 Klauen +27 (1W8+11), Schwanzschlag +27 (2W8+16 plus Betäuben)

Angriffsfläche 4,50 m ; **Reichweite** 4,50 m; 9 m mit Ranseur

Besondere Angriffe Odemwaffe, Trampeln (1W8+16, SG 30)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +24)

Immer – *Unheilige Aura* (SG 24), *Wahrer Blick*

Beliebig oft – *Entkräftung*, *Mächtiges Teleportieren* (sich selbst plus 50 Pfund an Gegenständen), *Telekinese* (SG 21)

3/Tag – *Blasphemie* (SG 23), *Schnelle Entkräftung*, *Wort der Macht: Betäubung* (SG 24)

1/Tag – *Erdbeben*, *Herbeizaubern* (Grad 6, 1 Marilith, 40% oder 1W3 Nalfeschnee, 60%)

SPIELWERTE

ST 32, GE 14, KO 33, IN 18, WE 21, CH 33

GAB +18; KMB +31; KMV 47 (51 gegen Zu Fall bringen)

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (*Entkräftung*), Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Bluffen +27, Einschüchtern +27, Fliegen +16, Heimlichkeit +20, Motiv erkennen +26, Schwimmen +26, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Zauberkunde +25; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Abyss)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schar (1 Vavakia plus 2-4 Hezrou und 2-8 Vrocks)

Schätze Standard (*Brustplatte* +2, *Unheiliger Ranseur* +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Betäuben (AF) Eine vom Schwanzschlag des Vavakia getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf mit SG 30 absolvieren. Bei

einem Fehlschlag ist sie eine Runde lang betäubt. Bei einem kritischen Treffer dauert der Effekt von Betäuben nach einem fehlgeschlagenen Rettungswurf 1W4 Runden und nach einem erfolgreichen Rettungswurf eine Runde. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Odemwaffe (ÜF) Ein Vavakia kann einmal alle 1W4 Runden einen 18 m langen Kegel aus grünem Feuer ausatmen, in dem die gepeinigten Gestalten Tausender Geister umherzutoben scheinen. Dieses grüne Feuer ist, als ob der Vavakia die zahllosen Seelen ausspeit, welche er zuvor gefressen hat. Diese Seelen verschlingen ihrerseits sowohl Fleisch als auch Vernunft. Wird eine Kreatur von dieser Odemwaffe getroffen, nimmt sie 20W6 Punkte Schaden (Reflexwurf SG 30 halbiert). Dieser Schaden erscheint als geschmolzenes Fleisch und Haut, wird aber wie rohe, unheilige Kraft behandelt. Böse Kreaturen erleiden nur halben Schaden durch die Odemwaffe. Gut gesinnte Kreaturen, die dadurch Schaden nehmen, gelten aufgrund des widerwärtigen Gefühls automatisch eine Runde lang als Wankend. Jede lebendige Kreatur im Wirkungsbereich der Odemwaffe muss außerdem einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 bestehen, um 1W8 Punkte Weisheits-Entzug zu vermeiden, da sich sonst ihre Vernunft schrittweise in Wahnsinn verwandelt. Nachdem der Vavakia sein grünes „Seelenfeuer“ ausgespien hat, strömen die jaulenden Flammen augenblicklich zurück in seinen geöffneten Schlund. Dadurch heilt der Vavakia 1W8 Punkte Schaden pro Kreatur, der er mit seiner Odemwaffe Schaden zugefügt hat. Der Weisheits-Entzug dieser Fähigkeit ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Konstitution.

Rauchende Wunde (ÜF) Die durch die Fangzähne des Vavakia zugefügten Wunden sind gleichermaßen schrecklich und gespenstisch. Aus diesen Bisswunden fließt kein Blut, sondern Fetzen grünen Rauchs. Dies ist ein grausiges Anzeichen für die Wirkung des Dämons auf die Seelen Sterblicher. Jeder Biss eines Vavakia entzieht dem Opfer 2 Stufen und die Wunden rauchen solange, bis diese negativen Stufen fortbestehen. Das Opfer kränkelt aufgrund des durch die Wunden ausgelösten widerlichen Gefühls und dem ekligen Geruch des Dunstes. Effekte, welche den Kränkeln-Effekt entfernen, halten den Rauch nur vorübergehend auf. Die Wunden beginnen innerhalb von 1W6 Runden wieder zu rauchen und verbleiben solange, wie die negativen Stufen des Opfers fortbestehen. Nicht lebendige Kreaturen sind immun gegen den Lebenskraft entziehenden Biss eines Vavakia und ihre Wunden rauchen auch nicht. Der SG für den Zähigkeitswurf zum Entfernen der negativen Stufen ist 25. Der SG für den Rettungswurf basiert auf Charisma.

Vavakia sind riesige Dämonen von großer Macht. Sie sehen nicht nur wie Dinosaurier aus, sondern besitzen auch deren Appetit und zerstörerische Kraft. Wenn man sie auf der materiellen Ebene antrifft, dann sind sie eher selten von Zauberkundigen beschworen worden, sondern agieren als Invasoren, die durch Risse in der Realität oder Portale in die tiefen Abgründe des Abyss einfallen. Auf der materiellen Ebene stellt bereits ein einziger Vavakia eine furchterregende Präsenz dar, denn diese Dämonen streben danach, die Seelen lebender Wesen zu verschlingen und Zerstörung zu verbreiten, wofür sie wie gemacht sind.

