

PATHFINDER[®]

KAMPAGNENWELT[™]



ALMANACH DER UNTOTEN

Todd Stewart, Brandon Hodge und Steve Kenson



Gesichter der Toten



Bodak

Unglückselige Kreaturen, die auf fernen Ebenen zu Zeugen eines unvorstellbar grausamen Bösen wurden. Ihre Körper wurden durch diese Erfahrung zerstört und kehren nun als hungrige Hüllen zurück.



Nachtschatten

Kolosse, die in den lichtlosen Räumen geformt wurden, wo sich die Schattenebene und die Ebene der Negativen Energie treffen - begierig darauf, die Sterne zu verdunkeln und Verderben über das ganze Multiversum zu bringen.



Zehrer

Verzerrte Geister, die von Orten jenseits der Ebenen als skelettartige Riesen zurückkehren, und in der Lage sind, Seelen in ihrem Brustkorb gefangen zu nehmen und Seelenenergie zu benutzen, um ihre magischen Fähigkeiten zu verstärken.



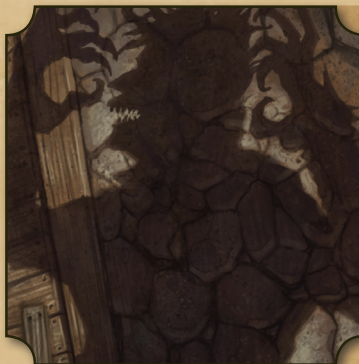
Verschlinger

Untote Drachen, eingehüllt in den schreienden Seelen derer, die von ihnen getötet wurden, ständig getrieben von dem Hunger nach weiteren Unschuldigen, um ihr lebensverspottendes Dasein zu bewahren.



Grabesritter

Vorkämpfer auf dem Schlachtfeld, die von extremer Grausamkeit erfüllt sind und deren verdorbene Taten sie für alle Zeiten an ihre Rüstungen binden - unfähig zu sterben und hungrig nach immer größeren Gräueltaten.



Schatten

Gierige Geister, deren eigener, kleinlicher Geiz ihre Seelen schrumpfen lässt und sie nach dem Tod als eine der abscheulichsten, untoten Ungetüme wieder ins Leben ruft.



Leichnam

Mächtige Zauberkundige, die ihre Seelen in wertvollen Artefakten ablegen, die Phylakterien genannt werden, damit sie für immer leben können, um ihre bössartigen Machenschaften weiter zu betreiben.



Gespenstische Tote

Geisterhafte Erscheinungen, die dazu gezwungen sind, ohne Körper zu existieren. Dazu zählen die verlorenen Todesfeen, die wahnsinnigen Allips, die düster gesinnten Todesalbe und die rachsüchtigen, aber intelligenten Schreckgespenster.



Mohrg

Die Geister von Serienmördern und derjenigen, die sich am Auslösen des Lebens ergötzen, zurückgebracht als von Gedärmen umhüllte Skelette, um aufs Neue durch die Straßen zu streifen und zu morden.



Gruftschracken

Zerschundene Leichen, die nach den Seelen der Lebenden hungern, verurteilt zu ihrem einsamen Dasein durch eine große Vielfalt an Tragödien - sei es durch ihre Bössartigkeit oder durch unfreiwillige Besessenheit.

ALMANACH DER UNTOTEN

Ein Quellenband für die Pathfinder® Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....2	Mohrg..... 34
Bodak4	Nachtschatten ... 40
Geisterhafte Tote .10	Schatten..... 46
Grabesritter16	Verschlinger52
Grufschrecken ...22	Zehrer..... 58
Leichnam28	

Impressum

Authors • Eric Cagle, Brian Cortijo, Brandon Hodge,
Steve Kenson, Hal Maclean, Colin McComb, Jason
Nelson, Todd Stewart, and Russ Taylor

Cover Artist • Kekai Kotaki

Interior Artists • Christopher Burdett, Victor Pérez
Corbella, Alberto Dal Lago, Francesco Graziani, Damien
Mammoliti, Roberto Pitturru, Scott Purdy, Chris Seaman,
Florian Stitz, Eva Widermann, and Kieran Yanner

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 and Christopher Carey

Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, and
Sean K Reynolds

Editorial Intern • Michael Kenway

Graphic Designer • Andrew Valla

Paizo CEO • Lisa Stevens

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Technical Director • Vic Wertz

Marketing Manager • Hyrum Savage

Special Thanks • The Paizo Customer Service,
Warehouse, and Website Teams

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • Undead Revisited

Übersetzung • Norbert Franz

Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau,
Günther Kronenberg, Mark Lambe, Mario Schmiedel

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51018PDF
ISBN 978-3-86889-576-6



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

This product makes use of the *Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*, *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary*, *Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide*, and *Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2*. 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 Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Undead Revisited is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

DIE TOTEN WERDEN AUFERSTEHEN

Als wir uns mit dem *Almanach der klassischen Schrecken* befassten, stellten wir schon bald fest, dass wir vor einem Problem standen: Ganz egal wie sehr wir auch versuchten, die Dinge zu unterteilen, es gab doch einfach zu viele Monster, die noch jenseits des Lichts unserer Lagerfeuer lauerten. Letzten Endes entschieden wir uns dafür, dass sich dieses Buch auf die Ungeheuer der so genannten „klassischen Schauergeschichten“ konzentrieren sollte - also Wesen aus klassischen Horrorfilmen. Aber wir wussten zugleich, dass wir mit dem Thema „Schrecken“ noch nicht fertig waren. Nein, noch lange nicht.

Obwohl dieser Band Einträge zu den klassischen Skeletten, Geistern und Zombies der Historie des Horrors enthielt, ist das nun vorliegende Buch noch spezieller. In dieser modernsten, grabes-
fauligen Gruft wirst du nichts außer Untote

vorfinden, jene tragischen Seelen, die vom Bösen jenseits der Welt der Sterblichen verwandelt wurden, oder wegen ihrer Taten im Leben dazu verdammt wurden, sich nach ihrem Tod wieder zu erheben. Die grauenhaften Kreaturen, die hier präsentiert werden, sind nicht einfach nur die leicht zu benennenden Spukgestalten aus Kindergeschichten, sondern die dunkleren Bewohner aus der Rollenspielgeschichte, die vertrauten, verfaulenden Visagen, die Spieler von Fantasy-Spielen schon seit Jahrzehnten verfolgen.

ENTSIEGELUNG DER GRUFT

Hier bieten wir nun einen kurzen Überblick über die Arten der Untoten, die in diesem Buch behandelt werden. Obwohl jede dieser Arten später noch ausführlich besprochen wird, kann man die grundsätzlichen Spielwerte für diese Monster im *Pathfinder Monsterhandbuch* (Gruftschrecken, Leichnam, Mohrg, Schatten, Schreckgespenst, Todesalb, Zehrer), im *Pathfinder Monsterhandbuch 2* (Bodak, Nachtschatten, Todesfee, Verschlinger) und im *Bonus-Monsterhandbuch* (Allip) finden.

Bodak: Es gibt Dinge auf den Äußersten Ebenen, die nie dazu gedacht waren, dass jemand sie sieht. Wenn sich Sterbliche in die tiefsten Tiefen gnadenloser Ebenen vorwagen, begegnen sie dort manchmal einem Wissen, das so furchtbar ist, oder werden Zeugen von Ereignissen, die so schrecklich sind, dass ihre Seelen selbst verzehrt werden. Nach diesem qualvollen Tod werden sie dann als eigentümliche Schöpfungen mit rauchfarbenen Augenlöchern wiedererweckt, die Bodaks genannt werden. Eric Cagle präsentiert uns einen genauen Blick auf das Wesen, seine Gewohnheiten und die grausige Entstehung dieser über alle Existenzebenen wandelnden Schrecken.

Gespentische Tote: Dies ist keine einzelne Kreatur, sondern eine ganze Familie von Wesen. Sie umfasst Allips, Todesfeen, Todesalbe und Schreckgespenster. Diese körperlosen Untoten haben zwar keinen physischen Körper mehr - doch sie können dich nach wie vor töten. Brandon Hodge erklärt hier die Unterschiede zwischen allen vier Gruppen, von den Umständen, unter denen sie sich bilden, bis zu den verrückten Zwängen und Gefühlen, die sie nach ihrem Tod antreiben.

Grabesritter: Einige Krieger sind zu hochmütig um zu sterben. Hal Maclean präsentiert uns hier den fürchterlichen Grabesritter, für den der Tod keine Barriere für sein Verlangen nach Kampf und Eroberung darstellt. Gefangen in der Rüstung, die sie als Lebende getragen haben, sind Grabesritter die nahezu unzerstörbaren Meister der Kriegsführung, die Antwort des Schlachtfelds auf den einfallreichen und hinterhältigen Leichnam.

Gruftschrecken: Hungernd nach den Geistern der Lebenden ähneln Gruftschrecken geringeren Untoten wie Zombies und Skeletten, doch lass dich von ihrem verfaulenden Fleisch nicht in die Irre führen. Hinter ihren brennenden Augen ruht nämlich eine unerbittliche Intelligenz und die Fähigkeit, diejenigen, die sie getötet haben, fast sofort in ihre Brut zu verwandeln, macht Gruftschrecken viel gefährlicher als ihre schwächeren Artverwandten. Jason Nelson enthüllt die unterschiedlichen Ursprünge und Motive der unheimlichen Gruftschrecken und wie ein gewitzter Spielleiter diese zu seinem Vorteil nutzen kann.

Leichnam: Als klassische untote Oberbösewichter sind Leichname jene Zauberkundige, die ihre Seelen in speziellen Gefäßen verwahren und sich damit effektiv unsterblich machen. Obwohl ihr Fleisch mit der Zeit verwesen und steif werden kann - wodurch sie zu ausgezehnten und skelettartigen Schrecken werden - leben ihre Seelen weiter und gestatten ihnen, ihre üblen Forschungen und Intrigen weiterzubetreiben. Colin McComb nimmt uns mit auf eine Reise in die Furcht einflößende Gedankenwelt der unsterblichen



Zauberkundigen und erläutert dabei wie und auch warum sie ihr bizarres Dasein anstreben.

Mohrg: Wenn jene, die sich am unnötigen Auslöschen anderer Leben erfreuen – blutgierige Kriegsherren, Serienmörder und korrupte „Blutrichter“ – letztlich ihr eigenes Ende finden, sind manche von ihnen zu böse, um ins Jenseits hinüber zu wechseln. Diese Personen kehren als Mohrgs in die Welt der Lebenden zurück: Skelettierte Monstrositäten, die mit abartigen, lebendig gewordenen Gedärmen umgeben sind und dieselbe niederträchtige Gerissenheit besitzen, die sie schon im Leben auszeichnete. Brian Cortijo enthüllt das Innenleben (oder vielmehr das Fehlen eines Innenlebens) der Untoten, die auf den Straßen auf die Jagd gehen, um dort ihre geringere Brut zu erschaffen und anzuleiten.

Nachtschatten: Dort, wo die Schattenebene auf die Ebene der Negativen Energie trifft, gibt es gewaltige und stockdunkle Abgründe, in denen uneingeschränkt das Böse und die Finsternis herrschen. Wenn ein Unsterblicher – üblicherweise ein Scheusal – nach einer Möglichkeit sucht, um sich die dunklen Mächte der Ebene der Negativen Energie eignen zu machen, kann es geschehen, dass er durch die verheerenden Auswirkungen dieser Umgebung zu Tode kommt. Der daraus resultierende Tod kann dann der Auslöser zur Erschaffung eines der mächtigsten Untoten sein. Todd Stewart wirft einen Blick hinter die Existenz dieser untoten Riesenungeheuer, die man als Nachtschatten bezeichnet – eine ganze Familie verschiedenartiger Giganten, für die das höchste Ziel nichts anderes als das Auslöschen allen Lebens ist.

Schatten: Nicht einmal das Grab vermag die Gier mancher Leute aufzuhalten. Getrieben von Neid und Habsucht verblasen diese Geizkragen und Diebe, die durch ihre habgierige Art zum Bösen geführt wurden, bis sie verschwinden, oder kehren nach dem Tod als Schatten zurück – als dunkle und verzerrte Spiegelungen ihres früheren Selbst. Steve Kenson liefert uns die Wahrheit und die abergläubischen Vorstellungen über diese untoten Silhouetten.

Verschlinger: Noch nicht einmal willens, sich dem Tod selbst zu ergeben, sind manche Drachen dazu in der Lage, eine Form der Unsterblichkeit in der furchtbaren Verwandlung in einen Untoten zu finden. Eingehüllt in die Seelenenergie all derer, die sie verschlingen, müssen diese bösen, drachenartigen Tyrannen ständig weiter neues Leben zu sich nehmen, um ihre eigene untote Existenz und ihre Kräfte auf dem Höhepunkt zu

halten. Russ Taylor ergründet die Stärken und Schwächen der gefürchteten drakonischen Verschlinger.

Zehrer: Nur die mutigsten und mächtigsten Abenteurer wagen es, über die Grenzen der bekannten Ebenen hinaus zu schreiten und in die dahinter liegende unbegreifliche Dunkelheit vorzudringen. Die meisten, die das tun, kehren nie zurück. Manche jedoch, insbesondere die Böswilligen, kommen verändert und verzerrt zurück. Todd Stewart gibt uns eine Einführung zu den gefürchteten Zehrern, Kreaturen, die von Kräften jenseits der Vorstellungskraft zu untoten Abscheulichkeiten verdreht wurden, wahnsinnigen Gesandten aus der Dunkelheit, die ihre Kräfte aus den eingefangenen Seelen von Sterblichen beziehen.

ERSCHAFFEN VON UNTOTEN

Die Zauber *Tote beleben*, *Untote erschaffen* und *Mächtigere Untote erschaffen* stehen für die Methoden, mit denen Zauberkundige eine große Bandbreite untoter Kreaturen erschaffen können, doch die Möglichkeiten, die diese Zauber jemandem bieten, sind begrenzt. Mit der Erlaubnis des Spielleiters können sie abgeändert werden, um die Erschaffung zusätzlicher Arten von Untoten zu ermöglichen. Um das tun zu können, braucht der Zauberkundige zusätzliche Materialkomponenten und Zauber (zusätzliche Zauber werden als Teil des Zeitaufwands für den jeweiligen Zauber zur Erschaffung von Untoten gewirkt, dehnen jedoch nicht den Zeitaufwand dieses einen Zaubers aus).

Bedenke, dass manche Untoten spezielle Bedingungen oder Umstände brauchen, um erschaffen zu werden: Diese Untoten können niemals durch eine Anwendung des Zaubers *Untote erschaffen* oder *Mächtigere Untote erschaffen* erzeugt werden. Die Methoden, mit denen diese Untoten erschaffen werden können, werden in ihrer jeweiligen ausführlichen Monsterbeschreibung angegeben. Im *Pathfinder Monsterhandbuch* und *Pathfinder Monsterhandbuch 2* enthält diese Liste die folgenden: Geist, Leichnam, Nachtschatten (alle Formen), Poltergeist, Skaveling, Vampir, Verschlinger, Wiedergänger, Wintergruftschrecken und Leerenzombie.

In der folgenden Tabelle ist zusammengefasst, welche Zauber, Mindestwerte für Zauberstufen und zusätzlichen Materialkomponenten benötigt werden, um andere Untote mit *Tote beleben*, *Untote erschaffen* und *Mächtigere Untote erschaffen* zu erzeugen.

Erschaffung von Untoten

Untote Kreatur	Zauber zur Erschaffung	Min. ZS	Zusätzliche Voraussetzungen
Allip*	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	15	Wahnsinn
Bodak	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	20	Muss im Abyss gewirkt werden.
Dachbodenflüsterer	<i>Untote erschaffen</i>	13	Tiefe Verzweiflung, Furcht, Leiche eines humanoiden Kindes
Draugr	<i>Untote erschaffen</i>	12	—
Gruftschrecken	<i>Untote erschaffen</i>	14	Entkräftung
Gruftwächter	<i>Untote erschaffen</i>	16	Teleportieren
Hexenfeuer	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	19	Leiche einer Vettel
Höherer Schatten	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	19	Schattenreise
Huekuva*	<i>Untote erschaffen</i>	11	Leiche eines Klerikers (vorzugsweise die eines bösen Klerikers)
Juju-Zombie	<i>Untote erschaffen</i>	11**	Entkräftung oder Entzug von Lebenskraft
Kopfloser Reiter	<i>Untote erschaffen</i>	17	Enthauptete humanoide Leiche
Kriechende Hand	<i>Untote erschaffen</i>	11	Abgetrennte Hand eines mittelgroßen oder kleineren Humanoiden
Riesige Kriechende Hand	<i>Untote erschaffen</i>	14	Person vergrößern, Abgetrennte Hand eines großen oder größeren Humanoiden
Skelettstreiter	<i>Untote erschaffen</i>	11**	Entkräftung oder Entzug von Lebenskraft
Todesfee	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	20	Furcht, Wehgeschrei der Todesfee, Leiche eines weiblichen Elfen
Totenmaske	<i>Mächtigere Untote erschaffen</i>	18	Zauberkundiger muss ein Kleriker sein.

*Diese Kreatur wird detailliert im *Pathfinder Bonus-Monsterhandbuch* beschrieben.

**Deine Zauberstufe muss höher sein als die Anzahl der TW des zu erschaffenden Untoten.





BODAK

„Wir taten unser Bestes, um die Schreie zu ignorieren, die aus dem Turm am Anwesen des Barons drangen, und vergossen lautlose Tränen für die geliebten Menschen, die auf des Herrns „große Reisen“ geschickt wurden, um nie wieder zurückzukehren. Jedenfalls fast nie.

Diejenigen, die zurückkehrten, nun... da war jemand, den sie den Grauen Tom nannten und in dieser Gegend am ehesten einem Gesetzeshüter nahe kommt, er schwor, er habe jemanden aus dem Herrenhaus hinaustreten sehen, kurz nach Aufgang des Mondes. Genau genommen schrie er das aus Leibeskräften, und zwar die ganzen zwei Tage, die es dauerte, bis er sich damit verausgabt hatte. Er spricht jetzt nicht mehr viel und besteht darauf, überall, wo er hinget, eine Augenbinde zu tragen. Die meisten Leute glauben, er sei verrückt, aber wenn dem so ist, frage ich euch: Wie kommt es, dass niemand seit dieser Zeit den Baron zu Gesicht bekommen hat?“

—Sabrina Telmach, Hebamme aus Tinteneck



Die Welt steckt voller bössartiger und unaussprechlicher Dinge. Dunkle Kleriker beten zu abscheulichen Gottheiten und Magier sind auf der Suche nach ungezügelter Macht und schließen dazu Pakte mit üblen Dämonen, und all diese Dinge gestatten finsternen Wesen, in der Welt der Lebenden Fuß zu fassen. Aber das Böse ist nicht allein ein Phänomen des Übernatürlichen—die dem Menschen selbst innewohnende Unmenschlichkeit gegenüber Anderen wirft ebenfalls einen Schatten aus Üblem und Böswilligkeit. Schreckliche Kriege und Völkermorde bringen unzählige persönliche Tragödien und Ereignisse mit sich, welche Narben auf den Gemütern und Seelen derer hinterlassen, die das Unglück hatten, Zeuge dieser Ereignisse zu werden. Opfer von Folter ertragen Tage, Wochen oder vielleicht auch Jahre voll schrecklichem, den Geist verzerrendem Schmerz und Leid. Diejenigen, die das Glück (oder auch das Unglück) hatten, dieses Grauen zu überleben, sind für immer verändert.

Aber für ein paar wenige bewirkt die Erfahrung von wahrem Grauen und übernatürlichem Bösen mehr als nur eine Veränderung des Geistes. Sie verwüstet ihre Seelen in solch einem Grad, dass sie selbst eine Verwandlung durchmachen. Diese Art Verwandlung erfordert eine Form des Bösen, die weit- aus größer ist als die, die man üblicherweise unter Sterblichen findet, und sie spielt sich nur dann ab, wenn unvorbereitete Sterbliche tief in die extraplanaren Räume vordringen, in die der Mensch keinen Schritt machen sollte — in die tiefsten Schlupflöcher auf den Ebenen des Bösen. In diesen Repositorien des unheiligen Wissens kann man Dinge erblicken, deren Anblick man dann nie wieder vergessen kann und welche die Seelen der Törichten unauslöschlich beflecken. Die Kreaturen, die aus diesen Orten hervorkommen, sind nicht mehr sterblich — sondern Bodaks — menschenfeindliche Hüllen, deren Augen bereits den Rauch von all dem Grauen, das sie gesehen haben, ausstoßen. Sie sind vom Schicksal dazu verdammt, über die verschiedenen Ebenen zu wandern und ihre fürchterlichen Visionen zu den Lebenden zu tragen.

Die Verwandlung in einen Bodak ist für den Körper genauso schmerzhaft, wie sie für den Geist verderblich ist. Während im Geist der Person die Bilder des Grauens wieder und wieder abgespielt werden, wird ihr Körper von Schmerz gepeinigt, was bewirkt, dass das Opfer in kräftezehrenden Krämpfen wild um sich schlägt. Die Augenlider des Opfers werden zu einer nahezu unzerbrechlichen Einheit zusammengepresst — nichts außer gewalttätiges Aufstemmen oder Aufschneiden der Augenlider kann sie öffnen. Jene, die diese Verwandlung miterleben und entkommen können, berichten, dass die Augen des Opfers anscheinend in dessen Gesicht umherwandern, wachsen und wieder schrumpfen, so als würden sie versuchen, aus dem Kopf der Person zu entfliehen. Kurz danach macht der übrige Körper des Opfers eine eigene Verwandlung durch, in der sich die Gliedmaßen verlängern, das Haar ausfällt und das Fleisch an den Knochen austrocknet, wodurch das Opfer ein ausgemergeltes, androgynes Aussehen erhält.

Innerhalb von 24 Stunden ist die Umwandlung abgeschlossen und das Opfer wird zu einem Bodak. Erst dann öffnen sich seine Augen wieder, die nun zu ausdruckslosen Kugeln verblasst sind und tief in gähnendleeren Augenhöhlen liegen, aus deren Tränenkanälen ständig übelriechende, rauchartige Dämpfe austreten. Die Umwandlung schädigt die Muskeln bedeutend und verleiht dem Bodak einen langsamen, schlurfenden Gang. Der Verstand des Opfers schrumpft auf pure, primitive Instinkte zusammen — aber eigentümlicherweise verliert das Opfer trotzdem nicht seine Fähigkeit zu sprechen. Wenn ein Bodak spricht, sind seine Worte voller Giftigkeit, unverständlichem Kauderwelsch und furchtbaren Drohungen und Beleidigungen, was seine extreme Wut und sein Verlangen widerspiegelt, sein eigenes fürchterliches Schicksal auf andere zu übertragen. Die reinigende Berührung des Sonnenlichts wird für den Bodak ebenfalls unerträglich. Selbst ein kleiner Strahl Sonnenlicht schädigt und verbrennt die Kreatur, macht sie zornig und zwingt sie zur Flucht. Aus diesem Grund kommen Bodaks auf der Materiellen Ebene nur bei Nacht heraus und müssen einen abgeschiedenen Ort finden, an dem sie sich am Tag verstecken können.

Bodak-Apokalypse?

Aufgrund ihrer Fähigkeit, sich durch ihre tödliche Blickattacke fortzupflanzen, können sich Bodaks in einer erschreckend kurzen Zeitspanne in einer Gegend ausbreiten. Ein SL kann ein Szenario erstellen, in dem ortsansässige Leute davon sprechen, wie Menschen in Untote verwandelt werden, und dies mit einer alarmierenden Geschwindigkeit, wobei jene, die von den Kreaturen angegriffen werden, ebenfalls prompt zu Untoten werden. Die meisten Spieler würden wohl augenblicklich darauf schließen, dass sich die Ortschaft oder Gegend unter einem Ansturm von Zombies oder einer anderen verhältnismäßig schwachen Art von Untoten befindet, die sich rasch verbreitet. Dies bildet die perfekte Ausgangssituation, um die Abenteurer in die Irre zu führen, sodass sie davon ausgehen, dass sie einfach in das Gebiet hinein marschieren und das Durcheinander mit Leichtigkeit aufräumen können.

Mit der Zeit kann ein Dorf oder eine andere spärlich besiedelte Gegend jedoch buchstäblich zu einem Friedhof werden, da die gesamte Bevölkerung dort in eine kleine Armee von mächtigen Untoten umgewandelt wurde. Abenteurer, die erwarten, diesen Bereich von einem niedrigstufigen Untotenbefall zu reinigen, werden sich im Handumdrehen in einer recht schockierenden Lage wiederfinden, wenn sie bemerken, dass Bodaks mit einem hohen HG dort Amok laufen. Im Übrigen eignen sich Bodaks hervorragend als Kandidaten zum Einführen des klassischen Themas der „Zombie-Apokalypse“ für eine Gruppe aus hochstufigen Charakteren. Natürlich muss auch der ursprüngliche Bodak in der Ortschaft irgendwoher gekommen sein und Abenteurer könnten ebenso noch Probleme mit einem mächtvollen Kleriker, Magier oder Dämon bekommen, wodurch die Situation sogar noch gefährlicher wird.

Die Augen eines Bodaks dienen als Verbindung zu den Schrecken, die zu seiner Verwandlung geführt haben. Die schimmernden, milchig weißen Kugeln hypnotisieren für kurze Zeit jeden, der das Pech hat, einen direkten Blick auf sie zu erhaschen. Falls das Opfer nicht den Willen hat, sich diesem Starren zu entziehen, wird es schnell von seiner Macht überwältigt und stirbt schon wenig später — die Verwandlung in einen weiteren Bodak beginnt augenblicklich. Überlebende des tödlichen Blicks eines Bodaks sprechen davon, wie eine Flut aus bizarren Erinnerungen, kurz aufblitzenden Eindrücken und Fetzen des Ereignisses, das zu der Verwandlung des Bodaks führte, über sie hereinbrach. Obgleich eine Person, die genug Glück hatte, sich dem Blick zu widersetzen, zunächst unbeschädigt ist, können diese Erinnerungen an die dunkelsten Gebiete der Ebenen den Überlebenden vielleicht noch für den Rest seines Lebens regelmäßig wieder heimsuchen.

Bodaks sind gequälte Kreaturen, getrieben von endloser Trübsal, furchtbarer Sehnsucht und einer extremen Verbitterung und Eifersucht auf die Lebenden. Bodaks fehlt sogar das schadenfrohe Vergnügen, dass Scheusale zu empfinden scheinen, wenn sie sterbliche Wesen foltern und töten. Nur durch das Auffinden lebender Kreaturen, die in ihre Augen blicken und vergehen, finden sie so etwas wie Erleichterung, obwohl auch das nur von äußerst kurzer Dauer ist und den Bodak dazu zwingt, sich immer mehr Opfer in einem endlosen Zyklus zu suchen. Manche Bodaks werden von ihrem Verlangen, die Lebenden in andere ihrer Art zu verwandeln, so sehr übermannt, dass sie Opfer ihrer tödlichen Blicke an entlegene Orte verschleppen, um sich deren Verwandlungsprozess selbst anzusehen und sicherzustellen, dass nichts diese Verwandlung unterbricht. Nachdem sich der neue Bodak erst einmal erhoben hat, verliert sein Schöpfer jedoch meist sein Interesse an



ihm und überlässt die neue Schöpfung sich selbst. In seltenen Fällen jedoch schließen Bodaks sich auch zu kleinen Einheiten zusammen, die man für gewöhnlich Banden nennt. Dabei gibt es offenbar keinen wirklichen Gemeinschaftssinn, aber es ist üblich, dass ein Bodak entweder einen vormals geliebten Menschen tötet oder die Person, die sie an den Punkt ihrer ursprünglichen Verwandlung gebracht hat – die Verbindung zwischen den beiden ist dann zu Hass und Abscheu pervertiert worden, aber immer noch unzerbrechlich.

Obwohl sie dazu geneigt sind, über die Ebenen zu wandern, wenn sie ihre Freiheit erlangt haben, trifft man die langsam denkenden Bodaks selten außerhalb der Ebenen mit böser Gesinnung an, und besonders häufig weilen sie im Abyss, wo mächtige Dämonen sie als nützliche Untergebene halten können. Auf dieser Ebene dienen sie meist als Wächter, Attentäter oder Knechte, besonders für Nabasu-Dämonen oder Leichname (beide sind gegen ihren Blick völlig immun). Extrem geschickte Nekromanten sind dazu in der Lage, mächtige Magie einzusetzen, vor allem den Zauber *Mächtigere Untote erschaffen*, um Bodaks zu erschaffen, aber nur dann, wenn der Zauberkundige auf einer der bösen, äußeren Ebenen weilt. Sterbliche Zauberkundige, die es wagen, einen Bodak herbeizuzaubern, müssen sich selbst mit anderen Formen von Magie schützen, um seinen tödlichen Blick von sich fernzuhalten.

LEBENSWEISE

Gelehrte und Theologen debattieren schon lange über die wirkliche Natur dieser seltsamen Untoten und stellten die Hypothese auf, dass es die eigentliche Tat ist, durch die ein Bodak erschaffen wird – das Erleben einer bösen und abstoßenden Erfahrung, die weit über jeglichen, sterblichen Verständnishorizont hinausgeht – die diesen Kreaturen unheiliges Leben und einen Zweck gibt. In gewisser Hinsicht ist der Bodak die reine Manifestation einer solchen Tat, ein Fluch, der auf den Lebenden lastet. Die Lebenskraft eines Bodaks ist auf eine solche Weise befleckt, weshalb ihm nur Erlösung widerfährt, wenn er andere dazu bringt, ihm in die Augen zu schauen. Die meisten Forscher glauben, dass herkömmliches, weltliches Böses nicht genug ist und behaupten, dass nur traumatische Todesfälle in den dunkelsten Tiefen der Ebenen die ausreichende Reinheit haben, um einen Bodak zu bilden, wobei die Energie, welche die Kreatur belebt, von den bösen äußeren Ebenen bezogen wird, wo sie ihren Untergang gefunden haben. Andere jedoch beharren auf der Meinung, dass es nicht der Ort ist, der die Verwandlung bewirkt, sondern die Reinheit des Bösen und des Schreckens, der damit zusammenhängt, so dass es auch einem gewöhnlichen Menschen (oder, was wahrscheinlicher ist, einem herbeigezauberten Dämonen) möglich ist, den Funken für die Verwandlung zu geben, unter der Voraussetzung, dass die Schrecken, mit denen er sein Opfer konfrontiert, scheußlich genug sind. Unabhängig davon sind solche Streitigkeiten rein akademischer Art und nicht von Belang angesichts der gefährlichen Kreaturen an sich.

Bodaks existieren nur zu dem Zweck, die Lebenden aufzuspielen und ihre Seelen zu einem ähnlichen Schicksal zu verdammen. In vielerlei Hinsicht sind Bodaks, die auf den äußeren Ebenen vorgefunden werden, noch schlimmer dran als jene auf der Materiellen Ebene, wenn auch nur wegen ihres typischen Mangels an lebenden Humanoiden, denen sie ihre spezielle Methode von Qualen zufügen können. Die Sehnsucht eines Bodaks aus den Tiefen des Abyss ist von der Art eines ewig währenden, unstillbaren Hungers, was sich möglicherweise in der ausgemergelten Erscheinung des Bodaks widerspiegelt und dabei hilft, ihre geistig schwerfällige Bereitschaft zu erklären, jenen Dämonen zu dienen, die ihnen vielleicht von Zeit zu Zeit lebendes Futter liefern könnten. Kein Bodak ist je dabei beobachtet worden, wie er sich am Fleisch seiner Opfer labt, aber man hat schon manche von ihnen gesehen, wie sie in einen aufgeregten Zustand verfallen, nachdem sie einer lebende Kreatur mit ihrem tödlichen Blick den Lebensatem genommen haben.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Die meisten Bodaks sind einzelgängerische Wesen - getrieben von ihrem unersättlichen Drang Unglück und Tod unter den Lebenden zu verbreiten. Die meiste Zeit über durchwandern sie die Ebenen, dabei stoßen sie gelegentlich auf Portale und geben ab und zu dem Willen mächtiger Teufel oder Übeltäter nach. Wenn sie als Einzelne auf die Materielle Ebene gebracht werden, wandeln sie allein durch die Welt und suchen dabei nach Bevölkerungszentren, in denen sie die Verwüstung anrichten können, nach der sie dürsten. Gegebenenfalls versucht ein frisch erschaffener Bodak seinen Blick auf die Person oder Personen zu lenken, die für seine eigene Verwandlung verantwortlich ist beziehungsweise sind: den Magier, der ihn in den Abyss geworfen hat, die Gefährten aus seiner Abenteurergruppe, die ihn auf dem fehlgeschlagenen Abenteuer auf einer anderen Ebene begleiteteten, den dämonischen Kultanhänger, der ihn einem anderen Bodak als Opfer dargebracht hat, und so weiter.

Wenn sie die Gelegenheit dazu erhalten, kehren zahlreiche Bodaks letztendlich an die Orte zurück, die ihnen einst in ihrem Leben als Sterbliche Behaglichkeit boten und Freude bereiteten. Sie folgen ihren bruchstückhaften Erinnerungen, um einst nahestehende Verwandten und Bekannte mit ihrem tödlichen Blick zu vernichten. Aufmerksame Beobachter können manchmal die ehemalige Identität eines Bodaks feststellen, wenn sie der Spur der toten und vermissten Personen folgen, insbesondere dann, wenn der Bodak das Produkt einer Attacke ist, und nicht das Ergebnis unheiliger Visionen. Aber letzten Endes wandelt ein Bodak mit nur wenig Kontrolle an seinem Zielort umher, und jene Bodaks, die dem Fluch weit von ihrer Heimat entfernt erlagen, schaffen es nur selten zurück dorthin und holen sich einfach die Opfer, die sie gerade bekommen können.

Wenn ein Bodak auf Golarion erschaffen wird, ist er dazu verflucht, für alle Ewigkeiten seine schlurfenden Jagdzüge fortzuführen, bis er von Abenteurern niedergestreckt wird oder tagsüber im Freien gefangen wird, wo er im Sonnenlicht zu Staub zerfällt. Einen Großteil seiner Zeit irrt er des Nachts in der Landschaft umher - auf der Suche nach empfindsamen, lebenden Kreaturen, die er quälen kann - und versteckt sich am Tage in abgeschiedenen Gruben, verlassenen Behausungen oder Höhlen. Obwohl sie eigentlich recht stumpfsinnig sind, besitzen Bodaks sowohl eine niedere Gerissenheit als auch tierhafte Triebe, die sie dazu befähigen das herannahende Tageslicht vorauszusehen oder die Nähe von lebenden Wesen zu spüren. Ein Bodak ist schlau genug, um zu wissen, wenn er einer zahlenmäßigen Übermacht ausgesetzt ist oder mächtigeren Gegnern gegenübersteht. In so einem Moment schwenkt der Bodak von direkten Angriffen zu stillem Heranpirschen um und wartet dabei immer auf den richtigen Augenblick, um Einzelpersonen anzufallen, wenn sie gerade nicht durch die Gruppe geschützt sind. Manche Bodaks waren sogar dafür bekannt, dass sie auch mit Waffen umgehen konnten, die meisten verlassen sich jedoch allein auf ihren Blick, weil das einfache Töten eines Lebewesens nichts ist im Vergleich zu der Teilhabe an der schrecklichen Gabe des Bodaks.

Im Abyss schließen sich Bodaks ab und an zu kleinen Banden zusammen und streifen so auf der häufig ergebnislosen Suche nach lebendigen Kreaturen durch das chaotische Gelände. Angesichts der Seltenheit sterblicher Wesen im Abyss begnügen sich die meisten Bodaks dort mit dem den zuletzt angekommenen Seelen. Andere Dämonen sammeln Bodaks manchmal auf, als einzelne oder in kleinen Grüppchen, um sie dann als gedankenlose Stoßtrupps einzusetzen. Obwohl Dämonen und andere Externare nicht selbst in neue Bodaks verwandelt werden können, können viele von ihnen dennoch durch die Angriffe dieser Kreaturen zu Tode kommen. Die Bodaks verfügen über genug Intelligenz, um einfachen Befehlen folgen zu können, die dann im Rahmen ihrer Fähigkeiten umgesetzt werden. Bedauerlicherweise werden diese geknechteten Bodaks, wenn sie beim Ausführen einer Mission zufällig lebenden



Humanoiden begegnen, fast immer abgelenkt und jagen und töten dann alle Personen, die sie finden können. Dämonen, die sich Bodaks als Knechte halten, rechnen für gewöhnlich mit diesem Verhalten und geben den Kreaturen selten Aufträge, die von ihnen viel Feingefühl erfordern würde. Bodaks, die sich in solcherlei Beziehungen begeben, wissen scheinbar nicht, dass sie ausgenutzt werden und widmen sich ihrer neu angenommenen Rolle mit großem Eifer, indem sie alles, was ihnen in die Quere kommt, mit Blickangriffen attackieren oder in der Luft zerfetzen.

ROLLE IM SPIEL

Bodaks sind die physische Manifestation eines metaphysischen Vorfalls – dessen, was passiert, wenn ein sterbliches Wesen dem reinen übernatürlichen Schrecken ausgesetzt wird. Auf diese Weise eignen sich Bodaks großartig dazu, Themen verlorener Unschuld einzuführen oder den Spielern den Preis für ungezügelter Neugier bei den Nachforschungen in die dunklen Künste bildlich vor Augen zu führen. Bodaks sind perfekte, wandelnde Ungeheuer für Abenteuer, die sich auf den Äußersten Ebenen abspielen (insbesondere auf den bösen Ebenen). Genauso sind sie Kreaturen, die zugleich Mitleid und Schrecken hervorrufen sollten – insbesondere dann, wenn der Bodak früher ein befreundeter NSC gewesen ist.

Bodaks funktionieren gut als drohende Schreckgestalten, die geduldig in den Schatten warten, bis sie auf vereinzelte Opfer stoßen, denen sie auflauern können und welche sie umbringen und in andere ihrer Art verwandeln können. Falls es einem Bodak nicht gelingt, ein Opfer mit seinem Blick zu töten, kann er es noch immer mit seinen Klauen zerreißen, wodurch er am Tatort blutige Stückchen und nur wenige Hinweise zurücklässt, die Rückschluss auf die wahre Natur des Mörders geben können. Abenteuer, die in den Abyss selbst vorstoßen, können dort fast im Handumdrehen von Bodaks gejagt werden, denn diese werden von der bloßen Anwesenheit lebender Kreaturen in ihrem höllischen Reich angezogen. Als vergleichsweise langsame Monster eignen sich Bodaks besser als Kreaturen für einen Hinterhalt als für direkte Kämpfe, da die meisten SC, welche die erste Begegnung mit einem Bodak überleben, sich rasch entfernen und an einen sicheren Ort rennen können. Dieser Nachteil kann insofern abgeschwächt werden, dass man die SC die Bodaks in geschlossenen Bereichen treffen lässt. Man kann sie jedoch auch wesentlich furchterregender ausspielen, indem man die SC bei ihrer Flucht stets wissen lässt, dass ihnen der Bodak immer noch auf den Fersen ist und ihnen langsam folgt – unermüdlich und ohne jede Gnade.

SCHATZE

Da Bodaks ausschließlich von dem Drang, die Lebenden zu zerstören, angetrieben werden, sammeln sie nur selten mit Absicht Schätze oder Münzen an. Jene seltenen Individuen unter den Bodaks, die fest an einem Ort bleiben, könnten jedoch einen kleinen Vorrat zufällig angesammelter Wertgegenstände von ihren Opfern erlangt haben. Indem sie möglicherweise auf vernebelte Erinnerungen aus ihrem sterblichen Leben zurückgreifen, neigen diese Bodaks zum Sammeln von Kleidung und anderen persönlichen Gegenständen, welche die Lebenden bei sich tragen, wogegen sie aber Münzgeld, Edelsteine, Schriftrollen und andere „nicht persönliche“ Gegenstände

ignorieren. Manche Bodaks ordnen diese Gegenstände sogar in ihren Unterschlüpfen zum Vortäuschen einer lebendigen Person an, indem sie Hosen, Hemden und Stiefel so zusammen platzieren, um damit eine Art Vogelscheuche in der Form eines Humanoiden zu erzeugen. Angesichts des Zorns, der in ihnen vor sich hin köchelt, werden diese Strohfiguren aber üblicherweise zum Ziel des Zornes des Bodaks, wenn dieses Wesen sie auseinandernimmt und in seiner Wut auf dem Boden zerstreut, nur um sie dann später erneut aufzusammeln.

Auch wenn dies nicht im engeren Sinne als Schatz angesehen werden kann, sind Bodaks außerdem dafür bekannt, dass sie die Augen ihrer Opfer ausstechen, welche sie zwar töten, aber nicht mit ihrem tödlichen Blickangriff verwandeln. Bodaks, die sich immer an einem bestimmten Platz aufhalten, verziern ihre Verstecke mit diesen „Preisen“, lassen sie von Bäumen herab baumeln oder arrangieren sie sorgfältig in einer Reihe auf Regalen in ihren Höhlen, halten sich jedoch sonst vom Sammeln von Wertgegenständen fern.

Bodaks, die durch den Abyss streifen, suchen niemals nach irgendwelchen Schätzen und sammeln diese auch nicht – für sie sind Opfer viel zu spärlich gesät, als dass sie Preise anhäufen könnten, und die wenigen Sterblichen, die sie beim Wandeln durch diese Ebene antreffen, werden von ihnen getötet und verwandelt, ohne dass sie dabei einen Gedanken an die von ihnen getragenen Ausrüstungsteile verschwenden.

VARIANTEN

Die meisten Bodaks fangen als gewöhnliche Humanoiden an, die dem Blick eines anderen Bodaks zum Opfer fallen, oder aber der Szene eines den Verstand zerstörenden, unbegreiflichen planaren Bösen. In ein paar außergewöhnlich seltenen Fällen können jedoch auch andere Kreaturen dieser Wirkung zum Opfer fallen. Die einzigartigen Bedingungen dieser Umwandlungen führen zur Entstehung von Bodaks mit einigen ungewöhnlichen Abwandlungen an ihren Körpern und Fähigkeiten. Selbst unter gewöhnlichen Menschen gelingt es nur wenigen, genug Bruchstücke ihres früheren Lebens zurückzubehalten, damit sie einige der Stufen und Fähigkeiten ihrer jeweiligen Klasse behalten – was sie aber für ihre ehemaligen Verbündeten ironischerweise noch gefährlicher macht.

Größere Bodaks: Ein Riese, der Opfer des tödlichen Blicks eines Bodaks wird, behält seine Größekategorie und seinen natürlichen Rüstungsbonus, falls dieser Bonus größer als der normale natürliche Rüstungsbonus eines Bodaks ist. Um die Spielwerte für einen Riesenbodak zu erzeugen, muss man seine Attribute an seine neue Größe angleichen und seine volksspezifischen Trefferwürfel für Untote ansteigen lassen, um die Gesamtzahl der Volkstrefferwürfel für Humanoiden zu erreichen, die der Riese gehabt hat, als er noch lebte. Falls der Riese 10 oder weniger Volkstrefferwürfel hatte, so ist keine Veränderung an den Werten für einen Standard-Bodak notwendig (abgesehen von der Größe). Der HG des Bodaks sollte nach oben abgeändert werden, um der gesteigerten Größe und der höheren Zahl von TW Rechnung zu tragen – als Faustregel kann man sich merken, dass jeweils 2 TW den HG des Bodaks um +1 anheben sollten.

Kleinere Bodaks: Kleine Humanoiden, die zu Bodaks werden, erhalten die angemessenen Boni und Abzüge für das Absinken von mittlerer zu kleiner Größe (-4 ST, +2 GE, +1 Größenbonus





auf Angriffswürfe und RK, verringerter Schaden durch Angriffe mit natürlichen Waffen usw.). Der HG für einen Kleineren Bodak verändert sich nicht – dieser Bodak bleibt weiterhin ein Monster mit HG 8.

Bodaks mit mehreren Köpfen: Ein Bodak, der aus einer Kreatur mit mehr als einem Kopf entstand, wie z.B. aus einem Ettin, wird aufgrund der Tatsache, dass er das furchtbare Starren aus mehr als einem Auge heraus projizieren kann, noch gefährlicher. Der SG des Rettungswurfes gegen den Blick eines Bodaks mit mehreren Köpfen wird um +2 erhöht.

BODAKS AUF GOLARION

Bodaks sind auf Golarion außerordentlich selten, bedingt durch die bizarren Faktoren, die zu ihrer spontanen Erschaffung irgendwo auf einer fernen Ebene gegeben sein müssen. Wenn sie jedoch wirklich einmal der Materiellen Ebene einen Besuch abstatten, können sie so gut wie überall auftauchen, indem sie durch planare Portale stolpern oder von bösen Diabolisten, Nekromanten und Tyrannen herbeigezaubert werden, die auf der Suche nach der vollkommenen Waffe zum Gebrauch gegen ihre Feinde sind. Die meisten derer, die die Dienste eines Bodaks in Anspruch nehmen wollen, bevorzugen es, dieses Wesen herbeizuzaubern oder es zu finden und in einen Käfig zu sperren, anstatt ein neues Exemplar zu erschaffen, denn die Umstände dafür sind höchst gefährlich und selbst jene, die dazu fähig sein, die dafür benötigten Zauber zu wirken, können dies nur auf Ebenen mit böser Gesinnung tun. Selbstverständlich sind beide Methoden für jeden – die hingebungsvollsten und fähigsten Personen ausgenommen – tödlich, allerdings besteht die größte Schwierigkeit nur bei dem ersten Bodak. Danach geht es nur noch darum, den gefangen genommenen Bodak mit lebendigen Humanoiden zu versorgen, die er verwandeln kann, um somit aus einem einzelnen Bodak eine Armee von Untoten zu machen.

Dank ihrer Befleckung durch den Abyss beherbergt die Weltenwunde die größte Population von Bodaks in der gesamten Region der Inneren See. Darüber hinaus macht die abysische Beschaffenheit des Landes selbst die Weltenwunde zu einem der wenigen Orte – und möglicherweise zum einzigen Ort überhaupt – auf Golarion, an denen Bodaks sich spontan bilden können, auf die gleiche Art und Weise, wie sie das im Abyss tun, nämlich als Ergebnis des Erlebens eines furchtbaren extraplanaren Übels und Verheerungen, die über das menschliche Vorstellungsvermögen hinausgehen. Obgleich sie mit einer höheren Wahrscheinlichkeit als ihre Artverwandten im Abyss frei herumstreifen können, werden diese Bodaks manchmal auch von Dämonen zusammengetrieben und in Richtung der Front der Kampfhandlungen zwischen Dämonen und mensdevischen Kreuzzüglern getrieben, wo ihre Todesblicke eine schreckliche Wirksamkeit entfalten. Die meisten Kreuzzügler, die es im Kampf erfolgreich mit einem Bodak aufgenommen haben, beschreiben sie sogar als noch furchterregender als Dämonen, denn von einem Dämon entzwei gerissen zu werden ist vergleichsweise gnädig im Vergleich zu einer Ewigkeit voll Wahnsinn und Mord.