Vavakia sind 9 Meter lang, gut 4,50 Meter hoch und wiegen knapp 3 Tonnen. Sie entstehen im Abyss aus den Seelen

besonders grausamer Sterblicher, die zu Lebzeiten der abstoßenden Kunst nachgingen, Seelen zu rauben, zu versklaven und zu konsumieren. Wenn eine solche Kreatur den Abyss erreicht, bringt sie teilweise absorbierte Fragmente der Seelen ihrer Opfer mit sich. Dieser Umstand resultiert in der furchtbaren Transformation in eine der gefährlichsten Lebensformen des Abyss.

Lebensweise

Lamaschtu erschuf vor Äonen die ersten Vavakia, da sie unzufrieden mit der rohen, physischen Kraft und monströsen Gestalt vieler ihrer ersten dämonischen Diener war. Sie zeigte bereits zu dieser Zeit vor ihrem Aufstieg zur Gottheit Interesse an dem Prozess, mit dem der Abyss Seelen sündiger Sterblicher in Dämonen verwandelte. Als Lamaschtu erfuhr, dass die Dämonen dafür verantwortlich waren, faszinierte und erzürnte sie das gleichzeitig. Ihre Faszination erwuchs aus ihrem Wissen, dass sie zu denselben Dingen fähig war wie die Reiter der Apokalypse. Ihr Zorn entstammte hingegen dem Gedanken, dass sie ihre bloße Existenz der Neugier eines dämonischen Fürsten verdankte. Natürlich war Lamaschtu spontan aus dem Abyss entstanden, kurz nachdem die Dämonen die Ebene des Verarbeiten sündiger Seelen „gelehrt“ hatten. Dieser Unterschied bedeutete der Mutter aller Monster aber wenig. Aus ihrem Zorn heraus führte sie viele Jahre lang Krieg gegen Abaddon und nahm zwei Reiter der Apokalypse gefangen (Vorgänger jener, die heute diesen Titel innehaben). Einen davon tötete sie sofort. Aus dem anderen quetschte sie das Geheimnis zum Manipulieren von Seelen und des Abyss heraus, bevor sie ihn ebenfalls umbrachte. Die beiden ermordeten Reiter wurden von Abaddon bald ersetzt. Zu diesem Zeitpunkt war Lamaschtus Zorn allerdings schon verraucht und nur ihre Neugier übriggeblieben.

Die meisten von Lamaschtus frühesten Versuchen zum Erschaffen dämonischen Lebens schlugen schrecklich fehl. Die Mutter aller Monster erfreute sich dennoch an ihnen. Für ihren ersten Erfolg musste sie erst ihren eigenen Körper zum Ausbrüten benutzen und schließlich die ersten Vavakia gebären. Lamaschtus frühe Anstrengungen zum Erschaffen von Dämonen und dem Manipulieren des Abyss könnten viel mit ihrem späteren Aufstieg in die Position als Königin der Dämonen zu tun haben. Es ist unmöglich zu wissen, welche anderen fremdartigen Dämonen sie ausgebrütet hatte, wäre sie nicht durch den eskalierenden Krieg mit Pazuzu von dieser widerlichen „Kunst“ abgelenkt worden. Nun, da sie eine wahre Göttin ist, gehen Lamaschtus Interessen weit über die „Kuriositäten“ des Abyss hinaus. So hat sie wenig Zeit oder Lust, sich in den fruchtbaren Eigenschaften ihrer Heimbene zu suhlen. Natürlich gibt es dort andere Dämonenherrscher, welche begierig sind, ihre Geheimnisse zu erfahren. Bis heute ist es aber noch keinem gelungen, Lamaschtus erste Schöpfungstaten zu replizieren.

Vavakia haben sich jedenfalls als phänomenaler Erfolg herausgestellt und befinden sich heute unter den gefährlichsten Dämonen des Abyss.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl Vavakia ursprünglich als lebendige, mächtige Kriegswaffen geschaffen wurden, haben sie sich schon kurz darauf im Abyss als Kriegsherrn und Eroberer etabliert. Einige von ihnen dienen machtvollen Dämonenherrschern. Die meisten Vavakia herrschen aber über eigene kleine Imperien im Abyss. Diese liegen für gewöhnlich in abgelegenen Gebieten voller Sümpfe, Dschungel und anderer ursprünglicher Geländearten.





Dämon, Vermlek

Dieser korpulente Mann taumelt wie ein Betrunkener durch die Gegend. Eine nähere Betrachtung enthüllt jedoch die Wahrheit: Er taumelt nicht, sondern seine Innereien bewegen sich so, als ob sie sich wie ein Knoten fettiger Schlangen umeinander winden würden. Plötzlich erblüht das Gesicht des Mannes mit einem widerlichen Reißen und Schmatzen wie eine verrottete Blume. Wo sich vorher ein Kopf befand, ragt nun ein bleicher Wurm mit fünf Kiefern aus dem gezackten Loch im Hals.