Das Reich der Untoten von Geb nimmt gelegentlich auch Bodaks auf, die dort ungehindert durch das Land wandeln oder in den Diensten von Leichnamen, Vampiren und anderen mächtigen, untoten Wesen stehen. Sogenannte „dienende“ Bodaks werden oft als Stoßtruppen und Leibwächter für die Mitglieder der gesellschaftlichen Elite von Geb eingesetzt, obwohl ihr Nutzen für ihre Gebieter oft weniger wichtig ist als der Status, den sie erhalten, wenn sie über eine so machtvolle Kreatur als Bediensteten verfügen. Als tatsächliche Gefolgsleute erweisen sich Bodaks als ziemlich frustrierend in ihrer Handhabung, sogar für die untoten Herrscher des Landes, da die Neigung eines Bodaks, wichtige humanoide Gäste ihrer Meister mit einem bloßen Blick ebenfalls in Bodaks zu verwandeln, sowohl unbequem als auch schwierig zu verhindern ist. Als Kreaturen, die ihres Verstandes beraubt wurden und nur durch das Böse von den Ebenen belebt werden, werden Bodaks von anderen, eher „traditionellen“ Untoten gering geachtet, denn diese betrachten sie als armselige Schläger – den Scheusalen näher als wahre Vertreter des Reiches der Untoten.

Durch seine geographische Nähe zu Geb verfügt auch Nex über seine eigene Population von Bodaks – ein Vermächtnis aus den zahlreichen Kriegen und Schlachten dieser beiden Reiche, der bereits viele Zeitalter andauert. Die meisten davon werden in den Manaöden gefunden, aber vereinzelte Exemplare können auch beim Umherstreifen in den bewohnten Gebieten von Nex angetroffen werden. Glücklicherweise vermögen die Soldaten und Magier von Nex jedoch durch Jahrhunderte der Übung, diese Übergriffe in ihrem Territorium auf ein Minimum zu begrenzen, manchmal allerdings mit hohen Verlusten in den eigenen Reihen.

Die zahlreichen Diabolisten, die in der Gunst der Aristokratie von Cheliaz stehen, benötigen große Mengen ahnungsloser Opfer zur Ausführung ihrer Rituale. Obwohl die meisten ihrer Verliese und Folterkammern rein weltlichen Zwecken dienen und angefüllt mit beklagenswerten Gefangenen sind, die unaussprechliche Grausamkeiten von fast täglicher Häufigkeit bezeugen können, bevorzugen es manche dieser Zauberwirker, ihre Opfer direkt mit in die Hölle zu nehmen und ihre Opfergaben an diese Ebene persönlich darzubringen. Wenige dieser Opfer (und auch nicht alle der beteiligten Diabolisten) überleben diese Opferungen, aber eine winzig kleine Gruppe von ihnen wird Zeuge von noch größeren Schrecken als sie ursprünglich erwartet hatten, sodass dadurch entweder der Meister oder der Gefangene die Verwandlung in einen Bodak durchläuft. Diabolisten, die mächtig und glücklich genug sind, um zu verhindern, dass sie von den Kreaturen getötet werden, die sie selbst zu erschaffen halfen, finden sie äußerst nützlich als Waffen der Abschreckung und halten sie so lange gefangen, bis ihre Dienste notwendig werden.

Die eigenartigen Religionen, welche man im Mwangibecken antrifft, verlangen manchmal Opfergaben und dunkle Rituale. Forscher und Abenteurer, die das Pech haben, von diesen etwas bedrohlicheren Stämmen gefangen genommen zu werden, insbesondere von den fanatischen Anhängern Angazhans, die in der Menschenaffenstadt Usaro leben, werden manchmal durch bizarre und erschreckende dämonische Riten verwandelt. Diese Bodaks wandeln unkontrolliert durch den Urwald des Beckens und terrorisieren die eingeborenen Stämme und verwandeln manchmal sogar ganze Dörfer in Angehörige ihrer eigenen Art.

BEISPIEL FÜR EINEN BODAK

Diese unbehaarte Kreatur trägt an ihrem grauen und ausgemergelten Körper die in Fetzen gerissenen Reste einer Ritterrüstung. Rauchschwaden strömen aus ihren klaffenden, großen Augenhöhlen.

RAÜBER DER AUGEN

HG 16

EP 76.800

Männlicher Bodak Antipaladin 8 (PF MHB II, S. 43; PF EXP, S. 130-135)

CB Mittelgroßer Untoter

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

Aura Feigheit (3 m), Verzweiflung (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 29 (+1 GE, +8 natürlich, +6 Rüstung, +5 Schild)

TP 241 (18 TW; 10W8+8W10+152)

REF +13, WIL +23, ZÄH +23

Immunitäten Elektrizität, wie Untote; Resistenzen 10, Säure 10; SR 10/kaltes Eisen;

Schwächen Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

ANGRIFF

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf Langschwert +2, +21/+16/+11 (1W8+5/17-20)

Besondere Angriffe Grausamkeit (Wankend, Kränkelnd), Gutes niederstrecken 3/Tag (+7 auf Angriff und RK, +8 Schaden), Hand der Verderbnis 11/Tag (4W6), Negative Energie fokussieren (SG 21, 4W6), Todesblick (SG 22)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konzentration +15):

Beliebig oft – Gutes entdecken

Vorbereitete Zauber (ZS 5; Konzentration +12)

2. – Blind- oder Taubheit verursachen (SG 19)

1. – Befehl (SG 18), Totenglocke (2, SG 18)

SPIELWERTE

ST 16, GE 12, KO —, IN 6, WE 16, CH 24

GAB +15; KMB +18; KMV 29

Talente Abhärtung, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Waffenfokus (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +14, Wissen (Adel) +9, Wissen (Religion) +5,

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe), Seuchenträger, Unheilige Widerstandskraft

Ausrüstung Beschädigte Ritterrüstung +3, Langschwert +2, Schwerer Stahlschild +3

Das Leben des Bodaks, der unter dem Namen „Räuber der Augen“ bekannt ist, nahm seinen Lauf als Amschel von Veraine, ein Ritter in den Diensten von Finismur, angetrieben von den Geschichten über die Taten Iomedaes danach strebte, den Kampf gegen das Böse nicht nur bis zur Grenze von Belken oder in die Länder rund um Galgenkopf zu tragen, sondern eher an den Ort, den er als die Quelle des Bösen an sich ansah – die Abgründe des Abyss selbst. Während seiner gesamten Ausbildung als Ritter und später während seiner Kriegszüge suchte er nach Wissen über die Äußerer Ebenen, bis er letztlich der Ansicht war, er wäre bereit zu einem Kreuzzug, der ihn weit über die staubigen Schlachtfelder seiner Heimat hinaus führen sollte. Obwohl seine Vorgesetzten wussten, dass dies selbstmörderisch sein würde, war Amschel von Veraines Eifer (in Verbindung mit dem beträchtlichen Einfluss seiner Familie) groß genug, sie schließlich zu einer Einwilligung zu bewegen. Zusammen mit einer Mannschaft ähnlich eingestellter Glaubenseiferer tauschte Veraine ein Leben voller Schlachtfelderfahrungen und Schätze gegen ein Portal zum Abyss, durch das er wagemutig voranstürmte, und er schwor, dass er seine Vorgesetzten unterrichten würde, gleich nachdem auf der anderen Seite ein Brückenkopf errichtet worden war.

Natürlich war das Unterfangen ein Desaster. Nachdem sie aus ihrer Untiefe hervorgetreten waren, ohne dabei einen wirklich durchdachten Plan zu haben, wie man sich im Abyss orientieren konnte, wurden Veraines Truppen von den wortwörtlich unendlichen Wellen von Dämonen niedergemäht, und erlitten durch sie eine vernichtende Niederlage nach der anderen. Als seine Krieger rings um ihn fielen, erkannte Amschel von Veraine den Fehler seines Tuns, aber da die mächtigsten Zauberwirker in seiner Streitmacht bereits zu Tode gekommen waren, gab es keine Möglichkeit mehr für ihn, seine Männer zu evakuieren oder um Unterstützung zu bitten. Stattdessen tat er das Einzige, was ein wahrer Ritter von Finismur in dieser Situation tun konnte – er wagte einen Sturmangriff. Da er keine Richtung zur Orientierung hatte versuchte Amschel von Veraine immer weiter abwärts und tiefer hinein in die eitrigen Gewölbe des Abyss vorzudringen, um wenigstens einen Anführer unter den Dämonen zu erreichen, jemanden, der dort unersetzlich sein würde und dessen

Vernichtung seinem eigenen Ende Würde verleihen würde. Er begab sich sturzartig nach unten und suchte nach jemandem oder etwas, das er nicht benennen konnte. Und dann, als schließlich die letzten seiner Männer niedergestreckt zu seinen Füßen lagen, fand er es.

Was Veraine in jenem letzten, verdunkelten Amphitheater entdeckte – welche Prüfungen er dort durch die Hand der Dämonen erleiden musste – bleibt unbekannt, verschwommen und verwirrend, sogar für den Ritter selbst. Aber das, was sich aus diesem Gewölbe des Bösen erhob, war kein Mensch mehr, sondern ein gebrochenes Etwas, dessen Augen fortwährend Gräueltaten mit ansehen mussten, die weit über sein eigenes Verständnis hinausgingen. Von Freude über seine Ergebnisse übermannt gebrauchte der dafür verantwortliche unbekannte Dämon Magie, um den neu auf die Welt gebrachten Bodak zurück nach Finismur zu senden – als Vergeltung, als Warnung und als eine Art tödlichen Witz.

Bei seiner Ankunft in Finismur begann der Bodak, der einst Amschel von Veraine gewesen war, sogleich mit der Heimsuchung der ländlichen Umgebung und schaffte es auf irgendeine Weise, den vielen Patrouillen zu entweichen, die man zu seiner Zerstörung ausgesandt hatte. Die Bewohner der Gegend nannten ihn schon bald den „Räuber der Augen“, wegen seiner Gewohnheit, seinen Opfern die Augen auszusteichen und sie an in der Nähe gelegene Bäume oder Felsen zu hängen. Der „Räuber der Augen“ scheint sowohl von den Rittern aus Amschel von Veraines ehemaligem Orden als auch von ihren Familien angezogen zu werden und er verfolgt und tötet sie mit erstaunlicher Verstohlenheit und Geduld. Keiner der Ritter bemerkte, dass der Bodak, den sie suchen, einmal einer der ihnen gewesen ist. Nachdem aber die Wochen zu Monaten werden und die Bodaks trotz aller Bemühungen der Kreuzritter ihre Zahl weiterhin vermehren, haben manche schon begonnen, die Furcht zu hegen, die Götter selbst könnten sich gegen sie gewandt haben.





GEISTERHAFTE TOTE

„Wir stiegen hinab in die Gruft, die sich unter Herzog Siegholz' Anwesen befand, auf der Suche nach der vermissten Herzogin. Wir achteten nicht auf die warnenden Laute, die die Jagdhunde des Herzogs von sich gaben, sondern gingen immer weiter - und waren somit unvorbereitet für den Angriff, der dann folgte. Wir hatten gerade erst die anwidernde Dunkelheit des Mausoleums durchdrungen, als schon heulende Umrisse schwadenartiger Schatten aus den Mauern hervorkamen. Unser Laternenträger starb auf der Stelle. Das Leben wurde seinem Körper entzogen, während sich seine Kiefer zu einem unhörbaren Schrei verzerrten. Meine Gebete trafen nur auf Stille, denn die Macht Pharasmas brach in der Anwesenheit der verfluchten Kreaturen zusammen. Uns hätte sowieso nichts retten können – so dachte ich zumindest, mit meinem feigen Herzen.“

–Aufzeichnungen des Seelenschreibers von Walana Totrewski

Getrieben von einem allumfassenden Hunger und mörderischen Absichten sind geisterhafte Tote verdorbene Seelen, die sich standhaft weigern, ihren Griff um die sterbliche Welt zu lockern. Niemand vermag zu sagen, wer oder was ihnen die Saat der Dunkelheit und des Zerfalls eingepflanzt hat, die die Seelen Sterblicher völlig verdirbt. Einige Leute spekulieren, dass die pränatale Seele, wie eine Traube, die zu lange zum Reifen am Rebstock gelassen wurde, zur Bösartigen versauern kann, lang bevor sie an eine sterbliche Hülle gebunden wird, was die Kreatur von ihrer Geburt an zu einem problematischen Leben aus Zorn und Täuschung verdammt und, letztendlich, zu einem Dasein als Untoter.

Andere vertreten die Theorie, dass allein die Taten von Sterblichen der Bösartigkeit eine Möglichkeit bieten, Wurzeln zu schlagen, und dass ein Leben, das unüberlegt im Dienst dunkler Mächte verbracht wurde, den ungreifbaren Funken der Göttlichkeit verdirbt, der im Herzen der Menschen ruht. Wiederum andere Personen merken an, dass Verzweiflung und Wahnsinn (beides Erkrankungen, die sogar die frömmsten und gutmütigsten Personen ohne eigenes Verschulden in die Knie zwingen können) einen Geist auf unnatürliche Weise an die Welt der Sterblichen ketten können. Ungeachtet des ursprünglichen Grundes wird das Opfer bei dieser Form des Untodes in einen körperlosen Geist ohne eine richtige physische Form verwandelt, der lediglich ein geisterhaftes Echo seines früheren Ichs ist. Nachdem diese metaphorische Krankheit im Inneren einer Seele voll ausgebrochen ist, wird sie ansteckend, und einige Untote sind dazu fähig, ihre entsetzliche Gabe an die Lebenden weiterzureichen, unabhängig davon, wie tapfer das Opfer zuvor auch gewesen sein mag. Obwohl die positive Energie sterblicher Humanoider den Fluch der Untoten während des Lebens zurückschlagen kann, werden die Seelen derer, die von diesen mächtigen Geistern getötet werden, augenblicklich von der Dunkelheit verschlungen. Daraufhin streifen ihre verdorbenen Seelen ihre sterblichen Hüllen ab, um sich als geisterhafte Abkömmlinge ihrer Mörder wieder zu erheben.

Es gibt zahlreiche Arten körperloser Untoter. Allips sind die untoten Seelen derjenigen, die sich aufgrund von Raserei und Wahnsinn selbst das Leben nahmen, und sind dazu verflucht worden, die düsteren Hallen zu durchwandern, die ihnen schon zu Lebzeiten vertraut waren, um sterbliche Personen mit unverständlichen Unsinn in den Wahnsinn zu treiben. Indem sie gewaltsam eine Art fehlgeleitete Rache an den Lebenden üben, flattern Allips immerzu von einem wolkenartigen, öligen Dunst vernebelt und unflätige Dinge plappernd und murmelnd umher. Dabei haben sie keine feste Gestalt, aber sie gewähren Betrachtern kurze Blicke auf gespenstische Knochenpartien und geben ein unsichtbares Knirschen scharfer Zähne und Klauen von sich, ein silbriges Blitzen blutiger Rasierrmesser, oder auch die ausgefranzte Schlinge eines Galgenstricks. Gelehrte sind sich darüber uneins, ob Allips überhaupt bei ausreichendem Verstand sind, um ihren eigenen, untoten Zustand zu verstehen, und manche spekulieren, die Kreaturen seien von Wahnsinn um des Wahnsinns willen motiviert und würden nur eine persönliche Hölle voller gewalttätiger, den Geist vernebelnder Halluzinationen kennen, mit der sie sich auseinandersetzen. Diese Theorie wird durch die Beispiele von Personen unterstützt, die Magie benutzt haben, um sich mit der wahnsinnigen Essenz der Kreaturen zu verständigen. In solchen Fällen fielen die Zauberkundigen letztendlich einem lallenden Zustand des Irrsinns anheim, von dem sich bisher nur wenige je erholen konnten.

In den seltenen Fällen, in denen die leuchtend reine Seele einer Elfe der Bösartigkeit des Untodes erliegt, führt diese Tragödie zur Bildung einer der mächtigsten Arten körperloser Toter. Egal ob sie nun durch üble Missetaten in

Wie man die geisterhaften Toten ausrüstet

Obwohl es bereits vollkommen ausreicht, die geisterhaften Toten einfach nur größer oder gefährlicher zu machen, kann es manchmal Spaß machen, geisterhafte Tote mit Klassenstufen zu versehen. Dies erzeugt jedoch das Problem, dass man sich mit der Ausstattung dieser körperlosen Gestalten auseinandersetzen muss, denn im Gegensatz zu Geistern besitzen diese Kreaturen keine Möglichkeit, solide Gegenstände wie zum Beispiel Schätze zu nutzen oder davon zu profitieren.

Deswegen solltest du, wenn du einen geisterhaften Toten in Klassenstufen aufsteigen lässt, erwägen, ihm geisterhafte Versionen der Ausrüstungsgegenstände zu geben, die sie zu Lebzeiten besaßen. Benutze dazu die Regeln für geisterhafte Ausrüstung, die in der Schablone für Geister auf Seite 122 des *Pathfinder Monsterhandbuchs* im Detail beschrieben werden. Natürlich kannst du einen geisterhaften Toten auch mit Rüstungen und Waffen der *Geisterhaften Berührung* ausstatten, doch dies kann leicht den Anschein von Wirklichkeit im Spiel durchbrechen. Wieso sollte jemand so viel Ausrüstung mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung* besessen haben, bevor er gestorben ist? Du kannst diesen Trick einmal anwenden, aber weitere Male vermitteln einen sehr aufgezwungen Eindruck.

Letztendlich könntest du die Dinge aber auch einfach so belassen wie sie sind - gib deinem geisterhaften Toten Spielwerte ohne ihm irgendwelche Ausrüstungsteile zu verleihen. Dies wird natürlich zu einem weniger mächtigen Charakter führen, besonders dann, wenn das Fehlen von Ausrüstung den geisterhaften Toten an der Verwendung vieler seiner Klassenfähigkeiten hindert (bedenke, dass Zauberkomponenten von körperlosen Kreaturen nicht benutzt werden können). In solchen Fällen wäre es vermutlich das Beste, den geisterhaften Toten einfach nur dadurch aufsteigen zu lassen, indem du die Zahl seiner Trefferwürfel erhöhst, oder stattdessen auch einfach nur die herkömmliche Schablone für Geister benutzt.

ihren letzten Lebensstunden, durch ein furchtbares und qualvolles Ende oder durch irgendeinen erbärmlichen Verrat von geliebten Personen oder Verwandten erschaffen wurde, die Manifestation des rachsüchtigen untoten Geists einer Elfenfrau, die danach trachtet, all jene zu zerstören, die immer noch im Reich der Sterblichen wandeln, ist eine Todesfee. Blind vor Zorn und in den Wahnsinn getrieben von ihrer Trauer werden Todesfeen nur von einem Bedürfnis von Vergeltung geleitet, das sich auf jene richtet, die ihre Gebiete betreten. Sie lassen ihre Wehgeschreie als lautstarkes Geheul erklingen, das Sterbliche auf der Stelle tot umfallen lassen kann. Trotz all des Unheils, das sie umgibt, sind Todesfeen erstaunlich gut mit mächtigen Fähigkeiten und scharfen Sinnen gesegnet, mittels derer sie sogar den Herzschlag Sterblicher entdecken können, der deren Eindringen in die Herrschaftsbereiche der untoten Jungfrauen verrät.

Schreckgespenster sind Kreaturen von unstillbarer Wut und ihr Untotendasein ist das Ergebnis eines bösen Lebens und eines Zorns, der zu groß ist, als dass er es ihnen gestatten könnte, die sterbliche Welt loszulassen. Hochmütige Egomane, die von der Beleidigung ihres eigenen Todes erzürnt sind, und Mordopfer, die auf Rache an ihren Mördern sinnen, sind beide hervorragende Kandidaten für die Verwandlung in Schreckgespenster, aber dies ist viel häufiger Fall, wenn der Sterbliche selbst





aktiv böse war. Sie erscheinen als blasse und schattenhafte Widerspiegelungen ihren früheren Selbst und sogar die ältesten Schreckgespenster erinnern sich noch an vieles aus ihrem früheren Leben und sind darum heiß begehrt bei Nekromanten und Leichnamen, als Quellen für Kenntnisse und Geheimnisse, die sie möglicherweise aus ihrer jahrhundertelangen Existenz mitbringen können. Aber auch jüngere Schreckgespenster sind hochintelligente Wesen, und wenige Wohnsitze sind immun gegen ihr körperloses Eindringen, wodurch diese gefährlichen Geister zu bedeutsamen Spähern und geschickten Spionen werden, obgleich ihr zorniges Wüten und ihr wahnsinniger Hass auf lebende Kreaturen manchmal solchen Aufgaben zuwider laufen kann.

Todesalbe, die Schreckgespenstern sehr ähnlich sind, entstehen aus Seelen, die von einer bösen Lebensführung befleckt wurden. Da sie sich schon lang vom Licht abgewandt haben, sind diese Geister nicht ganz so mächtig wie Schreckgespenster und verlieren bei ihrem Übergang vom sterblichen zum geisterhaften Dasein den Großteil ihres Selbst und ihres früheren Lebens, und machen Jagd auf lebendige Beute, um den nicht endenden Hunger zu befriedigen, der in ihren nicht-fassbaren Körpern brennt. Todesalbe erscheinen als entfernt humanoide Gestalten, die aus dem vollkommen schwarzen Rauschen negativer Energie bestehen, und sind abwechselnd gesegnet und gestraft mit der Fähigkeit, das blendende Licht positiver Energie innerhalb von Kreaturen zu spüren. Dieser Anblick verärgert und provoziert sie, da sie ohnehin schon durch die Absorption und Auflösung von Lebensenergie ausgezehrt wurden. Ob das Licht der Lebenden sie rasend macht, weil es sie mit einem Gefühl von Trotz oder Neid erfüllt, oder weil es ihnen beträchtliche Schmerzen und Unwohlsein bereitet, ist nicht bekannt, aber dieser scharfe Sinn macht aus ihnen unvergleichliche Jäger. Obwohl sich Schreckgespenster auch hervorragend als Späher und Spione eignen, macht sie der ihnen innewohnende Zorn in solchen Rollen unzuverlässig. Die mächtigeren Untoten, denen sie oft dienen, gelangen rasch zu dem Entschluss, dass Todesalbe am besten als Assassinen und Wächter funktionieren.

LEBENSWEISE

Geisterhafte Tote stellen eine Abartigkeit wider der natürlichen Ordnung dar und tragen nichts zur natürlichen Welt bei. Sie lassen in ihrem Fahrwasser lediglich nutzlose Kadaver und beflecktes Fleisch zurück, das noch nicht einmal die Aasgeier fressen wollen. Die meisten Tiere sind in der Lage die Anwesenheit dieser Kreaturen zu spüren und verfallen in der Gegenwart vieler Arten der ruhelosen Toten in Panik. Die greifbare Welt ignoriert sie dagegen nahezu völlig, denn es gibt nur ganz wenige Barrieren, die dem Durchgang dieser Wesen Widerstand leisten, da sie ganz aus ektoplastischen Rückständen und ätherischem Dampf bestehen. Obwohl diese körperlose Form der größte Vorzug geisterhafter Toter ist und auch das, was in

die Herzen derjenigen, die ihnen begegnen, Furcht und Hoffnungslosigkeit jagt, ist es zugleich auch die Quelle ihrer einzigen großen Furcht und Schwäche - die Wärme der Sonnenstrahlen beraubt die geisterhaften Toten ihrer Kräfte, wodurch die Lebenden während Tages ein wenig Erholung von ihren Raubzügen haben.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Am Tag lauern alle geisterhaften Toten in der Dunkelheit von Ruinen oder tief unter der Erde, weil sie große Angst vor dem Tageslicht haben. Wenn die Schatten beginnen Form anzunehmen und die Nacht heraufzieht, kommen diese Kreaturen hervor, um Jagd auf die Humanoiden zu machen, damit sie durch das Trinken ihrer positiven Lebenskraft ihren Hunger oder ihr Verlangen nach Rache stillen können. Dieser Durst wird allerdings niemals gestillt und so jagen die Geister auf ewig weiter. Manche verlassen niemals ihre mumifizierten Körper oder ihre verlassenen Gräber. Andere wandern aufmerksam durch das Land, bevor sie sich im Morgengrauen nach einem Unterschlupf umsehen, oder streifen als Teil gefährlicher Rudel ätherischer Untoter umher, und ernähren sich heißhungrig von Sterblichen, die ihnen gerade zufällig über den Weg laufen.

Allips sind geisterhafte Tote, die am ehesten in Städten anzutreffen sind, weil sie gerne in verlassenen Irrenhäusern, auf Brücken, in Kellergewölben mit hohen Decken, in Gefängnissen und in dunklen Gassen im

Schatten turmhoher Kathedralen hausen - überall dort, wo sich typischerweise häufig Selbstmorde ereignen. Viele Allips verlassen niemals die Gebiete, in denen sie sich selbst das Leben nahmen. Der blutige Beweis für ihr gewaltsames Ende befleckt die rostigen Gitterstäbe von Gefängniszellen oder gepolsterten Kammern. Ausgebrannte Ruinen, Brücken und Dammwege neigen dazu, in ihren Strukturen Allips zu beherbergen. Die Kreaturen kommen dort des Nachts hervor, um unaufmerksame Reisende anzugreifen, wobei ihre verworrenen, untoten Gemüter nichts aufnehmen können, das über die Verbreitung ihres Wahnsinns unter lebenden Eindringlingen hinaus geht. Einige Allips, besonders jene innerhalb von Irrenanstalten oder Gefängnissen, scheinen eine Zusammenarbeit mit anderen ihrer Art zu oft in Betracht zu ziehen und vereinen sich zu zu sogenannten „Spuken“, obwohl Geisterjäger, die Begegnungen mit diesen Gruppen wahnsinniger, murmelnder Geister auch manchmal als „Chöre“ bezeichnen.

Im Gegensatz zu den vergleichsweise geselligen Allips sind Todesfeen ausschließlich einzelgängerische Wesen, da sie schließlich auch durch individuelle Ereignisse entstanden sind, die für die Elfendamen, die sich daraufhin als Untote erheben, sowohl persönlicher als auch tragischer Natur sind. Todesfeen spuken in nebelverhangenen Mooren, neben Menhiren zur Markierung alter Elfenportale und in antiken Ruinen der Elfen, die von diesem Volk schon lang verlassen wurden. Obwohl die Todesfee machtlos ist solange die Sonne scheint, erzeugt ihre Anwesenheit sogar bei Tag eine durchdringende Beklommenheit um solche Örtlichkeiten herum, wobei fauliger Pilzbewuchs aus dem Boden schießt, als Spottbild verspielter Feenkreise, oder sich



ein süßlicher Nebel inmitten der Menhire einnistet und weigert, aufzusteigen. Obwohl sich diese Verhältnisse nach Sonnenuntergang nur noch verschlimmern, bemerken nur die erfahrensten Untotenjäger diese feinen Veränderungen in der Atmosphäre und dem Landschaftsbild, bevor das Wehklagen der gespenstischen Jungfrauen beginnt.

Unter den geisterhaften Toten sind es die Schreckgespenster, die sich am stärksten mit ihrem früheren Selbst identifizieren, und darum bewohnen sie am wahrscheinlichsten Orte wie vergessene Türme oder verfallende Anwesen, die ihre eigenen Gefühle von Verlust und Zorn widerspiegeln. Viele Schreckgespenster leben in der Nähe von oder mitten unter Lebenden, und Gelehrte spekulieren, dass sterbliche Erinnerungen, nicht nur ihre pure Gier nach warmen Körpern an denen sie sich laben können, sie dazu treiben, Bevölkerungen von Humanoiden aufzusuchen. Da sich diese Kreaturen vor dem Tageslicht verstecken müssen, eignen sich in diesen bewohnten Gebieten unbesuchte Gräfte und Mausoleen als natürliche Verstecke für Schreckgespenster, was zu der fälschlichen Annahme führt, diese körperlosen Untoten seien dazu gezwungen, die Schauplätze ihres eigenen Ablebens heimzusuchen oder ihre eigenen Grabstätten im Nachleben zu behüten.

Todesalbe behalten dagegen wenig oder gar keine Erinnerung an ihre frühere Existenz und sind in ihren Zielsetzungen nebulöser. An ihre neue Gestalt und ihre neuen Gelüste durch das Böse in ihrem Leben gebunden, kommen diese Geister am häufigsten in der Nähe bestimmter Plätze des Bösen und der Tragödie vor, wo negative Energie den Ort durchfließt, so wie es bei den Schauplätzen eines Gemetzels, okkulten Rituale und gesellschaftlicher Dekadenz oder in der Nähe von Untoten mit stärkerer Willenskraft der Fall ist - dazu zählen zum Beispiel Schreckgespenster, Leichname und Vampire.

ROLLE IM SPIEL

Geisterhafte Tote eignen sich gut als aufregende Gegenspieler für Abenteurergruppen, und Begegnungen mit ihnen sind besonders spannend, bedingt durch die schwächenden Fähigkeiten der Kreaturen. Sie streben nach der Zerstörung der Lebenden, und manchmal danach, deren Seelen in Untergebene zu verwandeln. Ihre körperlose Natur macht sie unverwundbar gegen Schaden durch rein physische Waffen, und ihre geisterhaften Körper erlauben ihnen, Zuflucht im Inneren von Gegenständen zu finden oder ohne Mühe Rüstungen zu durchschlagen. Für die meisten Abenteurer sind Angriffe von Kreaturen mit Energieentzug beängstigender als jede physische Verwundung und auf niedrigen Stufen kann sogar ein einzelner Allip oder Todesalb eine fürchterliche Begegnung darstellen, entweder ganz für sich allein oder als Diener irgendeines Nekromanten oder mächtigeren Untoten. Auf späteren Stufen können Spielleiter Abenteurer mit Gruppen dieser Kreaturen als Teil von furchterregenden Schwärmen oder lebenskraft-entziehenden Rudeln von Todesalben vor eine Herausforderung stellen, während sich Schreckgespenster als hartnäckige Begegnungen bewähren, oder sogar als faszinierende NSC mit Informationen, die für den Abschluss eines Abenteuers entscheidend sind (obwohl wahrscheinlich nur wenige von ihnen ohne einen außerordentlichen Grund der Verlockung eines Festmahls aus Lebenden widerstehen können). Todesfeen sind verständlicherweise selten und außergewöhnlich tragische Gestalten, und ihr Gebrauch sollte nur nach ausgiebiger Abwägung erfolgen, denn ihr Wehgeschrei ist tödlich und die uralten Schauplätze, an denen sie spuken, stecken voller übler Magie und antiker Geheimnisse.

SCHATZE

Da sie ihre sterblichen Körper schon vor langer Zeit abstreiften, haben geisterhafte Tote wenig Verwendung für Schätze, die den Lebenden doch so wichtig erscheinen. In der Tat sind für körperlose Kreaturen generell nur ganz wenige Gegenstände überhaupt von Nutzen, weil ihre geisterhaften Hände durch gewöhnliche Gegenstände einfach hindurchgleiten. Todesalbe haben die geringste Wahrscheinlichkeit unter diesen Geistern, irgendetwas von Wert zu beschützen, denn sie werden völlig von ihrem nagenden Hunger nach Leben eingenommen, der sie antreibt. Schreckgespenster begehren üblicherweise keine Schätze, doch da zahlreiche Vertreter ihrer Art die Stätten ihres Todes heimsuchen, kann ein gründliches Durchsuchen des Bereichs häufig das ruhelose Grab oder die verwesende Leiche eines getöteten Abenteurers zum Vorschein bringen, der möglicherweise wertvolle Gegenstände bei sich trug. Besonders alte Schreckgespenster aus antiken Epochen könnten Orte kennen, an denen sich noch nicht aufgestöberte Schätze befinden, aber ihre Anleitungen diesbezüglich könnten auch voller List und Tücke sein. Die Aufenthaltsorte von Todesfeen sind für erfahrene Schatzsucher verlässlichere Orte, denn die Umstände die zur Erschaffung des Geistes notwendig sind bedeuten, dass aller Wahrscheinlichkeit nach elfische Ruinen oder bedeutende sylvanische Stätten in der Nähe liegen und so manche elfische Klinge von legendärer Art oder manch glänzende, magische Rüstung ist schon gefunden worden, nachdem man die klagenden Geister abgewehrt hatte. Aber auch der Schutz kleiner, persönlicher Vermögen, die in heimgesuchten Verstecken verborgen liegen, motiviert manche Allips, die ununterbrochen von ihren Schätzen plappern, sofort alle Personen anzugreifen, die sich ihnen zu sehr nähern.

VARIANTEN DER GEISTERHAFTEN TOTEN

Geisterjäger und Schlächter der Untoten berichten von zahlreichen, verstörenden Abarten geisterhafter Toter, die man in verfallenen Türmen und zerbröckelnden Herrenhäusern der Ahnen angetroffen hat. Zusätzlich zu den mächtigen Schreckensalben (die auf Seite 263 des *Pathfinder Monsterhandbuchs* beschrieben werden) enthalten viele wesentliche Kategorien der geisterhaften Toten auch eigenartigere, außergewöhnlichere Exemplare.

Fettleibiges Schreckgespenst (HG +1): Uralte Schreckgespenster, die dazu fähig sind, ihren alles verzehrenden Zorn dadurch zu befriedigen, dass sie sich in fortwährenden, unaufhaltsamen Fressgelagen an der Lebensenergie der Lebenden nähren, machen eine erschreckende Verwandlung durch. Sie nehmen an Größe und Stärke zu, während ihr körperloser, angeschwollener Leib trieft und sich in Dunstschwaden um sie herum windet und damit als fettleibiger, geisterhafter Humanoid erscheint. Ein fettleibiges Schreckgespenst erhält die schnelle Schablone für verbesserte Kreaturen und auch wenn es nicht den Bonus auf die natürliche Rüstung erhält, den diese Schablone normalerweise gewährt, verleiht ihm seine durch Fressen erworbene Größe eine höhere Reichweite. Obwohl sich seine Größekategorie nicht ändert, wird seine Reichweite für seine Nahkampfangriffe um 1,50 m erhöht.

Kritzender Allip (HG +1): Berichte von vertrauenswürdigen Geisterjägern behaupten, dass manche seltenen Allips die Fähigkeit entwickelt haben, ihre dahin geplapperten Worte physisch in Form von greifbarer, ektoplasmyischer Schrift zu manifestieren, sodass sie ihr Gemurmel körperlich aushusten können. Dieses Gekritzel gleicht verworrenen Spinnennetzen, die Gänge von Gewölben und heimgesuchte Treppenhäuser einhüllen. Dies manifestiert sich wie



der besondere Angriff Spinnennetz. Abenteuer, die einen Versuch unternehmen, diese spinnennetzartigen Worte zu lesen, müssen einen Willenswurf gegen SG 15 schaffen oder sind für 2W4 Runden lang fasziniert, genau so, als ob sie der Fähigkeit Plappern des Allips zum Opfer gefallen wären.

Weißer Alb (HG +1): Diese Art wird aus Scheusalen gewonnen, die aus destillierten und verdorbenen Seelen von Rittern auf heiligen Kreuzzügen geschaffen wurden und der Versuchung erlagen, und daraufhin als Sünder und Gotteslästerer den Tod fanden. Weiße Albe bestehen aus einem blendend weißen Licht statt aus Dunkelheit. Diese gequälten Seelen verursachen mit ihrer körperlosen Berührung 2W6 Punkte Kälteschaden und 1W8 Geschicklichkeitsentzug. Des Weiteren leiden weiße Albe nicht unter der gleichen Machtlosigkeit im Sonnenlicht, wie ihre niederen Vettern, und verströmen eine Aura aus Licht, die alle Kreaturen innerhalb von 6 m Entfernung blendet, solange sie sich innerhalb dieses grell beleuchteten Bereichs aufhalten. Kreaturen, die von weißen Alben getötet werden, erheben sich nach 1W4 Runden als gewöhnliche Angehörige der Brut eines Todesalbs.

GEISTERHAFTE TOTE AUF GOLARION

Es gibt wenige Gegenden auf Golarion, die nicht unter dem Fluch von geisterhaften Toten leiden. Jede dunkle Halle, jedes aufgegebene Grab und jede niedergebrannte Ruine besitzt das Potenzial, die gewalttätigen, wiederbelebten Seelen zu beherbergen, die durch die Länder der Lebenden wandern. Obwohl manche Gebiete wie Geb, Nex und Ustalav naheliegende Spukgebiete dieser körperlosen Räuber sind, sind vielleicht jene Gebiete noch erschreckender, in denen die Kreaturen von ihren sterblichen Nachbarn unentdeckt gedeihen und immer wieder heimlich aus der Dunkelheit heraus hervorschnellen, um sich ihre Beute zu holen. Allips sind unheimlich verbreitet in Mendeve, wo die zerschmetterten Geister verstorbener Kreuzzügler die Entstehung dieser Kreaturen stark begünstigen, und die Wälder nahe Falkengrund wimmeln geradezu von Todesalben, die unvorsichtigen Reisenden die Wärme des Lebens entziehen. Wenige Außenstehende wissen, dass Todesfeen und Schwärme winziger, geisterhafter Feenwesen die bewaldeten Fluren von Siebentor heimsuchen, da dieser Ort über den Ruinen einer antiken Elfensiedlung erbaut wurde. Daneben sind Berichte über Schreckgespenster in der Gegend des Moddermarsches und der Flutländer nicht unüblich. Ruinen im verfluchten Dornenwarr sollen Gerüchten zufolge übersät mit geisterhaften Toten sein, ebenso wie die gefrorenen Marschen und trostlosen Moorlandschaften von Irrisen.

Obwohl sie eher selten als Untote gelten, die aus banalem Wahnsinn hervorgehen, beginnen manche Allips auf Golarion ihr sterbliches Leben als Priester der Alten Kulte, um tief in die wahnsinnig machenden Geheimnisse ihres Glaubens vordringen und sich selbst das Leben nehmen, wenn Mysterien, die lieber unentdeckt geblieben wären, eine verschlingende Dunkelheit in ihren Seelen anfachen. Die verderbliche Dämonin Sifkesh genießt es überaus, Sterbliche nach und nach in den Wahnsinn und schließlich in den Selbstmord zu treiben, und Regionen, in denen ihr Kult eine Heimat gefunden hat, verfügen oft über bedeutende Ansammlungen plappernder Gespenster. Vor allem die Stadt Westkrone verdankt ihre hohe Konzentration an Allips der Dämonenherrscherin, was an einer Epoche namens die „Weiße Plage“ liegt. Die Elite der Stadt machte eine Art Spiel daraus, Seelen gezielt zu verderben und sie in den Wahnsinn zu treiben, und der Orden der Höllenritter wurde gebildet, um ihrem mörderischen Treiben ein Ende zu bereiten und um gegen die Plage von Allips, die daraus resultierte, vorzugehen.

Ähnliche Ausbrüche von Todesfeen sind ein beständiges Problem in Kyonin, besonders deshalb, weil die dortigen Elfen versuchen, mehr Gebiete ihres angestammten Besitzes zurückzuerobern. Todesfeen töten gelegentlich ein paar Opfer an den Rändern von Grüngold, wo menschliche Bauern unbeabsichtigtweise alte heimgesuchte Ruinen oder Friedhöfe der Elfen stören und somit die rastlose Totenruhe der verfluchten Jungfrauen unterbrechen, die schon vor langer Zeit von ihrem eigenen Volk verlassen wurden. Obwohl Elfen auf solche Vorkommnisse in der Regel schnell reagieren, bewirkt die Tatsache, dass diese Geister offenkundig elfisch sind und häufig ganze Familien auslösen, dass der ohnehin bereits angespannte Frieden zwischen den Menschen Grüngolds und ihren elfischen Besetzern oft gestört wird. Der Gesellschaft der Drow in den Finsterlanden fehlt es aufgrund ihrer ständigen Intrigen üblicherweise an von Mitleid erfüllten Tragödien, durch die Todesfeen erzeugt werden, obwohl eine neue Generation außerordentlich schlauer, junger Töchter des Adels gelernt hat, wie sie ihre Betrügereien auf ausgefeilte Weise manipulieren können, um solche Kreaturen hervorzubringen, ob nun aus der Meuterei einer matronenhaften Mutter entstanden oder aus dem Verrat einer bevorzugten Tochter, und den Zorn der daraus hervorgegangenen Todesfee dann sorgfältig auf ihre Rivalinnen lenken.

Gebiete, die von den üblen Anhängern des Zypheus befallen sind, sind häufig erstklassige Örtlichkeiten für Schreckgespenster, da die Seelen der Kultisten dazu tendieren, nach dem Tod auf der Ebene der Sterblichen zu verweilen - belohnt mit dem Untod und mit der Erlaubnis, ihre finsternen Taten auf Golarion weiter auszuüben. Andere Götter stehen jedoch auch hoch im Ansehen dieser Untoten, und so kann die Fähigkeit einer Kreatur, eine Brut zu erzeugen, bedeuten, dass geisterhafte Kleriker im Dienst Urgathoas schnell innerhalb ihres Klerus aufsteigen, wobei der endlose Hunger dieses dunklen Geistes nach Lebenskraft und der Kontrolle über eine Armee ihrer Brut eine angebrachte Form der Ehrerbietung gegenüber der Bleichen Prinzessin sind. In der herrschenden Klasse von Geb gibt es mehrere mächtige Schreckgespenster. Manche von ihnen richten dekadente Bankette des Energieverzehr in ihren unheiligen Hallen aus, wo sie sich an einem Buffet aus fühlenden Seelen gütlich tun, und die Opfer sich als Brut erheben, um die Heerscharen der körperlosen Spione und Geheimagenten dieses Landes zu vergrößern.

Obwohl Todesalbe in der Hierarchie der Untoten von Geb eine ähnliche Rolle einnehmen, beherbergen die unheimlichen Hügel Ustalavs auf ganz Golarion die größten Ansammlungen dieser Wesen. Ustalav wird in der Regel eher als Heimat von Vampiren und Werwölfen angesehen, so wissen aber diejenigen, die das Unvergängliche Fürstentum ihre Heimat nennen, dass die weitaus verbreiteteren Bedrohungen nach Sonnenuntergang die lautlosen, umherstreifenden Rudel von Todesalben sind, die von den nebelverhangenen Ausläufern der Hungerberge hinabstoßen und damit dieser Gebirgskette ihren Namen gaben. Selbst heute, in den verhältnismäßig friedlichen Jahren, nach dem Kreuzzug des Lichts, stoßen Ermittler ab und zu noch auf ganze Dörfer, die vollkommen verschlungen wurden, wo ganze Familien tot in ihren Betten liegend vorgefunden werden, ihre Gesichter erstarrt vor Furcht und aller Lebensenergie beraubt, wobei ihre Seelen nun selbst als Todesalbe in den Hügeln herumwandern. Daher haben die meisten Leute, die auf den nebligen Marschlandschaften und den zerklüfteten Firsten dieses Landes leben, gelernt, auf das ängstliche Wiehern von Pferden oder das Knurren von Hunden zu hören. Sie nutzen solche spärlichen Warnhinweise, um so schnell wie möglich Zuflucht auf heiligem Boden zu suchen.

BEISPIEL FÜR EINEN ALLIP

Wie ein aus stinkendem, schwarzem Rauch geformter Geist schlängelt und zappelt diese monströse Gestalt auf verstörende Weise, während ihr schädelartiger Kopf unaufhörlich plappert.

KARAK, DIE KLINKE DES ZYPHUS

HG 6

EP 2.400

Männlicher einzigartiger Allip (PF Bonus-MHB)

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

Aura Gebrabbel (18 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

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

TP 76 (8W8+40)

REF +7, WIL +8, ZÄH +7

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Körperlose Berührung +9 (1W4 Weisheitsschaden)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Hauch des Wahnsinns

SPIELWERTE

ST —, GE 17, KO —, IN 15, WE 15, CH 20

GAB +6; KMB +9; KMV 25

Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Einschüchtern +16, Fliegen +22, Heimlichkeit +14, Wahrnehmung +13, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Religion) +13

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Wahnsinn

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Falls der durch Karaks Hauch des Wahnsinns verursachte Weisheitsschaden jemals den tatsächlichen Weisheitswert der Kreatur erreicht oder übertrifft, bricht diese Kreatur augenblicklich zusammen und ist tot. Dies bildet eine Ausnahme zu den üblichen Regeln für Weisheitsschaden. Innerhalb von 1W4 Runden erhebt sich ein einfacher Allip aus der Leiche des Opfers. Dieser Allip erleidet einen Malus von -2 auf alle Würfe mit einem W20 und erhält -2 TP für jeden seiner Trefferwürfel. Er steht dann unter Karaks Kommando und bleibt versklavt, bis Karak zerstört wird. Zu diesem Zeitpunkt verliert die Brut eines Allips ihre Mali als Brut und verwandelt sich in einen ausgewachsenen und mit völlig freiem Willen ausgestatteten Allip.

Gebrabbel (ÜF) Karak murmelt und jammert fortwährend vor sich hin, womit er eine hypnotische Wirkung erzielt. Alle noch bei gesundem Verstand befindlichen Kreaturen innerhalb von 18 m müssen einen Willenswurf gegen SG 19 bestehen, um nicht für 2W4 Runden davon fasziniert zu sein. Während ein Ziel fasziniert ist, kann sich der Allip nähern, ohne den Effekt aufzuheben, aber durch einen Angriff des Allips wird der Effekt aufgehoben. Dies ist ein auf Schall basierender, geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Kreaturen, die einen Rettungswurf geschafft haben, können von Karaks Gebrabbel 24 Stunden lang nicht mehr beeinträchtigt werden. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Hauch des Wahnsinns (ÜF) Karak verursacht durch eine Berührung 1W4 Punkte Weisheitsschaden. Ein erfolgreicher Kritischer Treffer bewirkt diesen Schaden ebenfalls und zusätzlich noch 1 Punkt Weisheitsentzug (anstatt einfach den doppelten Weisheitsschaden zu verursachen). Bei jedem erfolgreichen Angriff erhält Karak 5 temporäre Trefferpunkte.

Wahnsinn (ÜF) Jeder, der eine Form von Gedankenerkennung, Gedankenkontrolle oder Telepathie auf Karak richtet, erleidet durch den Kontakt mit dem gequälten Geist des wahnsinnigen Untoten 1W4 Punkte Weisheitsschaden.

Karak war zu Lebzeiten ein todbringender Assassinenpriester des Zyphus. An seinem eigenen Tod – als er sich selbst von Stolz erfüllt auf dramatische Weise hingerichtet hatte, indem er seine Kehle auf dem höchsten Punkt der Kuppel eines Gerichtsgebäudes durchschnitt – brachte sein Glaube den Assassinen als Allip zurück, versessen darauf, mit seinem düsteren Werk fortzufahren. Der Mann, der sich nun „die Klinge des Zyphus“ nannte, wandert auf den schwarzen Wegen Golarions und erntet dort mächtige Seelen, die für seinen Gott wertvoll erscheinen. Mit seiner Berührung treibt er Sterbliche in den Wahnsinn, indem er sie so lange quält, bis sie derart durchgedreht sind, dass sie sich selbst töten, nur um sich dann wieder als Allip zu erheben, die unter seiner Kontrolle stehen.





GRABESRITTER

„Das tote Wesen war gelangweilt. Die Bewohner eines ganzen Dorfes waren bereits in Brunnen ertränkt, an Türpfosten genagelt und in der Dorfkirche verbrannt worden. Als die Tage sich hinzogen und die Bauern sich immer noch standhaft weigerten, die Rebellen auszuliefern, traf er noch kreativere Entscheidungen. Mütter mussten gegeneinander mit Hämmern kämpfen, um festzulegen, wessen Kind überleben durfte. Männer bissen sich selbst die Finger ab, um ihre Familien zu retten. Der gefoltete Priester brach zusammen und wählte denjenigen aus, der seinen Platz auf der Folterbank einnehmen sollte. Und dennoch gaben die Dorfbewohner immer noch nicht nach.

Ich verstand etwas von Gehorsam. Ich verstand, dass verzweifelte Zeiten verzweifelte Maßnahmen erforderten und dass die Rebellen die Stabilität bedrohten, für die unser rechtmäßiger Herr stand. Aber dieses Ding in der Rüstung scherte sich nicht um den Krieg, den wir gerade zu verhindern versuchten. Dieses Wesen schaute einfach nur zu, still und unsterblich, und versuchte sich an den Geschmack des Lebens zu erinnern, indem es anderen den Lebensfunken entzog.“

—Aus dem Geständnis des Talisan Breys

Die Lust am Kämpfen und der schiere Wille zum Sieg gestatten manchen wahrhaft bösen und verabscheuungswürdigen Krieger, ihrer endgültigen Vernichtung zu entgehen. Durch Methoden, die man bislang nur wenig versteht, gehen die rachsüchtigen Geister dieser schrecklichen Schlachtenführer manchmal eine Verbindung mit ihrer Rüstung ein, was es ihnen erlaubt, den Tod einfach nicht anzuerkennen. Ihre Geister bleiben dann noch auf der Welt bestehen, lange nachdem sie zu ihrer ewigen Bestrafung im Jenseits weitergezogen sein sollten. In vielerlei Hinsicht ähnlich dem Seelengefäß eines Leichnams, erschafft diese Rüstung den Körper des untoten Ritters neu, wann immer er im Kampf besiegt wurde. Nur durch die völlige Zerstörung der Rüstung, also einen reinen Akt der Vernichtung und nicht bloß durch das Zerbrechen in mehrere Stücke, kann ein Gegner das Dasein dieser grauenhaften Kreaturen wirklich beenden, die man als Grabesritter kennt.

Anders als bei Leichnamen wird die Rückkehr aus ihrer letzten Schlacht von Grabesrittern fast nie geplant. Sie geschieht einfach, anscheinend spontan und beliebig, und betrifft Personen, die überhaupt nicht auf eine Existenz als Untote vorbereitet waren. Gekettet an die physische Welt, aber aufgrund ihres todlosen Zustands aller sinnlichen Genüsse beraubt, verfahren Grabesritter mit ihrer Verwandlung auf mehrere Arten. Manche treten in den Dienst dunkler Götter oder mächtigerer böser Wesen oder nehmen diese Dienste wieder auf, in der Hoffnung, dass ihre Schutzherren sich irgendwann einmal dazu herablassen werden, ihren Fluch aufzuheben. Andere wiederum fahren einfach damit fort, wo sie als Lebende aufgehört haben: Sie trachten nach der Unterwerfung über die Sterblichen und ergötzen sich daran ihre Feinde niederzumetzeln. Wiederum andere schwanken täglich zwischen den vergeblichen Versuchen, die berauschte Begeisterung der Schlacht erneut zu empfinden, oder Ringen mit der Langeweile ihrer tatsächlichen Existenz. Indem sie zum Teil aus Gewohnheit handeln, erleben diese letzteren Krieger die Schrecken und Gräueltaten, die sie einst begeisterten, wieder von Neuem, ernten für ihre Anstrengungen aber nichts anderes als den Geschmack von Asche. Unfähig hinzunehmen, dass sie niemals wieder einen Adrenalinschub in ihren Körpern oder die berauschten Hochgefühle des Triumphs spüren werden, waten sie immer tiefer in ein Gemisch aus Gemetzeln, Blut und Unglück, das ihr Leben als Sterbliche bestimmte.

Grabesritter ernähren sich weder von Schmerzen oder Tod noch sind sie zum Töten gezwungen, um ihre Existenz weiter aufrecht zu halten. Obwohl manche von ihnen Sterbliche aus Wut und Rachegelüsten abschlachten, oder auch einfach nur, um ihre Geschicklichkeit auf dem Schlachtfeld auf die gleiche Weise unter Beweis zu stellen wie sie dies schon im Leben taten, tun andere dies nur noch aufgrund von Reflexen und verschwenden nicht mehr Gedanken daran als jene Untoten, die sich auf die Lebenden als ihre Beute stürzen müssen, um selbst zu überleben. Die Vorgehensweise und Einstellung, mit der ein Grabesritter mit Gewalt umgeht, hängt gänzlich von dem Wesen des einst sterblichen Kriegers ab, aber letztendlich sind alle eingefleischte Mörder, und mit dem Verstreichen der Jahrhunderte des Gemetzels verlieren viele von ihnen den letzten, verbliebenen Rest an Menschlichkeit, sodass sie sich nur noch durch die Schlacht und das Erobern definieren.

Die Umstände seines Lebens – und insbesondere auch die seines Todes – bestimmen ebenfalls viele physische Aspekte eines Grabesritters. Sie alle haben die Fähigkeit, eine bestimmte Form von Energie zu fokussieren. Diese Energie wird normalerweise von den Momenten bestimmt, in denen sie die Schwelle zwischen Leben und Tod überschritten und ihr neues Dasein begannen. Ein General, der für seine Kriegsverbrechen auf dem Scheiterhaufen verbrannt wurde, könnte beispielsweise als Grabesritter mit einer Begabung für Feuer zurückkehren, wogegen einer, der letzten Endes auf einem blutbefleckten Feld aus Schnee seinen Wunden erlag, eine Nähe zu Kälte haben könnte.

Weil sie zu Lebzeiten schon Krieger und Anführer von Truppen waren, ahmen Grabesritter dieses Verhalten auch im Tode nach. Obwohl sie nicht dazu fähig sind, selbst Untote zu erschaffen, haben sie die Macht, jene Untoten, die ihnen über

den Weg laufen, zu zwingen, unter ihrem Banner zu marschieren. Da einige auch weiterhin lebendige Soldaten anführen, insbesondere wenn sie als Kommandanten der sterblichen Streitkräfte eines finsternen Gottes oder Beschützers dienen, macht sie diese Fähigkeit zur Kontrolle Untoter umso ungewollter. Denn ihre Opfer, egal ob nun gefallene Gegner oder durch Züchtigung umgekommene eigene Soldaten, erhöhen ebenfalls die Stärke ihrer Armee, sobald einer ihrer untergebenen Kleriker die Gefallenen wiederbelebt.

Personen in der Nähe eines Grabesritters empfinden ein seelenzerfetzendes Gefühl der Isolation und des Verlusts, das viele so beschreiben, als hätten die Götter selbst ihre Augen plötzlich von ihnen abgewendet. Tatsächlich ist dies mehr als ein Gefühl, da Gebete und positive Energie in der Nähe eines Grabesritters regelmäßig ins Leere laufen oder fehlschlagen. Grabesritter profitieren von dem Gefühl der Verlassenheit, das durch ihre ketzerische Aura hervorgerufen wird. Obwohl diese Fähigkeit in Wirklichkeit eher dazu dient, sie und andere Untote moralisch zu unterstützen, spielen sie gern auch mit der Angst und Unsicherheit, die sie verursacht. Indem sie die Behauptung aufstellen, dass jeder, der durch ihre Hand den Tod findet, ungesehen von den Göttern stirbt, bewirken sie manchmal, dass Gegner zögern und ins Stocken geraten. Natürlich spüren nur diejenigen, welche die Götter des Lichts anbeten, dieses Unwohlsein in ihrer Seele. Diener der dunkleren Mächte erleben stattdessen in der Gegenwart des Grabesritters ein gewisses Maß an freudloser Bestätigung.

Obwohl sie häufig dem Anschein nach ihre eigene Existenz verabscheuen, scheinen Grabesritter so etwas wie Selbstmord nicht ausführen zu können. Wenn gleich sie vollkommen bereit dazu sind, bis zur völligen Zerstörung ihrer Körper zu kämpfen, lassen sie nie bei ihren Angriffen nach, um somit eine Niederlage erleiden zu können. Ob dies nun ein Teil ihres Fluchs ist oder einfach bloß ein natürliches Ergebnis der ausufernden egomanischen Persönlichkeiten, die zu Grabesrittern werden, ist unklar, aber wenn möglich suchen Grabesritter auch nach Möglichkeiten, ihrer Rüstung die Fähigkeit zu verleihen, sich an einen sicheren Ort zu teleportieren, falls sie im Kampf besiegt werden. Kein Grabesritter würde jemals aus freien Stücken seine geheime Schwachstelle preisgeben – dass ein Feind nämlich die Rüstung des Grabesritters zerstören muss, um ihm wirklich den Garaus zu machen. Stattdessen nehmen sie dieses Geheimnis immer wieder mit ins Grab, ein ums andere Mal...

LEBENSWEISE

Grabesritter entstehen aus Niederlagen und es ist die Wut und die Scham eines solchen Endes, die ihre Rückkehr möglich machen, indem sie ihr Versagen durch größere Triumphe und Gräueltaten bestreiten wollen. Unglücklicherweise und obgleich sie sich noch an viele Aspekte des Lebens als Sterbliche erinnern, können sie diese nie wieder in vollen Zügen erleben und genießen. Grabesritter können nicht die physischen Vorzüge von Schlaf, Essen, Geschlechtsverkehr oder anderen vergleichbaren Freuden genießen, aber manche gehen diesen Dingen immer noch unmotiviert nach, um besser jene Gefühle auszukosten, die ihnen immer noch erlaubt sind: die Gefühle von Triumph, Sieg sowie die düstere Befriedigung der absoluten Dominanz. Selbst diese Dinge können jedoch mit der Zeit ihre Attraktivität verlieren, denn je länger ein Grabesritter existiert, desto größer werden die Gewalt, das Kampfgetümmel oder die Eroberungszüge, in denen er oder sie schwelgen müssen, um noch Befriedigung zu erfahren.

Obwohl sie selbst nicht in der Lage sind, Schrecken, Schmerzen oder Trauer zu empfinden, erinnern sich Grabesritter noch an diese Gefühle und wissen, wie sie diese in anderen hervorrufen können. Das Beste, worauf die Lebenden bei der Begegnung mit einem Grabesritter hoffen können, ist wohl ein schneller Tod, denn Grabesritter verbrennen oft sowohl Wälder als auch Ortschaften mit der gleichen Gelassenheit mit der sie auch Unschuldige und Helden zum bloßen Vergnügen töten oder nur um ihre Gegner einzuschüchtern. Grabesritter schränken nur selten ihre gewalttätigen Impulse ein, außer



Parasitäre Rüstung

Jeder, der die Rüstung eines Grabesritters nur als Kriegsbeute betrachtet, setzt sowohl seinen Körper als auch seine Seele aufs Spiel. Grabesritter erneuern sich sobald sie zerstört wurden. Ihre Körper wachsen wortwörtlich nach, indem sich Ranken aus untotem Fleisch aus den Winkeln und Ritzen der Rüstung, grausigen Schlinggewächsen gleich, herauswinden, es sei denn, dass Gegner sich die Mühe machen, die Rüstung ebenfalls zu demolieren. Die unheiligen Stränge jedoch sehen nichts Falsches dabei, einen lebendigen Wirt zu befallen anstatt einen neuen Körper für ihren Meister zu erzeugen.

Personen, die die Rüstung eines Grabesritters an sich nehmen, erkennen die Bedrohung meist erst zu spät, da ein Teil der Erneuerungsmagie so wirkt, dass sie die Träger vergessen lässt, dass ihre eigenen Körper befallen werden und wenn sie die Rüstung zum Schlafen ablegen, übersehen sie durch diese Magie die Einstichlöcher und die tiefen Risse auf ihrer Haut. Irgendein heimtückischer Instinkt bewirkt außerdem, dass sie diese Wunden vor ihren Gefährten verbergen. Nur die besonders aufmerksamen Beobachter (und ein Wahrnehmungswurf gegen SG 25) entdecken die Gefahr rechtzeitig, sodass sie ihrem Freund noch helfen können, die Rüstung beiseite zu werfen.

Sobald die Erneuerungsphase endet, muss der Träger jeden Tag einen erfolgreichen Willenswurf ablegen (SG ist gleich 10 + die Hälfte der TW des Grabesritters + Charismamodifikator des Grabesritters), um zu verhindern, dass er sich in den ursprünglichen Grabesritter verwandelt. Diese Verwandlung verzehrt den Geist genauso wie den Körper. Das Opfer wird dadurch auf der Stelle getötet und sein Körper völlig zerstört.

Um die Rüstung eines Grabesritters sicher tragen zu können, muss sie ihr neuer Eigentümer von dem Bösen reinigen und für immer ihre Verbindung zu ihrem untoten Meister trennen. Diese Reinigung erfordert das Wirken von drei Zaubern in schneller Folge. Zwei davon sind stets *Verzauberung brechen* und *Heiliges Wort*. Der dritte Zauber variiert und ist stets von dem jeweiligen Grabesritter abhängig, da er in direkter Verbindung zu den einzigartigen Umständen bei dessen erstem Tod und erster Wiederkehr steht. Um den genauen Zauber herauszufinden braucht man in der Regel eine große Menge an Nachforschungen und vorsichtigen Überlegungen. Und natürlich wird die Rüstung, während all diese detektivische Arbeit vonstatten geht, weiterhin stetig den Grabesritter regenerieren.

sie kämen einem größeren Plan in die Quere, und selbst dann begehen sie manchmal einen Fehltritt und töten ohne darüber nachzudenken.

Der Körper eines Grabesritters existiert ohne seine Rüstung als eine ausgetrocknete Hülle aus Knochen und Fleisch, aber diese fortwährend erneuerten, körperlichen Überreste sind von keiner besonderen Bedeutung und erfüllen keine bestimmte Funktion. Vielmehr ist es die Rüstung eines Grabesritters an sich, die das wirkliche Fleisch ist. Sie dient ihm als Rettungsleine und als Käfig, der ihn an die materielle Welt fesselt. In ähnlicher Art und Weise sind die leuchtenden Augen, die durch den Helm der Kreatur gesehen werden können, gar nicht deren eigentlichen Augen, sondern vielmehr Zwillingsspiegel aus Licht, das sich durch den zornigen Geist selbst manifestiert.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Grabesritter beginnen ihr Dasein üblicherweise damit, dass sie mit der Sache weitermachen, die sie im Augenblick ihres Todes gemacht haben. Die meisten verbringen ihre ersten paar Monate als Grabesritter mit der erbitterten Jagd nach Feinden oder mit

dem Zurückerobern verlorenen Bodens. Nur allzu bald jedoch verlassen diese Errungenschaften für sie. Ihre Unfähigkeit, die Gefühlsempfindungen wieder einzufangen, die einst ihr Leben definiert hatten, bewirkt, dass sie ihr Interesse an den früheren Zeitvertreibern verlieren und stattdessen die einzige Motivation akzeptieren, die ihnen noch bleibt: den Hochmut. Denn obwohl niedere Ziele, wie Rache, sie eine Zeit lang in Anspruch nehmen können, gelangen die meisten Grabesritter letztendlich zu der Annahme, dass ihr unsterblicher Zustand eine Bestätigung ihrer ureigenen Überlegenheit gegenüber niederen Lebewesen sein muss – sogar dem Tod selbst sind sie nun überlegen.

Selbst diejenigen, die ihr Dasein als einen Fluch wahrnehmen, betrachten es so: In ihrem verfallenden Geist ist dieses unheilige Geschenk etwas, das ihnen verliehen wurde, weil sie die fähigsten, die zielstrebigsten, die fürchterlichsten sind und somit am meisten eine Position als Herrscher verdienen. Mit jedem Jahrhundert des Abschlachtens, das verstreicht, und mit jeder Armee, die daran scheitert, gegen das Kampfgeschick der Untoten zu bestehen, wächst dieses Gefühl des Elitedenkens und der Berechtigung weiter an, bis es schließlich zu der bestimmenden Eigenschaft des Grabesritters wird. Der Grabesritter tötet und erobert, weil er es eben kann und weil jeder Sieg seine eigene Vorstellung seiner selbst und seiner Bestimmung stärkt.

Aus diesem Grund sehen sich Grabesritter untereinander in der Regel als Rivalen und Minderwertigere an und bilden fast nie mit anderen ihrer Art ein Bündnis, außer sie werden durch pure Notwendigkeit dazu getrieben (oder von jemandem gezwungen, der stärker ist). Wenn man ihnen in Gruppen begegnet, wird diese Gruppe ausnahmslos von dem stärksten Grabesritter in ihren Reihen angeführt, denn dieser hält die niederen Grabesritter durch seine reine Macht und Willenskraft unter Kontrolle. Eine solche Rangordnung wird immer nur so lange beibehalten, bis der Anführer zerstört wurde. Ab diesem Zeitpunkt wetteifern die ihm unterstellten Grabesritter um die Führungsposition, und zwar so lange, bis wieder ein klarer Gewinner anerkannt worden ist, und sich der gesamte Kreislauf wiederholt.

In Fällen, in denen Grabesritter anderen mächtigen Kreaturen oder Wesen zu Diensten sind, sollte dies nicht mit Anhänglichkeit oder Ergebenheit verwechselt werden. Ein Grabesritter, der einem Meister dient, fühlt sich auf keinen Fall weniger hochmütig oder selbstsicher bezüglich seiner eigenen Meisterschaft, sondern er sieht sie einfach anders: Er könnte dieses vorübergehende Arrangement als Teilung der Kampfkraft in genau festgelegte Rollen ansehen, wobei er selbst der Meister des physischen Kampfes und sein Bündnispartner der Meister der Magie ist – etwas, das der Grabesritter als minderwertig empfindet. Andere Grabesritter betrachten ihre Allianzen als bequeme Lösungen – als die effektivste Art zum Erreichen ihrer eigenen Ziele. Dessen ungeachtet erwartet jeder Grabesritter früher oder später, dass er die Oberhand gewinnt und eine führende Position einnimmt, es ist alles nur eine Frage der Zeit bevor der Grabesritter seinen Verbündeten oder Meister zum Kampf herausfordert, oder sogar seine Schutzgottheit, aber die Zeit bis dahin kann unter Umständen in Jahrhunderten gemessen werden.

ROLLE IM SPIEL

Obwohl man sie auch als eigenständige Gegenspieler einsetzen kann, eignen sich Grabesritter auch häufig als Vollstrecker oder Feldkommandeure für Antagonisten, die sich ihrerseits weniger gut für den Nahkampf eignen. Ein solcher Meister gibt ihnen nicht nur klare Vorgaben und einen Zweck, sondern setzt ihnen zerstörerischeren Neigungen auch Grenzen, was den Meister dann noch bedrohlicher erscheinen lässt – denn alles, was einem Grabesritter Einhalt gebieten kann, muss schließlich sehr, sehr gefährlich sein.

Da er ein Gegner ist, der vermutlich immer und immer wieder zurückkehrt, ist es wichtig, die besondere Bedeutung des Grabesritters hervorzuheben. Denn jeder, der einen Grabesritter bezwingt, ohne ihn vollständig zu vernichten, wird zum ewigen Ziel eines Grabesritters. Ein Grabesritter sollte nie eine Zufallsbegegnung sein und wenn möglich,

sollte man ihn vielmehr als Gegner konzipieren, der ständig eine Schneise der Verwüstung und des Gemetzels hinter sich herzieht. Wenn ein Grabesritter tatsächlich in eine Schlacht eingreift, sollte das mit Flair geschehen. Die schreienden Soldaten und sterbenden Pferde in einer Schlacht könnten mit einem Mal verstummen, wenn der Grabesritter das Feld betritt und mit seiner ketzerischen Aura scheinbar den Tag verdunkelt. Seine Waffen knistern energiegeladen und seine Augen glühen unterhalb seines Helms. Einen Kampf gegen einen Grabesritter in irgendeiner Weise weniger herausragend zu machen, würde bedeuten, diesem Monster einen Großteil seiner Einzigartigkeit zu rauben.

Genauso wie Leichname, denn im Grunde genommen sind Grabesritter das auf Kampf zugeschnittene Pendant derselben, sollte man Grabesritter nur sehr selten zum Einsatz bringen, und auch nur mit einem speziellen Sinn und Zweck, denn die erste Begegnung mit ihnen wird die SC vermutlich sogleich zu einer ganz neuen Queste aufbrechen lassen, mit dem Ziel, die Rüstung des Untoten ein für allemal zu zerstören, oder andernfalls um einen Gegenspieler einführen, der wahrscheinlich für einige Zeit ein Augenmerk der Kampagne sein wird.

SCHATZE

Grabesritter gehen eine unzertrennliche Verbindung mit der Rüstung ein, die sie zu Lebzeiten trugen. In vielerlei Hinsicht kann man sagen, dass sie tatsächlich die Rüstung sind, denn nur durch diesen Bund bleibt ihre Seele gefangen und die ausgetrocknete Hülle ihres Körpers verjüngt sich fortlaufend. Obgleich sie bis zu ihrer kultischen Reinigung riskant zu tragen ist (siehe Textkasten), besitzt diese Rüstung magische Eigenschaften. Da sie zu Lebzeiten berufsmäßige Krieger waren, neigen Grabesritter auch dazu, die besten und magischsten Waffen zu haben, die sie im Tod an sich nehmen können. Abgesehen von ein paar wenigen Trophäen haben Grabesritter jedoch wenig Interesse an kleinen Spielzeugen oder Schmuckgegenständen und überlassen sie in der Regel ihren Untergebenen. In der Tat üben sich manche Grabesritter darin, gezielt Wertsachen zu zerstören, die sie nicht benutzen können, einfach um zu sehen, wie viel Schmerz oder Ärger sie verursachen können - indem sie das Zauberbuch eines Gefangenen zerreißen oder einen Zauberstecken über ihrem Knie zerbrechen.

VARIANTEN

Während sich die meisten Grabesritter spontan aus den Leichen und Rüstungen sadistischer Kriegsherren und gefallener Helden erheben, gibt es auch Methoden, durch die sich böse Männer und Frauen absichtlich in einen dieser mächtigen, untoten Fürsten verwandeln können. Ähnlich wie manche Zauberkundige danach trachten, unsterbliche Leichname zu werden. Der Prozess, mit dessen Hilfe ein Aspirant die absichtliche Verwandlung in einen Grabesritter durchläuft, ist weder einfach noch billig. Der Charakter muss zuerst ein Leben voll ungezügelter Grausamkeit geführt haben und dabei großen Ruhm und große Macht im Zuge mehrerer gewaltsamer Konflikte erlangen, weiterhin muss er mindestens die Stufe 9 in einer beliebigen Klasse erreichen und während all dieser Stufen eine böse Gesinnung beibehalten. Wenn er dieses Ziel erreicht, kann er die Rüstung herstellen, die ihm in seinem Nachleben als Grabesritterrüstung dienen wird. Diese Rüstung muss

eine schwere Rüstung sein, aber die genaue Art der Rüstung ist nicht von Bedeutung. Des weiteren muss der Schöpfer auch im Umgang mit dieser Rüstung geübt sein. Die Rüstung selbst muss außerdem von außergewöhnlicher Qualität sein, was die richtige Behandlung durch Kunsthandwerker, die erlesensten Metalle, seltene Säuren zum Einätzen von Gravierungen und andere kostspielige Bestandteile erfordert. Sogar die Schmiede, in der die Rüstung geformt werden soll, muss außergewöhnlich gute Qualität besitzen, genauso wie die Kohlen und die Flammen, die dazu verwendet werden, sie zu erhitzen. Die Gesamtkosten dieser Komponenten beläuft sich auf 25.000 GM. Diese Summe ist zusätzlich zu weiteren Kosten fällig, die anfallen, um die Rüstung verzaubern zu lassen. Eine bestehende Rüstung (einschließlich magischer Rüstung) kann als Basisanzug dienen, für den diese Erweiterungen im Wert von 25.000 GM gefertigt werden.

Sobald die Rüstung vervollständigt ist, muss der angehende Grabesritter die Rüstung anlegen und dann einen Schutzherrn ausfindig machen, der böse genug ist, seine Grausamkeiten zu unterstützen. Dieser Schutzherr kann ein sterblicher Tyrann, ein hasserfülltes

Monster, ein dämonischer Gott oder ähnlich mächtige Entität sein. Nachdem sich der zukünftige Grabesritter einen Schutzherrn gesichert hat, muss er zu einem Kreuzzug im Namen des Schutzherrn aufbrechen. Dieser Kreuzzug muss lange genug andauern, um den Grabesritter zwei zusätzliche Stufen an Erfahrung gewinnen zu lassen. Während dieser Zeit muss er seine Rüstung, wann immer möglich, tragen.

Bei Erreichen der letzten Phase seiner Queste zum Untotendasein (und auf einer Charakterstufe von mindestens 11) hat sich dieser Sadist schließlich dem Ende seines langen Weges zum ewig währenden Untod genähert. Die letzte Aufgabe der Umwandlung in einen Grabesritter besteht darin, ein Becken, eine Grube oder irgendeine andere große Aushöhlung anzulegen, in die der Grabesritter 13 hilflose Kreaturen mit guter Gesinnung aus seinem eigenen Volk bringen muss. Diese 13 Kreaturen müssen durch den angehenden Grabesritter dem Schutzherrn des Grabesritters geopfert werden, indem er Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer dazu verwendet. Der Grabesritter muss während dieser Opferhandlungen seine Rüstung tragen und innerhalb einer Minute vom Zeitpunkt des letzten Opfers an sich selbst das Leben nehmen, indem er dieselbe Form von Energie benutzt. Nachdem er sich selbst getötet hat, müssen der Körper und die Rüstung des Grabesritters ebenfalls von dieser Form von Energie zerstört und die Grube, in der sich das gesamte Ritual abgespielt hat, mit Erde aufgefüllt werden, welche aus Gräbern herbeigeht wurde, aus denen sich untote Kreaturen erhoben haben.

Nachdem dieser letzte Schritt unternommen wurde, hat der Grabesritteranwärter eine Chance von 75% darauf, sich als Grabesritter wieder zu erheben. Diese Chance erhöht sich um je 1% für jeden Punkt in Charisma, den der Grabesritteranwärter zum Zeitpunkt seines Todes innehatte. Zusätzliche Faktoren könnten diese Chance vielleicht ebenfalls noch erhöhen, abhängig von den Launen des Spielleiters.



GRABESRITTER AUF GOLARION

Grabesritter sind selten, aber sie erheben sich in jeder Kultur und Gesellschaft auf Golarion. Immer dann, wenn ein ausreichend bössartiger Krieger oder ein ähnliches Wesen durch die Hand eines Feindes stirbt, gibt es die Möglichkeit, dass er oder sie als ein Grabesritter wiederkehrt. In Volkssagen werden Grabesritter häufig mit anderen Arten von Untoten verwechselt, insbesondere mit solchen, die sich einfach nur aus dem Grab erheben, um Rache an ihrem Mörder zu üben. Diese Unsicherheit, gekoppelt mit ihrer verhältnismäßigen Seltenheit, gibt Aufschluss darüber, warum es so viele Grabesritter schaffen, mehrere Niederlagen zu überleben. Das liegt daran, dass nur wenige Gegner erkennen, dass sie die Rüstung eines Grabesritters zerstören müssen, um sich dieser Bedrohung zu entledigen.

Schwer gepanzerte Krieger haben die beste Aussicht darauf, sich als Grabesritter wieder zu erheben. Vielleicht liegt es daran, dass die umschließende Schale aus Metall oder einem anderen Material dabei behilflich ist, die Seele gefangen zu halten. Ein Ergebnis davon ist, dass Grabesritter häufiger in Regionen anzutreffen sind, in denen Ritter, Kavalleristen und andere vergleichbar schwer gerüstete Krieger benutzt werden, beispielsweise in Taldor, Cheliaz, Nidal und Molthune, und dass sie in Wüstengegenden oder an Orten, wie den Ländern der Lindwurmkönige seltener sind, wo Krieger sich eher auf Schnelligkeit und Kampfgeschick als auf Panzerplatten verlassen. Geb, als ein Land der Untoten, ist ein sogar noch günstiger Ort, an dem sich Grabesritter erheben und eine Beschäftigung als Anführer von Armeen finden können, obgleich die untoten Herrscher dieses Landes mit diesem Phänomen vertrauter sind und nicht zögern werden, einem solchen Heerführer den Garau zu machen, wenn dieser seine Ziele zu hoch steckt. Da sich Grabesritter im Allgemeinen in Folge von hitzigen Entscheidungsschlachten erheben und eher seltener nach einem einfachen Mord oder einem Geplänkel in einer Seitengasse, sind Orte wie Belkzens Boden, die Flusskönigreiche und die Fesseln alle hervorragende Kandidaten für die Entstehung eines Grabesritters. Der Orden von Gesetzeshütern, den man unter dem Namen „Höllensritter“ kennt, ist dafür besonders empfänglich, denn die Geschicklichkeit ihrer Mitglieder in der Schlacht sowie ihre Verachtung für Gut und Böse und ihr fast unmenschlicher Eifer mit dem sie ihre Glaubensüberzeugungen, Kodizes und Ziele verfolgen macht aus ihnen perfekte Kandidaten für eine solche Verwandlung.

Unabhängig vom Ort ihrer Auferstehung neigen Grabesritter dazu, in diejenigen Teile der Welt zu ziehen, deren Eroberung ihnen besonders verlockend erscheint oder die für ihre Art am einladendsten ist. Abgesehen von Geb haben mehrere der dunklen Regierungen von Avistan, darunter Cheliaz, Nidal und Irlissen, zu gegebener Zeit Grabesritter als militärische Anführer unter Vertrag genommen und sanktioniert, unter der Voraussetzung, dass sie sich den Interessen der Regierenden zu dienen bereit erklären, aber in manchen Fällen erweisen sich diese Vereinbarungen als nachteilig für die Regierungsbeamten. Nur Tar-Baphon, der Wispernde Tyrann persönlich, hatte die Macht und die Selbstüberschätzung, in seinen Streitkräften zahlreiche Grabesritter als Kommandanten zu beschäftigen. Durch seine Gefangenschaft wurden viele von ihnen zerstört – wohingegen andere sich in die Berge und Schatten zurückzogen, um dort die Hinterlassenschaften ihres Herrn bis zu dem Zeitpunkt zu bewachen, an dem er wiederkommen wird.

Urgathoa sieht Grabesritter als ihre Kinder an genauso wie sie das bei allen Untoten macht. Ihre Priester und andere hochrangige Diener behaupten, dass in Wirklichkeit sie die mysteriöse Kraft ist, die sie aus dem Grabe zurückruft, wogegen die Göttin selbst verwirrendere und potenziell widersprüchlichere Antworten gibt. Dennoch aber dienen viele Grabesritter dem Kult Urgathoas, da sie darauf hoffen, die Gunst dieser Göttin zu gewinnen und damit entweder die Befreiung oder ihre eigene blutgetränkte Vergöttlichung zu erreichen. Sie nehmen an, dass Sterbliche, welche die Göttin verärgern, häufig die Fähigkeit zum Genießen von Speisen und anderer Arten von Vergnügungen verlieren und vermuten daher, dass sie

möglicherweise die Macht haben könnte, ihnen das zurückzugeben, was sie verloren haben. Die bloße Möglichkeit, bringt sie oft dazu, sich zurückzuhalten, oder sogar ihre Hilfe anzubieten, wenn sie es mit Urgathoas Anhängern zu tun haben.

BEISPIEL FÜR EINEN GRABESRITTER

Diese finstere Gestalt ist in eine schwarze, dämonisch-angehauchte Rüstung gehüllt, ihre Augen glühen unter dem Helm hervor.

LIKTOR SCHOKNEIR

HG 16

EP 76.800

Menschlicher Grabesritter Kämpfer 5/Höllensritter 10

RB Mittelgroßer Untoter (Mensch)

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

Wahrnehmung +24

Aura Ketzerische Aura (SG 25, 9 m),

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 27 (+1 GE, +4 natürlich, +13 Rüstung)

TP 177 (15 TW; 5W10+10W10+95)

REF +9, WIL +7, ZÄH +18

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, wie Untote; **Resistenz** Säure 10; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +1, Wiederkehr, Willenskraft (+6 gegen Einbildung, +4 gegen Fehlgelühl, +2 gegen Bezauberung); **ZR** 27

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Unheiliger Schwerer Streitflegel +3, +27/+22/+17

(1W10+16/17–20 plus 3W6 durch Feuer) oder Hieb +22 (1W4+7)

Fernkampf Kompositbogen (lang) +1 +17/+12/+7 (1W8+8/x3 plus 3W6 durch Feuer)

Besondere Angriffe Chaotisches niederstrecken 4/Tag, Gesetzesbringer (alle Angriffe werden in Bezug auf Schadensreduzierung behandelt, als seien sie rechtschaffen), Ritter der Hölle 1/Tag (verleiht der Waffe die Eigenschaft „Unheilig“), Untotenmeisterschaft, Verheerende Explosion, Waffentraining (Streitflegel +1), Zerstörung fokussieren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konzentration +20)

Beliebig oft – Chaotisches entdecken

8/Tag – Lügen erkennen

3/Tag – Monster herbeizaubern VII (1 Knochenteufel oder 1W3

Erinnyen oder 1W4+1 Barteufel)

SPIELWERTE

ST 24, GE 12, KO —, IN 12, WE 12, CH 20

GAB +15; KMB +22; KMV 33

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf, Blitz-schnelle Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Rundumschlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streitflegel), Waffenfokus (schwerer Streitflegel), Waffenspezialisierung (Schwerer Streitflegel)

Fertigkeiten Einschüchtern +31, Reiten +26, Wahrnehmung +24, Wissen (Die Ebenen); **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8, Reiten +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches

Besondere Eigenschaften Disziplinen 3/Tag (Fürchterliche Ausstrahlung, Teufel herbeizaubern, Qual), Geisterreittier, Höllensritter-Rüstung 3, Infernalisches Rüstung, Rüstungstraining 1

Ausrüstung Gürtel der Riesenstärke +4, Höllensritter-Plattenrüstung +4, Kompositbogen (-lang) +1 mit 20 Pfeilen, Resistenzumhang +2, Schwerer Streitflegel +3

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Geisterreittier (ÜF) Einmal pro Stunde kann Liktör Schokneir ein skelettirtes Pferd ähnlich dem Zauber Geisterross (ZS 15) herbeizaubern. Dieses Pferd manifestiert sich stärker als ein übliches Geisterross und kann einen zusätzlichen Reiter tragen. Falls das Reittier zerstört wird, kann es eine Stunde später mit seiner vollständigen Zahl an Trefferpunkten erneut herbeigezaubert werden.

Ketzerische Aura (ÜF) Liktör Schokneir verströmt permanent eine Aura des intensiven Bösen und negativer Energie in einem Radius von 9 m. Diese Aura funktioniert wie der Zauber *Ort entweihen*, dessen Vorteile der Grabesritter fortwährend genießt (diese Vorteile sind bereits in den Spielwerten oben mit eingerechnet). Zusätzlich erschwert dieses aus korumpierter Energien bestehende Miasma das Fokussieren positiver Energie. Jede Kreatur, die versucht, in diesem Gebiet positive Energie zu benutzen – so wie die Fähigkeit eines Klerikers zum Fokussieren positiver Energie, das Handauflegen eines Paladins oder jeder Zauber aus der Kategorie „Heilung“ – muss einen Zauberstufenwurf gegen SG 25 schaffen oder der Versuch schlägt fehl.

Untotenmeisterschaft (ÜF) Liktör Schokneir kann eine Standard-Aktion dazu verwenden, jede beliebige, untote Kreatur in einer Entfernung von bis zu 15 m seinem Willen zu unterwerfen. Der Untote, auf den diese Fähigkeit gerichtet wird, muss einen Willenswurf gegen SG 22 bestehen oder fällt unter die Kontrolle des Grabesritters. Diese Kontrolle ist für unintelligente Untote permanent. Einem Untoten mit Intelligenzwert wird jeden Tag ein zusätzlicher Rettungswurf gestattet, um aus der Kontrolle durch Liktör Schokneir auszubrechen. Wenn eine Kreatur einen erfolgreichen Rettungswurf abgelegt hat, kann sie für die nächsten 24 Stunden nicht erneut durch Liktör Schokneirs Untotenmeisterschaft beeinflusst werden. Liktör Schokneir kann bis zu 75 Trefferwürfel an untoten Kreaturen auf einmal kontrollieren. Wenn er diese Zahl überschreitet, verliert er die Macht über einen Teil seiner Untergebenen, wie auch bei dem Zauber *Tote beleben*.

Verheerende Explosion (ÜF) Dreimal am Tag kann Liktör Schokneir einen 9 m-Kegel aus zerstörerischer Energie entfesseln. Dieser Schlag verursacht 10W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 22, halbiert).

Wiederkehr (ÜF) Einen Tag nachdem Liktör Schokneir zerstört wurde, beginnt seine Rüstung, seinen Körper neu zu formieren. Dieser Prozess dauert 1W10 Tage – falls der Körper zerstört wird, bevor diese Zeit verstrichen ist, beginnt die Rüstung den Prozess einfach wieder von vorn. Nachdem diese Zeit verstrichen ist, erwacht Liktör Schokneir vollständig geheilt.

Zerstörung fokussieren (ÜF) Jede Waffe, die Liktör Schokneir führt, verursacht bei einem erfolgreichen Treffer zusätzliche 3W6 Punkte Schaden.

Während des Bürgerkriegs in Cheliox erhielten mehrere Söldnergruppen von Mitgliedern des belagerten, chelischen Königshauses den Namen „Höllennitter“ und viele dieser „niederen“ und nicht sanktionierten Orden lehnten es ab, sich aufzulösen, als der Krieg zu Ende war. Eine dieser Gemeinschaften war der mit Totenschädeln verzierte Orden des Kreuzes. Vom Orden der Geißel im Jahre 4663 AK verfolgt und zerstört, wurden die Schlächter des Kreuzes bis zum letzten Mann ausgelöscht und ihre Festung, die Zitadelle Gheisteno, wurde niedergebrannt. 25 Jahre später erhoben

sich aus der Ruine der Festung drei Grabesritter in verkratzter Höllennitter-Rüstung, nahmen die Insignien des Ordens des Kreuzes erneut an sich und gingen an der Grenze zwischen Nidal und Molthune auf Jagd. Dort scharten sie alle niederen Untoten um sich, die sie ausfindig machen konnten, und warteten nun, im Schatten ihrer gefallenen Zitadelle, auf einen geeigneten Zeitpunkt, bevor sie wieder gegen jene in den Krieg ziehen, die ihnen nach dem Leben trachteten.

Wie einst im Leben, so ist Liktör Schokneir auch im Tod noch der Anführer seiner Truppe. Er war schon immer ein finsterner und gnadenloser Mann – und so hat Schokneirs Wiedergeburt als Grabesritter ihn nur in seiner Gewissheit bestärkt, dass seine Auffassung über das Recht die einzige ist, die es zu befolgen lohnt. Diejenigen, die sie anzweifeln, sollten seiner Meinung nach lieber durch das Schwert sterben, als die Erde weiterhin mit ihrer Launenhaftigkeit zu beschmutzen. Auch wenn seine zwei Untergebenen seine Weisheit nicht immer teilen, sieht er sie als das an, was sie sind: kompetente Werkzeuge, die ihm auf seiner Queste gesandt wurden. Er war niemals ein Mann des Glaubens, darum betrachtet er den Fluch nicht als von den Göttern stammend, sondern von der Welt Golarion selbst, da diese Welt es nicht mehr länger ertragen konnte, mit den Unwürdigen verseucht zu sein und eines Streiters bedurfte, der sie beherrschen, reformieren und tilgen wird – all dies mit demselben Feuer, das seine geliebte Zitadelle niederbrannte.





GRUFTSCHRECKEN

So kalt. Der Nebel – er haftete nicht nur an mir, sondern kroch geradezu in meine Haut hinein und verschluckte dabei jedes Geräusch. Mein Herz pochte wie wild, doch ich konnte kein Geräusch vernehmen, außer ein Rasseln von kaltem Stahl und das schwere Keuchen immer schwächer werdender Atemzüge, die ihr Echo von überall und nirgendwo her zu werfen schienen. Dann, im Nebel dahin schwebend, konnte ich ihre Augen erkennen. Sie brannten wie winzige Sterne an einem gefrorenen Himmel. Sie kamen näher. Meine im Kampf gefallenen Kameraden hatten sich bereits ihren Rängen angeschlossen. Der Tod wäre noch eine Fluchtmöglichkeit gewesen, aber ich war sogar zu ängstlich, um den Weg eines Feiglings zu wählen. Darum wusste ich, dass ich mich ihnen bald anschließen würde. Sie kamen näher...

– Bran Stramm, aus *Wanderlust – Wahre Geschichten für tapfere Buben und Mädchen*

Gruftschrecken sind belebte Leichen, durchströmt vom schrecklichen Geist des Unlebens und einem Hunger nach den Seelen der Lebenden. Auf den ersten Blick scheinen sie sich vielleicht nicht von verwitterten Zombies oder sogar von halbverfallenen, belebten Skeletten zu unterscheiden, abgesehen von den glühenden Nadelspitzen aus Licht, die in ihren leeren Augenhöhlen brennen. Zahlreiche Gruftschrecken sind ausgetrocknet, verwittert und furchtbar anzusehen, ihnen fehlen Gliedmaßen und sie bewegen sich mit einem schlurfenden Gang, der für die wandelnden Toten charakteristisch ist. Gruftschrecken können unter Umständen auch inmitten anderer Untoter auf der Jagd sein und diejenigen, die sich ihnen entgegenstellen, werden die Gefahr vielleicht nie erkennen, bevor es zu spät ist, denn die bloße Berührung eines Gruftschreckens saugt ihnen die Lebenskraft aus.

Wenn Gruftschrecken jagen, sind sie jedoch weitaus gefährlicher. Ihr unbeholfenes Schlurfen verschwindet, sobald sie kriechen, pirschen und lauern, erfüllt von einer tödlichen Schläue und erschreckenden Heimlichkeit. Wenn sie einzeln oder in Rudeln auf Jagd sind, schlüpfen sie durch die Schatten, um ihre Beute aus einem Hinterhalt heraus anzufallen. Dabei wenden sie manchmal überfallartige Taktiken mit schnellem Rückzug an, um bei ihren Feinden Furcht und Schrecken zu verbreiten und deren Ressourcen aufzuzehren, vor allem wenn sie gerade die lebendigen Geister ihrer Gegner absaugen und ihren Feinden somit langsam den Willen zum Kämpfen entziehen, bis sie schließlich alle verschlungen und in das Rudel absorbiert sind.

Als Untote müssen Gruftschrecken nicht mehr atmen und können tatsächlich ohne Probleme in einem luftleeren Raum oder am Grund des Meeres existieren. Aber aus unbekannten Gründen behalten manche Gruftschrecken einige kleine Angewohnheiten und körperliche Vorlieben aus ihrem früheren Leben und von all diesen ist das automatische Nachahmen von Atmung die üblichste. Bei manchen Gruftschrecken gleicht das Geräusch ihrer angeblichen Atmung dem gurgelnden Röcheln eines Menschen mit durchschnittener Kehle, der in seinem eigenen Blut ertrinkt. Bei anderen ist es das trockene, rasselnde Schnaufen aus einer tumorösen Lunge, die allmählich zusammenbricht. In allen Fällen wird jedoch die frische Luft, die sie einsaugen, als faulige, beschmutzte Ausdünstung wieder ausgestoßen. Diese besteht aus Fetzen von dünnem, beflecktem Nebel, der aus ihren Nasenlöchern, ihrem Mund und auch aus jeglichen klaffenden Wunden an ihrem zerfledderten Torso aufsteigt. Diejenigen, die einen engen Kontakt mit einem Gruftschrecken überlebt haben, beschreiben es als den Gestank des Todes, als Luft, die den Lebenden gestohlen wurde und nun nur noch für die Toten geeignet zu sein scheint, modrig wie eine lang versiegelte Gruft oder bedeckt mit einer Schicht kalten, lehmigen Geruchs eines frisch ausgehobenen Grabes - allesamt Gerüche, die manche Untotenjäger zusammenfassend mit der Bezeichnung „der Schwarze Atem“ belegt haben. Bedauerlich für die Opfer dieser Untoten ist, dass der Gestank des verwesenen Körpers eines Gruftschreckens und sein schimmlicher Atem seine Anwesenheit selten im Voraus verraten, da seine verfaulten Lungen ihre Atmung so lange zurückhalten können, wie der Gruftschrecken es wünscht, sodass sie ihren stechenden Gestank erst dann freigeben, wenn er bereit ist, seine Anwesenheit bekannt zu machen.

Dasselbe gilt für das funkelnde Glühen in den Augen eines Gruftschreckens. Die Macht des Unlebens brennt in ihrem Inneren als verdunkeltes Feuer und die Augen eines Gruftschreckens spiegeln diese unheilige Energie in seinem Inneren wider. Diese glühenden Nadelspitzen aus Licht sind ein verräterischer Hinweis, mit dem man Gruftschrecken von einfachen, wankenden Leichen unterscheiden kann, aber Gruftschrecken können dieses Glühen unterdrücken, wenn sie sich tarnen oder verstecken wollen. Sobald ein Gruftschrecken angreift, kann sein unsterblicher Zorn und Hass nicht ausgelöscht werden und das fahle Leuchten kehrt wieder in seine Augen zurück.

Einige Weise theoretisieren, dass Gruftschrecken, die immer noch Atemzüge ausführen, dies tun, weil sie sich näher am Leben aufhalten als andere Untote, dass es genau diese

Gruftschrecken in der realen Geschichte

Die Gruftschrecken heißen im Original *wights*. Das Wort *wight* geht auf das Mittelenglische zurück, wo es noch einen lebendigen Menschen bezeichnete. Es entspricht dem deutschen „Wicht“ und wurde von Chaucer, Spenser, Shakespeare und Milton in ihren Werken verwendet. Das Wort und seine altenglischen und althochdeutschen Vorformen stammen jedoch von dem altnordischen *vaettir* ab, was wiederum eine Art Naturgeist oder übernatürliches Wesen benannte. Insbesondere verstand man unter den *landvaettir* eine Klasse von Schutzgeistern, die das Land beschützten. Die berühmtesten *wights* in der Fantasy-Literatur sind die „barrow-wights“ in J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Sie sind Grabunholde, böse Geister, die von höheren dunklen Mächten an die Hügelgräberhöhlen eines untergegangenen Reiches gefesselt waren, um zu verhindern, dass dieses Reich sich je wieder erhob. Ihre Gefangennahme der Hobbits und der Versuch, sie ebenfalls in Grabunholde zu verwandeln, ist eine erschreckende, klassische Szene. Das Genre der Rollenspiele hat das Wesen der *wights* noch weiter in den Fußstapfen von Tolkiens Stil festgemauert, gleichermaßen in Pen-and-Paper- und Computer-Rollenspielen wie Romanen, die auf solchen basieren. Manche fiktive Schrecken weichen aber von dieser Tradition ab, wie zum Beispiel die *cavewights* in Stephen R. Donaldsons Büchern über Thomas Covenant, welche mehr Ähnlichkeit zu Orks als zu den lebenden Toten haben. Andere kommen den klassischen Vorstellungen jedoch auffällig nahe - die Anderen aus George R. R. Martins *Das Lied von Eis und Feuer* passen hervorragend dazu, da sie die tragischen Geister der Gefallenen sind, gebunden an ein größeres Übel, aber möglicherweise im Besitz ihrer Erinnerungen oder an einen blassen Schatten dessen, was sie einst waren, dazu gezwungen, ihren Fluch weiterzuverbreiten.