VERMLEK HG 3

EP 800

CB Mittegroßer Externar (Böse, Chaotisch, Dämon, Extraplanar)
INI -1; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 15 (-1 GE, +3 natürlich, +3 Rüstung)

TP 30 (4W10+8)

REF +0 WIL +5 ZÄH +8

Immunitäten Elektrizität, Gift; **Resistenzen** Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; **SR** 5/Gutes oder Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Fleischrüstung, Fleischrüstung verlassen, Verbundenheit mit negativer Energie; **ZR** 14

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m

Nahkampf Langschwert +6 (1W8+2/19-20), Biss +1 (1W6+1)

Besondere Angriffe Körper infiltrieren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3, Konzentration+4)

3/Tag – Massen-Leichte Wunden heilen (SG 16), Spinnenklettern

1/Tag – Sanfte Ruhe, Herbeizaubern (Grad 2, 1W4 Dretche, 50%)

SPIELWERTE

ST 15, GE 9, KO 14, IN 12, WE 13, CH 12

GAB +4; KMB +6 (+10 Ringkampf); KMV 15

Talente Große Zähigkeit, Täuscher

Fertigkeiten Bluffen +10, Entfesselungskunst +6 (+14 ohne Fleischrüstung), Magischen Gegenstand benutzen +8, Motiv erkennen +8, Verkleiden +10 (+18 mit Fleischrüstung), Wahrnehmung +8, Wissen (Religion) +8; **Volksmodifikatoren** Verkleiden (mit Fleischrüstung) +8, Entfesselungskunst (ohne Fleischrüstung) +8

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Lebensweise

Umgebung Beliebige (Abyss; Friedhöfe und Schlachtfelder)

Organisation Einzelgänger oder Nest (2-20)

Schätze Standard

Besondere Fähigkeiten

Fleischrüstung (ÜF) Wenn ein Vermlek einen humanoiden Körper „trägt“ (siehe Körper infiltrieren), gilt das tote Fleisch als Rüstung. Der Dämon erhält einen Rüstungsbonus von +3 auf seine RK.

Fleischrüstung verlassen (ÜF) Ein Vermlek kann mit einer Schnellen Aktion einen infiltrierten Körper verlassen, indem er auf abscheuliche Weise aus seinem Wirt kriecht und einen leeren Hautsack (mit ein wenig Knorpel) zurücklässt. Dabei absorbiert er den größten Teil des Fleisches, um sich 2W6+3 Trefferpunkte zu heilen. Ein Vermlek kann einen verlassenen Körper später nicht mehr mittels Körper infiltrieren verwenden.

Körper infiltrieren (ÜF) Ein Vermlek kann in den Körper eines beliebigen toten, mittelgroßen Humanoiden kriechen. Dabei frisst er den Großteil des Skeletts und der Organe, welche er ersetzt. Dieser Prozess dauert 1W4 Runden, währenddessen der Vermlek als auf dem falschen Fuß befindlich behandelt wird. Ist der Prozess abgeschlossen, erscheint der Vermlek wie eine lebendige, aber scheußlich fettleibige Version des toten Humanoiden. Wenn er auf diese Weise eine Leiche trägt, erhält er einen Volksbonus von +8 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, um wie ein normaler Humanoid zu wirken. Der Vermlek erhält jedoch keine Fähigkeiten, die der Humanoid zu Lebzeiten besessen hat. Das schließt natürliche Angriffe, ungewöhnliche Fortbewegungsmethoden oder Boni zur natürlichen Rüstungsklasse mit ein. Der Dämon verliert im Körper seine Graben-Bewegungsrate, erhält aber die Fähigkeit, für Humanoide geeignete Waffen zu führen und Rüstungen zu tragen (auch wenn der Rüstungsbonus von Rüstungen nicht mit dem der Fleischrüstung kumulativ ist).

Verbundenheit mit negativer Energie (AF) Vermleke sind zwar lebendig, reagieren aber wie Untote auf positive und negative Energie – positive Energie fügt ihr Schaden zu, während negative Energie sie heilt.

Die widerlichen Vermleke bilden eine der niederen Stufen dämonischen Lebens und sind kaum mächtiger als Dretche. Sie sind allerdings merklich ehrgeiziger und intelligenter als ihre korpulenten Verwandten. Sie kriechen und winden sich in Übelkeit erregender Anzahl über viele abyssale Friedhöfe und Schlachtfelder, wo sie ungeduldig darauf warten, den Körper eines Humanoiden infiltrieren zu können. Außerhalb des Wirtskörpers sehen Vermleke wie Würmer mit dicken Köpfen und vier langen Schwänzen aus, von denen jeder in einem Gewirr aus langen Filamenten endet. In dieser Gestalt sind Vermleke nicht in der Lage, Waffen zu führen, so dass ihr Bissangriff sowie ihre zauberähnlichen Fähigkeiten ihre einzigen Offensivkapazitäten darstellen. Ein gewöhnlicher Vermlek ist über 2 Meter lang (seine Filamente verlängern ihn um einen weiteren Meter) und wiegt 40 Kilogramm.

Lebensweise

Vermleke entspringen Seelen, die im Leben regelmäßig Leichen schändeten, seien es nun Grabräuber, Nekromanten oder Nekrophile.

Im Abyss existieren ungezählte Vermleke. Eine einzige sündige Seele kann Dutzende, ja sogar Hunderte dieser Dämonen gebären, so wie aus dem von der Seele hinterlassenem sterblichen Körper Maden kriechen. Ein neu entstandener Vermlek kann Äonen damit verbringen, sich durch stinkende abyssale Nekropolen, Sümpfe oder Friedhöfe zu schlängeln, bevor er einen Körper zum Infiltrieren findet. Es kommt viel häufiger vor, dass ein mächtigerer Dämon einen Vermlek „erntet“. Diese Vermleke werden in riesigen Stahlkäfigen auf den Rücken enormer Scheusale (wie Dämonischen Nimrods) transportiert und entweder an mächtige Zauberkundige von der materiellen Ebene verkauft oder gegen humanoide Gegner in der Schlacht eingesetzt. Klassischerweise werden in diesem Fall die Käfige mit den Wurmdämonen nach anfänglichen Scharmützeln oder Schlachten geöffnet, damit sie auf das Schlachtfeld kriechen und die Körper der Toten in Besitz nehmen können. So kann das Aas im nächsten Kampf noch einmal verwendet werden. Da Vermleke nur die Körper

humanoider Wesen infiltrieren können, wird diese Taktik im Abyss nicht oft angewendet, da Dämonen dort nur ihresgleichen oder andere Externare bekämpfen. In von Dämonen befallenen Regionen Golarions - wie der Weltenwunde oder dem Dornenwirr - stellt ihr Einsatz jedoch eine besonders demoralisierende Methode psychologischer Kriegsführung dar.

Der Prozess, mit dem ein Vermlek einen toten Humanoiden infiltriert und kontrolliert, ist teils biologisch und teils nekromantisch. Der Körper eines Vermleks besitzt keine Knochen und ist außerordentlich elastisch. So kann er innerhalb einer Minute durch den Mund, eine Wunde oder jede andere Körperöffnung in eine Leiche schlüpfen. Dort frisst er schnell und lautstark die Knochen und inneren Organe auf. In der so geschaffenen Höhle lässt der Wurmdämon sich dann nieder und streckt seine vier Schwänze in die Extremitäten des Wirts. Die Filamente flechten sich dabei wie die Schnüre einer Marionette durch Nerven und Muskeln. Der Vermlek kann gleich darauf den Körper zum Gehen, Sprechen, Führen von Waffen oder auf andere Weise verwenden, um mit humanoider Gesellschaft zu interagieren. Er ist außerdem in der Lage, seinen eigenen Körper so zu kontrollieren, dass die Erscheinung des Wirts humanoid bleibt. Er kann allerdings nur wenig an seiner Körpergröße ändern, so dass der Wirtskörper immer abnormal fettleibig wirkt. Noch schlimmer: Dieser Körper bleibt tot und verrottet ganz normal. Sollte der Vermlek die Frische seines Wirts nicht mittels *Sanfte Ruhe* erhalten, muss er nach sieben Tagen die Leiche verlassen und sich eine neue suchen.

Vermleks wissen, dass ein genauer Blick in den Mund des Wirts ihre Verkleidung auffliegen lassen kann. Daher halten sie den Mund geschlossen oder murmeln beim Sprechen, damit sie ihn nicht zu weit öffnen. Viele von ihnen benutzen Schleier, Helme oder Schals, um ihre Münder zu verdecken. Im Kampf geben Vermleks ihre Täuschung jedoch schnell auf und strecken ihren Kopf durch den Mund des Wirts, um einen sekundären Bissangriff zu erhalten. Dies ruiniert den Wirtskörper als Verkleidung.

Lebensraum & Sozialverhalten

Vermleks kann man häufig an Schauplätzen großer Schlachten im Abyss vorfinden, in die Humanoide (scheusalhafte, himmlische oder andere) verwickelt waren. Solche Schlachtfelder sind besonders häufig in Kurnugia, wo Lamaschtus Scheusals-Gnolle ständig miteinander streiten und kämpfen. Gleiches gilt für Ischiar, wo scheusalshafte menschliche Piraten und anderes Gesindel miteinander auf den Wellen des Ozeans ewigen Krieg führen. Wurmdämonen schlüpfen meistens in den abysalen Reichen von Immerfraß, Uligor

und in den Gewundenen Pfaden. Dort hausen Dämonenherrscher, die mit den Toten oder Würmern assoziiert werden. Dort leben Vermleks in großen Massen auf den riesigen Friedhöfen oder in Nekropolen.

Obwohl Vermleks oft als austauschbare Infanterie benutzt werden, finden sie von sich aus keinen Geschmack am Krieg. Auf sich allein gestellt bevorzugen sie es, unter Humanoiden auf der Materiellen Ebene zu leben, wenn sie dorthin gelangen können. Vermleks, die das geschafft haben, verkleiden sich gerne als Arbeiter, Totengräber, Ausmister oder in einer anderen Rolle mit niedrigem Status, in der sie sich integrieren können und trotzdem Zugang zu den Toten einer Stadt haben. Die ghulischen und verbotenen Gelüste von Vermleks wurden durch ihre Erschaffung noch verstärkt. Die Ankunft eines solchen Monsters auf der Materiellen Ebene zieht fast immer einen plötzlichen Anstieg an skandalös gewalttätigen und widerwärtigen Straftaten nach sich.



Vor Zurer Tür

so fürchterlich und zerstörerisch der Abyss und seine dämonischen Bewohner auch sein mögen, so ist es doch für die Bewohner der so weit entfernten Materiellen Ebene ein Leichtes, deren Gräueltaten von der Hand zu weisen. Sie glauben, es handele sich schlicht um Gruselgeschichten, die man sich in stürmischen Nächten erzählt. Selbst das regelmäßige Auftauchen eines Dämonenkults oder einer einzelnen Attacke durch einen der Kontrolle eines Magiers entkommenen Dämons trägt wenig dazu bei, das wahre Ausmaß der Gefahr zu verdeutlichen, die der Abyss darstellt.