Nähe zum Leben ist, aus dem sich ihr Zorn und ihr Hunger nach Leben speisen. Sie fühlen sich selbst so nah, so dass sie der Meinung sind, nur genügend vom reichhaltigen Trog der Lebenskraft anderer aufzunehmen zu müssen, um ihre eigene Lebensflamme wieder anzünden zu können. Aber ihre endlose Frustration auf dieser Suche erzürnt sie nur noch weiter, was sie wiederum auf ihrer besessenen Jagd nach Leben verstärkt - falls der Diebstahl und Verzehr von einem Dutzend Seelen nicht genügt, werden vielleicht zwanzig davon ausreichen. Und wenn dies nicht ausreicht, dann wohl hundert oder vielleicht tausend. Aber es sind nie genug. Die nekromantischen Energien, die ihnen Kraft geben, nutzen ihren gebundenen Geist ab und zwingen sie dazu, ihre Qualen auf andere in der Hoffnung darauf zu übertragen, dass durch den Verzehr der Leben und Seelen ihr eigener Hunger gestillt werden kann. Ihre Existenz ist somit eine der nicht endenden Frustration und Verbitterung, denn selbst wenn sie sich mit dem Leben der Getöteten vollgestopft haben, können sie ihren Hunger doch niemals länger als für einen Moment befriedigen.

LEBENSWEISE

Die Ursprünge von Gruftschrecken variieren stark. Manche werden mittels nekromantischer Riten erschaffen (üblicherweise mit *Untote erschaffen* - siehe Seite 3 in der Einleitung) und in die Dienste von Nekromanten oder bösen Priestern gezwungen. Noch häufiger jedoch sind Gruftschrecken einfach bloß die unglückseligen Opfer anderer Gruftschrecken und das Licht ihres Lebens wurde durch die Berührung des Untoten in



ein verdorbenes Zerrbild verwandelt. Der Selbsthass eines üblichen Gruftschreckens ist genauso stark wie sein Hass auf die Lebenden. Gruftschrecken versuchen immerzu, sich genug gestohlene Lebenskraft zu sichern, um das Feuer ihrer Seelen wieder anzuzünden oder, falls das fehlschlägt, die Bitterkeit in ihren Herzen zu lindern, indem sie eine Legion aus Untergebenen erschaffen, die ihre Verzweiflung und Schmerzen teilen und weiterverbreiten. Es ist wohl bekannt, dass die bittere Kälte einer Gruftschreckenberührung ein Stück der Seele seines Opfers entzieht. Weniger bekannt ist jedoch, dass im Austausch gleichzeitig ein Stück des untoten Geistes des Gruftschreckens in das Opfer fließt und dort die lebende Essenz mit dem Rohmaterial des Todes ersetzt. Jede Berührung zerrt das Ziel weiter vom Leben fort und weiter in den Tod hinein, bis das letzte bisschen seiner Lebenskraft verebbt und das Opfer in einem einzigen Augenblick in ein furchtbares Etwas aus Leid und Hass verwandelt wird, belastet mit einer qualvollen Knechtschaft unter dem Willen seines Schöpfers.

In noch tragischeren Fällen können sich Gruftschrecken auch spontan erheben. Gelehrte, die in der Erforschung der Untoten geschult sind, benutzen den Begriff „Gepeinigter Gruftschrecken“, um diejenigen zu bezeichnen, deren Geburt in das Untotendasein sich infolge eines grauenhaften Traumas ereignete, sowohl geistig als auch körperlich, das den Körper zerbrochen zurücklässt, ihre Psyche in Scherben, und ihren Geist verzehrt vor Hass und Rachsucht. Die Tiefe ihres Leidens und der fortdauernde Schock sind so intensiv, dass sie an ihren Schmerz gebunden bleiben, sich daran mit jeder Faser ihres Wesens festklammern, sich selbst auf der Schwelle zum Tod fortwährend der Marter aussetzen, unfähig, wirklich zu leben, aber unwillig, wirklich zu sterben.

Unheilvoller sind „Böswillige Gruftschrecken“, diejenigen, die durch die Verkommenheit ihrer eigenen, umnachteten Seelen eine Ewigkeit des Herumwanderns auf der Welt verdient haben, verflucht mit einem ewigen, unstillbaren Hunger und einer rauen Müdigkeit, mit der sie nie wirklich Erholung finden können. Volkstümliche Legenden besagen, dass diejenigen, die zu einer solchen Existenz verurteilt wurden, die wirklich Verdammten sind, so böse, dass die Hölle selbst sie zurück in die Welt spie statt sie in ihren Schoß aufzunehmen. Die meisten sind durch ihre Qualen verrückt geworden - ihre Gemüter zu einer degenerierten Suppe aus Zorn und Heimtücke verkommen - aber manche dieser Gruftschrecken sehen ihren Status nicht als Fluch, sondern als ein Geschenk der Dunkelheit an, als eine Chance auf Leben und Macht für ewige Zeit, und als eine Möglichkeit, jede grausame Gewohnheit und Absicht beizubehalten, die sie auch schon zu Lebzeiten anspornte.

Möglicherweise am beängstigendsten ist die letzte Kategorie, bekannt als „Besessener Gruftschrecken“. Diese Art Gruftschrecken werden erschaffen, wenn sich ein böser, untoter Geist mit einer Leiche verbindet. Die Auswahl des so belebten Wirtskörpers geschieht entweder aus Bequemlichkeit oder wegen dessen

körperlicher Stärke. Obwohl die ursprünglichen Geister dieser Körper möglicherweise schon vor einiger Zeit in ihr verdientes Jenseits verschwanden, sind wenige Dinge für ihre trauernden Freunde schlimmer, als zu sehen, wie die Körper ihrer geliebten Personen neu zum Leben erwachen und damit beginnen, die Trauergäste abzuschlachten.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Gruftschrecken können in so gut wie jeder Umgebung überleben und an allen möglichen Orten angetroffen werden, von äquatorialen Wüstengebieten und Dschungeln bis hin zu eisigen Bergen und Tundren. Überall dort, wo Humanoide auf furchtbare Art gepeinigt sterben oder mit Schimpf und Schande vergraben wurden (oder sogar als Bestrafung wortwörtlich lebendig begraben wurden), können sich Gruftschrecken erheben. Sobald sie eine Ausgangsbasis für sich errichtet haben, beginnen sie ihre Brut zu erzeugen und sich zu verbreiten. Gruftschrecken können sich vermehren, solange humanoide Beute für sie vorhanden ist. Sie sind jedoch keine gedankenlosen Bestien und werden oft versuchen, ein natürliches Gleichgewicht mit ihrer Umgebung und dem verfügbaren Vorrat an Beute herzustellen. Ein Rudel Gruftschrecken, egal ob es aus vollwertigen Gruftschrecken oder aus der Brut unter der Kontrolle ihres Schöpfers besteht, wird häufig ein geordnetes Muster aus Angriff und Wanderung festlegen. So können sie humanoider Beute folgen, die bereits unterwegs ist, durch Angriffe auf verschiedene Orte ihre Anzahl größer erscheinen lassen, aber auch Vergeltungen gegen frühere Operationsbasen entgegen.

Dies soll aber nicht heißen, dass Gruftschrecken völlig nomadisch sind, nur dass Rudel von Gruftschrecken nicht an einen bestimmten Ort gebunden sind, so wie dies für einige andere Untote gilt. Sie können unter Umständen häufig an einen Ort zurückkehren, der sich gut verteidigen lässt, insbesondere eine in Ruinen liegende Festungsanlage, Stadt, ein altes Schlachtfeld oder ein Hügel mit zahlreichen Grabhügeln. Andere Gruftschrecken könnten auch dazu verpflichtet sein, bestimmte Örtlichkeiten oder Gegenstände zu bewachen oder selbst in einem Grab oder einer Nekropole gefangen sein. Die meisten Gruftschrecken sind aber schlau genug, sich so zu bewegen, wie ihre taktische und strategische Situation es verlangt. Deswegen beziehen sich die Volkslegenden über Geisterschiffe, mit Untoten als Besatzung an Deck, die sich vom Meeresgrund aus erheben oder regelmäßig aus dem Nebel hervortreten, mit großer Sicherheit auf Gruftschrecken.

Gruftschrecken werden oft mit Grabhügeln in Verbindung gebracht, die man Hünengräber nennt, und Grabschrecken sind eine Variante der Gruftschrecken, die dazu geschaffen wurde, die Rolle treuer (und gnadenloser) Wächter von Grabmälern und Begräbnisstätten einzunehmen. Obwohl Gruftschrecken mit Mumien verwandt sind, so sind sie doch selten aus den sterblichen Überresten des hauptsächlich Insassen des Grabmals geformt. Stattdessen werden sie direkt neben dem Bewohner des Grabmals bestattet, um die Grabkammer und ihren Inhalt zu schützen. Jene, die von einem Wächter-Gruftschrecken sterben, werden zu neuen Verteidigern des Grabes und dazu verpflichtet, beim Schutz seines abgeschirmten Bereichs und der Bestrafung der Eindringlinge zu helfen. Gruftschrecken, die als Wächter aktiv sind, zeigen gegenüber untoten Eindringlingen keine höhere Toleranz als gegenüber irgendeinem anderen Einbrecher. Gegen jeden müssen sie schnell und vernichtend mit brutaler Effizienz vorgehen.

Nicht alle in Grabkammern eingeschlossenen Gruftschrecken sind jedoch einfache Wächter, denn Böswillige Gruftschrecken erheben sich manchmal aus den ruhelosen Überresten besonders böser Personen. Kriegsherren von unaussprechlicher Grausamkeit werden möglicherweise in Hünengräbern eingeschlossen, in der Hoffnung, dass sie, sollte ihr Übel weiterbestehen und sich selbst im Tod noch regen, in der Falle sitzen und gefangen



bleiben. Dennoch werden die Großen und Mächtigen, egal wie verachtenswert sie waren, häufig mit großem Reichtum bestattet, und im Laufe der Zeit verblassen ihre Legenden zu Gruselgeschichten und Erzählungen am Lagerfeuer, doch der Lockruf des Goldes bleibt.

Letztens Endes können die Gierigen und die Törichtigen zu der Entscheidung gelangen, dass die Toten sicherlich in Frieden ruhen und den Lebenden sicherlich nicht verübeln würden, dass sie von ihnen ein klein wenig Gold abstauben, und begreifen erst zu spät, dass sie in eine Stätte eingebrochen sind, die sie lieber ungestört gelassen hätten. Diejenigen, die Glück haben, können vielleicht ein paar der staubigen Wertgegenstände mitnehmen und fliehen, bevor die schrecklichen Geister im Inneren des Grabes voll erwachen, doch auch diese Gnade ist befristet. Was auch immer der ursprüngliche Grund für das Böse in ihrem Leben gewesen sein mag, alle Böswilligen Gruftschrecken teilen eine unstillbare Habsucht und Gier, unabhängig davon, wie unbedeutend ihre Besitztümer auch sind. Diejenigen, die nur einen winzigen Teil des Reichtums eines Gruftschreckens stehlen, werden von ihm erbarmungslos gejagt, ihre Schritte jeden Tag und jede Nacht verfolgt, bis auch die letzte kleine Münze wiederbeschafft wurde und fürchterliche Rache an dem Dieb genommen werden konnte.

Alte Legenden deuten darauf hin, dass die Schätze eines Böswilligen Gruftschreckens selbst mit der schrecklichen Verdorbenheit des Gruftschreckens befleckt sind, wodurch sie eine Verdunkelung des Geistes sowie eine wachsende Psycho hervorrufen, die wiederum zu einer mörderischen Paranoia führt, die völlig von dem Opfer Besitz ergreift und es dazu bringt, selbst ein Gruftschrecken zu werden. Der Legende entsprechend kann dieses Schicksal abgewendet werden, indem man die Schätze des Gruftschreckens aus freien Stücken an andere Personen verteilt, oder indem man sie von einem Angehörigen der Feenwesen segnen lässt (zu jedem Preis, den das Feenwesen dafür verlangt). Gleichfalls kann man sie drei Tage lang im Sonnenlicht ausbreiten und jedem, der möchte, erlaubt sie an sich zu nehmen, und anschließend noch das aufammelt, von dem das Schicksal entschieden hat, dass es übrig bleibt. Nur über das Durchbrechen des Kreises der Gier kann der Schatz des Gruftschreckens sicher geborgen werden. Selbstverständlich verdrehen Legenden häufig die Wahrheit und jene, die etwas von diesen Untoten stehlen, sollten lieber gut darauf vorbereitet sein, die Konsequenzen zu tragen.

ROLLE IM SPIEL

Gruftschrecken bilden eine Zwischen-Art von Untoten - sie liegen einen Schritt oberhalb der hirnlosen, wandelnden Toten und der grotesken Leichenfresser, aber auch deutlich unterhalb der finsternen, todlosen Wesen, denen SC später in ihrer Laufbahn noch begegnen können, also unter den Wesen mit Klassenstufen und einer Vielzahl übernatürlicher Fähigkeiten. Ihre Kräfte sind mächtig genug, um sie leicht als Gegenspieler einsetzen zu können, und auch beängstigend genug, um Spieler mit Furcht zu erfüllen, die bereits Zeit dazu hatten, sich an ihre Charaktere zu gewöhnen, aber noch nicht allzu viel Vertrauen in das gesamte Spektrum ihrer Fähigkeiten setzen können. Darum kann man sie benutzen, um den Spielern eine unheimliche Überraschung inmitten einer ansonsten scheinbar gewöhnlichen (nicht-magischen) Begegnung zu bieten.

Häufig werden Gruftschrecken als einzelne Gegner für Gruppen von SC „fehlbesetzt“, da herkömmliche Gruftschrecken einfach nicht widerstandsfähig genug sind, um mehr zu tun als vielleicht einem oder zwei der Charaktere eine vorübergehende Behinderung in Form einer negativen Stufe zu verleihen. Niedere Gruftschrecken sollten als größere Gruppe verwendet werden, entweder in einem Gruppenangriff oder unter Nutzung ihrer großen Heimlichkeit, um eine Reihe sich wiederholender Hinterhalte zu legen, die den SC nicht genug Zeit lässt, sich vollständig von den anhaltenden

Verfluchter Schatz

Der Schatz eines Gruftschreckens kann manchmal mit dessen dunklem Geist erfüllt sein, was zu einer nagenden, besessenen Gier führt, die den Geist und das Leben jeder Kreatur auslaugt, die den Schatz an sich nimmt. Ein Charakter, der Gegenstände aus dem verfluchten Schatz eines Gruftschreckens besitzt, erhält eine Anzahl negativer Stufen gleich dem Gesamtwert des gestohlenen Schatzes in GM geteilt durch 10.000 (das Minimum ist immer eine negative Stufe). Diese negativen Stufen bleiben so lange bestehen, wie die Kreatur das Eigentum an dem Schatz beibehält (selbst dann, wenn sie den gestohlenen Schatz nicht physisch bei sich trägt). Sie verschwinden wieder, wenn der gestohlene Schatz zerstört, gestohlen oder zum Versteck des Gruftschreckens zurückgebracht wird. Falls der Schatz lediglich verkauft wird, wird die negative Stufe zu einer permanenten negativen Stufe, die dann durch etwas wie den Zauber *Genesung* entfernt werden kann.

Eine Kreatur, deren negative Stufen dieselbe Zahl haben wie ihre Trefferwürfel, stirbt und erhebt sich als Gruftschrecken. Falls der Gruftschrecken, dessen Schatz sie gestohlen hat, noch immer existiert, wird sie ein Mitglied der Gruftschreckenbrut, die diesem Gruftschrecken unterstellt ist. Falls nicht, wird sie zu einem Unabhängigen Gruftschrecken. Das Entfernen dieser negativen Stufen beendet den Fluch nicht, nur die Zauber *Fluch brechen* und *Verzauberung brechen* bewirken dies, wobei ein Zauberstufenwurf des Zauberkundigen gegen einen SG gelingen muss, der so hoch ist wie der SG des Rettungswurfes gegen den Lebenskraftentzug des Gruftschreckens. Der Schatz eines Gruftschreckens überträgt keine negativen Stufen solange er sich im Wirkungsbereich des Zaubers *Weihen* befindet.

Wirkungen des letzten Angriffs zu erholen, bis der nächste Überfall passiert. Besonders in Verbindung mit Dunkelheit oder Nebel kann dies dabei behilflich sein, für die Art von Furcht zu sorgen, die Gruftschrecken erzeugen sollten.

SCHÄTZE

Dervermeintliche Fluch auf dem Schatz eines Gruftschreckens und seine mörderische Rache an jenen die ihn bestehlen, bringt viele Möchtegern-Schatzjäger von ihrem Vorhaben ab, doch die wahrhaft Mutigen werden gern dazu bereit sein, alles für Ruhm und Reichtum aufs Spiel zu setzen. Herkömmliche Gruftschrecken (und ihre Brut) und Gepeinigten Gruftschrecken tragen oft nur zerfetzte Lumpen am Leib, besitzen vielleicht noch ein paar Zeichen oder Andenken aus ihrem Leben, obwohl bei den Leichen ihrer Opfer vielleicht noch Schätze zu finden sind, die schon lange in Vergessenheit geraten sind. Gruftschrecken, die durch Nekromantie entstanden sind, werden häufig von ihren Meistern ausgerüstet, um ihre Missionen besser erfüllen zu können. Böswillige Gruftschrecken behalten dagegen einen Großteil ihres Verstandes und ihrer Erinnerungen an ihr früheres Leben, deswegen kleiden sie sich selbst wie die Lebenden. Kriegerische Gruftschrecken bevorzugen dieselben Waffen und Rüstungen, die sich auch schon als Lebende mochten, während sich verschlagene Kaufleute unter Umständen für elegante Kleidungsstücke und Juwelen entscheiden, obwohl ihre funkelnden Schmuckstücke im krassen Kontrast zu ihrem verfallenen Fleisch und hasserfüllten glühenden Blick



stehen. Gruftschrecken, die zu Lebzeiten selbst Zauberkundige waren, könnten vielleicht priesterliche Gewänder oder Roben von Hexenmeistern tragen und dabei die Zeichen ihrer verlorenen magischen Kunst bei sich tragen, sogar wenn sie gerade voller Hass auf die Lebenden einschlagen, und danach streben, gequälte Seelen zu versklaven, in einem vergeblichen Versuch, Überbleibsel ihrer verlorenen Macht zurückzuerlangen.

VARIANTEN

Gruftschrecken erheben sich auf vielfältige Art und Weise und ihre speziellen Ursprünge beeinflussen häufig die Fähigkeiten, die sie besitzen. Mehrere abweichende Gruftschrecken (der Wutschrecken, der Grabschrecken und der Frostschrecken) werden detailliert auf Seite 142 des *Pathfinder Monsterhandbuchs* vorgestellt. Zwei weitere Varianten werden hier präsentiert.

Nebelschrecken (HG +1): Ein Nebelschrecken kann seinen Schwarzen Atem beliebig oft als Standardaktion ausstoßen, womit er einen 1,5 m großen Würfel aus dichtem Nebel erzeugt, der genauso wirkt wie *Verhüllender Nebel*. Diese verschmutzte Luft bewirkt, dass lebende Kreaturen solange als erschöpft gelten, wie sie sich in diesem Nebel aufhalten, ein Zustand, der noch 1 Runde danach anhält. Die Nebelwolke bleibt für 1 Runde pro TW des Nebelschrecken bestehen. Einmal pro Tag kann ein Nebelschrecken seinen Atem mit dem erstickenden Gestank des Grabes durchtränken, womit er einen Effekt identisch zum Zauber *Stinkende Wolke* erzeugt (Zähigkeitswurf, SG 14, keine Wirkung; der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma). Nebelschrecken können feine Atemzüge bei den Kreaturen in ihrer unmittelbaren Nähe spüren und sie erhalten Blindgespür mit einer Reichweite von 18 m gegen lebende Kreaturen, die nicht ihre Luft anhalten.

Staubschrecken (HG +1): Ebenso wie Gruftschrecken, die sich aus Toten in gefrorenen Umgebungen erheben und mit den gefährlichen Eigenschaften ihres rauen Umlands erfüllt werden können, tragen Staubschrecken in ihren ausgetrockneten, zerbröckelnden Körpern die versengende Bestrafung der glühendheißen Wüste. Diese Gruftschrecken werden üblicherweise in Grabmälern oder Ruinen in der Wüste gefunden und besitzen feurig orangene Augen und bis auf ledrige Fetzen, die noch an ihren Knochen hängen, nur sehr wenig Fleisch. Ein Staubschrecken erhält SR 5/Wuchtschaden, und immer wenn er einen Gegner mit seinem Hiebangriff trifft, bewirkt er, dass die getroffene Kreatur dehydriert wird, falls ein Zähigkeitswurf misslingt (verwende dafür denselben SG wie für den Lebenskraftentzug des Gruftschreckens). Ein dehydrierter Gegner gilt als erschöpft (oder entkräftet, wenn er bereits erschöpft war).

GRUFTSCHRECKEN AUF GOLARION

Gruftschrecken kann man überall auf Golarion antreffen, doch am häufigsten findet man sie in Gegenden, die schon seit langer Zeit Schauplätze von Krieg und Unruhen sind, besonders in und um die Schlachtfelder und Begräbnisstätten untergegangener Großreiche. Orte wie die Flusskönigreiche und das westliche Iobaria mit ihren unzähligen, gescheiterten Siedlungen und kleinen Kriegsschauplätzen sind fruchtbare Nährböden für Gruftschrecken. Gleiches gilt für die vom Krieg gepeinigten Grenzgebiete wie jene zwischen Taldor und Qadira, und Länder, die von lang anhaltendem Leid gezeichnet sind, wie Galt und Nidal. Gruftschrecken werden vor allem mit Menschen in Verbindung gebracht, aber auch böse Zwerge haben eine lange Tradition, sich treue Grabhüter zu erschaffen, die ihre Mausoleen schützen sollen. Der Exodus der Elfen in alter Zeit (sowie das furchtbare Schicksal, das diejenigen erlitten, die zurückblieben) macht Gruftschrecken zu einer wiederkehrenden

Plage in zurückeroberten Besitztümern der Elfen. Und natürlich sind sie, wie die meisten Untoten, verbreiteter in Gegenden, in denen Kulte Urgathoas aktiv sind.

Gruftschrecken sind in Garund am wenigstens verbreitet, da die Bestattungspraktiken und nekromantischen Traditionen dort lange schon die Mumifizierung zum Konservieren der ehrenwerten Toten und zur Bewachung von Grabmälern bevorzugt wurde. Gruftschrecken sind allerdings in den überfluteten Ruinen und zahllosen Schiffswracks der Flutländer, der Fesseln und der vom Regen gepeitschten Küsten um das Auge von Abendego weit verbreitet. Diese verzweifelten Gruftschrecken führen manchmal eine Form widernatürlichen Lebens, wenn sie sich selbst als die letzten Überlebenden ihrer Dörfer (oder Seefahrten) sehen und überhaupt nicht bemerken, dass sie in Wirklichkeit schon tot sind. Weit entfernt im Osten erfreuen sich die grausamen Rakshasas von Jalmeray an der Verlockung und dem Verderben der Unachtsamen, die sie in eine Art unvorstellbaren Übels treiben und dazu zwingen, nach ihrem Tod Gruftschrecken zu werden, um dann den Rakshasas als loyale Leibwächter und Attentäter zu dienen.

Rudel von Gruftschrecken sind auch eine alteingesessene Bedrohung in dem Grenzland der drei Reiche Ustalav, Finismur und Belkzens Boden. Die Ödlande von Virlych in der Nähe von Galgenkopf, sind Heimat für eine Vielzahl an Schrecken und werden von den gequälten Überbleibseln jener Personen heimgesucht, die vor einem Zeitalter von der Zauberei des Wispernden Tyrannen gepeinigt wurden. In der Regel handelt es sich dabei um Personen, deren Körper zerfetzt wurden und deren Geist fortgetragen wurde, bis nichts mehr außer Schmerz und unsterblicher Zorn von ihnen übrigblieb. Patrouillen aus Vigil rotten diese Gruftschrecken aus, wo immer sie auf sie treffen, aber bei einigen Gelegenheiten ist eine Patrouille auch einfach verschwunden, bis eine spätere Patrouille eine tragische Begegnung mit den verdorbenen Überresten der rechtschaffenen Gefallenen hatte.

Entlang der Grenze von Belkzen ist die Ehre den Lebenden vorbehalten, und überall dort, wo die Krieger den Tod finden, ist auch die Stätte, an der sie verrotten. Bei seltenen Gelegenheiten werden bedeutende Anführer unter einsamen Steinhäufen beigesetzt, aber oft kommt es vor, dass dann, wenn ein Begräbnis vonnöten ist (zum Beispiel wenn eine Armee auf einem Stück Land stirbt, das die Sieger noch bewohnen wollen), alle Toten aus einer einzelnen Schlacht in einem gewaltigen Massengrab mit ihrem Anführer zusammen beerdigt werden. Diese Bestattungsriten erwecken oft einen oder mehrere Gruftschrecken, die freiwillig die Aufgabe übernehmen, die Toten anzuführen. Daneben reisen gelegentlich auch ungewöhnlich mächtige Priester, Schamanen oder Hexen der Orks durch Belkzen und besuchen dabei verschiedene Stämme, um so Wächtergruftschrecken zu erschaffen oder die Kontrolle über diejenigen zu übernehmen, die sich spontan von den Toten erhoben haben.

Von allen Ländern sind jedoch die kalten Reiche Kellid und Hallit im Norden diejenigen, die am meisten mit Gruftschrecken zu tun haben: von dem lange verloren geglaubten Sarkoris im Osten bis zu den Ländern der Lindwurmkönige im Westen. Leid und Unheil sind diesen Gebieten nicht fremd, auch nicht Krieg und Grausamkeit, daher sind sie großzügig übersät mit Hügelgräbern, Dolmen und Steinhäufen. Manche werden von ihren eigenen Gruftschrecken heimgesucht, aber Legenden erzählen von der Weißen Legion, einer Armee von Frostschrecken, die jenseits der Krone der Welt aufgestellt wurde, zusammengesammelt aus den Verlorenen und den Toten aller kalten Lande. Ihr Zweck liegt im Verborgenen, aber Feinde Irrisens befürchten, dass sie möglicherweise mit Baba Yaga und ihren Hexentöchtern unter einer Decke stecken.

BEISPIEL FÜR EINEN GRUFTSCHRECKEN

Diese nahezu skelettierte Gestalt trägt die antike Rüstung eines längst toten Königs und legt ein Verhalten an den Tag, das von königlichem Stolz geprägt ist.

GRUFTSCHRECKENFÜRST

HG 9

EP 6.400

RB Mittelgroßer Untoter

INI +5; Sinne Dunkelsicht 18 m, Totenwache; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 23 (+1 GE, +4 natürlich, +9 Rüstung)

TP 115 (11W8+66)

REF +6, WIL +9, ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Auferstehung; **SR** 10/Kaltes Eisen oder Gutes; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (12 m ohne Rüstung)

Nahkampf Krummschwert +1 +17/+12 (2W4+11/15–20 plus Lebenskraftentzug) oder Hieb +15 (1W6+1 plus Lebenskraftentzug)

Besondere Angriffe Brut erzeugen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 21)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 9; Konzentration +15)

Beliebig oft – Totenwache

3/Tag – Luftweg, Mächtiger Befehl (SG 21)

1/Tag – Hast

SPIELWERTE

ST 24, GE 13, KO —, IN 13, WE 15, CH 22

GAB +8; KMB +15; KMV 26

Talente Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +20, Heimlichkeit +9, Klettern +15, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +16

Sprachen Gemeinsprache

LEBENSWEISE

Umgebung beliebig

Organisation Einzelgänger oder Kolonne (1 Gruftschreckenfürst plus 4–6 Verbesserte Gruftschrecken)

Schätze NSC Ausrüstung (Ritterrüstung, Krummschwert +1, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede humanoide Kreatur, die von einem Gruftschreckenfürst getötet wird, erhebt sich nach 1W4 Runden als Gruftschrecken. Obwohl die Brut, die auf diese Weise erzeugt wird, nicht so mächtig ist wie ein Gruftschreckenfürst, so ist sie doch etwas mächtiger als herkömmliche Gruftschrecken und wird als Gruftschrecken mit der schnellen Schablone für verbesserte Kreaturen behandelt. Mitglieder der Brut unterstehen der Kontrolle des Gruftschreckens, der sie erschaffen hat und bleiben bis zu dessen Tod seine Sklaven. Zu diesem Zeitpunkt verwandeln sie sich in vollwertige, verbesserte und unabhängige Gruftschrecken. Sie besitzen keinerlei Fähigkeiten aus ihrem früheren Leben.

Empfindlichkeit gegen Auferstehung (ÜF) Obwohl ein Gruftschreckenfürst gegen Auferstehungsmagie empfindlich ist, ist er nicht ganz so verletzlich wie der typische Gruftschrecken. Zauber wie *Tote*

erwecken oder ähnliche Zauber, die direkt auf einen Gruftschreckenfüsten gewirkt werden, zerstören diesen nicht, versetzen ihn aber bei einem misslungenem Willenswurf für 1W6+1 Runden in den Zustand Wankend. Wird ein solcher Zauber auf diese Weise angewendet, braucht man für diesen keine Materialkomponenten.

Lebenskraftentzug (ÜF) Ein Gruftschreckenfürst verursacht jedes Mal eine negative Stufe, wenn er einen Gegner mit einem Hieb-angriff trifft. Ebenso wie ein Grabschrecken kann ein Gruftschreckenfürst diese negative Energie durch jede Waffe fokussieren, die er führt, und verursacht damit bei jedem erfolgreichen Treffer mit dieser Waffe eine negative Stufe.

Gruftschreckenfürsten sind düstere Prinzen und Kriegsherren aus alter Zeit. Somit ist ein Gruftschreckenfürst ein uralter, toter Monarch, wogegen der typische Gruftschrecken aus der Leiche eines gewalttätigen Soldaten entsteht. Gruftschreckenfürsten suchen dieselben antiken Grabstätten und Schlachtfelder heim, auf denen auch ihre niederen Verwandten leben, aber Gruftschreckenfürsten sind nicht damit zufrieden, einfach nur ihre Spukgebiete vor den Lebenden zu beschützen. Sie fahren im Tod mit ihrer Herrschaft als Tyrannen fort, ebenso wie sie es im Leben getan haben, und beherrschen somit Armeen von Untoten und zwingen ihre nicht-lebenden Lakaien häufig dazu, gegen nahegelegene Ortschaften oder Städte Krieg zu führen. Im Allgemeinen besitzen Gruftschreckenfürsten ein beherrschendes Gefühl sowohl der Gier als auch des Stolzes und können oft als Befehlshaber untoter Armeen angeworben werden – zum Beispiel von Personen, die dem Gruftschreckenfürsten genügend Gold anbieten und genug Komplimente machen, um der Eitelkeit des Untoten zu schmeicheln.

Die hier präsentierten Spielwerte geben lediglich die minimale Machtstufe für einen Gruftschreckenfürsten wieder. Er kann sich aus den sterblichen Überresten eines beliebigen, besonders grausamen oder sadistischen Anführers erheben. Insofern dieser zum Zeitpunkt des Todes eine höhere Stufe als 11 besaß, behält er auch einige Bruchstücke von seinem vorherigen Wissen. Wenn das geschieht, musst du von der vormaligen Anzahl an Klassenstufen der Kreatur 11 Stufen abziehen, um die Gesamtzahl der Klassenstufen herauszufinden, die der Gruftschreckenfürst dann besitzt. Ordne diese Klassenstufen dem Gruftschreckenfürsten auf eine logische Art und Weise zu – falls er zu Lebzeiten ein NSC mit einer einzelnen Klasse gewesen ist, rechne für den Gruftschreckenfürst einfach noch Stufen in dieser Klasse hinzu. Charaktere mit einer Kombination aus mehreren Klassen und jene, die Stufen in einer Prestigeklasse besessen haben, können etwas verzwickter sein und erfordern mehr Kreativität beim Zuordnen der Klassenstufen. Das Ziel bei der Erstellung eines solchen Gruftschreckenfürsten sollte sein, den Themen und allgemeinen Fähigkeiten nahezukommen, welche die Kreatur zu Lebzeiten hatte, und deshalb können diese Veränderungen oder Angleichungen nicht in einer einfachen Formel zusammengefasst werden. Jeder einzelne Gruftschreckenfürst, der Klassenstufen behält, sollte eine einzigartige und erinnerungswerte Kreatur sein.



LEICHNAM

Wir stellten uns dem "Ewigen Narren" in seinem geheimen Versteck, hielten sein Seelengefäß in die Höhe und riefen dabei etwas angemessen Heldenhaftes darüber, dass wir die Welt nun von seinem Bösen befreien würden.

„Damit?“, entgegnete er uns. „Das denke ich aber nicht.“ Er streckte seine knochige Hand aus und der Edelstein, nach dem wir zehn Monate lang verzweifelt gesucht hatten, zerbröckelte in unseren Fingern zu Staub.

„Jetzt tut euer Bestes, um diesen Körper zu zerstören“, fauchte er. „Unterhaltet mich diesmal aber mehr und euer Tod wird zu etwas Legendärem!“ Wir ließen Feuer und Säure auf ihn herabregnen, nutzten Schwert und heilige Macht - doch als dieses untote Ding unter unserem Ansturm zusammenbrach, lachte es nur und sagte, „Kommt nächsten Monat mit etwas Besserem wieder.“

Das war keine Bitte. Wir sind nun schon seit fünf Jahren damit beschäftigt, diesen Leichnam zu töten, und allmählich gehen uns die Ideen aus.

—Maris Jonachsen, Priester von Iomedae

Obwohl die Verlockung der Unsterblichkeit für all jene stark ist, die den Tod fürchten, können nur wenige unter den Sterblichen das natürliche Lebensende verhindern. Körper werden mit der Zeit gebrechlich, der Geist zerfällt unter dem Ansturm des Alters - einem Gebäude gleich, welches man einst errichtet hat und das nun in sich zusammenbricht. Und so gerät auch der Name, den man einst hatte, in Vergessenheit - im Staub der Geschichte begraben. Diejenigen, die danach streben, den Pfad des Leichnams zu beschreiten, wollen das unweigerliche Ende des Lebens aufhalten. Indem sie sich der Kräfte ihres Glaubens oder dunklen Wissens bedienen, überwinden die größten Zauberkundigen der Welt die Grenzen des Lebens durch geheimnisvolle Techniken, die den Lebenden unbekannt sind.

Eine Person kann weder durch bloßen Zufall zu einem solchen lebenden Leichnam werden, noch durch ein Missgeschick in diese Form des Untodes hineinstolpern. Ein Leichnam ist keine Marionette, kein blutgeriges Ungeheuer und auch kein Zufallsprodukt von Zorn oder Verzweiflung. Der Leichnam ist stattdessen ein Wesen der Planung und des ultimativen Willens, das sorgfältig und bedacht seinen Wechsel vom Leben in die untote Unsterblichkeit plant. Von allen Untoten ist der Leichnam vielleicht der erschreckendste - gerade weil er sein Schicksal selbst gewählt hat. Der Leichnam ist ein furchtbarer Gegner: raffiniert, vorbereitet und ehrgeizig genug, um seine eigene Seele aus seinem Körper reißen zu wollen, und intelligent genug um herauszubekommen, wie er das anstellt.

Es ist nicht einfach nur Willensstärke oder die einfache Begierde, den Tod zu umgehen, die eine Person zum Leichnamsdasein treibt - obwohl dies sicherlich wichtige Faktoren im Denken des angehenden Leichnams sein mögen. Stattdessen müssen jene, die dem Pfad des unsterblichen Geistes zu folgen wünschen, Bände voll verbotener Magie und vergessener Kunde aufspüren. Obwohl die Initianten vielleicht am Beginn ihrer Entwicklung noch nicht böse sind, treibt sie der Prozess, durch den sie zu Leichnamen werden, langsam in die Arme der Verderbtheit. Der Fokus, den sie entwickeln müssen, vertreibt dann den restlichen Funken Menschlichkeit, einschließlich des Bedürfnisses nach Freundschaft und Liebe.

Der letzte und wichtigste Aspekt bei der Verwandlung in einen Leichnam dreht sich um das Schaffen einer neuen Heimstatt für seine Seele, welche Phylakterium genannt wird - oder einfach nur Seelengefäß. Dies ist oft ein widerstandsfähiger oder beindruckender Gegenstand, wie beispielsweise ein Edelstein oder eine Kiste von unvergleichlicher Qualität, genau genommen sind dem aber keine Grenzen gesetzt. Nachdem die Seele zunächst einmal sicher übertragen wurde, wird das Seelengefäß dann auf eine durchtriebene und verstohlene Art und Weise verborgen. Einen Leichnam kann man niemals zerstören, solange sein Seelengefäß noch intakt ist. Obwohl seine Gebeine zu Staub zermahlen und in alle vier Winde verstreut werden können, kehrt der Leichnam ein paar Tage später so stark wie eh und je wieder zurück, brennend vor Zorn der Vergeltung, und bringt all seine Kraft auf, um seinen Feinden und deren Verwandten den völligen Untergang zu bringen.

Die Magie (egal ob göttliche oder arkane), die das untote Leben eines Leichnams antreibt, hält seinen Geist geschärft und seine Fähigkeiten geschult. In der Tat haben jene Leichname, die sich dazu herablassen, ihre Gedanken noch mit anderen zu teilen, oft einen Zustand der Klarheit erreicht, der stärker war als alles, was sie je zu Lebzeiten erlebt haben. Sie benötigen niemals Schlaf und können sich mit ihrer gesamten Aufmerksamkeit ihren Beschäftigungen widmen, aber für die meisten beginnen diese Freuden mit der Zeit schließlich zu verblassen. Obwohl sie zu Anfang vielleicht einfach nur nach mehr Zeit streben, in der sie mit ihrer Arbeit fortfahren können, ohne eine erkennbare Vorliebe für das Böse, gleiten alle Leichname am Ende unausweichlich

Leichname in der realen Geschichte

Die englische Bezeichnung für den „Leichnam“ lautet *lich*. Dieser vom altenglischen *lic* abgeleitete Begriff bedeutet „Leiche“. Und in diesem Sinne wurde es auch später vom Schriftsteller Jack Vance in seinen höchst einflussreichen Geschichten über „Die sterbende Erde“ verwendet, wo er die Erde als von „Leichenschimmel“ überzogen beschreibt. Lange Zeit wurde behauptet, der Ort Lichfield in Großbritannien sei nach dem großen Martyrium von 999 überzeugten Christen unter dem römischen Kaiser Diokletian benannt worden. Wie sich zeigte, war dies falsch - denn der englische Name für den Ort entwickelte sich aus dem keltischen Letoceton, beziehungsweise walisischen Caer Lwytgoed, nicht aus dem Altenglischen. Zu dieser Zeit konnten die Leichen allerdings noch nicht laufen.

In jüngerer Vergangenheit tauchte der Leichnam als ein auf Rache sinnender Wiedergänger in „Der Tod des Halpin Frayser“ von Ambrose Bierce auf. Von dort aus verfestigte sich das Wort in zahllosen Geschichten der Phantastik, um dort Hexenmeister und Magier zu bezeichnen, die danach trachteten, den Tod durch Magie zu betrügen. Solche gibt es in den Werken von Autoren wie Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, H. P. Lovecraft, Gardner Fox und vielen weiteren.

Koschtschei der Todlose ist einer der berühmtesten Vertreter aus der Mythologie, der seine Seele versteckt und in einem Proto-Phylakterium aufbewahrte. Das Wort „Phylakterium“ stammt vom griechischen Verb *phylassein* ab, was „beschützen“ bedeutet. Eine Vielzahl von Traditionen lässt darauf schließen, dass der Geist einer Person von ihrem Körper getrennt und weggesperrt werden kann. Die Auswirkung einer solchen Trennung besteht in einem Verlust von Menschlichkeit und Einfühlungsvermögen.

in einen Strudel aus Wahnsinn oder in eine Paranoia ab, die ihnen suggeriert, dass Sterbliche sie zu vernichten trachten - eine Annahme, die oft der Wahrheit entspricht.

Im Laufe der endlosen Jahrhunderte beschleunigt sich dieser Kreislauf und die Gesichter jener minderwertigen Lebewesen, die immer noch in des Todes Plan gefangen sind, verschwimmen vor den Augen eines Leichnams, werden rasch namenlos und leicht vergessen, bis sich der Leichnam nur noch an diejenigen erinnert, die danach trachten, ihn zu zerstören. Deshalb ist es kaum verwunderlich, dass die meisten Leichname nach und nach einen allgemeinen Hass auf das Leben entwickeln, oder dass sie sich mit grauenerregender Magie umgeben, um Eindringlinge abzuwehren. Leichname bauen oft sagenhafte Festungen, geschützt mit Fallen und tödlichen Erfindungen, um Eindringlinge zu eliminieren. Beißende Gase, endlose Fallgruben, ausgefeilte magische Tricks, zu deren Betrieb sie unergründliche Reservoirs an Macht benutzen und die allein der Zerstörung der Lebenden gewidmet sind - dies ist nur ein Vorgeschmack auf die Zerstörung, die Leichname auf jene, die ihre großartigen Werke stören, herabregnen lassen können.

Manchmal begeben sich Leichname jedoch auf Wanderungen. Sie werden ihrer selbstauferlegten Gefangenschaft überdrüssig und reisen, in Verkleidung, zu anderen Orten, um herauszufinden, welche neuen Vergnügungen die Welt bereit hält. Möglicherweise müssen sie dabei genaue Details in lange verschollenen Aufzeichnungen ausfindig machen, die auf Schriftrollen in antiken Städten und unter dem Staub der Jahrhunderte begraben liegen. Sie könnten auch in einem fauligen Sumpf fern ihrer Heimat im schimmernden Licht



des Mondes wertvolle und seltene Zutaten sammeln. Aber immer dann, wenn sie sich aus dem Schutz ihres Zuhauses entfernen, reisen sie mit der Sicherheit, die aus ihrer eigenen enormen, magischen Macht hervorgeht.

Manche kehren auch in die Welt der Sterblichen zurück und agieren dort als Herrscher, indem sie ihre Magie dazu benutzen, um große Sklavenheere zur Vollendung irgendeines größeren Plans oder arkanen Experiments anzutreiben. Leichname sind zeitlos und häufig geduldig auf eine Art, die wenige Sterbliche verstehen können, denn sie sehen alles in einer sehr langfristigen Entwicklung und haben keine Bedenken, Pläne zu schmieden (häufig Rachepläne), die erst nach mehreren menschlichen Generationen Früchte tragen werden. Während einige von ihnen nach Göttlichkeit streben (und möglicherweise finden einige sie sogar, auf eine gewisse Weise), so sind die meisten in ihre Visionen eingebunden, dass sie wenig auf die Verehrung durch Sterbliche geben. Ihre Arbeit ist wesentlich persönlicher und auf sich bedacht - ein einzig großes Werden und Entstehen.

LEBENSWEISE

Unabhängig davon, ob der Leichnam nun ein Magier, ein Kleriker oder ein anderer Charakter war, der durch die eine oder andere Methode absichtlich das Untotendasein erreicht hat, er stellt eine Kreatur dar, die von mächtiger Magie zusammengehalten wird. Die Magie des Leichnams wehrt die Effekte des Todes ab und verhindert das Verwesen, nicht aber das Austrocknen, seines Fleisches. Sobald der Leichnam einmal die Freuden des Essens und Trinkens aufgegeben hat, verliert sein Körper die Nährstoffe, die dazu notwendig sind, seine Haut kräftig und geschmeidig zu halten. Schon bald ziehen sich die Haut als auch die Muskeln zusammen, reißen und verwittern. Der Leichnam braucht diese Dinge nicht, um sich zu bewegen, und seine Sehnen sind lediglich dekorativer Art. Selbst wenn er einen Schlag eingesteckt hat, der einen sterblichen Gegner verkrüppeln würde, fürchtet sich der Leichnam nicht vor der Bewegungslosigkeit, denn sein magischer Zustand hält ihn völlig bewegungsfähig - sogar mit gebrochenen Knochen - als ob seine skelettartige Struktur aus unsichtbaren Kräften festgehalten würde.

Die meisten Leichname üben wenig direkten Einfluss auf ihre Umgebung aus, denn sie ernähren sich allein von der Stärke der Magie, die sie verwandelt hat. Ihr Einfluss ergibt sich eher aus den indirekten Ergebnissen ihrer Handlungen - die verstoßenen Opfer ihrer Experimente, die seltsamen und unheimlichen Verwandlungen, die durch die pure Anwesenheit derart konzentrierter Macht ausgelöst werden, oder die untoten Wesen, die ihrer Kontrolle entgleiten. Ebenso können die Festungen, die sie zum Schutz ihrer selbst gebaut haben, um vor den Zugriffen der Lebenden geschützt zu sein, für den Rest der Welt entweder große Bedrohungen oder große Verlockungen darstellen, da sie einen unverwechselbaren Nimbus aus Bösem und Macht verströmen. Ihre Verstecke können unter Umständen Labyrinth sein, die innerhalb versteckter Täler gebaut wurden, eingebunden in die Wurzeln gewaltiger Wälder, oder hoch in den Wolken schweben, in den Träumen schlafender Riesen errichtet und für die

Augen der Sterblichen unsichtbar. Diese Wohnstätten sind, für ungebetene Gäste, Orte der Verdammnis und ihr machtvoller Griff geht über den Horizont jedes Sterblichen hinaus. Diejenigen, die das Reich eines Leichnams betreten, realisieren das vielleicht zunächst nicht, aber weise Abenteurer wissen, dass alles, was töricht genug ist in ihrem Reich zu wandeln, früher oder später, dem Verlangen des Leichnams zu dienen bestimmt ist.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Leichname sind, bedingt durch ihre Natur, einzigartige und einzelgängerische Wesen. Die Egomane, die dazu notwendig ist, ewiges Leben durch das Leichnamsdasein zu erreichen, offenbart ihnen, dass wenig Wert im Erforschen des Lebens liegt, seltene Abhandlungen und Bände ausgenommen, und dass jeder einzelne von ihnen den Weg der Unsterblichkeit allein gehen muss. Je länger sie leben, desto unterschiedlicher werden diese Meinungen geteilt. Gelegentlich können verschiedene Leichname auch gezielt gegeneinander arbeiten, möglicherweise indem sie Abenteurer oder ganze Nationen in ihre Konflikte hineinziehen, während sie im Hintergrund die Fäden ziehen, von deren Existenz die Herrscher nie etwas wussten - ein Zustand, den sie bisweilen auch dann noch nicht erkannt haben, wenn sie bereits ihre Armeen aufstellen.

Ganze Gebirgskzüge können vom Himmel herabfallen, Blut kann aus dem Erdboden hervorsprudeln und in Bäumen öffnen eigenartige Tore, um schauerliche Krieger in die Welt hinauszuspeien.

Möglicherweise ist es ein kalter Krieg, der langsam über mehrere Jahrhunderte geführt wird, ein Konflikt, der eher auf geistigen und arkanen Ebenen ausgefochten wird, die sich nur ganz leicht in den Gemütern Sterblicher niederschlagen - ein langsames Spiel in der Kunst, dem anderen immer gerade

um eine Nasenlänge voraus zu sein.

In ganz seltenen Fällen aber kann ein Leichnam auch mit seinen eigenen Artgenossen zusammenarbeiten. Vielleicht haben sie jeweils Informationen, die der andere Leichnam begehrt, oder sie haben eine Strategie entwickelt, um auf eine noch unbekannte, nächste Stufe in ihrer Entwicklung vorzustoßen, benötigen aber noch zusätzliche Macht. Vielleicht waren sie in ihren früheren Leben einmal Verbündete oder Feinde, die nun ihre Fehden beiseite gelegt haben (denn wer kennt dich schon besser als jemand, der ein paar Jahrhunderte lang versucht hat, dich umzubringen?), oder vielleicht sind sie auch einfach nur einsam geworden. Da Leichname von Natur aus paranoid sind, halten diese Bündnisse nie lange an (natürlich nach den Standards von Leichnamen), aber wenn es dazu kommt, können die Ergebnisse verheerend sein - die natürliche Ordnung der Dinge kann völlig auf den Kopf gestellt werden, sollten diese Leichname sich entschließen, sich darin einzumischen.