Einige Einwohner Golarions sind allerdings nicht in der Lage, den Abyss zu ignorieren. Die Ebene kennt Wege, ihren Einfluss über die Sphären hinaus geltend zu machen und mit ihren entsetzlichen Fingerspitzen an der Fassade einer vernünftigen Welt zu kratzen. In manchen Fällen manifestiert sich die Berührung des Abyss auf subtile Weise, wie in der Herkunft der Gorillakönige der Mwangi Beckens. In anderen zerreißt er Golarion wie eine Bestie, die von einer sterbenden Kreatur frisst. An Orten wie dem Dornenwirr oder der Weltenuwunde kann eine Person wie du und ich die den Geist zerketzende Wahrheit über den Abyss erfahren, ohne die trügerische Sicherheit unserer Welt zu verlassen.

Dornenwirr

Der werdende Dämonenherrscher Baumschnitt hat seit Beginn seines Exils auf der Materiellen Ebene einen nicht unerheblichen Teil Golarions in ein dem Abyss sehr ähnliches Gebiet umgeformt. Diese sumpfige Region im Süden Kyonins nennt man Dornenwirr. Dort herrschen Dämonen, korumpierte Feenwesen und abscheuliche Pflanzenmonster vor. Ihr mächtiger Fürst haust in einer belebten Baumfestung genannt Hexenstumpf. Baumschnitters Ziel ist wohl bekannt: Er will das elfische Artefakt namens Soryrianstein korumpieren, so dass er das Netzwerk der Elfentore an verschiedene Orte im Abyss umlenken kann. Die Elfen Kyonins waren bisher nicht in der Lage, den Dämon zu besiegen oder aus dieser Ebene zu vertreiben. Sollte Baumschnitt sein Ziel erreichen – was ihm auf ironische Weise die Macht geben würde, triumphal in den Abyss zurückzukehren – könnte das zu planaren Eruptionen an jedem einzelnen Elfentor auf Golarion führen.

Die Finsterlande

In den Finsterlanden winden sich Tunnel durch die seltsamsten Orte. Manchmal bohren sie sich vollständig aus unserer Wirklichkeit und in die Ebenen hinein. Dies ist im tief liegenden Höhlenkomplex von Gongorina der Fall. Er liegt in



den Niederungen sekaminas tief unter dem Varisichen Golf. Gongorina ist heute ein leeres Gebiet. Einst diente es jedoch als Versteck des Dämonenherrschers Yamasoth auf der Materiellen Ebene. In diesen verworrenen, kilometerlangen Kavernen führte die Verwandelnde Plage endlos widervärtige Experimente durch. Dazu verwendete er subjekte, die er Orten in den Finsterlanden entnahm, wie zum Beispiel den Trogodytenhöhlen von Kuwhoschik oder der Stadt Schattennetz, wo die Drinnen umgehen. Yamasoth raubte durch eine Reihe von Tunneln, die zur uralten thassilonischen Stadt Xin-Bakrakhan unter dem Hohlberg führen, auch Kreaturen von der Oberfläche.

Der Dämonenherrscher hat Gongorina inzwischen längst verlassen. Trotzdem besteht über seine tiefsten Tunnel noch eine Verbindung zum abysalen Reich der Verwandelnnden Plage: sekatar-seraktis. Es gibt ebenfalls Verbindungen zwischen Yamasoth und der Runenherrscherin Alaznist. Dies könnte bedeuten, dass eine Allianz der beiden bei dem Aufstieg der Runenherrscherin des Zorns eine Rolle gespielt hat.

Die Mondnarbe

Golarion ist nicht die einzige Welt, welche die regelmäßige Liebkosung des Abyss erleiden muss. Auch andere Welten hatten bereits dieses „Vergnügen“ und viele von ihnen gingen daran zugrunde. Die Berührung des Abyss kann man schon an Golarions Mond beobachten. Im unteren Quadranten des Trabanten kann man einen dunklen Fleck erkennen (in klaren Nächten gerade eben noch mit dem bloßen Auge), den Astronomen die Mondnarbe nennen. Dies ist mehr als eine eigenartige Reihe von dunklen Bergen oder der tiefe Schatten einer Schlucht. In Wahrheit handelt es sich um einen uralten durch den Abyss hervorgeworfenen Schandfleck auf der Mondlandschaft; eine Narbe, die durch eine Katastrophe während Azlants Blütezeit vor mehr als 12.000 Jahren entstand. Die Mondnarbe ist ein wirrer, fremdartiger Wald voller hungriger Pflanzen und wilder Monster, in dem ein scheinbar gastfreundliches Volk schöner Frauen wohnt. Diese sind in Wahrheit die Kinder einer einzigen mächtigen Sukkubus und eine Gesellschaft von gnadenlosen Halbschensalen. Sie legen mithilfe magischer Schutzzauber fliegend regelmäßig die enorme Entfernung nach Golarion zurück, wofür sie zwei Jahre benötigen. Hier entführen sie Humanoide und kehren zur Mondnarbe zurück, wo sie ihre Opfer korrumpieren oder als Brutmaterial missbrauchen. Diese werden später in ihre Heimat zurückgebracht, um dort seltsame und finstere Taten zu begehen.

Das Mwangibecken

Der Abyss hat sich zwar noch nicht völlig als physische Narbe tief im Mwangibecken manifestiert. Seine Präsenz kann man aber schon seit Tausenden von Jahren in der Herrschaft der Gorillakönige erkennen. Niemand weiß, wann genau Angazhan zum ersten Mal dem Becken seine Aufmerksamkeit gewidmet hat. Er platzierte aber mehrere magische Totems im Dschungel, durch welche jeweils eine geeignete Seele in Gestalt eines mächtigen schreckensaffen reinkarniert, wobei deren Grausamkeit und Intellekt erhalten bleibt. So garantiert der Dämonenherrscher die Linie der Gorillakönige, solange mindestens eines seiner Totems existiert.

Die Weltenwunde

In diesem recht großen Landstrich im nördlichen Avistan lag einst das Barbarenkönigreich Sarkoris. Heute befindet sich hier das größte und besorgniserregendste Beispiel für den Einfluss des Abyss auf Golarion. Kurz nachdem Arodens Tod schockwellen durch die Regionen der Inneren See sandte, erreichten der Dämonenherrscher Deskari und sein Kult ein einzigartiges Ziel: das Öffnen einer abysalen Kluft auf der Materiellen Ebene. Das Experiment stellte sich nicht als ganz so erfolgreich heraus, wie der Kult gehofft hatte. Zwar erlaubte die Wunde in der Welt den freien Übergang zwischen Deskaris Reich - der Krächzenden Kluft - und Golarion. Es folgte aber nicht die erhoffte sofortige Zerstörung. Trotzdem breitet sich das Schandmal der Weltenwunde immer weiter aus und Deskaris Kult kann weiter an das Erreichen seines Ziels glauben. Es benötigt einfach längere Zeit, als sie sich das gewünscht hatten.

Aus dem Buch der Verdammten
Worin sich die Fühler des Abyss über die Ränder der Äußeren Klüfte erstrecken und andere Realitäten wie ein hungriges Krebsgeschwür oder eiternde Wunde im Fleisch eines hübschen jungen Kindes infizieren. Denn der Abyss ist ein Krebs und eine Wunde auf jeder Welt, die er befällt.

— Aus dem Buch der Verdammten, „Heimsuchungen“

ÜBERNIMM DAS KOMMANDO

Jenseits des Gewölbes wartet ein anderes Abenteuer! Die *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen* führen euch in jene Teile des Spiels, die zwischen Monsterangriffen und Questen nach uralten Artefakten geschehen. Möchten eure Spielercharaktere als die mächtigsten und ruhmreichsten Helden der Gegend ein eigenes Königreich aus dem Boden stampfen oder vielleicht eine Armee gegen ein Nachbarland führen? Vielleicht wollen sie ein Geschäft eröffnen, magische Gegenstände herstellen oder sich auf eine Queste begeben, welche ihr Leben verändern wird?

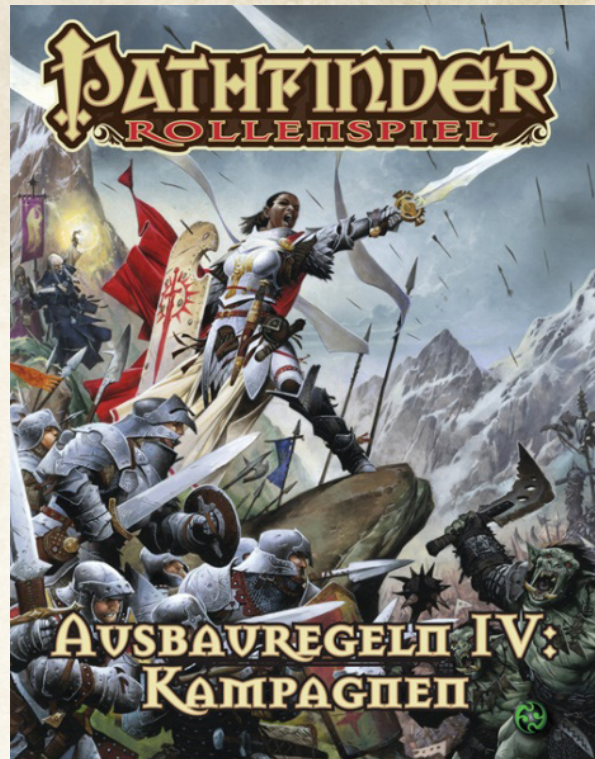
Egal ob ihr nach Möglichkeiten sucht, junge Charaktere zu generieren oder nach Wegen, um Abenteurer herauszufordern, welche vom Kampf gegen einzelne Monster gelangweilt sind – dieses Buch bietet alles, was ihr braucht!

Die *Ausbauregeln IV: Kampagnen* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum Grundregelwerk. Dieses fantasievolle Rollenspiel basiert auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase, bei der über 50.000 Spieler an der Erschaffung eines modernen Rollenspiels mitgewirkt haben, um den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins neue Jahrtausend zu holen.

Die *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* enthalten:

Die *Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagne* enthalten:

- ◆ Einen umfangreichen Leitfaden zu Erschaffung von Charakterhintergrundgeschichten mit einem neuen Zufallserzeugungssystem und Wesenszügen und Nachteilen, um den Hintergrund mit den Spielwerten zu verbinden.
- ◆ Questtalente, welche machtvoller werden, wenn man bestimmte Ziele erreicht, so dass Questen und Kreuzzüge nicht mehr nur schmückendes Beiwerk sind!
- ◆ Ein vollständiges System für die Zeit zwischen den Abenteuern, um auch diesen Teil im Leben von Charakteren nutzen zu können. Manche führen Geschäfte, andere erlangen Macht und Einfluss in der Gesellschaft und wieder andere gründen Magierschulen.
- ◆ Neue Regeln für das Umlernen und Neutrainieren, den Wechsel von Klassen, Systeme für Ehre und Ruhm, junge Charaktere, Investitionen, das Erschaffung magischer Gegenstände und andere Schlüsselthemen für Abenteurer.
- ◆ Regeln für die Gründung und den Aufbau von Königreichen, darunter architektonische und technologische Fortschritte, das Regieren eines Volkes und anderes.
- ◆ Massenkampfregele für die Führung von Armeen und das Ausspielen epischer Schlachten auf spannende und effiziente Weise, ohne dabei die SC aus dem Blickfeld zu verlieren.
- ◆ UND VIELES, VIELES MEHR!