Noch verstörender als das sind uralte Geheimbünde von Leichnamen. Manche Leichname, besonders diejenigen, die von göttlicher Magie erschaffen wurden, haben einen gemeinsamen Ursprung und gemeinsame Ziele, die über die bloße persönliche Erleuchtung, die sie anstreben, hinausgehen. Andere vertreiben sich vielleicht nur ein Jahrhundert oder auch zwei die Langeweile mit dem Schwelgen in



solchen Tätigkeiten. Eine Zeitlang mischen sie sich in die Angelegenheiten von Sterblichen ein, wandeln vielleicht verkleidet in ihrer Mitte oder führen Experimente an ihnen durch, als würde es sich bei den Menschen um Eintagsfliegen handeln. Sie bauen ständig wachsende Schätze an Wissen über die Lebensweisen anderer Humanoider auf (und ständig wachsendes Desinteresse an deren Schicksalen). Das liegt an der Tatsache, dass Leichname, unabhängig davon wie wohl-tätig sie vielleicht vor ihrer Verwandlung gewesen sind, letzten Endes ihre Fähigkeit verlieren, sich um Individuen zu sorgen. Obwohl sich ein Leichnam eine Dienerschaft heranzüchten kann, zerfallen diese Diener doch allzu bald schon wieder zu Staub und lassen den Leichnam in seinem seltsamen Traum von Leben und Tod allein.

Obwohl sie recht individualistische Wesen sind, folgen zahlreiche Leichname ähnlichen Pfaden und Träumen, wenn sie weiter in die Geheimnisse ihres Glaubens vordringen. Sie fangen mit kleinen Zielen an, möglicherweise mit magischen Forschungen oder der Herrschaft über Völker. Nach mehreren Jahrhunderten langweilen sie sich und beginnen mit Experimenten auf einer größeren Skala, indem sie die gesamte Welt um sich herum einbeziehen. Dabei tauchen sie vielleicht in die Erforschung ihrer Geschichte oder ihrer Kreaturen ein und schließen Bündnisse mit Drachen und älteren Riesen. Wenn sie dieser Dinge wieder überdrüssig werden und ihre ursprünglichen Pläne ihnen allmählich belanglos und naiv erscheinen, beginnen sie oft damit, die Ebenen zu durchwandern, Teufel, Dämonen und Engel herbeizuzaubern – und wenn sie es auch zur Meisterschaft über diese Kreaturen gebracht haben, führen sie ihre Reisen noch weiter fort und sind dabei nur noch spärlich an die Welt der Sterblichen gebunden.

Eines Tages zerbricht dann auch diese empfindliche Verbindung. Von den Leichnamen, die ihr Ende nicht durch die Klinge eines Abenteurers erleiden, verlieren jedoch viele einfach das Interesse an der Welt und verschwinden dann gänzlich im Großen jenseits und werden darauf nie wieder auf ihrer Geburtswelt gesehen.

ROLLE IM SPIEL

Leichname eignen sich äußerst schlecht als Zufallsbegegnung, denn wenn ein Leichnam erst einmal in eine Kampagne eingeführt worden ist, wird dieser einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Sobald die Abenteurergruppe einem Leichnam begegnet und versucht ihn zu bekämpfen, zieht er sich wahrscheinlich zurück, während er seine Diener opfert. Danach wendet er mit aller Macht seinen beachtlichen Verstand und Einfluss auf, um alles über seine neuen Feinde herauszufinden und wird von nun an versuchen, sie zu vernichten. Wenn ein Leichnam ernsthaft bedroht wird, kann ein er es sich nicht erlauben, seine Feinde zu ignorieren, denn sonst könnten sie sein Seelengefäß aufspüren und zerstören.

Leichname sollte man am besten als Kernstücke einer Kampagne verwenden, als die verborgene Kraft, die für die Schwierigkeiten der SC verantwortlich ist. Mit ihrer Macht ziehen sie oft Legionen schwächerer Dienerkreaturen an – diese helfen ihnen dabei, Verliese zu bevölkern oder ausgefeilten Plänen nachzugehen – und ihre Verschwörungen sind lang anhaltend und durchdacht, denn Leichname bereiten sich wie niemand anderes auf Notfälle vor. Die Mitglieder einer Abenteurergruppe werden möglicherweise noch nicht einmal bemerken, wenn sie in solch ein Komplott hineingeraten sind, bis mehrere Abenteuer in einer Kampagne vergangen sind. Dann könnten sie plötzlich feststellen, dass grundverschiedene Probleme oder Handlungsstränge in Wirklichkeit doch durch ein ausgeklügeltes Netz miteinander verbunden sind.

Umgekehrt gilt auch, dass ein Leichnam der Mentor eines Spielercharakters werden kann – obwohl er dazu natürlich wieder sein wahres Wesen verbergen würde, jedenfalls

gegenüber Spielern mit guter Gesinnung. Denn wer könnte schon besser geeignet sein, seltsame magische Dinge und Gerüchte zu ergründen als Abenteurer? Zu oft sind Abenteurer genau die Personen, die nicht genau genug hinsehen, bevor sie die Wahrheit über ihren Auftraggeber entdecken – einen Auftraggeber, der natürlich Notfallpläne für genau diese Art Situation geschmiedet hat und die Schwäche jedes Mitglieds der Gruppe kennt.

SCHÄTZE

Im Laufe ihres Lebens finden und erschaffen Leichname riesige Mengen an magischen Schätzen – wo sie diese aufbewahren, ist eine andere Frage. Manche von ihnen konzentrieren ihre gesamte Macht an einem einzigen Ort, während andere ihre Gegenstände in vorbereiteten Verstecken rings um ihre Herrschaftsgebiete verstreuen. Häufig tragen sie Gegenstände bei sich, die schon für sich allein viele tausend Goldmünzen wert sind. Reichtum bedeutet einem Leichnam gar nichts, außer dass er seine Macht widerspiegelt. Viele von ihnen zeigen sich bereits über solch niedere Demonstration von Macht erhaben, besitzen aber dennoch gewaltige Lagerräume voller Münzen, nur für den Fall, dass sie einmal einen Politiker kaufen oder die Bewohner eines Ortes ruhigstellen müssen. Als vorrangiges Handelsmittel der niederen Völker erweisen sich Schätze als praktisch – genauso wie die Menschen Honig und Zucker verwenden, um damit Bienen und Ameisen anzulocken. Leichname werden nie durch materielle Notwendigkeiten ausgebremst, besitzen sie doch Geldreserven, die sie bei Bankhäusern und Kaufleuten in der ganzen Welt platziert haben.

Leichname funktionieren am besten, wenn sie als Antagonisten in Kampagnen benutzt werden. Als solche solltest du Leichnam-NSC wohl Ausrüstung entsprechend einem SC auf dieser Stufe überlassen, anstatt sie als herkömmlichen NSC zu behandeln. Beachte auch, dass die Ausstattung eines Leichnams mit dieser Menge an Ausrüstungsteilen dessen Macht drastisch erhöhen kann und den HG des Untoten um 1 erhöht. Viele der mächtigsten Leichname besitzen außerdem machtvolle Artefakte, also Gegenstände wie einen *Stecken des Magisters* oder ein *Buch der Zahllosen Zaubers*. Diese Gegenstände werden dem Gesamtreichtum eines Leichnams nicht hinzugerechnet, aber man sollte gut darauf achten, dass man einem mächtigen Leichnam nicht zu viele Artefakte zugesteht. Dies kann nicht nur dazu führen, dass der Leichnam durch das Überladen mit mächtiger Magie zu gefährlich wird, sondern auch dazu, dass nach der Niederlage des Leichnams all diese Ausrüstung den SC zufällt! Dennoch kann das Erlangen eines mächtigen Artefakts, von einer Kreatur mit der Gefährlichkeit eines Leichnams, die Begegnung für deine Spieler umso denkwürdiger machen.

VARIANTEN

Die Motivationen jener, die den Weg des Leichnams gehen wollen, variieren sehr stark, aber das Endergebnis bleibt das gleiche – eine nicht sterbende Hülle, die über enorme Macht und Talente verfügt und dazu fähig ist, für immer zu existieren, und dabei mit der Zeit bloß noch mächtiger wird, während die Jahrhunderte dahinfließen. Aber ewiges Untotendasein bringt eine versteckte, aber dennoch sehr ernstzunehmende Gefahr mit sich – die Bedrohung durch Langeweile. Ein Leichnam, der sich nicht fortlaufend selbst mit der Verfolgung neuer Magie, beständigen Konflikten mit lebenden wie toten Feinden oder anderweitig beschäftigt, wird schnell merken, dass er immer länger werdende Phasen der Trägheit und des übermäßigen Genusses theoretischer Forschungen oder Überlegungen durchlebt und somit riskiert, zu einem als Halb-Leichnam bekannten fliegenden Schädel zu werden.



In zahlreichen Fällen kann die Verwandlung eines Leichnams in einen Halb-Leichnam tatsächlich die Gefahr, die von ihm ausgeht, vergrößern, da diese fast gänzlich verfaulten Untoten auf ihre eigene Weise mächtig sind. Je mächtiger ein Leichnam wird, desto größer wird auch sein Sturz von Glanz und Ruhm sein, falls ihn Langeweile und Untätigkeit bezwingen. Dies ist ein Teufelskreis, denn je mehr ein Leichnam letztlich an Macht gewinnt, desto größer ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass er sich selbst in einem gewaltigen Grabmal isoliert wiederfindet, das er in seiner heimtückischen Art selbst errichtet hat. Leichname, die lange Konflikte mit Feinden beibehalten, vermögen die Bedrohung des Zerfalls zu einem Halb-Leichnam unbegrenzt aufzuschieben. Dies könnte schon für sich allein betrachtet ein Hauptgrund sein, weshalb so viele berühmte Leichname in die Annalen der Geschichte eingehen - auf unterbewusste Weise oder anderweitig versuchen sie stets, den Zerfall durch die Zeit aufzuhalten, selbst nachdem sie schon Unsterblichkeit erlangt haben.

LEICHNAME AUF GOLARION

Der berühmteste Leichnam in der Geschichte Golarions ist zweifelsohne Tar-Baphon, der Wispernde Tyrann. Einst von Aroden niedergestreckt und durch überwältigende Willenskraft wiederauferstanden, brachte der Wispernde Tyrann nahezu das gesamte Gebiet um die Innere See unter seine Gewalt. Selbst heute noch halten die Siegel der Mächte des Guten den Geist des Wispernden Tyrannen unter Kontrolle, sind aber weiterhin nicht imstande, ihn vollends zu zerstören. Wegen dieser Geschichte ist die bloße Erwähnung von Leichnahmen in den nördlichen Abschnitten der Inneren See Grund genug, um Leuten einen Fluch auf die Lippen und die Hand an den Schwertgriff legen zu lassen. Sollte je ein Wort über einen Leichnam an das Ohr der Kreuzfahrer Iomedaes oder der heiligen Streiter Sarenraes dringen, werden sie sich zweifellos für eine Hetzjagd und einen Kriegszug rüsten und nach dem Seelengefäß des Leichnams suchen, um diesen vollständig zu zerstören.

Die Hurenkönigin von Geb - einst auch als Arodens Heroldin Arazni bekannt, bevor sie von der Verderbnis des Wispernden Tyrannen berührt wurde - ist ein anderer berühmter Leichnam, obgleich sie heute bei weitem nicht mehr so mächtig ist, wie sie es als Göttin war. Dennoch hat sie die Macht des Geisterkönigs hinter sich, die ihr dabei hilft, ihre auf Unabhängigkeit sinnende Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Es gibt noch eine Reihe bekannter Leichname, die offenkundig in Geb leben. Diese erfreuen sich scheinbar an dem neuentdeckten Reiz, unverhohlen in der Öffentlichkeit zu leben, ebenso wie an dem langen Spiel der Politik, das sie in diesem untoten Zustand gegeneinander spielen können.

Obwohl diese auch die am besten auffindbaren Leichname sind, existieren im Raum der Inneren See mehrere andere mächtige Leichname, deren Namen und Taten in die Herzen der Leidenden auf der ganzen Welt eingebrannt sind. Der untote Pharao An-Hepsu XI. (manchmal auch bekannt als der Unbestechliche Pharao), regierte das antike Reich Osirion viele Jahre lang, bevor er schließlich in einem geheimen Grabgefängnis eingeschlossen wurde, wogegen Sokorro, der Schlichter von Aashügel, dem Wispernden Tyrannen diene und jenen Ort in Ustalav als sein Lehnsgut annahm. Aber sicherlich lauern noch viele weitere irgendwo in den Schatten und sind noch nicht bereit, sich der Welt zu zeigen. Die Liebhaber von Verschwörungstheorien vermuten häufig, dass Leichname in jeder bedeutsamen Regierung ihre Marionetten untergebracht haben, dass sie die kriminelle Unterwelt kontrollieren oder für solche Tragödien wie das anhaltende Blutvergießen in Galt verantwortlich sind. Ob diese Behauptungen nun in irgendeiner Weise der Wahrheit

entsprechen oder nicht - und wer vermag schon zu sagen, was den Zielen eines Leichnams zweckdienlich sein könnte - diese Gerüchte beschreiben, zum Teil sehr realistisch, einen einen Einfluss, den Leichname durchaus über die ganze Innere See und darüber hinaus ausüben können.

Der Wispernde Pfad erachtet Leichname als die reinsten unter den Untoten, denn sie waren einst Sterbliche und sind aus eigenem Willen ins Untotendasein gekommen. Obwohl dies auch für manche Vampire gilt, nehmen nicht alle von ihnen ihren Zustand dankbar an. Wenngleich Vampire den Vorteil genießen, manchmal ihr lebendiges Aussehen beizubehalten, sehen Leichname dies als belanglos an, da für jemanden der den Tod durch Magie besiegt hat das bloße Verändern seines Erscheinungsbildes mit einem kleineren magischen Trick zu bewältigen ist. In der Religion von Urgathoa nimmt der Leichnam ebenfalls einen besonderen Platz ein, da er mit seinem Streben nach den Freuden des Untodes eine spezielle Sichtweise unter Beweis stellt. Daher bringen Urgathoas Anhänger Leichnamen und ihrem Gefolge die höchsten Ehren entgegen.

BEISPIEL FÜR EINEN LEICHNAM

Diese hagere Gestalt trägt eine stachelbewehrte Rüstung und führt einen Streitkolben mit schädelförmigen Verzierungen darauf. Kaltes Licht flackert in den tiefen und leeren Augenhöhlen der untoten Priesterin.

PHAEGIA

HG 12

EP 19.200

Alte menschliche Leichnam-Klerikerin von Orcus 11

CB Mittelgroßer Untoter (Mensch)

INI +4; Sinne Dunkelsicht 9 m; Wahrnehmung +29

Aura Furcht (9 m Radius, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, +5 natürlich, +8 Rüstung)

TP 119 (11W8+66)

REF +3, WIL +14, ZÄH +11

Immunitäten Elektrizität, Kälte, wie Untote; SR 15/Magie und Wuchtschaden; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Schwerer Streitkolben des Zauberspeicherns +1 +8/+3 (1W8/x2), Berührung +2 (1W8+5 plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Lähmende Berührung (SG 19), Negative Energie fokussieren 9/Tag (SG 19, 6W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Domäne (ZS 11; Konzentration +18)

10/Tag - Blutige Hand (5 Runden), Hauch des Bösen (5 Runden)

Vorbereitete Zaubere (ZS 11; Konzentration +18)

6. - Leid (SG 23), Untote erschaffen^D, Rückruf

5. - Flammenschlag (SG 22), Mächtiger Befehl (SG 22), Schneller Tod^D (SG 22), Zauberesistenz

4. - Bewegungsfreiheit, Göttliche Macht, Luftweg, Ausgedehntes Magisches Schutzgewand, Unheilige Plage^D (SG 21)

3. - Ansteckung (SG 20), Blind- oder Taubheit verursachen (SG 20), Fluch (SG 20), Magie bannen, Schutzkreis gegen Gutes^D, Unsichtbarkeit aufheben, Windwall

2. - Bärenstärke, Energien widerstehen, Geräuschexplosion (SG 19), Person festhalten (SG 19), Stille (SG 19), Totenglocke^D (SG 19), Waffe des Glaubens

1. - Befehl (2, SG 18), Göttliche Gunst, Heiligtum (SG 18), Schutz vor Gutem^D, Unheil (SG 18), Verhüllender Nebel

0. (beliebig oft) - Ausbluten (SG 17), Licht, Magie entdecken, Magie lesen

D Domänenzauber; Domänen Tod, Böses



SPIELWERTE

ST 9, GE 10, KO —, IN 14, WE 25, CH 18

GAB +8; KMB +7; KMV 18

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zusätzliches Fokussieren**Fertigkeiten** Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +29, Wissen (Arkane) +16, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +16; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache, Nekril**Besondere Eigenschaften** Umarmung des Todes**Ausrüstung** Brustplatte mit Rüstungstacheln +2, Schutzring +1, Schwerer Streitkolben des Zauberspeicherns +1 (enthält den Zauber Ansteckung), Stirnreif der Erwachten Weisheit +2, Unheiliges Symbol von Orcus, Zauberkomponentenbeutel

Nicht alle Leichname entstehen aus arkanen Zauberkundigen - viele von ihnen waren zu Lebzeiten göttliche Zauberwirker und gehörten Kulturen an, die sich dem Untod verschrieben haben, wie beispielsweise die Glaubensrichtungen von Urgathoa, Kabriri, Orcus oder Zyphus. Der hier vorgestellte, weibliche Leichnam ist ein Vertreter eben jener. Seine Spielwerte können auch für jeden anderen untoten Kleriker verwendet werden, obwohl Veränderungen an der Domänenauswahl passend zu seiner Religion möglicherweise von dir verlangen, dass du vor dem Spiel einige, kleine Veränderungen an den Spielwerten vornimmst.

Phaegia war früher einmal eine bedeutende Priesterin von Aroden und wandte sich dann der Verehrung des Dämonenherrschers Orcus zu, als sich ihr Leben mit fortschreitenden Jahren mehr und mehr ihrem Einfluss entzog. So wählte sie die grausige Verwandlung in einen Leichnam, um für immer „leben“ zu können. Phaegia glaubt nun, dass sie der Lösung zahlreicher Geheimnisse des Todes stetig näher und näher kommt, berät sich sowohl mit arkanen wie göttlichen Nekromanten und strebt nach Beratungen mit Göttern und Teufeln, die sie in ihrer allmählich verfallenden Feste beschwört.

Sie heißt böse Kleriker in ihrem Heim stets willkommen, denn sie liebt es, über theologische Themen zu debattieren und Geheimnisse in sich ständig weiterentwickelnden Todesritualen zu entdecken. Für den Fall, dass irgendwelche dieser Gäste es nicht schaffen, ihren Verstand zu begeistern, wirft sie sie ihren heißhungrigen Untoten zum Fraß vor. Trotz ihrer Neugier hält sich Phaegia immer vor Augen, dass ihr Untotendasein eine Gabe von Orcus ist. Daher ist sie vorsichtig genug, um in regelmäßigen Abständen die Ziele des Dämonenherrschers zu fördern, damit ihr nicht eines Tages die Unsterblichkeit entzogen wird.

Ihre jetzige Festung ist ein zur Ruine zerfallener Tempel von Aroden, der tief in einem bewachsenen Tal versteckt liegt und in dem alle Zeichen des ehemaligen Gottes abgekratzt und mit Symbolen von Orcus ersetzt worden sind. Phaegias Stellvertreter ist ein alter Vampir namens Arischkow Wolfszunge und wird ab und zu von ihr mit dem Zauber *Untote befehligen* kontrolliert, um sich dessen Ehrlichkeit zu sichern. Ansonsten hat er freie Hand was das Ausführen von Recherchen angeht. Hauptsächlich sucht er dabei für Phaegia von Geistern und Todesalben heimgesuchte Orte, damit sie diese aufsuchen und mit den toten Geistern reden kann.

Phaegias Seelengefäß - ein beeindruckender blauer Saphir, der in einem verrottenden Baumstamm versteckt wurde - liegt 15 Meter tief vergraben unter einem kleinen Sumpfin der Nähe ihres Tempels. Obwohl sie einen etwas sichereren oder ruhmreicheren Platz hätte auswählen können, ist ihr dieses Versteck in einer Vision von Orcus persönlich zugedacht worden und Phaegia versteht, dass dies eine unerschwellige Erinnerung an ihre eigene Schwäche ist - jedes Mal, wenn sie stirbt, muss sie sich erst durch den Schlamm nach oben buddeln, um nach Hause zurückzukehren. Mit jeder atemlosen Wiedergeburt und jeder schmutzigen Plackerei durch den Morast wird sie zwangsläufig daran erinnert, dass sie letzten Endes ein Wesen des Grabes ist, und auch wenn ihre letzte Ruhe vielleicht auch aufgeschoben sein mag, so liegt das doch nur an der Gunst ihrer Gottheit.





MOHRG

An einer Stelle festgehalten zu werden, unfähig sich zu bewegen, während du dabei zusiehst, wie deine Gefährten sterben und nicht zu schreien vermögen, weil irgendein eigenartiges *Ding* ihre Kehlen zugefroren hat ... weißt du langsam wovon ich spreche? Stell dir eine sich windende, violette Zunge vor, die früher einmal als Gedärm eines Mörders diente und sich nun langsam an der Rückseite deiner Kehle hinauf schlängelt, bis sie schließlich dein Gehirn erreicht hat. Ich kann sie immer noch spüren. Aber weißt du, was das Schlimmste war? In diese leeren Augenhöhlen zu blicken, die mich erst anstarrten und sich dann abwandten - und mich wissen ließen, dass dieses Ding jederzeit zurückkommen kann. Dann, wenn es mich wirklich haben will, wird es kommen und mich holen, und es gibt nichts, was irgendjemand dagegen tun könnte.

Manchmal ist die Erlaubnis, weiterleben zu dürfen, einfach kein Geschenk.

—Unbekannter Überlebender eines Mohrg-Angriffs

Da sie bereits zu Lebzeiten reuelose Mörder waren, behalten sich Mohrgs einen ausgeprägten Hass auf alle lebenden Kreaturen, insbesondere auf fühlende Wesen, die vor dem unmittelbar bevorstehenden Tod Furcht empfinden. Manche Mohrgs waren früher blutrünstige Krieger, die so viele Personen wie möglich auf dem Schlachtfeld erschlugen, andere waren kalte und berechnende Mörder, die sich ihre Opfer behutsam ausgesucht haben. Aber alle (oder jedenfalls fast alle) Mohrgs lebten und starben als sterbliche Humanoiden, die sich am Tod anderer Kreaturen ergötzen. Manche Mohrgs hingegen werden von Zauberkundigen, denen ein friedvoller Tod verwehrt blieb und die deswegen dem Wahnsinn anheimfielen, aus den Überresten Unschuldiger geschaffen (z.B. durch den Gebrauch des Zaubers *Untote erschaffen*). Dieses Trauma, zusammen mit dem Verlust von Erinnerungen an Familienangehörige, Freunde und Geliebte, schwelt im Inneren des neu erschaffenen Mohrgs und führt letztlich zu dem gleichen Hass auf die Lebenden, der nun dem nicht schlagenden Herzen dieses „natürlich vorkommenden“ Mohrgs innewohnt. Unabhängig von den Mitteln, die zu seiner Belebung geführt haben, und von dem Grad der Erinnerung, die ein bestimmter Mohrg an sein früheres Leben besitzt, ist das Bedürfnis, andere Leben auszulöschen - dem Auspusten einer Kerze gleich - das hauptsächliche Begehren jedes einzelnen Mohrgs.

Ein Mohrg existiert nur um zu töten und selbst wenn er gerade niemanden tötet, schmiedet er wütend neue Pläne, um bessere Methoden zu entwickeln, die den Tod weiter verbreiten. Angriffe von Mohrgs treffen kleine Gemeinschaften meist völlig unvorbereitet. Die wenigen Überlebenden von Mohrg-Angriffen werden häufig als arme Seelen aufgegeben, die durch ihr Erlebnis verrückt geworden sind, und falls eine Ortschaft nicht zufällig mit der Gegenwart mächtiger Abenteurer oder eines gutwilligen Zauberkundigen gesegnet ist, kann sie auch von der Welle geringerer untoter Diener eines Mohrgs niedergemacht werden, lange bevor sie erkennt, woher die Bedrohung rührt.

Trotz ihres nahezu zwanghaften Bedürfnisses zu töten – etwas, das für zahlreiche Mohrgs seinen Anfang nahm, als sie noch zu den Lebenden gehörten und von ihrer Verwandlung in Untote angefacht wird – sind Mohrgs nicht völlig gedankenlos. Als intelligente Untote sind sie sich ihrer Taten völlig bewusst und erleben eine widernatürliche Freude am Töten, insbesondere wenn sie andere vernunftbegabte Lebewesen töten. Diese psychologische Freude findet ihren Höhepunkt, wenn negative Energie durch den Körper eines Mohrgs schießt, um die Auferstehung seines Opfers als Zombie in Gang zu setzen. Dies ist ein Gefühlsrausch, den der Mohrg wann immer möglich zu wiederholen versucht.

Sogar noch mehr als ihre beachtlichen Fähigkeiten als Kämpfer machen der wache Verstand der Mohrgs und die Tatsache, dass sie sich unter Umständen noch an bedeutende Dinge aus ihrem früheren Leben erinnern können, diese Wesen zu tödlichen Raubtieren. Sie besitzen Kenntnisse über die Gesellschaft und die Verhaltensweisen der Menschen, können sich gezielt durch Straßen und Städte bewegen (oder diese wenn nötig umgehen), und – falls sie eine Möglichkeit zum Verhüllen ihrer wahren Natur finden können – sind sie ohne Weiteres dazu imstande, lebende Werkzeuge für ihre unnatürlichen Umtriebe einzuspannen. Ein Mohrg kann bei der Verfolgung eines Plans unmenschlich große Geduld an den Tag legen. Dabei dezimiert er eine örtliche Bevölkerung vielleicht nach und nach in kleinen Grüppchen, bis er irgendwann eine Armee aus wartenden Zombies hat, die dazu bereit sind, sich zu erheben und eine Siedlung zu verheeren. Auch übersteigt seine Gier nach Tod bei weitem die jedes Soziopathen. Durch die Auferstehung als Mohrg verlieren diejenigen, die zu Lebzeiten schon mörderischen Trieben

Jagd zum Vergnügen

Ohne jeden Bedarf an Nahrung, Blut, oder sogar Lebensenergie, mag es womöglich seltsam anmuten, dass ein Mohrg so bewusst auf die Jagd geht, oder dass er überhaupt irgendjemanden töten muss. Dennoch gehen Mohrgs dieser Tätigkeit nach, getrieben von einem pervertierten Begehren, andere des Lebens zu berauben, das sie selbst nicht mehr zu genießen vermögen.

Die Mittel, mit denen Mohrgs jagen, töten und aus ihren Aktivitäten Freude ziehen, sind Bestandteile eines abartigen Spiels. Obwohl zahlreiche Mohrgs Trophäen ihrer Tötungen behalten (siehe den Abschnitt über *Schätze*), wird das aufregende Prickeln, das Mohrgs vom Jagen, Quälen und Töten ihrer Beute bekommen, aus der gleichen tief empfundenen Lust an der Macht bezogen, die sie schon als Lebende antrieb. Als Untote haben sie auch einen Blick in die Augen des Todes erhascht und wissen von dem Schrecken, den Sterbliche empfinden, wenn sie von der Aussicht auf den sicheren Tod wie gelähmt sind.

gehorchten, jegliches Mitgefühl, und so bleibt am Ende nur noch der unheilige Kern ihrer Blutlust.

Mohrgs neigen dazu ihre bevorzugten Tötungsarten, die sie schon zu Lebzeiten benutzten, zu demonstrieren, wodurch es zu unheimlichen Echos ihrer früheren Verbrechen kommt. Ein Mörder, der seinen Opfern immer die Kehlen aufschlitze, könnte zum Beispiel mit seinen Klauen das Fleisch vom Hals seines Opfers reißen oder selbst ein Messer gegen hilflose Opfer einsetzen, wogegen ein Straßenbandit, der Unschuldige erschlug und ihre Münzen stahl, vielleicht noch immer danach trachtet, neue Opfer eher in dunkle Seitengassen zu locken, als sie einfach nur mit einem tödlichen Schlag niederzustrecken. Die gefährlichsten Mohrgs sind jene, die sich noch an ihr gesamtes Leben als Sterbliche erinnern und für ihre Taten noch immer kein Bedauern empfinden. Da ihnen jede einzelne Tötung ein Stück Zufriedenheit schenkt, streben diese Mohrgs danach, das zu übertreffen, wodurch sie selbst überhaupt erst zu Mohrgs geworden sind. Unabhängig davon, ob er sich durch seine Grausamkeit oder durch die reine Zahl seiner Opfer hervor- tat, ist ein Mohrg, der versucht, den sterblichen Mörder, der er einst war, zu übertreffen, eine fürchterliche und ekeleregende Kreatur - ein Gift für das Leben an sich.

LEBENSWEISE

Es gibt zwei Wege, durch die man zu einem Mohrg werden kann - durch einen Zauber oder durch eine Tat. Eine tote Kreatur, die zum Ziel des Zaubers *Untote erschaffen* wird, könnte unter Umständen in einen Mohrg verwandelt werden. Genauso könnte ein Humanoid, der im Laufe seines Lebens viele Personen getötet hat – oder vielleicht bloß ein paar wenige, wenn er angesichts der von ihm ausgelöschten Leben besonders reuelos ist – eines Tages mit der Erkenntnis erwachen, dass er noch nicht ins Jenseits eingegangen ist, sondern sich zum Untotendasein erhoben hat. Unabhängig von der Art und Weise, auf die dieser Zustand erreicht wurde, erleben alle Mohrgs einen ähnlichen Übergang vom Leben zu einem Dasein als Mohrg.

Obwohl einige Mohrgs in ihrem Aussehen die Ausnahme von der Regel bilden mögen, werden fast alle Exemplare ihrer Art folgendermaßen beschrieben: ein humanoides Skelett mit grotesken, violetten Schlingen aus Eingeweiden, die innerhalb seines Rumpfes wachsen und sich aus seinem Mund



gleich einer grotesken, klauenbewehrten Zunge herauswinden. An dem Platz, an dem einmal das Verdauungssystem des Wesens gelegen hat, zucken diese Eingeweide gelegentlich mit einem Hunger nach in der Nähe befindlichem Leben, erfüllen aber daneben keine weitere Funktion. Sie sehen vielleicht so aus, als hätte eine eigenartig geformte, violette Kreatur ein Skelett als Fortbewegungsmittel für sich belebt, aber die Gliedmaßen und Organe eines Mohrgs sind allesamt integrale Bestandteile seines Untotendaseins.

Mohrgs beginnen ihr Untotendasein nicht sofort in der Gestalt, die sie mit der Zeit schließlich annehmen. Zum Zeitpunkt seiner ursprünglichen Wiederbelebung verfügt ein Mohrg noch über sein Fleisch, welches an seinen Knochen haftet, mit der Zeit aber weiter verfault und allmählich von seinem Körper ablöst. Wenn negative Energie den Mohrg durchfließt, werden seine Eingeweide (die er gegebenenfalls auch regeneriert hat, falls sie vorher entfernt wurden) zu einer aufgeblähten, violetten Masse, die sich durch seinen gesamten Körper erstreckt und aus seinem Kiefer heraus bewegt. Mit der Zeit fällt das früher lebendige Fleisch ab und hinterlässt nichts weiter als ein Skelett, das in schlingende und angeschwollene, violette Stränge eingewickelt ist.

Mohrgs empfinden keinen Schmerz, müssen nicht essen oder trinken und besitzen nur einen sehr rudimentären Tastsinn. Ohne die Möglichkeit körperliche Lust oder sogar die Sättigung des Hungergefühls erleben zu können, ist das Vernichten von Leben für einen Mohrg die einzige Art der Erfüllung, an der er sich noch erfreuen kann, und er geht ihr so oft wie möglich nach. Mohrgs empfinden eine fast berauschende Reaktion auf das Aufwallen negativer Energie, das der Belebung ihrer Opfer als Zombies folgt. Dieses Vergnügen muss ein Mohrg mit seinem Überlebensinstinkt ausbalancieren. Die Mohrgs, die länger als ein paar Wochen überleben, lernen rasch, ihren Appetit zu zügeln, oder schaffen es zumindest, dass die Brut, die sich aus ihrem Tun ergibt, eine unmittelbare Enthüllung verhindert. Sobald ein Mohrg einmal gelernt hat, seine Gier nach der Zerstörung jedes Lebewesens in Reichweite seiner Gliedmaßen zu mindern, konzentriert er sich auf die Beobachtung der Umgebung, in der er sich befindet, und auf das Ergründen der Frage, wie er die gerade vorhandene Beute am besten töten kann.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Da sie weder essen, trinken oder schlafen müssen, verspüren Mohrgs kaum Verlangen nach großen oder ausgefeilten Wohnräumen. Ein einzelner Mohrg pflegt eine kleine, normalerweise unbelichtete Höhle oder Kammer (falls er in einem Gebäude oder Verlies lebt), die ihm gerade genug Platz für das Aufbewahren seiner Trophäensammlung bietet. Nur wenige Mohrgs erfreuen sich an akademischen Betätigungen und bewahren in ihrem Zuhause Bücher über Anatomie oder nekromantische Magie auf, ansonsten sind Behausungen von Mohrgs spärliche, ungastliche Orte ohne Sitzgelegenheiten oder einem Platz zum Schlafen. Dies sind ja schließlich keine Kreaturen, die für ihre Gastfreundlichkeit bekannt wären.

Kleine Gruppen von Mohrgs tun sich manchmal zum Schutz, zur Verstärkung und zum besseren Zugang zu weiteren Tötungsmöglichkeiten zusammen. Dort, wo ein einzelner Mohrg einem durch Glück begünstigten Wachsoldaten

oder einer Gruppe von Abenteurern unterliegt, hat eine Zusammenrottung von Mohrgs eine höhere Chance als ein einzelner Vertreter ihrer Art, bewaffnete Krieger kampfunfähig zu machen und umzubringen. Mohrgs verfügen über ein stillschweigendes Verständnis, das sich aus der Notwendigkeit zu töten zu ergeben scheint, und können manchmal ausgeklügelte Pläne schmieden, um die perfekte Situation aufzubauen, in der sie ihre Arbeit verrichten können, diskutieren aber fast nie über eine Taktik im Kampf. Der mächtigste Mohrg (entweder der körperlich stärkste oder der älteste von ihnen) sucht sich ein bestimmtes Ziel aus, während sich andere Mohrgs in der Gruppe ihre eigenen Opfer aussuchen. Mohrgs kämpfen für gewöhnlich nicht um Beute, außer sie sind durch ihren Rausch aus negativer Energie wahnsinnig geworden.

Mohrgs, die sich inmitten großer Gemeinschaften befinden, tun ihr Bestes, um sich anzupassen. Sie verstecken sich in der Kanalisation, in Katakomben, Verliesen oder verlassenen Gebäuden. Manche pirschen sogar mit Umhängen und verhüllenden Kleidungsstücken bekleidet auf den Straßen herum, vor allem dann, wenn sie noch nicht all ihr Fleisch verloren haben (siehe hierzu den Fleischwandlermohrg bei den Varianten, weiter unten). Diejenigen, die ihre Natur nicht verbergen können, wählen ihre Ziele mit etwas mehr Bedacht, jagen bei Nacht und schalten schwächere Beute einzeln oder paarweise aus. Nachdem sie dann einen kleinen Kader aus Zombies aufgestellt haben, geben sich einfallsreichere Mohrgs gern damit zufrieden, dass ihre Diener für sie Opfer zusammentragen und die unglückseligen Sterblichen dann in dunkle Ecken zerren, wo sie der Mohrg selbst töten kann.

Im Allgemeinen kann man sagen, dass sich Mohrgs gegenüber anderen Untoten gleichgültig verhalten. Sie betrachten gedankenlose Kreaturen wie Skelette und Zombies ungefähr so, wie Menschen Haushaltsgegenstände oder Möbel ansehen - man kann sie ansammeln, wenn es gerade notwendig ist, und sie auch benutzen oder sich um sie herum bewegen. Da sie selbst intelligente Untote sind, scheren sie sich nicht besonders um die Seelen der Körper, die sie durch ihre Tötungen animieren, und wissen nur zu genau, dass es ein schlimmeres Schicksal ist, zu wissen, welche Taten deine Leiche begeht, als für immer unwissend zu bleiben.

Im Hinblick auf andere intelligente Untote haben Mohrgs unterschiedliche Meinungen. Sie hegen eine deutliche Abneigung gegen mächtige Leichname, Mumien und Vampire, denn diese scheinen sich alle besser an ihr früheres Leben erinnern zu können oder größere Kräfte in ihrer Verwandlung bekommen zu haben als sie. Sie sind eifersüchtig auf Kopflose Reiter (siehe *MHB II*, Seite 150), deren Gabe des Unlebens, zumindest aus der Sicht der Mohrgs, freudiger und weniger strafend erscheint.

Interessanterweise verdanken viele Geister und Wiedergänger (siehe *MHB II* 285) ihr untotes Dasein den Verwüstungen sterblicher Mörder, die später zu Mohrgs wurden, und es ist nicht unüblich, dass ein Wiedergänger einen Mohrg jagt, oder dass ein Geist Abenteurern beim Aufspüren der unheiligen Reinkarnation seines eigenen Mörders behilflich ist.



ROLLE IM SPIEL

Mohrgs eignen sich gut für eine Reihe unterschiedlicher Rollen. Ein Mohrg könnte die Quelle fortwährender Wellen von Zombies sein, die die immer weiter schwindende Bevölkerung einer entlegenen Ortschaft heimsuchen oder ursächlich für das Verschwinden von Personen in ärmeren Gegenden einer Großstadt auftreten, oder als Diener von noch mächtigeren Untoten oder eines mächtigen Zauberkundigen benutzt werden, der Freude an der Erschaffung untoter Lakaien empfindet.

Obwohl sich Mohrgs gut aufs Kämpfen verstehen, ist es am besten, den Schrecken hervorzuheben, den eine Bevölkerung angesichts eines Mohrgs oder einer Gruppe von Mohrgs erlebt, bevor man das Monster selbst zum ersten Mal vorstellt. Ein Dorf, dessen Bewohner nach und nach verschwinden, nur um ein paar Tage später als hirnlose, wandelnde Leichen zurückzukehren, kann ein viel fesselnderer Schauplatz für deine Kampagne sein als eine einfache Höhle voller untoter Gegner. Genauso könnte das Abschlachten der Armen im Hafenviertel oder das plötzliche Verschwinden von Bettlern auf den Straßen in der Nähe eines Palastes darauf hindeuten, dass ein einst wohlhabender oder adeliger Sterblicher in einen Mohrg verwandelt wurde und seine Stadt nun von dem zweibeinigen Ungeziefer reinigen will. Wie auch immer der Fall gelagert sein mag, es ist wichtig zu bedenken, dass Mohrgs schlau sind und auch als schlaue Wesen im Kampf eingesetzt werden sollten - sie wissen, wann sie für ihre Sache weiterkämpfen und wann sie flüchten sollten, und tun ihr Bestes, dann zuzuschlagen, wenn ihre Feinde am schwächsten sind, indem sie sich die zuvor beobachteten Schwächen in der Taktik der SC zunutze machen.

Der Lähmungsangriff eines Mohrgs macht ihn bis weit in die oberen Stufen des Spiels hinein gefährlich. Ein fortgeschrittener oder mit Klassenstufen ausgestatteter Mohrg könnte in der Tat eine noch größere Bedrohung für die Spieler darstellen und möglicherweise ein wiederkehrender Gegenspieler werden. Obwohl Mohrgs selten in der Art und Weise planen und überlegen wie ein Leichnam oder ein Vampir dies tun würde, bedeutet ihr verhältnismäßig hoher HG, selbst als einfacher Mohrg, dass SC auf niedrigen Stufen, welche die richtige Ausrüstung zum Vorgehen gegen eine Welle von Zombies des Mohrgs bekommen haben, wahrscheinlich Hilfe in Anspruch nehmen, einen magischen Gegenstand finden, Geheimnisse aus der Vergangenheit des Mohrgs aufstöbern oder zu anderen Questen aufbrechen werden müssen, bevor sie in der Lage sein werden, direkt gegen den Mohrg selbst zu kämpfen.

SCHATZE

Mohrgs sammeln für gewöhnlich keine magischen Schätze an, selbst wenn sie von irgendeinem großen Nutzen sind, und bevorzugen es, sich auf ihre eigenen, unnatürlichen Fähigkeiten zu verlassen. Sie haben jedoch eine deutliche Schwäche für das Sammeln kleiner Schmuckstücke oder Trophäen, die sie an ihr früheres Leben erinnern. Ein grimmer Krieger könnte von seinen Opfern möglicherweise Spangen von Rüstungsteilen oder kleine Waffen in Besitz nehmen, wohingegen ein Mörder aus der Oberschicht vielleicht Siegelringe sammelt. Manche Mohrgs zeigen dieses Verhalten, obwohl keine wirkliche Verbindung zu ihrem früheren Leben besteht, und häufen Besitztümer als eine Art Zwangsverhalten an, das sie sich selbst nicht erklären können. Ein Mohrg, der sich an sein sterbliches Leben erinnern kann, sammelt Gegenstände, die ihn an seinen früheren Besitz oder an seine Familie erinnern - Andenken an verlorene Geliebte, oder verspielte Nichtigkeiten, die ihn an

Eine Abhängigkeit vom Tod

Mohrgs beziehen keine Befriedigung aus körperlichen Annehmlichkeiten oder Sinneseindrücken. Sie besitzen jedoch zwei vorherrschende Triebe, selbst wenn sie keine Erinnerungen an ihr Leben als Sterbliche haben - das Verlangen zu überleben und die Lust am Töten. Das zweite Bedürfnis ist durch die einzige, körperliche Freude gesteigert, die ein Mohrg noch empfinden kann - das erfrischende Aufwallen negativer Energie, das er verspürt, wenn sich eines seiner Opfer als Zombie erhebt. Dieser plötzliche Rausch heilt und beschleunigt einen Mohrg nicht nur für kurze Zeit, sondern ist auch eine Erinnerung daran, was es bedeutete, einst am Leben teilzuhaben.

Diejenigen, die Mohrgs während dieser Erfrischungsphase studiert haben, beschreiben die Wirkung auf die Sprechweise und das Verhalten eines Mohrgs wie die bei einer Person unter dem Einfluss einer starken Droge, beschreiben aber die auf das Aufwallen negativer Energie folgende Aggression als ein Begehren, das Gefühl zu verstärken, bevor es wieder verfliegt. Manche Berichte enthalten auch schauerlich lebendige Schilderungen von Veränderungen des violetten Fleisches eines Mohrgs, aber dies mag eine Reaktion auf die negative Energie in dem ehemals lebenden Gewebe sein und keine Reaktion auf das Gefühl der Erhebung, das die Kreatur erfährt.

vergangenen Ruhm erinnern, besonders an seine mörderischen Schandtaten.

Falls ein Mohrg Klassenstufen besitzt, so sucht er sich manchmal bestimmte Gegenstände, die seine Klassenfähigkeiten verstärken. Oft verzichtet er aber auf solche Gegenstände komplett, um sich auf die Jagd nach einer bestimmten Art von Beute zu konzentrieren. Dies gilt ganz besonders für Mohrgs, die von Zauberkundigen erschaffen wurden, da sich diese Untoten häufig bei der ersten Gelegenheit gegen ihre Schöpfer wenden, aber möglicherweise die Zauberbücher oder magischen Gegenstände ihrer ehemaligen Gebieter als Erinnerungsstücke an ihre Rebellion bei sich behalten. Mohrgs haben selten Verwendung für Münzen, Edelsteine oder andere Zeichen materiellen Reichtums, da sie es unterbewusst bevorzugen, solche Gegenstände anzuhäufen, um sich mit den Personen in der Welt der Lebenden verbunden zu fühlen,

VARIANTEN VON MOHRGS

Mohrgs sind sowohl das Produkt ihrer Hinrichtungsart als auch untote Manifestationen einer Person, die zu Lebzeiten ein mörderischer Krimineller oder Kriegstreiber war. Manchmal können ungewöhnliche Formen der Hinrichtung auch ungewöhnliche Arten von Mohrgs hervorrufen. Die extreme Natur dieser Exekutionen wirkt sich so wesentlich aus, dass diese abweichenden Mohrgs nur selten durch Zufälle erschaffen werden. Häufiger ist es so, dass sie gezielte Schöpfungen von jenen Henkern sind, die sich selbst nur ansatzweise mit der Nekromantie beschäftigen und möglicherweise genauso verdorben sind wie diejenigen, die von ihnen hingerichtet werden.

Fleischwandlermohrg (HG +0): Wenn ein Krimineller auf eine Art hingerichtet wurde, die keine körperlichen Spuren auf seinem Körper hinterlässt (wie durch die Wirkung von Gift oder durch einen Todeseffekt) und wenn die Leiche dann durch den Zauber *Sanfte Ruhe* "frisch" gehalten wird, ist das Ergebnis ein Fleischwandlermohrg. Obwohl diese Mohrgs genauso funktionieren wie gewöhnliche Mohrgs,



verweist ihr Fleisch nicht. Weitere Anwendungen von *Sanfte Ruhe* sind nicht notwendig. Nur nach einer eingehenden Betrachtung (wenn jemand einen schwachen, unterschwelligen Geruch von Gebeinen bemerkt, oder mit einem Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 30 das Fehlen von Atmung bemerkt) oder im Kampf (wenn die grauenvolle Zunge der Kreatur plötzlich aus ihrem Mund hervortritt), wird die Wahrheit klar und deutlich.

Frostmohrg (HG +1): Diese Art ist für den eisigen Glanz über dem bläulichen Fleisch ihrer Innereien und Stränge bekannt. Dtod ie Entstehung eines Frostmohrgs ähnelt der eines Wüstenmohrgs - ein gewalttätiger Krimineller, wird durch eine fortdauernde Aussetzung an die Elemente hingerichtet, nur dass dies in diesem Fall in einer kalten Umgebung geschah. Frostmohrgs sehen zum Teil wie gefroren aus und behalten noch einen Großteil ihres Fleisches am Körper, auch wenn dieses Fleisch jetzt vollkommen geschwärzt von Frostbeulen ist. Ein Frostmohrg besitzt die einfache Schablone für Verbesserte Kreaturen und seine Angriffe verursachen bei jedem Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Kälteschaden.

Mohrgmutter (HG +1): Die möglicherweise perverseste Form von Mohrgs entsteht, wenn die hingerichtete Person eine Mörderin war, die bei ihrem Tod schwanger war. Die ungeborenen, untoten Babys dieser albraumhaften Ungeheuer klammern sich an die heraushängenden Eingeweide des Mohrgs, verleihen ihm jedoch keine weiteren Kräfte. Alle Mohrgmütter besitzen stets die einfache Schablone für Verbesserte Kreaturen. Einmal pro Tag kann eine Mohrgmutter eines ihrer letzten Opfer als Mohrg zum Leben erwecken, anstatt als schnellen Zombie.