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0a 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 Campaign Settings: Lords of Chaos: Book of the Damned, Vol. 2. Copyright 2014, Paizo Inc.; Author: James Jacobs. Deutsche Ausgabe: Buch der Verdammten 2: Abyss © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldern, unter Lizenz von Paizo Inc, USA.

Advanced Bestiary. © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.

The Book of Fools. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Baphomet from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Froghearth from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.

Jubilee from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Kastelche from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Orcus from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Pazuuz from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Shadow Demon from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Neville White.

Veggygymy from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Bewohner des Abyss

Die folgende Liste versammelt viele der bekannten Gottheiten und Halbgötter, die ein Reich im Abyss beherrschen. Hinzu kommen die Sünden und Schrecken, mit denen sie sich befassen, sowie die Kräfte, die sie ihren Anhängern verleihen.

GOTTHEIT	GESINNUNG	MACHTBEREICHE	DOMÄNEN	BEVORZUGTE WAFFE
GÖTTER				
Camazotz	CB	Blut, Fledermäuse, Höhlen	Böses, Chaos, Dunkelheit, Tiere, Tricks	Wurfspeer
Droskar	NB	Betrug, Mühsal, Sklaverei	Böses, Dunkelheit, Handwerk, Tricks, Verzauberung	Leichter Hammer
Gyronna	CB	Boshaftigkeit, Erpressung, Hass	Böses, Chaos, Wahnsinn, Zerstörung	Dolch
Lamaschtu	CB	Albträume, Monster, Wahnsinn	Böses, Chaos, Stärke, Tricks, Wahnsinn	Falchion
DÄMONENHERRSCHER				
Abraxas	CB	Magie, Schlangen, Verbotenes Wissen	Böses, Chaos, Wissen, Magie	Flegel
Aldinach	CB	Durst, Sand, Skorpione	Böses, Wissen, Sonne, Tiere	Kukri
Andirifkhu	CB	Fallen, Illusionen, Messer	Böses, Chaos, Glück, Tricks	Kukri
Angazham	CB	Affen, Dschungel, Tyrannen	Böses, Chaos, Pflanzen, Tiere	Speer
Areschkagal	CB	Gier, Portale, Rätsel	Böses, Chaos, Luft, Tricks	Sichel
Baphomet	CB	Bestien, Labyrinth, Minotauren	Böses, Chaos, Stärke, Tiere	Glefe
Cyth-V'sug	CB	Krankheit, Pilze, Parasiten	Böses, Chaos, Erde, Pflanzen	Krummsäbel
Dagon	CB	Meer, Meeresmonster, Missbildungen	Böses, Chaos, Wasser, Zerstörung	Dreizack
Deskari	CB	Abgründe, Heuschrecken, Plagen	Böses, Chaos, Krieg, Zerstörung	Sense
Flauros	CB	Feuer, Salamander, Vulkane	Böses, Chaos, Feuer, Krieg	Speer
Gogunta	CB	Amphibien, Boggards, Sümpfe	Böses, Chaos, Tod, Wasser	Peitsche
Haagenti	CB	Alchemie, Erfindungen, Verwandlungen	Böses, Chaos, Erschaffung, Stärke	Streitaxt
Jezelda	CB	Der Mond, Einöde, Werwölfe	Böses, Chaos, Tiere, Tricks	Krummsäbel
Jubilex	CB	Gift, Schlicke, Trägheit	Böses, Chaos, Wasser, Zerstörung	Schwerer Streitkolben
Kabriri	CB	Geheimnisse, Ghule, Gräber	Böses, Chaos, Tod, Wissen	Flegel
Kostschitschie	CB	Kälte, Rache, Riesen	Böses, Chaos, Krieg, Stärke	Kriegshammer
Mazmezz	CB	Bindungen, Drinnen, Ungeziefer	Böses, Chaos, Tiere, Zerstörung	Netz
Mestama	CB	Grausamkeit, Täuschung, Vetteln	Böses, Chaos, Tricks, Verzauberung	Stoßdolch
Nocticula	CB	Attentäter, Dunkelheit, Lust	Böses, Chaos, Dunkelheit, Verzauberung	Handarmbrust
Nurgal	CB	Die Sonne, Kriegskunst, Wüsten	Böses, Chaos, Feuer, Sonne	Schwerer Streitkolben
Orcus	CB	Nekromantie, Tod, Zorn	Böses, Chaos, Magie, Tod	Schwerer Streitkolben
Pazuzu	CB	Geflügelte Kreaturen, Himmel, Versuchung	Böses, Chaos, Luft, Tricks	Langschwert
Schax	CB	Lügen, Mord, Neid	Adel, Böses, Chaos, Zerstörung	Dolch
Schivaska	CB	Aberrationen, Gefängnisse, Uhren	Böses, Chaos, Dunkelheit, Wahnsinn	Schwerer Flegel
Sifkesch	CB	Häresie, Selbstmord, Verzweiflung	Böses, Chaos, Tricks, Wahnsinn	Kriegsmesser
Socothbenoth	CB	Perversion, Stolz, Tabus	Böses, Chaos, Reisen, Verzauberung	Kampfstab
Urxehl	CB	Naturkatastrophen, Stürme, Trolle	Böses, Chaos, Feuer, Wetter	Zweihändige Keule
Xoveron	CB	Gargyle, Ruinen, Völlerei	Böses, Chaos, Erde, Stärke	Ranseur
Yhidothrus	CB	Alter, Würmer, Zeit	Böses, Chaos, Ruhe, Tod	Stachelkette
Zevgavizeb	CB	Höhlen, Reptilien, Troglodyten	Böses, Chaos, Stärke, Tiere	Stachelhandschuh
Zura	CB	Blut, Kannibalismus, Vampire	Böses, Chaos, Tod, Wahnsinn	Rapier
WERDENDE DÄMONENHERRSCHER				
Baumschnitter	CB	Naturverschmutzung und -zerstörung	Böses, Chaos, Pflanzen, Zerstörung	Zweihändige Axt
Daclau-Sar	CB	Aas, Aasfresser	Böses, Chaos, Tiere, Zerstörung	Stachelhandschuh
Izyagna	CB	Ameisen, Wütende Mobs	Böses, Chaos, Feuer, Krieg	Dreizack
Menxyr	CB	Grabräuberei, Nekrophilie	Böses, Chaos, Tod, Tricks	Schwerer Streithammer
Murnath	CB	Abwasserkanäle, Ratten	Böses, Chaos, Erde, Tiere	Kurzsword
Nachtschlitzer	CB	Gruben, Verpfuschte Hinrichtungen	Böses, Chaos, Dunkelheit, Stärke	Bastardschwert
Ovonovo	CB	Haie, Schiffbruch	Böses, Chaos, Tiere, Wasser	Stoßdolch
Schamira	CB	Verführung der Reinen, Verlorene Träume	Adel, Böses, Chaos, Verzauberung	Langbogen
Sithud	CB	Erfrorene Tote, Schneestürme	Böses, Chaos, Tod, Wetter	Langschwert
Yamasoth	CB	Abscheuliche Experimente, Verfluchte	Königreiche Böses, Chaos, Erde, Handwerk	Hellebarde
BARGHEST-HELDENGÖTTER				
Hadregasch	RB	Goblins, Sklaverei, Territorium	Chaos, Krieg, Ordnung, Stärke	Flegel
Venkelvore	NB	Folter, Gräber, Hunger	Böses, Erde, Tod, Zerstörung	Speer
Zarongel	NB	Berittener Kampf, Feuer, Hundemord	Böses, Feuer, Reisen, Tiere	Hundsschnitter
Zogmugot	CB	Ertrinken, Plündern, Treibgut	Böses, Chaos, Tricks, Wasser	Sichel

Wlicke in den Abgrund!

Geifernde Horden von dämonischen Scheusalen entspringen den dunkelsten Tiefen des Abyss, zum Verführen, Versklaven und Zerstören allen Lebens erschaffen. Dämonen verkörpern die grundlegende Amoralität des Universums, ob sie sich nun in ihren schrecklichen Domänen in den Äußersten Klüften umhertreiben oder von wahnsinnigen Zaubern in die materielle Welt beschworen werden. Sie entwickeln sich von sündigen Seelen hin zu Wesenheiten, die gleichsam jämmerlich und gottgleich sind, und welche von abscheulichen Herren zu einem einzigen Ziel vereint werden: Alles zu vernichten, was Sterblichen am Herzen liegt.

Dieses Buch enthält:

- ▶ Eine komplette Darstellung von mehr als 40 Dämonenherrschern und ihren furchterregenden Reichen, darunter die Dämonenkönigen Lamaschtu, die Mutter der Monster.
- ▶ Neue Regeln und besondere Fähigkeiten für Verehrer einzelner Dämonenherrscher.
- ▶ Regeln für das Dämonengefäß, eine neue Prestigeklasse.
- ▶ Eine detaillierte Geschichte des Abyss sowie eine Beschreibung der verstörenden Herkunft der Dämonengefäße.
- ▶ Neue dämonische Zaubersprüche und magische Gegenstände sowie Regeln für dämonische Implantate und die Transformation in einen Dämon.
- ▶ Ein Überblick über verschiedene Dämonenarten und Tricks für ihre Beschwörung.
- ▶ Eine Beschreibung anderer Bewohner des Abyss, wie z.B. der sich windenden Larvae und der unheilvollen, urzeitlichen Qlippoth.
- ▶ Regeln zum Erschaffen neuer Werdender Dämonenherrscher.
- ▶ Spielwerte von vier neuen Dämonen, um Spieler mit neuen kosmischen Schrecken zu konfrontieren.



Das Buch der Verdammten II: Abyss ist für das Pathfinder Rollenspiel und die Pathfinder Kampagnenwelt konzipiert, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden. Das Material in diesem Buch kann sowohl für sich allein benutzt als auch ergänzend zum Buch der Verdammten I: Hölle verwendet werden, welches die Legionen der Hölle beschreibt.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-790-6
Artikelnummer: US51033PDF