Wüstenmohrg (HG +0): Ein Wüstenmohrg entsteht aus der Leiche eines Gewaltverbrechers, der durch qualvolle Formen der Marter in einer trockenen, heißen Umgebung hingerichtet wurde, üblicherweise durch eine Methode, die dazu ersonnen wurde, das Ableben des Kriminellen möglichst lange hinauszuzögern. Indem man einen Verurteilten an einem Felsen oder Baum oder anderem Objekt befestigt, oder ihn bis zum Hals im Boden eingräbt und ihn dann zum Vertrocknen in der Sonne zurücklässt, erzeugt man einen Weg, auf dem es zur Schaffung eines Wüstenmohrgs kommen kann. Ein Wüstenmohrg sieht lederartig und trocken aus, aber er besitzt die gleichen Spielwerte wie ein typischer Mohrg. Die Brut, die von einem Wüstenmohrg erschaffen wurde, erhebt sich als brennende Skelette, nicht als schnelle Zombies.

MOHRGS AUF GOLARION

Die Weisen sind sich uneins über den Ursprung von Mohrgs und über die speziellen Umstände, unter welchen es zur Existenz individueller Vertreter dieser Art von Untoten kommt. Eine vorherrschende Theorie unter denjenigen, die diese Untoten erforschen, besagt, dass Urgathoa eine die dunkelsten Seelen auswählt, die gerade auf ihre Einordnung und ihr Urteil von Pharasma warten, und sie als ihre Bezahlung zu sich nimmt, daraufhin mit einer Berührung verdirbt und sie auf die Welt zurückschickt, um die Saat des Untodes in Form einer unaufhaltsamen Plage über die Materielle Ebene zu verbreiten. Während andere die Behauptung aufstellen, dass die Seelen, die zu Mohrgs werden, so abscheulich böse sind, dass die Herrin der Gräber sie tatsächlich abweist, verstehen weisere Köpfe, dass dies nicht in der Natur von Pharasma Urteil liegt, und vermuten eher, dass es entweder das Werk der Bleichen Prinzessin Urgathoa oder ein furchtbarer Prozess ist, der

sich abspielt, noch bevor die Seelen überhaupt ihre Leichen verlassen (so wie es auch bei vielen anderen Arten von Untoten der Fall ist).

Als Wesen, die über eine Seele verfügen, egal wie verdreht und verdammt diese Seele auch sein mag, wenden sich einige Mohrgs einer Religion zu, um eine Rechtfertigung für ihre Existenz zu finden und um ihrem Leben eine Richtung zu geben, die sich nicht nur mit endlosen Abschlachten beschäftigt. Die meisten glaubenstarken Mohrgs sind Anhänger Urgathoas. Da sie die Göttin des Untodes ist und es Gerüchte gibt, sie könnte der Grund für die Existenz von Mohrgs sein, scheint sie für diese Kreaturen die naheliegendste Wahl zu sein. Gelegentlich könnte ein besonders heimtückischer Mohrg, wie beispielsweise einer, der seine noch lebenden Opfer gern foltert, Trost in der Gemeinschaft mit Shax suchen, dem Dämonenherrscher der Lügen und des Mordes. Innerhalb dieser Glaubensrichtungen werden Mohrgs als gesegnete Botschafter ihrer jeweiligen Gottheiten angesehen. Insbesondere Anhänger von Shax streben danach, das Verhalten von Mohrgs, denen sie begegnen, nachzuahmen, und gehen dabei manchmal sogar so weit, dass sie sich ihre eigenen Mohrgs aus den Leichen von Mördern erschaffen und sie als eine Mischung aus Dienern und gesegneten Kreaturen betrachten.

Nur wenige Mohrgs wenden sich Zura zu und dies sind in der Regel Mohrgs, die zu Lebzeiten Kannibalen waren, oder die die Begierde entwickelt haben, das Fleisch ihrer Opfer zu verzehren. Diese Kreaturen werden selbst von anderen Mohrgs gemieden, die keinerlei Verlangen verspüren, ihnen Gesellschaft zu leisten. Es ist eigenartig, dass fast niemand Mohrgs mit dem dämonischen Fürsten der Untoten in Verbindung bringt, mit Orcus. Die meisten glauben, dass Orcus diejenigen zu sich ruft, die das Untotendasein aus freien Stücken wählen, oder die danach streben, diesen Zustand auf andere Personen zu übertragen. Da alle Mohrgs zu ihrem Zustand verdammt sind, entweder von den Göttern oder von einem Zauberkundigen, ist von keinem einzigen bekannt, dass er sich in seinem Untotendasein Orcus zugewand hätte.

Mohrgs sind nirgendwo auf Golarion besonders verbreitet, aber einige Regionen wissen besser über sie Bescheid als andere. In den Ländern des Nordens lassen Leute manchmal ausgehöhlte Kürbisse an den Grenzen ihrer Ländereien zurück, oftmals mit ausgeklügelten, eingeschnitzten Formen oder beschriftet mit Gebeten an Pharasma, in der Hoffnung, dass die Götter sie vor den Übergriffen der Mohrgs beschützen werden oder dass sie zumindest verhindern, dass sich ihre Toten anschließend als Zombies wieder erheben. Viele verschiedene Länder haben ausgefeilte Rituale für Hinrichtungen entwickelt, die ihnen dabei helfen sollen, ihre schlimmsten Verbrecher daran zu hindern, sich nach dem Tod wieder zu erheben - diese Praktiken umfassen das Vierteilen, das Verbrennen bei lebendigem Leibe und andere Methoden, die darauf abzielen, die sterblichen Überreste der Person so weit wie möglich zu verstreuen. Die eben aufgeführten Praktiken sind verhältnismäßig verlässliche (aber nicht narrensichere) Methoden zum Schutz vor Mohrgs.

Am eigenartigsten ist vermutlich der Status von Mohrgs im Lande Geb. Während die Mohrgs, die an Zauberkundige gebunden sind, von den Gesetzen des Landes als bewegliche Güter toleriert werden, gilt das nicht für frei umherstreifende Mohrgs. Deren unbeschränktes Bedürfnis, alles zu töten, dem sie begegnen, ist eine zu große Gefahr sowohl für das Eigentum jeder Person und für die landesweite Diplomatie. Mohrgs werden aus diesem Grund zerstört oder aus Geb hinausgejagt, sobald ihre Existenz bekannt geworden ist.

BEISPIEL FÜR EINEN MOHRG

Dieses Ungeheuer mit den Flügeln einer Fledermaus, hat eine bedrohliche Größe von fast 3 Metern. Sein skelettartiger, triefend nasser Körper ist ein wüstes Durcheinander aus Knochen und sich windenden Eingeweiden.

DÄMONISCHER MOHRG

HG 12

EP 19.200

CB Mittelgroßer Untoter (Extraplanar)

INI +10; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +6 GE, +9 natürlich)

TP 171 (18W8+90)

REF +14, WIL +12, ZÄH +10

Immunitäten wie Untote; Resistenzen Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Magie; ZR 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +21 (1W6+8), 2 Hiebe +21 (2W8+8/19–20), Zunge +16 (Lähmung)

Besondere Angriffe Besessenheit, Brut erzeugen, Gutes niederstrecken 1/Tag, Lähmung (1W4 Minuten, SG 25)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 18; Konzentration +22)

3/Tag – Dunkelheit, Unheilige Aura (SG 22), Vergiften (SG 18)

1/Tag – Ansteckung (SG 18), Blasphemie (SG 21), Entweihen, Monster herbeizaubern IX (nur Scheusale), Ort entweihen, Unheilige Plage (SG 18), Verdorren (SG 22)

SPIELWERTE

ST 26, GE 23, KO —, IN 13, WE 12, CH 18

GAB +13; KMB +21; KMV 38

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Lähmung), Konzentrierter Schlag, Tänzeler Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hiebe), Fertigkeiten Akrobatik +24, Bluffen +22, Fliegen +31, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +27, Motiv erkennen +22, Wahrnehmung +22

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Besessenheit (ÜF) Der teuflische Geist eines Dämonischen Mohrgs kann versuchen, in einen anderen Wirt zu springen, wenn der Körper dieses Mohrgs zerstört wird. Zu diesem Zeitpunkt kann der Dämonische Mohrg versuchen, mit Hilfe einer Standardaktion von einer beliebigen Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung Besitz zu ergreifen, sofern er eine direkte Sichtlinie zu diesem Ziel hat. Die von ihm anvisierte Kreatur kann der Besessenheit Widerstand leisten, wenn sie einen Willenswurf gegen SG 23 schafft. Falls das Ziel scheitert, wird es vom Dämonischen Mohrg besessen, wie durch den Zauber *Magisches Gefäß*, aber ohne festgelegte Wirkungsdauer und ohne dafür ein zusätzliches Gefäß zu benötigen. Üblicherweise verhält sich der dämonische Geist erst einmal ruhig, wenn er erfolgreich von einem neuen Wirt Besitz ergriffen hat, und wartet auf den richtigen Augenblick, um die vollständige Kontrolle über den Wirt zu an sich zu nehmen, damit er eine neue Reihe schrecklicher Morde begehen kann. Auf diese Weise kann ein dämonischer Geist von einem Wirt zum nächsten weiterwandern, denn jedes Mal, wenn der Wirt hingerichtet wird, erhebt sich der Geist von Neuem als Dämonischer Mohrg – nur in einem neuen Körper. Dieser besitzergreifende Geist kann einem lebenden Wirt mit Hilfe von *Chaotisches bannen* oder *Böses bannen* ausgetrieben werden, wodurch der Geist augenblicklich zerstört und der Zyklus beendet wird. Solche Taktiken haben keine Wirkung auf die Kreatur, wenn sie erst auf den hingerichteten Körper gewirkt werden, nachdem sie sich bereits als neuer Dämonischer Mohrg erhoben hat. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

In einigen, tragischen Fällen geht ein Massen- oder Serienmörder seinen verdorbenen Zwängen nicht aus freien Stücken nach, sondern weil er von einem dämonischen Geist besessen ist, der ihn in die Rolle eines Mörders drängt. Körperlose und dämonische Geisterwesen benutzen Sterbliche sehr gerne als Wirt, denn falls diese gefangen genommen und öffentlich hingerichtet wird, während er immer noch von dem Dämon besessen wird, kann er sich aus dem Grab erheben und ist dann etwas, das mehr ist als ein gewöhnlicher Mohrg – diese Kreaturen kommen zurück als als Dämonische Mohrgs. Sobald sie von den Toten zurückgekehrt sind, nehmen sie ihre mörderischen Aktivitäten rasch von Neuem auf. Ihre verdorbene Natur ist auch in ihrem Dasein als Untote in Form fledermausähnlicher Flügel und einer verzerrten, furchterregenden Schädelform klar ersichtlich.

Es ist wichtig festzuhalten, dass die hier präsentierte Mohrg-Variante zwar Dämonischer Mohrg genannt wird, diese Spielwerte jedoch auch für einen Mohrg verwendbar sind, der im Augenblick seiner Hinrichtung von einem Teufel, einem Dämon oder jeder anderen Art bösem Geist besessen war. Dazu muss man nur die Gesinnung des Mohrgs entsprechend ändern.





NACHTSCHATTEN

„Sie sind Wesen der Dunkelheit und der Heimtücke - stammen sie doch weder von der Schattenebene noch von der Großen Leere ab - und wurden aus einer Verzerrung beider Ebenen geboren, wodurch das pure Böse sie verdorben und verformt hat. Ihre Spezies umfasst vier Ausprägungen von Abscheulichkeit - jedoch sind sie allesamt massiv, raubgierig und ziehen den Untod an wie ein verfaulender Kadaver die Fliegen. Mein bester Rat, wenn man einer solchen Kreatur begegnet? Seid größer als sie. Während das für mich kein Problem darstellt, so ist dies doch für die meisten von euch keine Option.“

—Argrinyxia, die Wandelnde Dame der Dunklen Schuppen

Bei den Nachtschatten handelt es sich nicht nur um Reine, sondern um eine Vielzahl von Kreaturen, die vier klar erkennbare Hauptarten umfasst - den Nachtschreiter, den Nachtkriecher, die Nachtwoge und die Nachtschwinge. Jede Form von Nachtschatten passt zu einer bestimmten ökologischen Nische innerhalb ihrer eigenen ungastlichen Herkunftsebene, welche ihnen eine nahezu vollkommene Beherrschung jener Domänen verleiht, wobei jede Unterart dieser Spezies dazu in der Lage ist, ganze Welten zu verwüsten und nichts intakt zu lassen. Die Nachtschreiter marschieren an der Spitze von untoten Armeen über das Land, Nachtkriecher graben sich durch das Erdinnere, um es von unten verrotten zu lassen, und Nachtschwinge ziehen jagend durch die Wolken und verbreiten sowohl Angst als auch ihren Schatten über das Land. Die größten unter den Nachtschatten, die Nachtwogen, herrschen als untote Leviathane in den zermalmenden Tiefen des Meeres und sollten sie je die Entscheidung treffen, ihre bevorzugte Umgebung zu verlassen, können sie genauso gut durch die Luft gleiten wie sie durch jede Flüssigkeit schwimmen können.

Es gibt viele Gründe dafür, dass Nachtschatten auf dem Gipfel des Untotendaseins stehen, dennoch sind sie keine untoten Kreaturen im üblichen Sinn. Im Gegensatz zu den meisten Untoten, die ihr Dasein als lebende Wesen begannen, dann wiederbelebt wurden, sich nach dem Tod bedingt durch ein gewaltiges Gefühl oder eine unvollendete Aufgabe spontan wiedererheben oder willentlich den Untod angenommen haben, während sie noch am Leben waren, um die drohende Hand des Vergessen-Werdens von sich fern zu halten, weichen Nachtschatten von dieser Rubrik in entscheidender Form ab. Sie ähneln eher Externaren, denn sie sind aus einer verzerrten Mischung aus Schatten und Bösem zusammengefügt, angetrieben von negativer Energie auf dieselbe Art und Weise wie gewöhnliche Untote. Sie bilden sich aus den verdorbenen Seelen der Teufel und Externare, die auf der Suche nach einem größeren Grad der Beherrschung negativer Energien sind und dabei auf die verträumten Klüfte der Dunkelheit stoßen, an denen sich die Ebene der Schatten und die Ebene der negativen Energie berühren, um dort selbst übermannt, zur Unkenntlichkeit verdreht, in Diener der nihilistischen Ziele der Ebenen selbst verwandelt zu werden.

Aus ihrer bizarren Zusammensetzung ergibt sich die größte und vielleicht auch einzige echte Schwäche der Nachtschatten - eine massive Abneigung gegenüber hellem Licht und eine sogar noch heftigere Reaktion auf natürliches Sonnenlicht. Obgleich dieses Licht für sie nicht genauso schlimm ist wie Sonnenlicht für Vampire, bringt seine schattenhafte Essenz den Nachtschatten dazu, sich aus dem störenden Licht zurückzuziehen. Ihre schmerzhaft Abneigung ist so groß, dass sie sich während des Tages unter der Erde verbergen und den abgeschiedenen Schutz jedes Bauwerks suchen, das sie gerade finden können, oder in den tiefsten Abgründen des Ozeans, fernab der Reichweite der Sonnenstrahlen, fliehen.

Abgesehen von ihren persönlichen Zerstörungsfähigkeiten fokussiert jede Form der Nachtschatten negative Energie mit unbändiger Kraft und jede kann kurzerhand bestimmte Arten von Untoten herbeizaubern. Deswegen ziehen Nachtschatten untote Dienerkreaturen an wie das Licht die Motten und es sind diese Untergetanen, die wie Herolde der Nachtschattens agieren, denn man trifft sie noch lange vor ihren Herren und Gebietern an. In Begleitung dieser Untoten und unter der Kontrolle eines Nachtschattens tauchen häufig noch weitere freiwillige, intelligente Untote auf, entweder zur Verfolgung ihrer eigenen Ziele oder

einfach nur, um sich wie Aasfresser an den Überbleibseln der Eroberungszüge des Nachtschattens zu laben.

Die Motive und die Einstellung der Nachtschatten werden ihnen von Natur aus gegeben, nicht von einem Hunger, der aus negativer Energie angetrieben wird - unbedacht und unbewusst wie bei Zombies - oder aus einem Hass auf die Lebenden, der von qualvollem Verlust im Leben oder dem schmerzlichen Übertritt in das Untotendasein kommt. Ihre Abneigung gegenüber den Lebenden, anderen untoten Kreaturen und sogar eigentlichen Bewohnern der Ebenen von Schatten und Negativer Energie stammt aus etwas, das noch niederträchtiger und weniger stark der Rationalisierung unterworfen ist - sie verabscheuen und zerstören andere, weil sie selbst physische Verkörperungen von Dunkelheit und Entropie sind. All ihren bösen Neigungen zum Trotz, behalten Leichnahme und Vampire doch immer noch manche Begierden, Bedürfnisse und Motivationen bei, die für Sterbliche nachvollziehbar sind, wohingegen Nachtschatten auf mannigfaltige Art ihren teuflischen Ursprüngen näher geraten sind, da sie ebenso sehr Abstrakta darstellen wie Kreaturen.

Glücklicherweise verbleiben die meisten Nachtschatten tief in der Ebene der Negativen Energie und in deren Grenzgebiet zur Ebene der Schatten, um dort in den dunklen Gräben, die sie einst ausspielen, Pläne zu schmieden und zu jagen, sind aber auf keinen Fall auf diese Gegenden gefangen. Nachtschatten besitzen eine angeborene Fähigkeit, die es ihnen ermöglicht auf andere Ebenen zu wechseln, obwohl die meisten Angehörigen ihrer Art glücklicherweise so sehr von dem Licht anderer Ebenen abgestoßen werden (oder von einer gleichgroßen Antipathie für die Bewohner dieser Ebenen), so dass man ihnen häufiger begegnen kann, wenn sie von jemandem herbeigezaubert werden, als wenn sie selbst zu Kriegszügen fern ihrer Heimatgegend losgezogen sind.

Nachtschatten sehen sich selbst als Feinde allen Lichts und allen Lebens an und trachten bei jeder sich bietenden Gelegenheit nach der Zerstörung der Lebenden und ihren Welten. Jeder Nachtschatten hegt in seinem Herzen das Verlangen, die Sonne für immer auszulöschen, und auch allen das Licht zu löschen, die den Funken des Lebens in sich tragen, wodurch sie die Materielle Ebene in ein kaltes Land aus Asche und Eis verwandeln wollen. Letzten Endes würden sie sogar ihre eigenen, untoten Dienerkreaturen und ehemaligen Verbündeten in die ewige Stille des Todes fallen und allein zurück lassen, nur um ihre Ziele zu erreichen. Verständlicherweise nehmen Nachtschatten durch diesen Ausblick auf die Zukunft eine isolierte Position ein, selbst in den Augen zahlreicher intelligenter Untoter und anderer Bewohner ihrer Herkunftsebenen. Solchermaßen isoliert können sie bloß wenige Verbündete und noch weniger Freunde finden. Alle anderen Kreaturen sind ihrer Meinung nur dazu da, von ihnen befehligt, zerstört oder schreiend in dieselben Abgründe geschleudert zu werden, aus denen die auch Nachtschatten gekommen sind - in der Hoffnung auf eine letztendliche Wiedergeburt als andere ihrer eigenen Art.

LEBENSWEISE

Nachtschatten kommen auf die Welt, wenn ein oder mehrere Externare, üblicherweise Scheusale, sich verirrt haben oder in die schattenhaften Tiefen hinabgeworfen wurden, wo die Ebene der Schatten und die Ebene der Negativen Energie einen Leerraum bilden, einen Ort, an dem die Realität aufhört. Der Tod des Unsterblichen wird zu einem Katalysator für eine Reaktion, in der die Ebenen



eine Kreatur derart verändern, dass eine neue Kreatur entsteht. Der neugeborene Nachtschatten ist vom Augenblick seines Erwachens an vollständig und behält keine der Erinnerungen der Kreatur, aus der er hervorgegangen ist. Ausschließlich seiner Fähigkeiten bewußt und ausgestattet mit dem unausweichlichen Begehren, jene Dinge zu zerstören, die von positiver Energie berührt wurden, sind alle sterblichen Seelen bis hin zu den Sternen selbst nicht mehr sicher und auch Externare bleiben nicht verschont – sollen sie doch ebenfalls in die dunklen Gefilde geschickt werden, wo sie geboren wurden. Obwohl Nachtschatten auch Seelen von Sterblichen in die Tiefen hinabwerfen, können dort aus diesen nur neue, niedere Untote entstehen. Die Erschaffung von etwas so Mächtigem wie einem Nachtschatten erfordert den Geist eines unsterblichen Lebewesens.

Überdies vier Hauptarten von Nachtschatten spekulieren manche Gelehrte, sie könnten vielleicht alle zu derselben Spezies einer Kreatur gehören und diese Kreatur in unterschiedlichen Lebensstadien zeigen. Andere Gelehrte behaupten dagegen, dass sie Unterarten des gleichen Wesens sind, geformt auf die gleiche Art und Weise, aber verschieden aufgrund der beteiligten Scheusale, aus denen sie hervorgingen. Nach dieser Theorie würde folgende Faustregel gelten: Je älter und mächtiger das Scheusal (wobei die genaue Spezies oder Gesinnung hier offenbar keine Rolle spielt), desto mächtiger wird die Form des hervorgebrachten Nachtschattens, obwohl der simultane Tod mehrerer Scheusale einen Nachtschatten hervorbringen kann, der normalerweise erst beim Tode eines weitaus mächtigeren Scheusals entstanden wäre. Sogar die Verfechter dieser Theorie haben jedoch nicht die leiseste Ahnung, welche genaue Formel dabei im Spiel ist, und die wenigen Zauberkundigen, die sich auf das Kontrollieren eines Nachtschattens verstehen, sind im Allgemeinen mehr daran interessiert, wie sie ihren schwachen Haltegriff um die untoten Riesenwesen aufrecht erhalten können.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Nachtschatten werden hauptsächlich auf den Ebenen der Schatten und der Negativen Energie sowie an den Grenzen dieser beiden Ebenen vorgefunden. Nachtschatten, denen man auf der Materiellen Ebene begegnet, suchen sich gezielt Unterschlüpfе, die während des Tages vom Sonnenlicht geschützt sind und kommen nur in der Nacht heraus. Ruinen, Minenschächte, Tiefseegräben, eroberte Festungen und natürlich entstandene Höhlen und Aushöhlungen reichen den meisten Nachtschatten aus, in höheren Breitengraden gestattet ihnen die lange Polarnacht sogar, viele Monate lang ohne Schwierigkeiten auf die Jagd zu gehen. Verstecke von Nachtschatten sind kalt, pechschwarz, oft unorganisiert

und werden nach und nach mit einer Mischung aus Geröll, bizarren Ansammlungen von Schätzen und halb verwesenen Körperresten gefüllt. Diese sterblichen Überreste können ab und zu spontan zum Leben erwachen, bedingt durch ihre langfristige Durchströmung mit der negativ befleckten Aura des Nachtschattens.

Unabhängig von der Herkunft der Nachtschatten und der Anzahl oder Art von Externaren aus denen sie hervorgingen, sprechen sie automatisch Abyssisch, Infernalisches und die Gemeinsprache. Gelehrte hegen den Verdacht, dass die Erschaffung der ersten Nachtschatten auf eine bestimmte, kranke Art Regeln festlegte, die noch für alle folgenden gelten. Die Beherrschung der großen Sprachen der Hölle und der Teufel unterscheidet sie nur noch weiter von anderen Untoten und Bewohnern der Ebene der Negativen Energie.

Es besteht keine wirkliche Verwandtschaft zwischen Nachtschatten und anderen Untoten, nur die Dynamik der Mächtigen und der Schwachen. Der einzige Vorteil, den Nachtschatten in anderen Untoten sehen, besteht darin, dass Untote keine unmittelbare Gefahr für ihre niederen Vettern darstellen – im Gegensatz zu den Lebenden. Stattdessen betrachten Nachtschatten sie mit einem gefühllosen Pragmatismus und benutzen sie, bedingt durch ihre eigene Fähigkeit negative Energie fokussieren zu können, als Knechte – von geschätzten Beratern und Kommandanten bis hin zur niedrigsten Form, als verzichtbares Gut oder Kanonenfutter. Nur in Gegenwart der mächtigsten

Leichname, alten Vampire und

Verschlinger kehrt sich diese Dynamik um. Häufig gehen Nachtschatten solchen Wesen einfach nur aus dem Weg, anstatt einem mächtigeren (aber nach ihrer Ansicht minderwertigeren) Wesen Gehorsam zu leisten.

Die letztere Dynamik gibt eine Ausblick darauf, wie sich Nachtschatten in Bezug auf andere ihrer Art benehmen – gegenseitiges Misstrauen, Rivalitäten und eine Unfähigkeit, einander als Gleichgestellte oder als Höhergestellte zu sehen. Dies rührt von ihren Ursprüngen her, also von den vielen, unterschiedlichen Arten teuflischer Seelen und dem vielseitigen, unterschwelligem Einfluss, den sie auf die Zielsetzungen und Verhaltensweisen eines ausgewachsenen Nachtschattens ausüben. Nachtschatten misstrauen einander von Natur aus und eine Zusammenarbeit ist bei ihnen selten, außer sie wird erzwungen. Von den Hauptarten der Nachtschatten tolerieren lediglich die schwächeren Nachtschwingen bereitwillig die Gegenwart anderer ihrer Art und verhalten sich dabei manchmal wie ein Schwarm wilder Raubvögel, die in Form einer dunklen Wolke des Untodes angreifen. Die meisten Nachtschatten betrachten sich selbst als naturgegebene Heerführer und führen somit ihre tödlichen Pogrome gegen die Lebenden vom Mittelpunkt einer wankenden Masse geringerer Untoter aus an. Wenn Nachtschatten tatsächlich einmal miteinander



zusammenarbeiten, sind die Ergebnisse davon der Stoff, aus dem Albträume gewoben werden - Flüchtlinge von den Orten solcher Gräueltaten berichten über ganze Welten, von denen alle Lebenden weggeflüchtet wurden und auf denen es nun vor Untoten wimmelt, von Himmeln, die mit Asche oder magischer Dunkelheit überzogen sind und von Nachtkriechern bis auf den schon lang erkalteten Kern ausgehöhlt und zerfressen sind wie ein verfaulter Apfel von Würmern.

ROLLE IM SPIEL

Nachtschatten treten manchmal als mächtige Diener von noch mächtigeren Meistern in Erscheinung. Da sie über Fähigkeiten zum Herbeizaubern, Kontrollieren und Verstärken geringerer Untoter verfügen und somit als nekromantische Feldmarschälle prädestiniert erscheinen, sind Nachtschatten die bevorzugten Dienerkreaturen für Wesen wie Leichname, böse Kleriker, Nekromanten und mächtigere Wesen von den Ebenen. Nachtschatten dienen solchen Kreaturen als mächtige Stellvertreter, aber die genaue Beziehung zwischen Meister und Knecht variiert abhängig von der Natur ihres jeweiligen Gebiets - dessen Macht über Nachtschatten und der Art und Weise, auf die sie diese Macht anwenden (und so manches Scheusal, das sich selbst einst für den Meister eines Nachtschattens hielt, stellte fest, dass es in die Leere der Ebene der Negativen Energie geworfen wurde, sobald es seine Deckung hat fallen lassen).

Nachtschatten, die man in den Diensten solcher Wesen vorfindet, sind jedoch immer eine Ausnahme. Wesentlich öfter existieren Nachtschatten auf sich allein gestellt und durchstreifen lauernd als einzelgängerische Bedrohungen oder als Anführer untoter Heerscharen die dunklen Gegenden der Welt und bringen das Ende mit sich, das die Mächte, die für ihre Erschaffung verantwortlich waren, anstreben. Insbesondere Nachtkriecher und Nachtwogen haben Legenden hervorgebracht und Leuten Schrecken eingejagt, noch viele Generationen nachdem sie weitergezogen sind. Viele Personen, die mit Nachtschatten in Kontakt kommen, betrachten sie als Manifestationen des Todes. Dies ist aber ein Attribut, das nicht ganz auf sie zutrifft, denn der Tod und die Weiterreise der Seelen sind ein natürlicher Teil des Lebenszyklus, den Nachtschatten vernichten wollen. Präziser schätzen sie diejenigen ein, die sie als Verkünder von Untergang und Zerstörung ansehen. Manche Gruppen beten Nachtschatten sogar als kleinere Gottheiten an, in der Hoffnung darauf, dass sie die Nachtschatten damit gnädig stimmen können, und behalten sie als Material für Mythen und Geschichten, aber letztendlich haben Nachtschatten wenig Verwendung für lebendige Anbeter, selbst für die frommsten unter ihnen.

SCHATZE

Nachtschatten haben normalerweise wenig Verwendung für Schätze und die Nachtschatten, die in den Tiefen der Ebene der Negativen Energie hausen, leben in einer Umgebung, in der alle normalen Materialien verfallen und verrotten. Aus diesem Grund bleiben nur mächtige Gegenstände intakt, also jene, die gegen die heimtückisch zerstörerische Natur eines Nachtschattens und die natürlich auftretenden Kräfte, die in ihren Verstecken widerhallen, widerstandsfähig oder immun sind. Obwohl Nachtschatten der finanzielle Wert von Schätzen nicht wichtig ist - denn Handel ist niemals ein Anliegen eines Nachtschattens - so sind sie doch häufig fasziniert von den Objekten, die imstande sind, ihre Kriegszüge zu überstehen, und verwenden möglicherweise ihren beträchtlichen Verstand, um magische Gegenstände zu ihrem eigenen Vorteil zu nutzen. Viele von ihnen behalten auch

Trophäen von ihren größten Eroberungen oder Andenken an jene, die sich selbst überschätzten und danach trachteten, sie zu kontrollieren. Zahlreiche Nachtschreiter tragen beispielsweise die Schädel sterblicher Zauberkundiger mit sich herum, die einmal versuchten, sie herbeizuzaubern und zu binden.

VARIANTEN

Neben dem vertrauten Viergespann aus Nachtschwinge, Nachtschreiter, Nachtkriecher und Nachtwoge gibt es auch noch andere Arten von Nachtschatten, aber wegen ihrer schrecklichen Form und ihrer typischen Umgebung, gestatten Begegnungen mit diesen selten, dass es Überlebende gibt, die ihre Berichte und Warnungen weit in die Welt hinaus tragen könnten. Eine solche Variante, der Nachtweber, wird am Ende dieses Kapitels vorgestellt. Es gibt auch Gerüchte darüber, dass noch weitere Arten existieren, aber dies sind Wesenheiten, die sogar noch mächtiger sind als die gefürchtete Nachtwoge - Nachtschatten, deren Fähigkeiten und Zerstörungspotenzial durchaus mit der Macht mancher Halbgötter gleichziehen könnten. Allein schon die Möglichkeit, dass Nachtschattengottheiten existieren könnten - oder die Vorstellung einer unvorstellbar großen Nachtschattenmacht auf der gleichen Stufe wie ein Gott - reicht aus, um selbst den tapfersten Helden Albträume zu bereiten, sogar wenn noch niemand je einem solchen Schrecken begegnet ist. Angesichts des Hungers und des Hasses auf das Leben, den ein Nachtschatten besitzt, kann jedoch niemand mit Bestimmtheit sagen, dass so mächtige Nachtschatten noch nicht entdeckt worden sind und es einfach keine Überlebenden eines solchen Zusammenstoßes mit dem Antileben gab.

NACHTSCHATTEN AUF GOLARION

Nachtschatten tauchen auf Golarion selbst nur äußerst selten auf, üblicherweise auf den Befehl mächtiger Kleriker oder Nekromanten hin, aber sie halten sich selten über die Zeit ihrer Herbeirufung hinaus dort auf. Die meisten kehren auf ihre Herkunftsebene zurück oder werden in den schrecklichen Umständen, die ihre Herbeizauberung notwendig machten, zerstört. Dennoch bleiben sie in manchen Fällen verwaist und sich selbst überlassen. In noch selteneren Fällen erlaubt ihnen ein Zusammenspiel natürlicher Ereignisse, z.B. ein Riss zwischen den Ebenen oder ein von Natur aus auftretendes Portal, in die materielle Welt durchzusickern.

Die Gesellschaft der Kundschafter hat mehrere Orte in ganz Golarion aufgezeichnet, an denen Nachtschatten nachweislich umhergestreift sind - die Region Virlych in Ustalav, die Manaöden, Nidal und Geb. Virlych bildete sich im Anschluss an den Aufstieg und den darauffolgenden Fall des Wispernden Tyrannen heraus und Überbleibsel der Armeen Tar-Baphons - einschließlich einiger Nachtschatten - halten sich noch immer in diesem heimgesuchten Land auf und harren auf seine Flucht aus Galgenkopf. Sie bleiben verhältnismäßig verschlossen und sind nicht willens, ihre zukünftige Nützlichkeit für ihren ehemaligen Meister aufs Spiel zu setzen. Darum existieren die meisten von ihnen in einer Art Stasis unter der Erde und ruhen in den verfallenen und lichtlosen Behausungen, die sie dort vorfanden. In Nidal werden Nachtschatten gelegentlich von dunklen Magiern und Klerikern Zon-Kuthons herbeigezaubert, die diese Nation beherrschen und die im Gegendruck Unterstützung bei ihren gefährlichen Bindungen durch die Macht des Herrn der Mitternacht erhalten, der von allen Göttern wahrscheinlich die größte Macht über Kreaturen des Schattens und des Bösen innehat.



Ähnlich dem Gebrauch von Nachtschatten durch den Wispernden Tyrannen fesselte der Nekromant Geb seine eigenen, um sie in die Dienste seiner Armeen, während seiner Kriege mit Nex, zu stellen. Bei dem Abstieg des Magierkönigs in das Untotendasein und seinem völligen Rückzug aus dem öffentlichen Leben legten die meisten seiner Nachtschatten ihre Fesseln ab und kehrten auf ihre Heimatebene zurück oder verließen ihr Gefängnis, um in den Manaöden frei umherzuwandern. Manche verließen Golarion auch ganz, aber nicht alle. Die gebitische Stadt Yled beheimatet mehrere Nekromantenakademien und einen Großteil des untoten Militärs dieses Landes in der Nähe seiner Grenze zu den Manaöden, aber dies ist nicht alles, was sie enthält. Tief unter ihren Grundmauern, innerhalb eines magisch ausgetrockneten Wasserweges in einer Tiefe von einer Meile unter den Türmen des Mortuarius, hüten die Nekromanten, die mit der Verteidigung der Stadt und mit der Möglichkeit eines erneuten Krieges mit Nex betraut wurden, ein sorgsam gepflegtes Geheimnis. Die Stadt ruht auf einem Trio von Nachtschreitern, die in magischer Stasis festgehalten werden und auf einem viel größeren Nachtschatten unbekannter Art stehen, der einfach der Gefesselte genannt wird. Von Geb selbst gefangen oder durch Feilschen in Knechtschaft gezwungen, dient die Kreatur als Reservoir für nekromantische Energie, die von ihren Wärtern angezapft werden kann, so wie jemand in den Zeiten einer Hungersnot ein Pferd ausbluten lassen würde.

Jenseits der Welt Golarion leben Nachtschatten in kleiner Zahl auf der toten Welt Eox, dem sechsten Planeten von Golarions Sonne aus gesehen. Sie werden dorthin von der nekromantischen Macht gezogen, die zu der gewaltigen Katastrophe geführt hat und diesen Planeten für konventionelle Lebensformen unbewohnbar machte. Jenseits der Materiellen Ebene gibt es Nachtschatten auf der Ebene der Schatten und der Ebene der Negativen Energie, zudem bevölkern sie vor allem Orte wie das Schattenebenenbild von Geb's Hauptstadt Mechitar. Ein Schwarm von Nachtschwingen nistet in den Höhen von Schatten-Absalom, aber sie verhalten sich dort unauffällig und manchmal flüstern die Leute sich zu, sie gehörten zur Dienerschaft des Autokraten der Stadt, des Großen Wyrms Argrinyxia, der Wandelnden Dame der Dunklen Schuppen. Die größten Nachtschatten wohnen auf der Ebene der Negativen Energie selbst, z.B. an Orten wie dem Gefallenen Duromak, einer materiellen Welt, die vor vielen Äonen in die Leere gesaugt wurde. In diesem Reich können sogar so mächtige Kreaturen wie Nachtschatten zur Beute werden. Das Tor zur Ewigkeit, von dem die Untoten angezogen werden wie Motten von einer tödlichen Flamme, ist eine Kugel aus schwarzem Glas von der Größe eines Planeten, welche die Untoten einfängt und scheinbar in ihren unbekannten Tiefen verschlingt.

Trotz ihres untoten Zustands besitzen Nachtschatten eine komplizierte Beziehung zu Urgathoa, der Göttin des Untodes. Bisweilen dienen sie ihrem Klerus als herbeigezauberte Verbündete, aber sie dienen Sterblichen nur so lange, wie sie kontrolliert, bestochen oder durch die Bedrohung einer Intervention von Gottheiten massiv eingeschüchtert werden können. Entgegen ihrer Natur geben sich Nachtschatten nur selten mit sterblichen Kultanhängern von Herrschern des Abyss oder Erzdaemonen ähnlicher Art ab, wie zum Beispiel Noctula, Orcus, Charon und Trelmarixian. Dies hängt eher mit der Seltenheit eines Zusammenwirkens von Nachtschatten und Scheusalen im Allgemeinen zusammen (ungeachtet der eigenen höllischen Ursprünge der Nachtschatten), weil sie verhältnismäßig isoliert vom Abyss und von Abaddon sind und genauso bereitwillig auf die Bewohner jener Ebenen Jagd machen wie auf die der Materiellen Ebene.

BEISPIEL FÜR EINEN NACHTSCHATTEN

Diese zwielichtige Masse klappt ein Gewirr aus spinnenartigen Beinen und furchterregende Mandibel aus, danach erhebt sie sich zu einer ungeheuerlichen Größe, um ihre Ansammlung glühend roter Augen voll zur Geltung zu bringen.

NACHTWEBER	HG 12
EP 19.200	
CB Riesiger Untoter (Extraplanar, Nachtschatten)	
INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken; Wahrnehmung +22	
Aura Entweichende Aura (9 m, SG 21)	
VERTEIDIGUNG	
RK 28, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 22 (+1 Ausweichen, +5 GE, -2 Größe, +14 natürlich)	
TP 157 (15W8+90)	
REF +14, WIL +15, ZÄH +11	
Immunitäten Kälte, wie Untote; SR 15/Gutes und Silber;	
Schwächen Lichtscheu; ZR 23	
ANGRIFF	
Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m	
Nahkampf Biss +21 (4W8+16/19–20 plus 4W6 durch Kälte und Gift)	
Angriffsfläche 4,5 m; Reichweite 4,5 m	
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 9/Tag (SG 26, 6W6), Zwielflichtnetz	
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)	
Immer – <i>Magie entdecken</i> , <i>Magische Fänge</i>	
Beliebig oft – <i>Tiefere Dunkelheit</i> , <i>Unheilige Plage</i> (SG 18)	
3/Tag – <i>Ansteckung</i> (SG 18), <i>Mächtige Magie bannen</i> , <i>Unsichtbarkeit</i>	
1/Tag – <i>Ebenenwechsel</i> (SG 21), <i>Hast</i> , <i>Herbeizaubern</i> (Grad 5, 1 Höherer Schatten), <i>Kältekegel</i> (SG 19), <i>Luftweg</i> , <i>Monster festhalten</i> (SG 19).	
SPIELWERTE	
ST 28, GE 21, KO —, IN 16, WE 19, CH 19	
GAB +11; KMB +22; KMV 38 (50 gegen Zu-Fall-bringen)	
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzender Angriff, Untote befehligen, Verbesselter Kritischer Treffer (Biss)	
Fertigkeiten Akrobatik +20, Heimlichkeit +15, Klettern +35, Wahrnehmung +22, Wissen (Arkane) +21, Wissen (Religion) +21, Zauberkunde +21 (+29 in dämmrigem Licht und Dunkelheit);	
Volksmodifikatoren Zauberkunde in dämmrigem Licht und Dunkelheit +8	
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m	
LEBENSWEISE	
Umgebung beliebig (Ebene der Negativen Energie)	
Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3–8)	
Schätze Standard	
BESONDERE FÄHIGKEITEN	
Gift (ÜF) Biss – Verletzung; Rettungswurf Zähigkeit, SG 23;	
Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1W4 Charismaschaden und 2W6 Kälteschaden; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.	
Nachtschatten-Eigenschaften Alle Nachtschatten verströmen eine entweichende Aura mit einem Radius von 9 m (wie durch den Zauber Ort entweichen), können Energie fokussieren, besitzen <i>Wahrer Blick</i> und <i>Totenwache</i> in Gebieten dämmrigen Lichts oder in Dunkelheit und leiden unter dem Zustand Kränkelnd in voll erleuchteten Gebieten (verdopple diesen Abzug in Sonnenlicht). Die vollständigen Details zu den Nachtschatten-Eigenschaften kann man ab Seite 175 des <i>Pathfinder Monsterhandbuchs II</i> finden.	
Zwielflichtnetz (ÜF) Ein Nachtweber vermag halbfeste Gewebe aus Schattenstoff zu weben. Diese Geflechte sind nicht stark genug, um jedes Gewicht zu tragen. Ein Nachtweber kann diese Geflechte auf eine von zwei möglichen Arten benutzen:	
Abwehren: Durch das Abdecken aller Oberflächen eines geschlossenen Bereichs mit dicken Schichten aus Schattengeflechten, wie zum	

Beispiel einer Höhle oder eines Zimmers, vermag ein Nachtweber einen Bereich mit nekromantischer Energie zu erfüllen. Eine Kammer, die durch Zwielichtnetzen abgeschirmt wurde, wird so behandelt, als stünde sie unter dem Einfluss des Zaubers *Entweichen* und dem Zauber *Tiefere Dunkelheit*, der an den Effekt des ersten Zaubers geknüpft ist. Ein einzelner Nachtweber kann immer nur einen solchen durchtränkten Bereich auf einmal aufrecht erhalten, bis zu einer maximalen Größe von einem Würfel mit 6 m Kantenlänge pro Trefferwürfel, den der Nachtweber besitzt. Das Aufrechterhalten eines Zwielichtnetzes verwendet keine der Anwendungen zum *Angreifen*.

Angreifen: Bis zu achtmal am Tag kann ein Nachtweber eine Masse aus Schattengewebe auf ein Ziel schleudern. Dies ist einem Angriff mit einem Netz ähnlich, besitzt jedoch eine maximale Reichweite

von 30 Metern (Grundreichweite 3 Meter) und betrifft nur Ziele, die bis zu einer Größenkategorie größer als der Nachtweber sind. Eine verstrickte Kreatur erhält solange sie verstrickt ist vorübergehend 1W4 negative Stufen und kann versuchen, mittels eines erfolgreichen Wurfs auf Entfesselungskunst gegen SG 28 zu entkommen oder das Gewebe mit einem Stärkewurf gegen SG 28 zu durchbrechen. Die negativen Stufen, die durch ein Zwielichtnetz erlitten werden, verschwinden, sobald der verstrickte Charakter aus dem Netz entkommt. Mehrere Schattengeflechte können dazu benutzt werden, einen einzelnen Gegner zu verstricken. Die zum Entkommen benötigten SG erhöhen sich nicht, aber die vorübergehenden, negativen Stufen, die sie bewirken, sind kumulativ. Eine Kreatur, die eine Summe von negativen Stufen gleich ihrer Trefferwürfel ansammelt, zählt automatisch als getötet.





SCHATTEN

„Ich werde nie vergessen, wie das Licht unserer Fackeln in dieser modrigen, alten Grabkammer flackerte - nach vielen Tagen des Reisens hinaus in die osirische Wüste. Die Flammen schienen die Schatten an den uralten Steinwänden, die mit verblassten Hieroglyphen übersät waren, in einen verrückten Tanz zu versetzen. Schlussendlich begann die Sinnestäuschung uns allen zu schaffen zu machen – sie ließ uns abweisend und schnippisch werden. Selbst Orus, der gewöhnlich gleichmütige Magier, begann es zu spüren. Schließlich schrie er „Genug!“ und erzeugte mit seinen Kräften eine Kugel aus magischem Licht. Ihr permanentes Glühen erlaubte es uns, unsere Fackeln zu löschen.

Doch noch immer tanzten die Schatten umher. Als wir erschauernd darauf blickten, begannen sich auch unsere eigenen Schatten zu bewegen und uns einzukreisen. In diesem grausigen Augenblick wussten wir, dass wir mit unserem Instinkt schon die ganze Zeit über richtig gelegen hatten...“

–Joyanna Daso von Dasos Bergungskompanie (im Ruhestand)

Lange, dünne Finger strecken sich entlang der Wand aus und greifen nach dem Licht, dem Leben und allem, das sie nicht haben, aber zu besitzen trachten. Die Schatten bewegen sich und hungern, denn ihre Existenz allein ist ein Ausdruck von Völlerei und Gier.

Manche Personen werden von ihrer besitzergreifenden Eifersucht und enormer Habgier auf einen dunklen Pfad des Bösen und des Verrats geleitet, der letztendlich in einem leichtfertigen Tod oder einem Dahinscheiden in absoluter Einsamkeit endet. Während die meisten dieser kleinlichen und verabscheuungswürdigen Seelen auf genau die gleiche Weise zu ihrem endgültigen Lohn im Jenseits wandern wie alle anderen auch, kommt es in manchen Fällen dazu, dass Vielfraße, Geizhalse und Diebe dahinschwanden, bis nichts anderes mehr von ihnen bleibt als ihre Schatten. Diese Schatten sind untote Wesen, die nach allem greifen und schnappen, aber nichts festhalten können. Mit der Zeit haben Zauberkundige entdeckt, dass sich diese geizigen Seelen perfekt als Diener und Wächter eignen, als unsterbliche Kreaturen, die dazu verdammt sind, für alle Ewigkeit über „ihren“ Schatz zu wachen.

Schatten sind körperlose Untote. Ebenso wie ihre Namensvettern sind sie verzerrt und dazu in der Lage, über eine Fläche zu schweben oder lautlos darüber zu gleiten und sich mit den dort vorhandenen, echten Schatten zu vermischen. Dies erlaubt ihnen, sich unbemerkt zu nähern, und unachtsame Eindringlinge erspähen selten mehr als einen kleinen flüchtigen Blick aus ihren Augenwinkeln, ein plötzliches Aufflackern von Bewegung oder den Eindruck, dass etwas fehl am Platz wirkt, bevor der Schatten dann zuschlägt.

Neben dem Bewachen heimgesuchter Ruinen, die sie als ihren Besitz beanspruchen, oder dem Dienst für jene mächtigeren Untoten, die imstande sind, sie zu unterwerfen, widmen sich Schatten der Aufgabe, jede lebendige Kreatur anzugreifen, der sie begegnen, um ihr mit ihrem Kältegriff all ihre Vitalität zu rauben. Die Opfer solcher Angriffe werden immer schwächer, bis zu schließlich ihr Leben aushauchen. Aber dieses Leiden ist für sie nur der Anfang. Wenn nämlich das Opfer einer Schattenberührung stirbt, löst sich sein eigener Schatten von der Leiche und nimmt das gleiche Halbleben wie sein Mörder an, sich verzehrend nach der Essenz der Lebenden und unter dem Kommando des Schattens agierend, der den anderen Schatten hervorgebracht hat.

Wie alle Untoten sind Schatten zeitlose Kreaturen. Da sie bei dem Übergang in ihr Untotendasein jede Vorstellung von ihrem früheren Leben verloren haben, bedeutet ihnen das Vorbeiziehen von Jahrhunderten fast nichts, und niemand vermag zu sagen, was Schatten in den langen Wartezeiten zwischen ihren Opfern wirklich tun oder denken. Im Gegensatz zu niederen Untoten scheinen Schatten allerdings im Laufe der Zeit zu „wachsen“. Ein Schatten, der sich von der Lebenskraft vieler Opfer ernährt hat, oder einer, der lang genug an einem Platz gelebt hat, an dem ausreichende negative Energie fließt, kann an Macht gewinnen und schließlich ein höherer Schatten werden. Diesen „Schattenherrscher“ befehligen oft Schwärme ihrer schwächeren Artgenossen, üblicherweise eine Nachkommenschaft, die sie selbst erzeugt haben. Selten kann man mehr als einen höheren Schatten an einem bestimmten Ort finden, da diese Kreaturen heftig um Beute wetteifern. Manche glauben, dass vor allem in mageren Zeiten Schatten sogar ihre eigenen Artgenossen verzehren, aber diese Annahme kann schnell zerschlagen werden, denn durch den Verzehr anderer Untoter würde ein Schatten weder die Energie, die er sucht, noch eine neue Brut gewinnen, und man hat Banden von Schatten in verschlossenen Grabmälern gefunden, die seit Jahrtausenden vergessen waren.

Was die Bestimmung mächtiger Schatten ist, vermögen sogar die Weisen nur zu mutmaßen. Einige glauben, dass mächtige Schatten letzten Endes zu Schattendämonen (siehe

Schattenhafter Aberglaube

Wie alle unnatürlichen Kreaturen dienen Schatten als Vorlage für eine beachtliche Menge an Ammenmärchen und Lagerfeuer Geschichten, die dazu gedacht sind, kleine Kinder zu erschrecken. Abenteurer zeigen möglicherweise ein reges Interesse an solchen Geschichten, weil darin oft von Möglichkeiten die Rede ist, wie man den Angriff eines Schattens überleben kann – so wie bei dem Jungen, der in einem großen Tontopf in einem alten Tempel Zuflucht fand und dadurch geschützt war, dass er sich in vollständiger Dunkelheit befand – oder auch von Mitteln zum Bekämpfen und Zerstören von Schatten. Diese reichen vom Angreifen mit dem Schatten einer Waffe bis zum „Lagern“ des reinen Lichts der Sonne in Weihwasser. Für interessierte Abenteurer erweisen sich die Volkssagen jedoch ungünstigerweise als widersprüchlich, unklar oder einfach nur falsch, und es besteht keine einfache Möglichkeit, die Wahrheit von der Dichtung zu unterscheiden, jedenfalls nicht ohne mühsam gewonnene Erfahrung. Spielleiter sollten sich wohl selbst einige örtliche Legenden über Schatten einfallen lassen, insbesondere bei Leuten, die schon seit längerer Zeit in deren Nähe siedeln. Wirf einen Blick auf den Abschnitt, der sich mit Varianten von Schatten beschäftigt, um ein paar Möglichkeiten kennenzulernen. Solche wilden Erzählungen aus Kneipen können ein spaßiges Element zu deinem Abenteuer hinzufügen und den Spielern unter Umständen einen wertvollen Hinweis (oder eine gefährliche Fehlinformation) liefern, den sie später noch benutzen können.

Pathfinder Monsterhandbuch, S. 49) werden könnten, wenn sie durch das Gewicht ihrer Sünden hinab in den Abyss gezogen werden, um in der ewigen Dunkelheit zu ertrinken. Dort von den Kräften des Chaos auseinandergezerrt, tauchen sie als bössartige Ungeheuer aus reinem Neid und Geiz wieder auf. Andere behaupten, Schatten würden die Lebenskraft der Lebenden stehlen, um sich selbst wieder materialisieren zu können, sodass sie sich in andere untote Wesen oder in halb-reale Schemen verwandeln.

LEBENSWEISE

Schatten entstehen aus den Seelen gieriger, aber unspektakulärer Übeltäter – also aus jenen, deren Verbrechen abscheulich sind, denen jedoch der Zorn eines Schreckgespenstes oder der Freudentaumel des Bösen fehlt, den man häufig bei Todesalben beobachten kann. Der Wegelagerer, der seinen Opfern gefühllos die Kehlen durchschneidet, weil es gerade bequem für ihn ist. Der unbarmherzige Bürokrat, der eine Hexe auf den Scheiterhaufen schickt, um damit seine eigene, ehebrecherische Affäre zu vertuschen. Oder der knauserige Schulmeister, der die ihm anvertrauten Waisen Kinder verhungern lässt, um ein Kupferstück zu sparen – alle geben gute Kandidaten für die Verwandlung in einen Schatten ab. Obwohl es manchmal zu spontanen Schattenbildungen kommt, wird die überwiegende Mehrheit von Schatten doch von Magie erschaffen. Nekromanten haben schon lange den Nutzen verhältnismäßig schwacher, fügsamer und antriebsloser, untoter Diener erkannt, insbesondere körperloser Exemplare. Die meisten der heute existierenden Schatten wurden ursprünglich durch den Zauber *Untote erschaffen* in ihr Untotendasein gerufen (oder durch die Lebenskraft entziehenden Angriffe anderer Schatten, die auf diese Weise erschaffen wurden).



Beispiele für Verstecke

Schatten haben bisweilen recht unterschiedliche Verstecke und haufen an allen möglichen verlassenen Orten. Im folgenden Abschnitt werden ein paar Beispielverstecke genannt.

Des Räuberkönigs Höhle: Man erzählte sich Gerüchte, dass der Räuberkönig Alzar Kagir und seine Gefolgschaft eine gewaltige Schatzkammer mit den Reichtümern gefüllt hat, die er und seine Bande von Briganten im Laufe der Jahre von ihren Opfern zusammengestohlen haben. Die Truhe des Räuberkönigs wurde in einer geheimen Höhle tief unter den Hügeln versteckt, wohin ihm nicht einmal die Gesetzeshüter zu folgen wagten, damit sie nicht in einen tödlichen Hinterhalt gerieten. Nicht das Gesetz brachte Alzar Kagir schließlich zu Fall, sondern die Gerechtigkeit in Form eines Verrats durch seine eigenen Männer, die ihn vergifteten und in seiner Höhle voller Schatz einschlossen. Sie hatten vor, die Höhle später wieder zu öffnen und die Beute unter sich aufzuteilen, aber sie rechneten nicht mit der Macht der Gier ihres ehemaligen Anführers oder seinem Durst nach Rache. Einer nach dem anderen fanden sie ihr Verderben, als sich Alzar Kagirs Schatten unter ihnen bewegte und sich dadurch eine neue Bande schuf, um seine geliebten Schätze für alle Zeiten sicher zu bewahren.

Silberschattenmine: Früher produzierte diese Mine große Mengen an Silber für die Zwerge, die in ihren Tiefen gruben. Was genau sich dort geändert hat, kommt darauf an, wen man danach fragt - vielleicht hatten die Zwerge einfach zu tief gegraben, oder wurden von der Gemeinde der Menschen, mit der sie Handel trieben, betrogen. Egal was der Grund war, die Minenarbeiter verschwanden, einer nach dem anderen. Schlechte Luft und Grubenunfälle wurden zuerst als Ursachen genannt, aber schon bald wurde klar, dass die Silberschattenmine von irgendetwas befallen war. Schatten, die eigentlich nicht da sein sollten, bewegten sich im Licht der Fackeln und die letzten Schreie der verlorenen Minenarbeiter hallten in den Tunneln wider. Die Zwerge verschlossen den Eingang der Mine und gaben sie auf. Die wenigen Erzsucher und Schatzjäger, die aufgebrochen sind, um nach ihr zu suchen - und nach den angeblichen Reichtümern, die man Gerüchten zufolge entdeckt hatte, unmittelbar bevor die Mine aufgegeben wurde - sind in den Schatten der Berge verloren gegangen und wurden nie wieder gesehen.

Das Theater der Schattenpuppen: In diesem kleinen Theater hallte einst das Gelächter und die Freude von Kindern wider. Die „Vorstellungen der Magischen Laterne von Marallus dem Mirakulösen“ amüsierten und erstaunten die Menge mit Hilfe von Schatten, die auf einen herkömmlichen Vorhang geworfen wurden, Schatten, die sich bewegten, tanzten, sprachen und sangen. Aber in den schweren Jahren kamen immer weniger Zuschauer zu Marallus' Vorstellungen und seine einzige Gesellschaft bestand aus den Schatten der Magischen Laternen. Dies waren Schatten, die ihm zu Willen waren. So ergab es sich, dass die ersten Kinder verschwanden und Geschichten die Runde machten, dass ihre Stimmen in dem alten, verlassenen Gebäude wie ein Echo nachhallten. Ihre Schatten können heutzutage noch bewundert werden, wie sie sich auf der Bühne bewegen und Possen reißen, aber nirgendwo sonst gibt es eine Spur von ihnen - oder von dem alten Marallus.

Die Zuflucht der Verlorenen Seelen: Vor vielen Jahren hatte eine junge Adlige, die sich in der waldigen Gegend verirrt hatte, eine heilige Vision auf dem Hügel und gründete dort eine kleine Abtei, in der sich ihre Schwesternschaft um all die verlorenen Seelen kümmerte, die an ihre Pforten kamen. Ihre Güte erwies sich als ihr Untergang, als einmal eine verlorene Söldnertruppe den Weg zu dieser Zuflucht fand. Sie nahmen sich von den Schwestern alles was sie wollten, und setzten die Haupthalle der Abtei in Brand. Die Schatten, die in dem höllischen Licht der Flammen herumtanzten, übertrugen auf die Soldaten all den Schmerz und das Elend, das sie dort verursacht hatten und niemand kam mit dem Leben davon. Heute ist die Zuflucht der Verlorenen Seelen ein Ort des Spuks und alle vernünftigen Leute machen einen großen Bogen um sie. Manche Geschichten behaupten, dass unschuldige Frauen dort noch immer ein Obdach finden können, aber andere wiederum sagen, die Schatten streben nur nach Vergeltung, der Wärme von lebendigem Fleisch und bewachen die Beute der Söldnerkompanie, die wohl immer noch innerhalb der verrußten Mauern verborgen sein muss.

Schatten entziehen den Lebenden Stärke in dem Bestreben, ihren dunklen Hunger zu stillen und ihr unaufhörliches Verlangen, die Welt wieder zu berühren, zu befriedigen. Da der Tod durch einen Schatten bedeutet, selbst ein Schatten zu werden, sind schattenverseuchte Orte entweder bereits verlassene Ruinen oder sie verwandeln sich gerade zusehends in solche, nachdem sich ein oder mehrere Schatten in dem Gebiet eingenistet haben. Neu erzeugte Schatten spüren das Leben in anderen auf und saugen es ihnen aus, wodurch sie noch mehr Schatten erschaffen, immer weiter, bis alle lebenden Kreaturen entweder geflohen sind oder sich ihren Reihen angeschlossen haben. Dadurch werden die von Schatten heimgesuchten Orte isoliert, wenn sich die Kunde über die Gefahr herumspricht und sicherstellt, dass die dortigen Schatten ausgehungert sind, wenn die nächsten Lebewesen dort auftauchen.

Günstig für die Lebenden ist, dass sich Schatten selten weit von dem Punkt ihres ersten Erscheinens entfernen. Als Kreaturen des Zwielichts können sie den Strahlen der Sonne weitaus besser Widerstand leisten als manche ihrer körperlosen Vettern, wie zum Beispiel Todesalbe und Schreckgespenster, aber sie fühlen sich draußen in direktem Sonnenlicht oder auf weiträumigen, offenen Plätzen weitaus weniger wohl, weil es schwieriger für sie ist, sich an ihre Beute heranzuschleichen. So könnte ein von Schatten verschlungener Ort nur ein paar Kilometer von einer bewohnten Ortschaft entfernt liegen, wobei die Schatten sich nicht die Mühe machen, die kilometerlange Strecke durch offenes Land zu durchschreiten, sie bevorzugen es stattdessen, sich von vereinzelter Reisende und jenen zu ernähren, die unwissend sind, oder die Bedrohung, die von ihnen ausgeht, nicht kennen. Ihre Tendenz, sich in den Winkeln dunkler Orte verborgen zu halten, bietet Abenteurern auch einen höchst notwendigen Vorteil, denn obwohl Schatten körperlose Wesen sind, können sie nicht direkt durch Wände hindurchgleiten, die dicker als sie selbst sind, was wiederum bedeutet, dass ein schattenverseuchtes Grabmal, das von genügend Felsmasse versiegelt wurde, diese Geister effektiv für die Ewigkeit einschließen kann, oder eben zumindest bis der nächste draufgängerische Schatzsucher die Warnungen in den Wind schlägt und es öffnet.

Ebenfalls von Vorteil für die Lebenden ist, dass trotz der Tatsache, dass Schatten auch von Tieren oder sogar von Ungeziefer, das sie in ihren Verstecken finden, Energie beziehen können und das auch manchmal tun, nur humanoide Wesen, die ihrer Berührung zum Opfer fallen, sich selbst in Schatten verwandeln. Das liegt an der Natur des Geistes oder der Seele der Humanoiden und an der magischen Ähnlichkeit zwischen dem Schatten und seiner Beute. Als Folge daraus machen sich Schatten selten die Umstände, sich an Nutztieren oder Reittieren zu laben, heben sich ihren Hunger lieber für humanoide Beute auf, außer sie fühlen sich wirklich besonders gelangweilt oder hungern nach Energie und Unterhaltung.

Obwohl ihre stärkeentziehende Kraft oft als „das Nähren“ bezeichnet wird, können Schatten nicht „verhungern“ und existieren häufig mehrere Jahrzehnte oder sogar Jahrhunderte ohne Beute weiter. Weil sie nicht länger lebende Kreaturen sind, besitzen sie auch keine körperlichen Bedürfnisse und werden nicht einmal von den rauen Umgebungen beeinträchtigt, die normalerweise körperliche Untote verrotten lassen oder auslaugen können, bis sie zu Staub zerfallen. Die einzige Umgebung, die ihnen schadet, ist eine mit einem Überfluss an positiver Energie, wie zum Beispiel ein geweihter Friedhof, eine nicht befleckte Kirche oder anderer heiliger Boden.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Da die meisten Schatten kaum Intelligenz vorweisen können, haben sie auch kaum so etwas wie eine nennenswerte Gesellschaft, sondern eine einfache Hierarchie: die mächtigeren Schatten dominieren und kontrollieren die schwächeren (oft ihre Brut), welche ihrerseits ihre eigene Brut kontrollieren, und immer so weiter, wobei der mächtigste Schatten immer an der Spitze eines Schwarms aus niedrigeren Untergebenen steht.

Die Umstände, die zur Erschaffung von Schatten führen, können ebenfalls ihre Verbreitung beeinflussen. Schatten, die durch einen Fluch entstanden sind, bleiben zum Beispiel oft an einen festen Ort gebunden und nicht fähig, ihn zu verlassen. Sie spuken vielleicht in einem bestimmten Haus oder Banditenunterschlupf, oder sie bleiben in einem bestimmten Grabmal, auf einem bestimmten Friedhof oder in einer bestimmten Ruine. Als Wesen des Geizes sind Schatten häufig sehr empfindlich, was den Besitz ihrer Verstecke angeht und entscheiden sich dafür, dort zu verweilen, um dort etwas zu bewachen, obwohl ihre Zeit schon lang vorbei ist. Ein Schatten könnte zum Beispiel auch über das Grab einer vergessenen, geliebten Person wachen, oder das eines Lehnsherrn oder eines Feindes. Gleichfalls könnte er an einen bestimmten Schatz aus seinem Leben gebunden bleiben.

ROLLE IM SPIEL

Schatten lassen sich einfach als „Wächter“ einsetzen, gebunden an einen bestimmten Ort, um als Bedrohung für jeden herzuhalten, der dort hingeht. Sie können beispielsweise ein verlassenes Dorf heimsuchen, eine verlorene Mine oder ein lang verschüttetes Grabmal. Dort warten sie auf eine Gruppe von Forschern, die in ihr Gebiet eindringen. Schatten haben den Vorteil, dass sie in ihrer Umgebung existieren, ohne mit ihr zu interagieren. Sie benötigen nichts, noch nicht mal Luft oder Wasser, und hinterlassen wenige Spuren, bis auf die Überreste ihrer früheren Opfer. Dies macht sie zu effektiven Monstern in „geschlossenen“ Umgebungen, in denen man üblicherweise nicht auf lebende Wesen stoßen würde (wie zum Beispiel in einem versiegelten Gewölbe), und sie können auch in jeder anderen Art Umgebung auftauchen. Während man eine schattenhafte, untote Gestalt auf einem gruseligen Friedhof vielleicht schon erwartet, könnte die Begegnung noch viel erschreckender sein, wenn sie sich an einem unerwarteten Ort abspielt, wie zum Beispiel unter Wasser im Rumpf eines versunkenen Schiffs.

Schatten sind auch wirkungsvoll beim Verstärken von Umgebungen, in denen sie leben. Sie sind erschreckend schwer zu entdecken und eignen sich gut dazu, Abenteurer (und ihre Spieler) ein wenig zu verunsichern. Da sie Kreaturen des Zwiellichts sind, werden Schatten nicht von den meisten Lichtquellen betroffen, sie nutzen sogar häufig das Licht, das von Fackeln, Laternen und Sonnenzeptern ausgeht, zu ihrem eigenen Vorteil, indem sie sich mit den so entstandenen Schatten vermischen und in ihnen verbergen. Allein das Wissen, dass Schatten irgendwo existieren, kann ausreichen, um Abenteurer bei jedem zuckenden Schatten wortwörtlich in Deckung gehen zu lassen, vorausgesetzt, man beschreibt es den Spielern auf die richtige Art. Eine Menge ansonsten harmloser Dinge, einschließlich normaler Schatten, kann leicht für untote Schatten gehalten werden. Und natürlich ist

es genau dann, wenn die Helden selbstzufrieden werden, an der Zeit, dass sie auf die wahre Gefahr treffen.

Wenn sie nicht gerade einer mächtigeren, untoten Kreatur nachfolgen oder bestimmten Anweisungen gehorchen, neigen Schatten zu unheimlicher Einfallslosigkeit und bleiben an einem Ort, bis etwas des Weges kommt, das sie aufschreckt. Falls Schatten zufällig in eine Stadt ziehen, macht sie ihre schnelle Fortpflanzungsrate – es dauert weniger als dreißig Sekunden, bis sich jemand, der von einem Schatten getötet wurde, wieder als einer der ihren erhebt – außerordentlich schwer auszu-rotten, aber es ist nicht unüblich, dass ein Nest von Schatten ein bestimmtes Gebäude übernimmt und diejenigen direkt daneben einfach ignoriert. Selbstverständlich ist das ein schwacher Trost für eine Gruppe von Abenteurern, die unbeabsichtigt ein Nest von Schatten aus ihrem versteckten Grab

befreit, oder die bei Sonnenuntergang feststellt, dass die Schatten um sie herum sich durch ihren eigenen Willen bewegen und sie schon umzingelt haben.

SCHÄTZE

Schatten haben zwei Arten von Schätzen – die Dinge, die sie schon im Leben besessen haben, und diejenigen, die sie erst als Untote gewonnen haben. Ihre gierige Natur macht Schatten sehr besitzergreifend, wenn es um ihre Güter geht, obwohl sie selbst schon seit langer Zeit nicht mehr imstande sind, die meisten davon wirklich zu schätzen oder zu benutzen, da sie nicht einmal mehr dazu in der Lage sind, sie mit ihren körperlosen Gliedmaßen zu ergreifen oder zu bewegen.

Die „Schätze“, die ein Schatten zu Lebzeiten besessen hat, können für jemand anderen entweder wertvoll sein oder auch nicht. Sicherlich könnte ein Schatten, der früher einmal ein Geizhals oder ein Dieb war, irgendwo eine bedeutende Schatztruhe versteckt halten, die er auch im Tod noch krankhaft bewacht. Aber ein Schatten, der zu Lebzeiten bestrebt war, alles in seiner Umgebung an sich zu reißen, hat möglicherweise keinen „Schatz“, der größer als ein kleines Andenken ist – vielleicht eine Haarlocke, ein Gemälde, eine Karte oder ein Kästchen voller ausgebleichter und getrockneter Blumenblüten und alter Liebesbriefe.

Andere Schätze, die in einem Schatten-Versteck gefunden werden können, sind die, die den Opfern der Kreatur gehört haben. Schatten machen sich nichts aus den Leichen, die sie zurückschleppen, noch nicht einmal aus ihren eigenen, ehemaligen Körpern. Sie und sämtliche Gegenstände, die sie bei sich trugen, werden normalerweise an der Stelle liegen gelassen, wo sie ihren Tod fanden, da die Schatten nicht imstande sind, sie wegzubewegen, selbst dann nicht, wenn sie es wollen würden. In manchen der trockenen Grabmäler, in denen Schatten vorgefunden werden, können sich die Leichen mumifizieren. In anderen ziehen sie aber bloß Aasfresser an. Deshalb können Schatten und fleischfressendes Ungeziefer recht gut nebeneinander existieren.

VARIANTEN

Während die meisten Schatten ihren Opfern Stärke stehlen, entziehen seltene Varianten ihren Zielen vielleicht andere Aspekte der Vitalität. Der kalte Griff einer Variante von Schatten könnte eine Lähmung und Taubheit in den Gliedern bewirken (Geschicklichkeitsschaden) oder eine andere Art langsamen



Zerfall des Fleisches (Konstitutionsschaden). Schatten können mit ihrer Berührung sogar Schwachsinn (Intelligenzschaden), Wahnsinn (Weisheitsschaden) oder ein nervenzermürbendes Absterben der Persönlichkeit (Charismaschaden) verursachen. Jede dieser genannten Möglichkeiten könnte außerdem als Vorspiel zu dem letztendlichen Stärkeraub des Schattens erfolgen, wodurch er ein Ziel weiter schwächt und es zu einer leichten Beute macht. Zu weiteren Varianten der Schatten gehören die folgenden:

Klauenschatten (HG +0): Schattenklauenträger sind mit teilweise realem Schattenstoff von der Ebene der Schatten durchtränkt. Sie behandeln die Ebene der Schatten als ihre Heimatebene (und erhalten deswegen die Kreaturenunterart „Extraplanar“, wenn sie auf der Materiellen Ebene sind). Ein Klauenschatten hat nicht die körperlose Berührung eines typischen Schattens, stattdessen besitzt er zwei Klauenangriffe, die bei einem Treffer 1W8 Punkte Schaden verursachen, zusätzlich zu dem üblichen Stärkeschaden, den Schatten verursachen.

Schwindender Schatten (HG +1): Schatten, die an einem Ort mit starker, negativer Energie oder mit einer Verbindung zur Ebene der Schatten leben, können die Fähigkeit entwickeln, in Schatten zu schlüpfen und somit durch die Ebene der Schatten zu reisen, indem sie kurz in die Dunkelheit entschwinden und in einiger Entfernung wieder auftauchen. Diese Schatten haben die einfache Schablone für Verbesserte Kreaturen. Obwohl sie nicht den Bonus auf natürliche Rüstung erhalten, den diese Schablone normalerweise mit sich bringt, besitzen schwindende Schatten *Flimmern* als konstante Zaubersähnliche Fähigkeit.

Seuchenschatten (HG +1): Seuchenschatten sehen wie menschengroße Schatten von Tieren aus, die mit der Übertragung von Krankheiten in Verbindung gebracht werden – typischerweise Ratten oder Fledermäuse. Anstatt einfach die Stärke eines Opfers bei einem Treffer anzuzapfen, verursachen Seuchenschatten zusätzlich einen furchtbaren Fluch, den man als die Schattenplage kennt. Opfer dieser übernatürlichen Krankheit werden schnell schwächer und sterben - zu diesem Zeitpunkt bringen sie neue Seuchenschatten hervor, um die Ansteckung weiterzuverbreiten. Ein Seuchenschatten besitzt die einfache Schablone für Verbesserte Kreaturen, erhält aber keinen natürlichen Rüstungsbonus zu seiner RK.

Schattenplage: Fluch und Krankheit; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16, **Inkubationszeit** 1 Minute; **Frequenz** 1/Tag, **Effekt** 1W8 Stärkeschaden, bei seinem Tod wird das Opfer ein Seuchenschatten; **Heilung** erfolgreiches Wirken von sowohl *Fluch brechen* als auch *Krankheit kurieren* innerhalb von 1 Minute zueinander.

Verborgener Schatten (HG +1): Obwohl alle Schatten gestohlen sind, sind manche besonders effektiv darin, sich in Bereichen mit dämmrigem und veränderlichem Licht zu verborgen. Anstatt einen Heimlichkeitswurf zu machen, genießen dies Schatten einfach eine partielle oder sogar vollständige Verhüllung unter den Schatten und erhalten somit den Vorzug einer Fehlschlagschance von 20%, um Schaden abzuwehren, zu ihrer ohnehin schon hervorragenden Fähigkeit, zahlreiche Schadensquellen zu ignorieren.

Verzerrter Schatten (HG +1): Da sie nicht den Beschränkungen körperlicher Kreaturen unterworfen sind, können sich manche Schatten auch nach Belieben dem Blick entziehen und unbegrenzt verformen, indem sie sich ausdehnen, um ihre Opfer über weit größere Entfernungen zu berühren. Diese Schatten besitzen die einfache Schablone für Verbesserte Kreaturen, aber anstatt einen Bonus auf ihre natürliche Rüstung zu erhalten, wird die Reichweite ihrer körperlosen Berührung um 3 m vergrößert.

SCHATTEN AUF GOLARION

Da es sich bei Schatten um spontan bildende, untote Wesen handelt, haben sie auf der Welt Golarion eine lange Tradition.

Die Erzählungen über sie gehen soweit zurück, dass nur die ältesten Legenden und Geschichten weiter zurückliegen als sie. Darum liegt ihre Herkunft, wie die der meisten Untoten, verborgen in den Nebeln von Mythen und Mysterien.

Aus der Geschichte Golarions ist bereits bekannt, dass die Runenherrscher des antiken Thassilon manchmal Schatten einsetzten, indem sie die Verräter oder Diener nahmen, die ihr Missfallen erregt hatten, und ihnen ihrer Schatten beraubten. Sie töteten somit ihre sterblichen Untertanen und verwandelten ihre Schatten in schemenhafte Dienerkreaturen und Spione, die dazu fähig waren, ihnen für alle Ewigkeit zu dienen. Diese Schatten ernährten sich von der Lebenskraft ihrer Opfer und stahlen ihrerseits deren Schatten, um so neue Diener für ihre finsternen Meister zu erschaffen. Obwohl die Aufzeichnungen keine klaren Angaben darüber machen, welcher Runenherrscher als erster die Untoten auf diese Weise für sich einspannte, wobei verschiedene Berichte Zutha (Runenherrscherin der Völlerei und eine mächtige Nekromantin), Belimarius (Runenherrscher des Neids) und Karzoug (Runenherrscher der Gier) angeben, nahmen auch viele der niederen Nekromanten diese Praxis dankbar an. Als Thassilon schließlich unterging, wurden ihre gefangenen Schatten auf die Welt Golarion losgelassen. Sie gediehen während des Zeitalters der Finsternis und befielen zahlreiche Ruinen der Welt und zogen sich erst mit dem Heraufdämmern des Zeitalters des Zorns zurück, als die Völker Golarions begannen, die Scherben ihrer zerbrochenen Welt von Neuem aufzusammeln.

Schatten waren auch im alten Osirion wohlbekannt, denn Zeichnungen und Hieroglyphen, die sich mit ihnen beschäftigen, zieren antike Grabmäler, die unter dem Wüstensand begraben liegen. Viele dieser Gräber werden von hungrigen Schatten heimgesucht, die auf Grabräuber und Forscher warten. Für manche sind die Schatten Wächter und Beschützer gegen jene, die die Ruhe der Toten stören wollen, und ihr schrecklicher Zustand gilt als das Ergebnis dekadenter Adliger, die den Befehl erteilten, ihre Gefolgschaft bei lebendigem Leibe mit ihnen zusammen in der Grabkammer einzuschließen. In anderen Grabmälern sind die dort hausenden Schatten jedoch die Hüllen von Seelen gieriger und habsüchtiger Pharaonen und Wesire, die unfähig waren, das loszulassen, was sie im Leben besaßen, und entschlossen dazu sind, es nach dem Tod für immer zu bewachen. In beiden Fällen ist aber das Endergebnis immer das gleiche für glücklose Grabräuber und Altertumsforscher.

Während die Untoten im Allgemeinen das Werk Urgathoas, der Bleichen Prinzessin der Krankheiten sind, werden Schatten häufig auch mit Norgorber in Verbindung gebracht, dem Gott der Gier, der Geheimhaltung und des Mordes. Tatsächlich nennen manche Anhänger Norgorbers die Schatten auch „Gesandte des Grauen Meisters“ oder „Schwarzfingers Klauen“ und glauben, dass dieser Gott die Schatten der Gläubigen nach ihrem Tod aufnimmt und sie zu seinen Stellvertretern in der Welt der Sterblichen macht, durchflutet mit einem Teil seiner todbringenden Kraft. Manche Kleriker von Norgorber kennen die Geheimnisse der Herbeizauberei von Schatten, um ihre mitternächtlichen Orte der Zusammenkünfte und Gottesdienste zu beschützen, und die vom Rufmörder begünstigten Schattentänzer sollen angeblich auf seinen Befehl hin Schatten ausziehen und Mordanschläge ausführen lassen. Schatten, die mit Urgathoa verbunden sind, sind meist die Seuchenschatten, von denen man weiß, dass sie in einigen Grabmälern in Osirion, Katapesch und sogar in Grabhügeln im Mwangibecken herumspuken.

Dank der unermüdlichen Arbeit der Vorkämpfer des Lichts werden Schatten im heutigen Golarion hauptsächlich nur noch an vergessenen, weit abgelegenen Orten gefunden - in Grabmälern, Ruinen, verlassenen und verfallenen Elendsvierteln und Ähnlichem, wo sie seit Jahrhunderten ihr Versteck zu haben pflegen, verborgen vor dem Licht. Wenn sie plötzlich inmitten irgendeiner größeren Konzentration von

Personen auftauchen, sind Schatten fast ausnahmslos von einer außenstehenden Macht herbeigezaubert oder erschaffen worden. Nekromanten, Illusionisten und Schattentänzer sind alle dafür bekannt, dass sie Schatten befehligen können, obwohl stets bemüht sind, ihre Schatten an einer kurzen Leine zu halten, damit sie sich nicht selbst bald einer Überzahl von ihnen ausgesetzt sehen.

BEISPIEL FÜR EINEN SCHATTEN

Diese schreckliche Kreatur hat die Form eines klauenbewehrten und angriffslustigen Drachen.

DER AUFERSTANDENE HERRSCHER

HG 21

EP 409.600

Männlicher Schattenhegemon (Ehrwürdiger roter Drache)

CB Gigantischer Untoter (Körperlos, Verbesserter Drache)

INI +5; **Sinne** Drachensinne, Dunkelsicht 18 m, Rauchsicht; Wahrnehmung +34

Aura Feuer (3 m, 2W6 Feuerschaden), Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 27)

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 12 (+6 Ablenkung, +1 GE, -4 Größe)

TP 287 (25W8+175)

REF +11, WIL +22, ZÄH +14

Immunitäten Feuer, Lähmung, Schlaf, wie Untote; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Feuer; **SR** 15/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +3; **ZR** 30

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 75 m (perfekt)

Nahkampf Biss +15 (1W8 Stärkeentzug), 2 Klauen +15 (1W8 Stärkeentzug), 2 Flügel +13 (1W8 Stärkeentzug), Schwanzschlag +13 (1W8 Stärkeentzug)

Angriffsfläche 6 m; **Reichweite** 6 m

Spezielle Angriffe Brut erzeugen, Flammen manipulieren, Gestein schmelzen, Odemwaffe (18 m Kegel, SG 28, 20W10 Feuer), Schatten befehligen, Schwanzstreich (1W8 Stärkeentzug)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 25; Konzentration +31)

Beliebig oft – **Einflüsterung** (SG 19), **Feuerwand**, **Feuerwerk** (SG 18), **Magie entdecken**, **Weg finden**

3/Tag – schnelle **Feuerwand**, schnelle **Einflüsterung** (SG 18)

Bekannte Zauber (ZS 15; Konzentration +18)

7. (4/Tag) – **Finger des Todes** (SG 20), **Untote kontrollieren** (SG 20)

6. (7/Tag) – **Abstoßung** (SG 19), **Auflösung** (SG 19), **Schattenreise**

5. (7/Tag) – **Energiewand**, **Person beherrschen** (SG 18), **Telekinese**, **Teleportieren**

4. (7/Tag) – **Mächtige Unsichtbarkeit**, **Monster bezaubern** (SG 17), **Schwarze Tentakel**, **Unverwundliche Sphäre** (SG 17)

3. (7/Tag) – **Hast**, **Magie bannen**, **Standort vortäuschen**, **Vampirgriff**

2. (8/Tag) – **Falsches Leben**, **Geisterhand**, **Katzenhafte Anmut**, **Pracht des Adlers**, **Sengender Strahl**

1. (8/Tag) – **Alarm**, **Magierrüstung**, **Magisches Geschoss**, **Schild**, **Schwächestrahle** (SG 14)

0. (beliebig oft) – **Arkane Siegel**, **Ausbluten** (SG 13), **Erschöpfende Berührung** (SG 13), **Geisterhaftes Geräusch** (SG 13), **Magie lesen**, **Magierhand**, **Öffnen/Schließen**, **Resistenz**, **Zaubertrick**

SPIELWERTE

ST 39, GE 12, KO —, IN 16, WE 23, CH 22

GAB +18; **KMB** +23; **KMV** 53 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Lautlos zaubern, Mehrfachangriff, Schnell zaubern, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Einflüsterung, Feuerwand), Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Bluffen +31, Einschüchtern +34, Fliegen +31, Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkane) +31, Wissen (Religion) +31

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Orkisch, Riesisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften In-die-Schatten-schlüpfen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Brut erzeugen (ÜF) Jede Kreatur, die durch den Auferstandenen Herrscher auf 0 Stärke gebracht wurde, stirbt. Eine Runde später gebiert der Körper der Kreatur einen neuen Schatten (falls die Kreatur 8 oder weniger Trefferwürfel hatte) oder einen neuen höheren Schatten (falls die Kreatur 9 oder mehr Trefferwürfel hatte).

In-die-Schatten-schlüpfen (ÜF) Der Auferstandene Herrscher besitzt die Fähigkeit, in die Schatten schlüpfen zu können. Diese ist von ihm beliebig oft als Bewegungsaktion nutzbar und funktioniert genauso wie der Zauber *Dimensionstür*, bis auf die Bedingung, dass der Startpunkt und das Ziel in Dunkelheit oder in dümmrigem Licht liegen müssen.

Schatten befehligen (ÜF) Der Auferstandene Herrscher kann automatisch alle gewöhnlichen Schatten innerhalb einer Entfernung von 9 Metern als eine freie Aktion befehligen. Schatten greifen den Auferstandenen Herrscher niemals an, außer sie werden dazu gezwungen.

Durch einen Zufall wurde der Auferstandene Herrscher in seine jetzige untote Form verwandelt. Als der Versuch, sich in einen Verschlinger zu verwandeln, fehlschlug, wurde das Fleisch des Drachen von ihm fortgerissen, sodass nur sein Schatten zurückblieb, nebst einem gequälten, böswilligen Geist, der diesen wiederbelebte. In einem wahnsinnigen Wutanfall zerstörte der neue Untote alles, was ihm einst lieb war, nur um später zu bemerken, dass er damit sämtliche dünnen Verbindungen gekappt hatte, die er noch zu seiner Vergangenheit hatte.





VERSCHLINGER

Nicht Fleisch, nur schwelender Kamm und Gebein
wird tragen der Ehrwürdige bei seinem Wiedererscheinen
um Seelen zu trinken und zu fressen die Pein
die wartet hinter'm Lichtungsende

Heldenseelen bilden seinen Schild
und Ahnenschreie die Peitsche, die er hält
doch mit der Schöpfungswahrheit enthüllt
soll der Verschlinger erkennen sein Ende.

– Lied des Verschlingers

Von allen Kreaturen dieser Welt erzeugen nur wenige so große Angst oder Ehrfurcht wie Drachen. Da sie eine unheimlich große, körperliche Kraft, ein naturgegebenes Talent für Magie besitzen und mit jedem Jahrhundert ihres langen Lebens noch mehr an Macht gewinnen, scheinen Drachen weit über den Belangen jener kleinlichen Humanoiden zu stehen, die zu ihren Füßen Kriege führen und sterben. Aber in Wirklichkeit altern sogar Drachen und nähern sich Schritt für Schritt immer weiter ihrer letzten Ruhestätte. Da sogar Drachen mit guter Gesinnung dazu neigen, sich arrogant und stolz zu verhalten (auch wenn dies aus ihrer Sicht nicht notwendigerweise falsch ist, wenn man ihre Hochachtung vor ihren eigenen Fähigkeiten bedenkt), geben sich wenige unter ihnen wirklich mit der Vorstellung ihres eigenen, unausweichlichen Endes zufrieden. Besonders stolze Drachen gehen so weit, dass sie die Bande der Sterblichkeit zu brechen versuchen und durch das Streben nach verbotenen Wissen und üblen Pakten versuchen, die Schwäche hinter sich zu lassen, die selbst ihrem Drachenfleisch innewohnt. Von den wenigen, die diese finstere Vergöttlichung zu unternehmen versuchen, erhebt sich eine kleine Handvoll aus der Asche ihrer eigenen Sterblichkeit. Dies sind die gefürchteten, untoten Drachen - die Verschlinger.

Diese Unsterblichkeit ist mit einem furchtbaren Preis verbunden. Die arkane Leere in seinem Herzen verzehrt den Verschlinger mit einem wahnsinnig machenden Heißhunger, einem Hunger, der nur durch die Lebensessenz anderer Wesen gestillt werden kann. Jede Seele, die verschlungen wird, stellt einen wertvollen Bruchteil der Drachenmagie wieder her, die aufgegeben wurde, um die Sterblichkeit des Verschlingers zu überwinden. Doch schon allzu bald kehrt das Bedürfnis zu fressen zurück.

Alle Verschlinger haben eine skelettförmige Gestalt, doch das genaue Aussehen des Verschlingerskeletts hängt davon ab, was für eine Art Drache er zu Lebzeiten war. Manche Verschlinger verwenden Magie, um ihr Aussehen zu verändern, entweder um sich zu verkleiden oder einfach, um sich selbst ein noch bedrohlicheres Äußeres zu verleihen, wogegen andere ihr Skelett einfach physisch verändern - ein Verschlinger aus einem Weißen Drachen könnte somit beispielsweise seine Knochen in fleischförmiges Eis hüllen oder ein Verschlinger aus einem Schwarzen Drachen könnte seine Gestalt mit klebriger Säure bedecken. Andere sind sichtlich von ihrer jeweiligen Aura umhüllt, wie z.B. der Verschlinger aus einem Roten Drachen, dessen Gebeine direkt Hitze und Flammen verströmen. Alle besitzen jedoch einen Seelenhort, ein Feld aus gestohlener Seelenenergie, das die Knochen dieser Kreaturen umgibt und sie vor Verletzungen schützt.

Als untote Kreaturen können Verschlinger die Welt nicht mehr so wahrnehmen wie zu ihren Lebzeiten - ihre Sinneseindrücke sind unwiderruflich abgestumpft. Ihr Gehör und ihr Blick mögen zwar unvergleichlich gut sein, aber die Verwandlung in einen Verschlinger erfordert das er seinen Geschmacks-, Geruchs-, und sogar des Tastsinns opfert, zusammen mit zahllosen anderen Freuden des Lebens. Deswegen ergötzt sich ein Verschlinger aus ganzem Herzen an grauenvollen Exzessen, denn nur in dem Rausch des Schlachtengetümmels und der mutwilligen Zerstörung oder beim gefräßigen Verzehren von Seelen kommt der Verschlinger wieder dem herrlichen Gefühl nah, ein lebendiger Drache zu sein.

Die Umstände, die zur Entstehung eines Verschlingers führen, sind genauso einzigartig wie sein Aussehen. Manche tauschen ihren Verstand gegen den Wahnsinn jenseits des Dunklen Firmaments ein, andere schmieden ein Abkommen mit Dämonenfürsten oder sogar mit den Reitern von Abaddon persönlich, und wieder andere wenden sich flehend an böswillige Götter. (Merkwürdigerweise flehen sogar Drachen mit einer rechtschaffenen Gesinnung die Herrscher der Hölle an, aber das kommt nur selten vor. Vielleicht finden die angehenden Verschlinger die trickreichen Bestimmungen

Pakte mit Verschlingern

Während manche Verschlinger ihren Status durch arkane Studien und nekromantische Macht erreichen, werden andere aus einer Kombination blasphemischer Rituale und dem böartigen Einfluss dunkler Mächte geboren. Verschlinger dieser letzteren Gruppe müssen sich zunächst einen böartigen Schutzherrn suchen, der ihre nekromantische Wiedergeburt ermöglicht. Jeder Schutzherr verlangt Opfer und Tributzahlungen, die ihren verdorbenen Begierden als angemessen erscheinen. Der angehende Verschlinger muss zuerst die Pläne des Schutzherrn voranbringen, sei es auf seiner Heimatwelt oder vielleicht auch auf anderen Welten. So könnte er gegen die Feinde des Schutzherrn ausgesandt werden, den Auftrag erhalten, verlorene Relikte zu besorgen oder zu einem General unter den sterblichen Anhängern seines Herren befördert werden. Zusätzlich dazu muss der Drache die Tiefe seines Entschlusses unter Beweis stellen. Für manche Drachen heißt das zum Beispiel, dass sie ihre Eltern, Gefährten oder Kinder töten müssen, oder sie ihre wertvollsten Schätze opfern sollen - die Vernichtung ihres ganzen Lebenswerks - oder irgendein anderer Beweis ihrer Überzeugung geliefert werden muss. Am Ende muss der Verschlinger genügend magische Macht ansammeln, um die Naturgesetze oder die Barrieren zwischen den Ebenen zu brechen und ein Medium für die Stärke des Schutzherrn zu werden. Sollte der Drache bei seinen Aufgaben scheitern oder sich als ein unwürdiges Gefäß für die Macht seines Schutzherrn erweisen, bleibt das, was von seiner zerschmetterten Seele übrig ist, in fortwährender Knechtschaft für seinen Schutzherrn gefangen, bis zum Ende aller Tage.

im „Kleingedruckten“ von Verträgen mit Teufeln zu verwirrend und zu zahlreich.) Aber nicht alle Verschlinger suchen Hilfe bei mächtigeren Kreaturen; dies zu tun, steht im Widerspruch zu eben jener Arroganz, die Drachen überhaupt erst dazu bewegt, Verschlinger zu werden. Diese finden dagegen auf die gleiche Weise zu ihrer Unsterblichkeit wie Leichname das tun - durch das Ergründen seltener und verbotener nekromantischer Zauber, um Rituale zur Verwandlung zu beschwören, die für jeden einzelnen Drachen unterschiedlich sind. Die Frage, weshalb Verschlinger nicht zu wahren Leichnamen werden und keine Seelengefäße erschaffen, bleibt jedoch ungeklärt. Davon abgesehen käme das Verbergen der eigenen Seele in den Augen der stolzen Verschlinger einem Eingeständnis von Feigheit und unvermeidlicher Niederlage gleich.

LEBENSWEISE

Verschlinger sind selbsterwählte, nicht von anderen geschaffene oder spontan gebildete, Untote. Deshalb gibt ihre Natur die Umstände ihrer Verwandlung wieder. Unachtsame Abenteurer könnten einen Verschlinger ohne Weiteres mit einem einfachen, großen Drachenskelett oder Drachenzombie verwechseln. Dies ist ein Fehler, den nur wenige überleben. Alle bekannten Verschlinger waren Drachen von mindestens ehrwürdiger Altersstufe. Es ist jedoch unklar, ob dies daran liegt, dass ein niederer Drache die dunklen Rituale des Untodes noch nicht meistern (oder überleben) kann, oder daran, dass kein jüngerer Drache die gleiche Motivation zum Eingehen eines solchen Risikos besitzt. Ab dem Zeitpunkt seiner Wiedergeburt ist ein Verschlinger effektiv gesehen unsterblich und kann nur durch ein Unglück zu Tode kommen, oder durch mächtige Bündnisse, die sich manchmal formieren, nur um ihn zu zerstören.



Sogar die erfolgreichste Verwandlung in einen Verschlinger fordert einen schrecklichen Preis, denn alle natürlichen magischen Fähigkeiten des lebendigen Drachen werden in einem einzigen Augenblick durch das Aufblitzen nekromantischer Energien fortgebrannt. An die Stelle dieser Fähigkeiten fließt dann eine Flut aus negativer Energie in den Drachen, um die Odemwaffe des Verschlingers zu durchströmen und diese sogar zu verstärken, seine magischen Kräfte anzutreiben und sogar die Fähigkeit der Kreatur zu fliegen, mit skelettartigen Flügeln aufrecht zu erhalten. Diese Magie kann nicht nach der Art herkömmlicher, lebender Drachen erzeugt oder wiedergewonnen werden. Stattdessen muss ein Verschlinger, um Magie anwenden zu können, die Lebensenergie lebender Opfer ernten. Verschlinger binden diese Essenz in ihren Seelenhort, diese negative Energiekorona, mit denen diese untoten Drachen umgeben sind, e i n . Je mächtiger die Seele, desto mehr Energie bezieht auch der Verschlinger.

Verschlinger manifestieren ihren Seelenhort niemals auf genau dieselbe Art und Weise. Manche Seelenhorteeversorgen ihren Verschlinger mit einer Schattenaure, andere mit den schreienden Geistern der Toten. Manche Verschlinger besitzen auch gar keinen sichtbaren Seelenhort und belassen diesen unsichtbar, um ihren Gegnern ein vollständiges Verständnis ihrer Verteidigung zu verweigern. Die Energie, die in einem Seelenhort enthalten ist, treibt die arkanische Macht des Verschlingers an, schützt ihn vor Verletzungen und hält seine nicht-lebende Existenz aufrecht. Ein Verschlinger, dem das Erneuern seines Seelenhortes verwehrt wird, muss seine magische Energie sorgfältig horten, wird langsam immer schwächer und anfälliger für Schaden, und er wird letzten Endes zu einem Haufen Asche zerfallen, falls er keine neuen Opfer mehr bekommt. Aber nur wenige Verschlinger kommen je in die Nähe dieses Punktes, da ihr alles verzehrender Hunger sie aufgrund des leeren Seelenhortes zu einem Tod im Kampf treibt, noch lange bevor die Wirkung des Verhungerns bei ihnen einsetzt.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Da sie von Natur aus einzelgängerische Wesen sind, streben Verschlinger nicht nach der Gesellschaft anderer Drachen, und am allerwenigsten nach der anderer Verschlinger. Sie verachten Dinge, die sie an das erinnern, das sie auf ihrer Suche nach Unsterblichkeit aufgeben mussten – in gleichem Maße gestatten sie auch anderen nicht, in die Nähe der Geheimnisse ihrer Macht zu kommen. Verschlinger mit sich überschneidenden Territorien geraten selten in einen direkten Konflikt mit anderen Lebewesen, denn sie sind sich allzu gut darüber im Klaren, dass nur wenige Kreaturen in der Lage sind, ihre nahezu unsterbliche Existenz zu beenden. Stattdessen werden sie miteinander verhandeln, bedrohliche Stellungen einnehmen und Pläne schmieden, wobei jeder danach trachtet, den anderen in ein sichereres Gebiet zu vertreiben. In den seltenen Fällen, in denen Verschlinger zusammenarbeiten oder gemeinsam das gleiche Versteck bewohnen, waren sie

zumeist schon zu Lebzeiten gut miteinander befreundet oder ein Paar.

Verschlinger betrachten die meisten anderen Untoten mit Verachtung und sehen sie nur als niedrige Diener an. Trotzdem pflegen sie eine eigentümliche Nähe zu geisterhaften Toten und erschaffen oder rekrutieren häufig Schreckgespenster, Todesalbe und Allips als Spione oder Wächter. Die üblen Nachtschatten zählen zu den wenigen Untoten, die Verschlinger als beinahe ebenbürtig ansehen, und manchmal auch als besonders tödliche Verbündete. Lebende Diener sind sogar noch seltener, obwohl einige umsichtige

Verschlinger lebende Beute bei sich einsperren, weil ihnen das die Möglichkeit gibt, ihren Seelenhort zu voller Stärker auffüllen zu lassen.

Der brennende Hass auf das Leben und ihr beständiges Bedürfnis nach Seelen führt Verschlinger dazu, weitaus häufiger auf Jagd zu gehen als ihre sterblichen Verwandten. Innerhalb weniger Jahre vermag ein Verschlinger in einem bestimmten Jagdgebiet alles an schmackhaftem Leben aufzubrauchen. Dadurch sind Verschlinger gezwungen, ihre Verstecke öfter zu wechseln als selbst die flatterhaftesten, lebendigen Drachen.

Die Verstecke von Verschlingern sind wohl noch schwieriger zugänglich als die der meisten Drachen, da Verschlinger in Umgebungen gedeihen, die jeglichen lebenden Kreaturen gegenüber feindlich sind. Zahlreiche Verschlinger bevorzugen Verstecke, die von giftigen Gasen kontaminiert sind, unter der Oberfläche von Sümpfen oder ruhenden Seen liegen oder in einer Höhe, in der die dünne Luft die Atmung von Lebewesen erschwert. Manche lassen sogar die Eingänge zu ihren Verstecken einstürzen und verlassen sich auf Teleportation, *Gasförmige Gestalt* oder Verwandlungszauber, um hinein- und hinauszu gelangen.

ROLLE IM SPIEL

Verschlinger werden am besten in hochstufigen Kampagnen verwendet, in denen sie mächtig genug sind, um eine Herausforderung für eine ganze Abenteurergruppe darzustellen. Dabei müssen sie nicht notwendigerweise im Mittelpunkt einer ganzen Kampagne stehen. Auch wenn ein Verschlinger durchaus der „große, böse Endgegner“ sein könnte, macht ihn seine niemals endende Suche nach neuen Jagdrevieren doch zu einem idealen „Ereignismonster“, einer gerade neu angekommenen Bedrohung für das Territorium der Gruppe oder für die geliebten Angehörigen, die sie zurückgelassen haben. Die Vorbereitungen, die der Bekämpfung des Verschlingers dienen und dazu, ihn in seinem Versteck zur Strecke zu bringen, können einige Spielsitzungen füllen oder sich sogar zu einem größeren Handlungsbogen innerhalb einer längeren Kampagne entwickeln.

Da sie sowohl über den Instinkt des Hortens als auch über eine noch längere Lebenszeit als echte Drachen verfügen, bieten sich Verschlinger ebenfalls als ideale Wächter entscheidender großer Schätze in einer Kampagne an. Nahezu jede Art magischer Gegenstand, den Abenteurer begehren könnten, kann im Hort eines Verschlingers gefunden werden, aber das Erlangen solcher Schätze stellt keine leichte Aufgabe dar. Um eine zusätzliche Wendung einzubauen, könnte der Gegenspieler der Kampagne derjenige sein, der das Vorhaben hat, den Verschlinger auszurauben und



die Abenteurer dahingehend manipuliert, dass sie eine Ablenkung bilden, damit der er die Schätze für sich selbst in Besitz nehmen kann.

Die Queste eines altersschwachen und böartigen Drachen, ein Verschlinger zu werden, könnte sich auch als spannende Aufgabe in einer Kampagne erweisen. Immer wieder im Laufe der Kampagne könnten die Abenteurer in Kontakt mit den niederen Dienern eines Drachen kommen. Währenddessen schmiedet der Drache Ränke, um einen Pakt mit blasphemischen Mächten abzuschließen oder er versucht, die passenden Komponenten für sein finales Verwandlungsritual zu finden. Möglicherweise geraten sie einmal sogar mit dem Drachen selbst aneinander, was es sogar zu einem noch größeren Schock für sie macht, wenn sie schließlich, ganz am Ende der Kampagne, Zeugen seiner abschließenden, triumphalen Verwandlung werden und dann nicht bloß den sterblichen Drachen werden bezwingen müssen, den sie erwarteten, sondern einen neu entstandenen Verschlinger.

SCHATZE

Verschlinger sind nicht weniger habgierig als andere Drachen und ihre Lust nach Reichtümern wird durch die regelmäßige Notwendigkeit ihres Versteckwechsels noch bedeutend verstärkt. Die meisten Verschlinger verschmähen die gewaltigen Münzbette, die man üblicherweise mit den Drachen in Verbindung bringt, und bevorzugen stattdessen Edelsteine, Juwelen und leicht tragbare Kunstgegenstände. Verschlinger lieben magische Gegenstände über alle Maßen, besonders diejenigen, die sie in ihrer jetzigen, untoten Drachengestalt benutzen können.

Diejenigen, die dazu fähig sind, ihre Gestalt zu verändern, suchen sich Gegenstände heraus, die auch für Humanoiden geeignet sind. Die meisten Verschlinger sammeln Gegenstände, die ihnen hilfreich sind, wenn sie sich ein neues Versteck suchen müssen, wie zum Beispiel *Nimmervolle Beutel*, *Tragbare Löcher* oder sogar *Portalaringe*. Bisweilen ist es jedoch nicht ungewöhnlich, dass, wenn ein Verschlinger seinen Ort wechselt, er dabei alles von Wert an sich nimmt und dann den Rest seines Horts in seinem Versteck versiegelt, indem er alle Eingänge blockiert und magische Schutzvorrichtungen und ihm ergebene Wächter zurücklässt, um das zu schützen, was noch übrig ist. Diese Horte sind natürliche Fundgruben für Abenteurer, aber die Neigung des Verschlingers, zu willkürlich gewählten Zeitpunkten unangekündigt in seinen verschiedenen Lagerhallen vorbeizuschauen, macht es fast genauso gefährlich sie zu durchwühlen wie das aktuelle Versteck eines Verschlingers zu infiltrieren.

Verschlinger schätzen vor allem magische Gegenstände mit der Macht, Untote zu heilen, wie Tränke, Schriftrollen und Zauberstecken mit Verwundungs-Zaubern, *Perlmuttfarbene Ionensteine* und den schwer auffindbaren *Regenerationsring*. Manche verwenden sogar legendäre Schätze wie *Amulette der Ebenen* oder *Würfel der Ebenen*, die es ihnen gestatten, sich in den Heilungsenergien der Ebene der Negativen Energie zu aalen oder durchforsten die Welt ansonsten nach anderen nützlichen Gegenständen für Untote, darunter *Finsterschädel* und *Talismane des Absoluten Bösen*.

VARIANTEN

Der Prozess, durch den ein Drachen üblicherweise ein Verschlinger wird, schließt die Anwerbung dunkler Mächte und die Anwendung nekromantischer Rituale ein. Einige dieser Rituale enthalten auch ungewöhnliche Phasen, die die Kräfte des daraus resultierenden Verschlingers verändern können. Zwei Beispiele für alternative Rituale werden hier unten präsentiert. In verbotenen Texten könnten durchaus noch andere existieren.

Albtraumartiger Verschlinger (HG +o): Angetrieben von der Furcht vor dem Tod zu Lebzeiten ernährt sich dieser

Verschlinger von der Furcht anderer bei ihrem Tod. Das Ritual zur Verwandlung in einen albtraumartigen Verschlinger erfordert das Abschließen eines Handels mit mächtigen Wesen aus der Albtraumwelt Leng oder mit Gottheiten der Albträume wie Lamaschtu. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Verschlinger verursacht ein albtraumartiger Verschlinger keine negativen Stufen bei einem Kritischen Treffer, aber er behält seinen vergrößerten Bedrohungsbereich. Albtraumartige Verschlinger erhalten einen besonderen Angriff, der tödlicher Schrecken genannt wird.

Tödlicher Schrecken (ÜF): Immer wenn ein albtraumartiger Verschlinger einen Treffer mit einer natürlichen Waffe gegen eine Kreatur erzielt, die dem Zustand Kauernd, Verängstigt, in Panik versetzt oder Erschüttert unterliegt, verursacht er damit zusätzliche 2W6 Schadenspunkte durch negative Energie. Für jeden solchen Treffer erhält er außerdem noch 1 Punkt zu seiner Fähigkeit Seelenhort hinzu, sogar wenn die getroffene Kreatur eigentlich immun gegen Schaden durch negative Energie ist. Dieser zusätzliche Schaden wird bei einem kritischen Treffer nicht erhöht.

Thassilonischer Verschlinger (HG+o): Die Runenherrscher von Thassilon, insbesondere die Nekromantin Zutha, tauschten ihre mächtigen, magischen Geheimnisse oft mit Drachen für eine Dienstzeit während ihres Lebens. Wenn diese Zeit zu Ende ging, pflegte der Runenherrscher dem Drachen dabei zu helfen, den Übergang von seinem lebenden zu seinem untoten Zustand zu vollziehen. Die Methoden für diese Rituale existieren noch immer in bestimmten thassilonischen Ruinen und werden ohne Ausnahme von den Verschlingern bewacht, die diese Rituale benutzten, um ihre eigene Sterblichkeit zu überwinden.

Die Knochen eines thassilonischen Verschlingers tragen Einätzungen zahlreicher Runen der Macht. Diese Runen verbinden die Zauberfähigkeiten des Verschlingers mit seinem Seelenhort. Ein thassilonischer Verschlinger besitzt dadurch nicht mehr die Fähigkeit Seelenmagie, wie die meisten Verschlinger, sondern wirkt seine Zauber wie es für einen Drachen üblich ist, also durch Gebrauch von Zauberplätzen. Jedes Mal, wenn ein thassilonischer Verschlinger einen Zauber wirkt, heilt er Schaden in Höhe des Doppelten des Zaubergrades (dieses Zaubers). Falls sein Seelenhort beschädigt wird, wird jegliche „Heilung“, die der Verschlinger durch das Wirken von Zaubern erhält, zuerst für das Auffüllen von Trefferpunkten in seinem Seelenhort verwendet. Falls ein Verschlinger einen Zauber wirkt, während sowohl sein Seelenhort als auch sein eigener Körper über ihre komplette Zahl von Trefferpunkten verfügen, wird er eine Runde lang so behandelt, als stünde er unter dem Zauber *Hast*.

VERSCHLINGER AUF GOLARION

Da die meisten Drachen zu intelligent sind, um sich durch solche gefährlichen und böartigen Mächte korrumpieren zu lassen, sind Verschlinger weitaus seltener als gewöhnliche Drachen. Verschlinger werden von abstoßenden Orten angezogen, die gleichzeitig schwierig zu erreichen sind, so dass sie dort nicht von törichten Streitern des Guten gestört werden. Gleichzeitig liegen diese Orte immer noch nahe genug an dicht bevölkerten Gegenden, damit die Verschlinger nicht lange nach Nahrung suchen müssen. Die Großen Hauer und Kodarberge im Norden, die Trümmerberge im Süden und die endlosen Sümpfe der Flutländer sind alle hervorragende Beispiele für Regionen, in denen Verschlinger ein passendes Versteck für sich finden können. Verschlinger wohnen manchmal in der Öffentlichkeit von finsternen Ländern wie Nidal, wo sie regelmäßigen Tribut einfordern, um von ihren Raubzügen abzulassen. Diese Übereinkünfte haben allerdings selten lange Bestand, da die anderen dortigen Mächte sich letzten Endes gegen den Verschlinger erheben oder aber der eigene Appetit eines untoten Drachen ihm zum Verhängnis wird.



Verschlinger verkörpern für lebende Drachen – abgesehen von den verdorbenen – das Verabscheuenswerteste auf dieser Welt. Sowohl chromatische als auch metallische Drachen versuchen, sie rasch aus ihren Territorien sofern möglich zu vertreiben. Ebenso werden gegen Drachen, die auf eine Verwandlung in einen Verschlinger sinnen, Angriffe durchgeführt.

Man könnte vielleicht vermuten, dass Verschlinger die Göttin Urgathoa verehren, aber die untoten Drachen scheinen ihr nicht nützlich genug zu sein, trotz ihrer Macht. Sie haben mit ihr zwar die Zurückweisung von Pharasmas Plan gemeinsam, aber nur sehr wenige buhlen um Urgathoas Gunst, egal ob während ihres sterblichen Lebens oder in ihrem Untotendasein. Gelehrte stellen die Theorie auf, dass künftige Verschlinger die Verpflichtungen ablehnen, mit denen Urgathoa ihre untote Existenz belegen würde, und sich stattdessen für Pakte entscheiden, die nur zu Lebzeiten Opfer erfordern, doch keine Dienste darüber hinaus. Urgathoa selbst verabscheut die zerstörerischen Triebe der Verschlinger, ein Verhalten, das eher zu einer fast hirnlosen Leiche passen würde als zu Untoten, die selbst zu den mächtigsten auf ganz Golarion gehören.

Obwohl nur noch wenige namhafte Verschlinger existieren (hauptsächlich deswegen, weil die Personen, die den Namen eines Verschlingers erfahren, diese Abscheulichkeit entweder gleich zerstören oder selbst verschlungen werden), hat ein bedeutsames Exemplar namens Arantaro in den Grenzbergen seine Heimat gefunden. Zufrieden mit seinem Dienst stattete der Dämonenfürst Haagenti den gelehrten, blauen Drachen Barantaro mit dem vergifteten Geschenk der Unsterblichkeit aus und gab ihm somit eine Gelegenheit, als Verschlinger seine verirrten Studien der esoterischen Künste der Nekromantie und Alchemie weiterzuführen - in Teilen von Thuvia wird sogar geflüstert, dass der Verschlinger in Wirklichkeit nach dem legendenumwobenen *Sonnenorchideenelixier* suchen könnte, in der Hoffnung, seinen Zustand umzukehren und ohne die Hilfe seines dämonischen Schutzherrn für immer zu leben.

Ein weiterer Verschlinger, dessen Name schon in der Geschichte verloren gegangen ist, sucht die zerklüfteten Weiten von Virlych heim, wo er jene verschlingt, die dem verkommenen Land trotzen wollen. Einst war er ein herausragender Diener des Wispernden Tyrannen, doch nun wildert dieser Verschlinger nur noch wahllos, bewacht die Gegend um den Galgenkopf und wartet darauf, dass Tar-Baphon sich eines Tages wieder erhebt und seine Eroberung abschließt.

BEISPIEL FÜR EINEN VERSCHLINGER

Die blank polierten Knochen dieses Drachenskelettes glänzen und leuchten mit einem beunruhigenden grünen Licht, während es zu einem unheiligen Leben erwacht.

VASCHKIYAN

HG 19

EP 204.800

Weiblicher Verschlinger (Ehrwürdiger grüner Drache) (PF MHB, S. 65; PF MHB II, S. 276)

RB Gigantischer Untoter (Luft)

INI -1; Sinne Blindespür 36 m, Drachensinne, Dunkelsicht 72 m; Wahrnehmung +41

Aura Unheimliche Ausstrahlung (90 m, SG 29)

VERTEIDIGUNG

RK 40, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 40 (+4 Ablenkung, -1 GE, -4 Größe, +31 natürlich)

TP 287 (23W8+184)

REF +14, WIL +20, ZÄH +21

Immunitäten Lähmung, Säure, wie Untote; SR 15/Gutes;

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Resistenz gegen Fokussieren +4, Seelenhort

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Schwimmen 12 m
Nahkampf Biss +35 (4W6+16/19-20), 2 Klauen +35 (2W8+16/19-20), 2 Flügel +30 (2W6+9/19-20), +2 Schwanzschlag +30 (2W8+9/19-20)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m

Besondere Angriffe Erdrücken (Mittelgroße Kreaturen, SG 29, 4W6+21), Lähmende Furcht, Lebenskraftentzug (SG 29), Miasma, Odemwaffe (18 m-Kegel, SG 31, 20W6 Säure plus 2 negative Stufen), Seelenmagie, Seelenverzehr, Schwanzstreich

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 23; Konzentration +31)

Beliebig oft – Einflüsterung (SG 21), Person bezaubern (SG 19), Person beherrschen (SG 23), Pflanzenwachstum, Verstricken (SG 19)

Bekannte Zauber (ZS 16; Konzentration +24)

8. – Verdorren (SG 26)

7. – Begrenzter Wunsch, Regenbogenspiel (SG 25)

6. – Kugelblitz (SG 24), Wahrer Blick, Zauber analysieren

5. – Geheime Truhe, Schwachsinn (SG 23), Teleportieren, Verwandlung

4. – Entkräftung, Feuerschild, Furcht (SG 22), Mächtige Unsichtbarkeit

3. – Feuerball (SG 21), Gegenstand schrumpfen, Hast, Magie bannen

2. – Energien widerstehen, Gedanken wahrnehmen (SG 20), Gestalt verändern, Pracht des Adlers, Spiegelbilder

1. – Magisches Geschoss, Schutz vor Gutem, Schild, Schmierer (SG 19), Unauffälliger Diener

0. – Arkanes Siegel, Ausbessern, Botschaft, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Öffnen/Schließen, Zaubertrick

SPIELWERTE

ST 39, GE 8, KO —, IN 24, WE 25, CH 26

GAB +23; KMB +41; KMV 54 (58 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Arkaner Schlag, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Odemwaffe), Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnell zaubern, Schweben, Verbesserter Konzentrierter Schlag,

Fertigkeiten Bluffen +34, Einschüchtern +42, Fliegen +11, Heimlichkeit +21, Magischen Gegenstand benutzen +34, Motiv erkennen +33, Schätzen +33, Schwimmen +48, Wahrnehmung +41, Wissen (Arkane) +33, Wissen (Die Ebenen) +33, Wissen (Religion) +33, Zauberkunde +33

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfish, Gemeinsprache, Riesisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Spurloser Schritt, Tarnung, Unterholz durchqueren, Wasser atmen

Ausrüstung Ring der Bewegungsfreiheit, Ring des Entrinnens, Unheiliges Amulett der Mächtigen Fäuste +2, 14.000 Gold in zusätzlichen Schätzen

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Lähmende Furcht (ÜF) Jede Kreatur, die von der unheimlichen Ausstrahlung des Verschlingers erschüttert ist, ist außerdem während der ersten Runde des Effekts kauern, statt erschüttert, und erschüttert für den Rest der Dauer. Jede Kreatur, die durch die unheimliche Ausstrahlung verängstigt ist, ist stattdessen für die gesamte Dauer kauern.

Lebenskraftentzug (ÜF) Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer verursachen die natürlichen Angriffe eines Verschlingers eine negative Stufe. Das Ziel des Angriffs braucht einen erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 29, um sich von dieser negativen Stufe zu erholen.

Seelenhort (ÜF) Ein unberührbares Feld aus abgesaugter Seelenenergie schützt einen Verschlinger vor der Zerstörung. Dieser Schutz besitzt eine maximale Anzahl von Trefferpunkten, die zweimal so hoch ist wie die Zahl der Trefferwürfel des Verschlingers, beginnt aber mit der Hälfte dieses Wertes. Immer dann, wenn ein Verschlinger auf weniger als 1 Trefferpunkt abfallen würde, so wird jeder Schaden abgesehen von dem, der ihn auf 1 Trefferpunkt reduziert, stattdessen von seinem Seelenhort abgezogen. Falls dieser Schaden den Seelenhort auf weniger als null Trefferpunkte reduziert, ist der Verschlinger zerstört. Jedes Mal, wenn ein Verschlinger seine Odemwaffe einsetzt, gewinnt er für jede verursachte negative Stufe 1 Trefferpunkt zu dem Vorrat in seinem Seelenhort hinzu. Jedes Mal,

wenn ein Verschlinger mit einer natürlichen Waffe eine kauernde, verängstigte, in Panik versetzte oder erschütterte Kreatur trifft, rechnet er zu seinem Seelenhort ebenfalls 1 Trefferpunkt hinzu.

Seelenmagie (BF) Ein Verschlinger behält seine Fähigkeit Zauber zu wirken, wie die Basiskreatur, es werden aber drei Stufen zur Zauberstufe des Drachen hinzugezählt. Dadurch erhöht sich für den Verschlinger die Anzahl seiner bekannten Zauber, aber der Verschlinger verliert alle Zauberplätze. Stattdessen verbraucht der Verschlinger immer dann, wenn er einen seiner bekannten Zauber wirken möchte, eine Anzahl von Trefferpunkten aus seinem Seelenhort gleich dem Zaubergrad, der dazu notwendig ist, den Zauber zu wirken (einschließlich gesteigerter Grade für metamagische Talente und so weiter). Falls der Seelenhort nicht genug Trefferpunkte hat, kann der Verschlinger den Zauber nicht wirken. Das Wirken eines Zaubers, der den Seelenhort auf exakt null Trefferpunkte reduziert, schadet dem Verschlinger nicht (obwohl die meisten sich ohne diesen Puffer aus Seelenenergie nicht gerade wohlfühlen und versuchen werden, ihn schnell wieder aufzufüllen).

Seelenverzehr (ÜF) Wenn eine lebendige Kreatur innerhalb von 9 m zu einem Verschlinger stirbt, wird die Seele dieser Kreatur aus ihrem Körper gerissen und in das Maul des Verschlingers gezogen, wenn die Kreatur keinen Willenswurf schafft (der SG dafür ist gleich dem SG des Rettungswurfes gegen die Odemwaffe des Verschlingers). Dadurch wird den Trefferpunkten des Seelenhortes eine Anzahl von Trefferpunkten hinzugefügt, die der Anzahl der Trefferwürfel der gestorbenen Kreatur entspricht. Kreaturen, deren Seelen auf diese Weise verzehrt wurden, können nur durch *Wahre Auferstehung*, *Wunder* oder *Wunsch* zurück ins Leben gerufen werden.

Jahr für Jahr nahm Vaschkiyans hochgeschätzter Verstand ab, denn sie war das Opfer einer auszehrenden Krankheit, die kein Zauber heilen konnte. Sie konnte zwar den Tod akzeptieren, aber der Verlust ihrer geistigen Kräfte erfüllte sie mit unvernünftiger Furcht. Als selbst ihre angeborenen, magischen Fähigkeiten begannen fehl zu schlagen, wandte sich Vaschkiyan lieber an uralte böse Wesen als sich mit dem Tod abzufinden. Sie trennte nach und nach die Verbindungen zu ihrem sterblichen Leben, um bei Charon, dem Reiter des Todes Gefallen zu finden. Und zuletzt jagte sie ihre fünfzehn noch lebenden Verwandten und tötete sie, indem sie jeden einzelnen bei

lebendigem Leibe aufschnitt und sich an ihren Organen labte. Der Erzdaimon zeigte sich zufrieden und leitete Vaschkiyan durch ein Ritual, in dem sie - sich in Todesqualen windend - sterben musste, nur um sich danach als fürchterlicher Verschlinger wieder zu erheben.

Zu Lebzeiten war Vaschkiyan ein ehrwürdiger grüner Drache. Siehe Seite 65 im *Pathfinder Monsterhandbuch*, um mehr über die Fähigkeiten Tarnung, Miasma, Spurloser Schritt, Wasser atmen und Unterholz durchqueren zu erfahren.





ZEHRER

„Seelenfresser werden von vielen als Ausgeburten des Abaddon angesehen, aber Daimonen sind nicht die einzigen, die sich von einer wohlschmeckenden, sterblichen Seele ernähren oder sich an ihrem Aroma erfreuen, wenn sie gerade zappelt und sich hin und her windet, während sie gurgelnd den Schlund hinab gleitet. Die Untoten, die man unter dem Namen Zehrer kennt – heißhungrige Abscheulichkeiten, die ihren Eintritt in die Vergessenheit fortwährend mit dem eurigen hinauszögern – gehören ebenfalls jener exklusiven Vereinigung der Verdammten an. Einem erlesenen Kreis, dem möglicherweise auch ich angehöre - oder vielleicht doch nicht - aber das spielt nun keine Rolle. Zehrer sind verdorbene und geschädigte Wesen, die von Orten jenseits des bekannten Angesichts der Ebenen stammen und scheinbar immer von bizarren, fremdartigen Vorstellungen fasziniert sind, besessen mit religiösem Eifer. Es erübrigt sich wohl zu sagen – sie stellen keinen guten Umgang dar. Und was ihre Schöpfer anbelangt beziehungsweise wer oder was sie sind – nun, das würde ja bedeuten, dass ich euch ein Geheimnis verrate...“

–Tegresin, der Lachende Unhold

Zehrer sind unheilige Abscheulichkeiten, ausgezehrt Riesengestalten, die über die Äußerlichkeiten der gewöhnlichen Realität hinausgeblickt haben und von denen ein Teil ihrer selbst durch dieses Wissen pervertiert wurde. Trotz ihrer skelettähnlichen und verwesten Erscheinung sind Zehrer keine gewöhnlichen Zombies. Ein Zehrer widmet sich der Verfolgung seiner fremdartigen Ziele wobei er zappelnde, jammernde Seelen in seinem ausgehöhlten Brustkorb mit sich trägt, deren Essenz er langsam verdaut und zu einem Schicksal verdammt, das schlimmer als die Hölle ist.

Obwohl die Äußerer Ebenen unvorstellbar weit sind und in vielerlei Hinsicht als unendlich betrachtet werden können, wird schon seit langem die Frage gestellt, was sich jenseits davon befindet. Dabei geht es nicht einfach um die Finsternis und die fremdartige Leere zwischen den fernen Sternen der Materiellen Ebene, sondern um etwas fundamental Andersartiges – ein Jenseits des Großen Jenseits. Informationen über diese „Andersheit“ ist nahezu gar nicht auffindbar und selbst die Götter scheinen taub für die meisten Fragen dazu zu sein. Aber es gibt immer einige Wenige, die sich entscheiden, selbst einen Blick darauf zu werfen.

Wenn mächtige Scheusale und böse Zauberwirker dieses Unterfangen in Angriff nehmen, berichten einige bei ihrer Rückkehr von nichts als weiten Ausdehnungen von... nun, Nichts. Andere kehren nie zurück. Doch einige, die Verdorbenen oder diejenigen, die sich jenseits der Weiten des Multiversums verirren, finden etwas, das sie unwiederbringlich verändert. Sie kehren mit entstellten, ausgezehrt Körpern und einem fremden Bewusstsein zurück, das nichts mehr mit ihren ursprünglichen Persönlichkeiten gemeinsam hat. Sie empfinden einen überwältigend starken Hunger für Seelenenergie, die sie dazu nutzen, ihre magischen Fähigkeiten zu speisen. Obwohl diese rasend gemachten Wesen den Verstand eines Genies sowie die merkwürdige Fähigkeit, vielen Zauber zu widerstehen und erhebliche nekromantische Kräfte besitzen, ignorieren viele Sagen diese Aspekte und konzentrieren sich stattdessen vollkommen auf die zappelnden, dem Untergang geweihten, gefangenen Seelen, die im Rippenkasten des Zehrsers verdaut werden – der Ursprung sowohl ihres Namens als auch ihres schändlichen Rufes.

Zehrer verursachen bei einem Feind verheerenden Schaden durch eine Berührung und jene, die auf diese Weise zu Tode kommen, müssen erleben, wie ihre Seelen gewaltsam herausgezerrt und im Inneren des Körpers des Zehrsers festgesetzt werden, wo ihre Essenz dann langsam ausgelaugt und für das Wirken von Zaubern benutzt wird. Zehrer können nur eine einzelne Seele auf einmal aufnehmen und absorbieren diese Stück für Stück durch das Anwenden ihrer magischen Fähigkeiten – sodass sie dazu gezwungen sind zuerst eine Seele vollständig zu verschlucken oder aber von ihr abzulassen, um eine andere Seele verschlingen und nutzen zu können. Für eine gefangene Seele ist die einzig wirkliche Hoffnung, dass jemand ihren Fänger mit einem Zauber aus jener vielfältigen Sammlung von Zaubern ins Visier nehmen wird, die bewirken, dass ein Zehrer vorübergehend die Kontrolle über den gefangenen Geist verliert und dem Gefangenen damit ermöglicht zu fliehen. Bei manchen Gelegenheiten haben Personen, die den Wunsch hatten, eine gefangene Seele zu befreien, mit dem Zehrer einen Handel abzuschließen versucht, indem sie ihm eine noch mächtigere Seele im Austausch für die andere anboten, aber in solchen Situationen verbrennt der Zehrer häufig einfach nur das letzte Stückchen seiner aktuellen Seelenenergie zum Einfangen des neuen Leckerbissens. Die Seelen, die erfolgreich befreit und ins Leben zurückgerufen werden konnten, kommen schwächer zurück – ausgesaugt – und jene, die von der Aufzehrung des Zehrsers vollständig

zerstört wurden, können gar nicht mehr zurückgeholt werden, außer durch die mächtigste Magie der Sterblichen.

Jene seltenen Individuen, die eine friedliche Begegnung mit einem Zehrer hatten – im Allgemeinen sind dies andere mächtige, böse Wesen oder die Nekromanten, die sie durch Magie zum Leben erwecken – beschreiben allesamt ähnliche, verstörende Merkmale. Obwohl sie außerordentlich intelligent und kenntnisreich sind, haben Zehrer eine Neigung, in eigentümlichen Rätseln und halben Sätzen zu sprechen, in unbekannten Sprachen vor sich hin zu brabbeln oder auf bizarre Fragen zu antworten, die niemand gestellt hat. Da sie niemals darüber Auskunft geben, mit wem oder mit was sie reden, hegen manche den Verdacht, dass ihr Wahnsinn aus einer fortdauernden Verbindung entsteht, die zwischen ihnen und der unbekannten finsternen, fremdartigen Wesenheit oder Macht besteht, die sie zu dem machte, was sie sind. Manchmal geben auch die Zehrer selbst scheinbare Titel preis, mit Namen wie der „Schreckliche Hirte“ oder der „Wanderer auf der Stiege“.

Dem eigenen Wahnsinn und entgegen ihrer Fähigkeit Seelen vernichten zu können zum Trotz sind Zehrer keine Kreaturen des hirnlosen Hungers, die einfach wild über das Land herziehen. Stattdessen durchwandern sie die Ebenen und nehmen neue Seelen auf, wenn sie gerade welche brauchen, schenken jedoch für gewöhnlich den meisten anderen Kreaturen nur wenig Beachtung, weil sie mit ihren Gedanken anderswo sind – beschäftigt mit wichtigeren Angelegenheiten. Die Ausnahme dazu sind jene Individuen, die ihnen aus irgendeinem bestimmten Grund bei der Verfolgung ihrer fremdartigen Ziele hilfreich sind. Gegenüber ihren Feinden zeigen Zehrer keine Gnade und hinterlassen auf ihrem zerstörerischen Marsch nichts – noch nicht einmal das Flüstern der Toten.

Letzten Endes bleibt die Rolle der Zehrer im Kosmos ein Geheimnis, das nur in Einzelfällen enthüllt wird und sich über einen Zeitraum erstreckt, der sich weit außerhalb der Eile und Hektik eines sterblichen Lebens abspielt. Das Geflüster aus den Orten jenseits der Ebenen durchläuft die Bahnen ihrer verkümmerten Synapsen und ruft damit jeden einzelnen von ihnen aus der Dunkelheit heraus – und allein diesen Orten gilt auch ihre Treue und Verbundenheit. Sterbliche Nekromanten und mächtigere Kreaturen können Zehrer unter Umständen befehligen, aber nur die besonders Törichten behaupten sie zu verstehen.

LEBENSWEISE

Der Ursprung der Zehrer ist geheimnisumwoben. Obwohl Zauberkundige sie durch die Anwendung von *Mächtigere Untoten erschaffen* erzeugen können, sind die genauen Vorgänge, die sich in diesen Ritualen abspielen, doch völlig vage und es ist möglich, dass Zehrer eher in ihre Existenz hinein gerufen als physisch erschaffen werden – mit Sicherheit erfordert es jedoch mehr als das bloße Wiederbeleben einer Leiche.

Anders als viele andere Arten der Untoten bilden sich Zehrer niemals spontan und sie pflanzen sich auch nicht fort und erzeugen keine Brut. Vielmehr waren sie ja ursprünglich eine von zwei Kreaturen: ein fürchterlich böser, sterblicher Zauberwirker oder ein tatsächliches Scheusal. Die Angehörigen einer dieser beiden Gruppen, die sich zufällig in den Hinterlanden des Kosmos verirren, kehren manchmal als Zehrer zurück. Ihre Körperformen sind dann lang gezogen und verzerrt – zu fast nicht wiederzuerkennenden 3 Meter hohen Hünen. Ihre Wiedergeburt oder ihrer unheiligen Verwandlung lässt sich nicht auf einem spezifischen Ort oder auf einer speziellen Ebene zurückführen. Stattdessen, weit über das Wissen und den Blick von Sterblichen und Außenstehenden hinaus, erleben sie



eine Art transformativer Gnosis, erkennen eine infektiöse Idee, die sie gleichzeitig zerstört und neu gebiert, wodurch sie eine neue Gestalt und einen neues Verlangen erhalten. Ob es nun irgendetwas dort draußen gibt oder nicht, das ihnen aktiv Botschaften zuruft und das sie wie die Motten zum Licht zieht und sie zu dem macht, was sie sind, ist äußerst fraglich, aber es würde zumindest erklären, weshalb nur böse Außenseiter und Zauberkundige dafür empfänglich zu sein scheinen, und ebenfalls, wieso die seltsamen Manierismen der Zehrer, die auf die Ebenen zurückkehren, mehr als bloßer Wahnsinn sind. Es liegt im Bereich des Möglichen, dass sogar einige Zehrer selbst sich nicht über ihren genauen Ursprung im Klaren sind und dass ihre Formen von Besessenheit Versuche sein könnten, ihren Weg zurück zu finden und zu entdecken, wer oder was sie geschaffen hat.

Jene Zehrer, die von Magie erschaffen wurden (oder möglicherweise von einem anderen Ort herbeigerufen wurden), teilen alle Merkmale und den Irrsinn ihrer verwandelten Artgenossen, eine Tatsache, die Zauberkundige schon seit Generationen verwirrt. Manche Gelehrte haben herausgefunden, dass bestimmte Details dieser magischen Rituale auch bestimmte Eigenschaften gemeinsam haben, egal in welcher Magieschule oder Glaubensrichtung, was einige zu der Annahme führt, dass die Fähigkeit zur Erschaffung von Zehrern vielleicht schon vor langer Zeit in Form eines einzelnen Zaubers eingeführt wurde, und dass dieser Zauber vielleicht von den fremden, bösartigen Mächten zur Verfügung gestellt wurde, die jenseits der bekannten Ebenen lauern.

Eine weiterer, ungewöhnlicher Aspekt von Zehrern ist ihre eigenartige Reaktion auf verschiedene Zauber, sowohl auf mächtige als auch schwache. Wenn ein, dieser elektischen Sammlung zugeordneter, Zauber – hauptsächlich Bannzauber oder der Zauberschule Bezauberung und Zwang angehörende – auf einen Zehrer gewirkt wird, besteht eine Chance, dass der Zehrer seinen Griff über den in seiner Brust eingeschlossenen Geist verliert, was dem Gefangenen erlaubt, in das ihm vorbestimmte Nachleben zu entfliehen. Niemand weiß genau zu sagen, woran das liegt. Möglicherweise interagieren geistesbeeinflussende Effekte auf seltsame Weise mit dem Wahnsinn oder fremdartigen Zwangsverhalten, von dem der Zehrer bereits getrieben wird, oder die Verbannungen können nicht herausfinden, wohin sie eine Kreatur schicken sollen, die effektiv von einem Ort jenseits der bekannten Ebenen stammt. Was aber bekannt ist, ist dass Zehrer bei jenen seltenen Gelegenheiten, bei denen sie zurück in den Raum hinter der Realität geworfen wurden, jedes Mal mit schockierender Leichtigkeit ihren Weg zurück gefunden haben.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Wie ein schwarzer Schandfleck auf dem geordneten Fluss der Seelen im Kosmos sehen sich Zehrer der Abscheu der meisten Wesen ausgesetzt. Sie geben ihre eigene spirituelle Entwicklung zugunsten des Untodes auf und ernähren sich schmarotzerhaft von anderen Seelen. Der Hunger der Zehrer beeinflusst zutiefst ihr Zusammenwirken

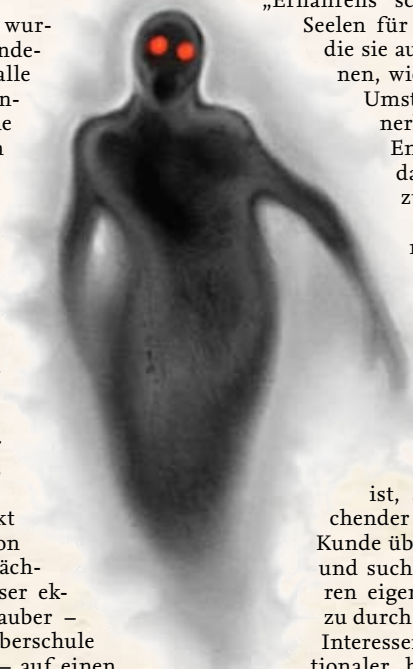
mit anderen Völkern und selbst jene noch mächtigeren Wesen, die Zehrer befehligen, oder jene untergeordneten Kreaturen, die ihnen dienen, könnten selbst Opfer eines Angriffs werden, wenn ein Zehrer ihrer überdrüssig wird oder der Ansicht ist, dass sie ihren Zweck bereits erfüllt haben. Zehrer sind pragmatisch bis zum Äußersten und hüten auch mit höchster Sorgfalt ihre Geheimnisse, sie sind jedoch willens, einem größeren Meister zu dienen, falls das ihren eigenen Zielen oder Bedürfnissen entgegenkommt und ihnen eine Möglichkeit eröffnet, ihre aktuelle Besessenheit weiterzuverfolgen.

Wenn sie sich nicht ab und zu nähren, verlieren Zehrer ihre magischen Fähigkeiten – und in Wirklichkeit macht die Tatsache, dass ein Zehrer ohne eine gefangene Seele für eine unbegrenzte Zeit überleben kann, die Analogie des „Ernährens“ schon völlig zunichte. Stattdessen sind die Seelen für sie einfach nur Kapseln voller Energie, die sie aufbewahren und später aufbrauchen können, wie Batterien. Vielleicht liegt es an diesem Umstand, dass ein Zehrer beim Fressen keinerlei orgiastischen oder sakramentalen Empfindungen erliegt. Für einen Zehrer ist das Verschlingen von Seelen bloß ein Mittel zu einem Zweck.

Zehrer verbringen ihr untotes Dasein mit der Verfolgung bizarrer, fremdartiger Vorstellungen, die für andere Wesen wenig oder überhaupt keinen Sinn ergeben. Durch ihre Fixierung auf bestimmte Dinge, sowohl philosophischer als auch konkreter Art, muss sich ihre Jagd nach neuen Seelen häufig hinter diesen weniger greifbaren Zielen einreihen. Als Volk, welches aus Erforschern der Ebenen entstanden ist, aber selbst keinen Zugang zu entsprechender Magie erhalten hat, sind Zehrer von der Kunde über die Ebenen und über Portale besessen und suchen immer effizientere Wege, um auf ihren eigenartigen Erkundungszügen den Kosmos zu durchstreifen. Insgesamt gesehen formen diese Interessen einen fremdartigen Korpus voll irrationaler, häufig blasphemischer und gefährlicher Kenntnisse, und vieles davon lässt sich vermutlich zu der jeweiligen unbekannten Kraft zurückverfolgen, die zu ihrer ursprünglichen Entstehung geführt hat und die sie vielleicht auch noch weiterhin beeinflusst.

Unabhängig davon, ob sich ein Zehrer an sein früheres Leben erinnern kann oder nicht, so hat doch das, was sie vor ihrer Verwandlung waren, ein gewisses Maß an Einfluss auf ihr Dasein als Untote. Ehemalige Kleriker könnten ab und an kleine, bedeutungslose Schreine zusammenstellen oder unverständliche Gebete verrichten, während ehemalige Magier vielleicht weiterhin Puzzleteile obskurer Wissenschaften sammeln oder Experimente durchführen, um zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Jeder Hinweis auf ihre Vergangenheit wird jedoch unvermeidlich anderen Sammlungen bizarrer, kleiner Nebensächlichkeiten gegenübergestellt, wie Bücher, die mit dem besessenen Detailgrad ihrer manischen Schreibwut geschrieben wurden, und sogar Leichen, die zur Verwesung liegengelassen wurden, während direkt daneben andere Körper aufgehängt, konserviert und mit außergewöhnlichen, bedeutungslosen Mustern bemalt wurden.

Zusätzlich zu ihrer Seltenheit, agieren Zehrer vorzugsweise im Alleingang, doch es ist unklar, ob dies einfach nur eine natürliche Abneigung gegenüber anderen Artgenossen



darstellt oder ein notwendiger Faktor zur Erfüllung ihrer arkanen und weitreichenden Zielsetzungen ist. Vielleicht verhält es sich so, dass Zehrer in Wirklichkeit Sendboten ihrer unbekannten Schöpfer sind, die sich darauf vorbereiten, die Ebenen ihren Meistern zu übergeben und es somit unnötig ist, mehr als einen Zehrer in einer bestimmten Gegend zu haben. Wie auch immer der Fall gelagert ist, diejenigen, die selbst die scheinbar zivilisertesten und vernünftigsten unter den Zehrern antreffen, sollten stets daran denken, dass diese nach Seelen hungernden Untoten wahrscheinlich nicht nur als eine Art Raubtier zurückgesandt worden sind, sondern als direkte Unterhändler des fremden Jenseits.

ROLLE IM SPIEL

Zehrer, denen Abenteurer auf der Materiellen Ebene begegnen können, zählen zu den mächtigsten Untoten, die Kleriker und Nekromanten ohne jegliche Hilfe erschaffen können, und im Allgemeinen wurden sie erschaffen oder gebunden, um mächtigeren Meister als Knechte zu dienen. Natürlich könnten Zehrer auch für sich allein gesehen als Gegenspieler fungieren, da ihre Wanderschaften durch die Ebenen sie an so gut wie jeden Ort führen können, und sowohl ihre seelen-verschlingenden Fähigkeiten als auch ihr unermesslicher Intellekt machen sie zu gefährlichen und unvorhersehbaren Gegnern. Zehrer gehören zu den wenigen Kreaturen, die ihre Feinde nicht nur mit dem Tod an sich bedrohen, sondern ihnen auch die vollständige Vernichtung (über den Tod hinaus) in Aussicht stellt. Zusätzlich zu ihrer seelen-verschlingenden Berührung verfügen sie noch über ein breites Spektrum an stufen- und energie-entziehenden Fähigkeiten, die sogar auf Distanz durch den Gebrauch des Zaubers *Geisterhafte Hand* benutzt werden können, abgerundet wird dieses Repertoire durch Fähigkeiten wie *Fluch* und *Einflüsterung*. Obwohl sie fast nie in Begleitung anderer ihrer eigenen Art angetroffen werden, tun sie sich häufig mit ebenen-wechselnden Kreaturen zusammen, wie zum Beispiel den Cauchemar-Nachtmahren, mit denen sie ihre Gesinnung gemeinsam haben und die ihnen bei den Reisen über die verschiedenen Ebenen behilflich sind.

SCHÄTZE

Zehrer beziehen ihre Kraft aus dem Verschlingen von Seelen, wobei diese Seelen meist nicht erst durch bloßen Zufall oder bei einer sich gerade bietenden Gelegenheit aufgenommen werden. Zehrer, die vorhaben, in Regionen zu reisen, an denen lebende Kreaturen spärlich gesät sind, halten sich häufig einen kleinen Vorrat gefangener Wesen, die sie verschlingen können, wenn sie gerade wieder neue Energie brauchen, und jene, die auf diese Weise gefangen genommen wurden, haben wenig Aussicht auf eine Flucht vor einer Kreatur, die niemals schläft, viel schlauer als die meisten Menschen ist und mit einer bloßen Berührung oder aus der Distanz sofort töten kann. Das Versteck eines Zehrsers enthält typischerweise einen Vorrat solcher eingesammelter Individuen und manche Zehrer gehen sogar soweit, kleine Kreaturen auf ihren massiven Körpern fest-zuketten oder aufzuspießen, um diese schwächlich zappelnden Individuen für Notfälle mit sich herum zu schleppen.

Obwohl man es für möglich hält, dass Zehrer auch Seelen verschlingen, die bereits von ihren Körpern getrennt wurden, so scheinen doch die entsprechenden Exemplare, die man in Verstecken von Zehrern gefunden hat, eher ein Teil eigentümlicher Experimente als ein Notvorrat von Nahrung zu sein. Möglicherweise ist dies einfach unnötig – denn für ein Wesen, welches die Seele jeder Kreatur

verschlingen kann, der es begegnet, ist die Motivation, entkörperlichte Seelen von Nachtvetteln zu kaufen oder die eigene Vernichtung zu riskieren, indem es im Fluss der Seelen wildert, der von der Materiellen Ebene ins Jenseits hinüber fließt, verständlicherweise niedrig.

Was alle Zehrer sogar noch mehr als Seelen begehren – und Seelen sind schließlich verhältnismäßig verbreitet – sind magische Gegenstände, die es ihnen ermöglichen, auf andere Ebenen zu wechseln, wie beispielsweise *Amulette der Ebenen* oder *Weltenbrunnen*. Da sie einst Ebenenwanderer waren – mit dem verzweiften Verlangen, das zu sehen, was hinter den Gebieten der Realität liegt – sind Zehrer verständlicherweise frustriert durch die begrenzte Bandbreite an Reisemöglichkeiten als Untote und genießen alles, das ihnen gestattet, bereitwillig von einer Ebene zur anderen zu springen – selbst dann, wenn eine solche Reise unkontrolliert und unvorhersehbar ist.

VARIANTEN

Wenn sich ein Zehrer manifestiert, durchläuft er eine dramatische Verwandlung – eine, die einschneidender und überwältigender ist als die meisten anderen Arten von Verwandlungen in Untote. Der Körper und der Geist des Zehrsers werden von den fremdartigen Einflüssen, durch die sie erschaffen werden, neu geformt und angeordnet und die Überbleibsel der Quelle sind oft so bruchstückhaft, dass sie sich nur durch eigentümliche Ausdrucksweisen oder eine traumartige Erinnerung an ein Leben, welches einmal woanders geführt wurde, bemerkbar machen.

Manchmal behält ein Zehrer ein wenig mehr von seiner früheren Persönlichkeit. Wenn das geschieht, manifestiert es sich häufig in Form von ungewöhnlichen zauberähnlichen Fähigkeiten. Manchmal kann dies eine einzige Fähigkeit sein – zum Beispiel tritt anstelle von *Ansteckung* der Zauber *Fluch* – aber in anderen Fällen, insbesondere dann, wenn die ursprüngliche Kreatur ein machtvoller Teufel, Daimon oder Dämon war, können diese abweichenden, zauberähnlichen Fähigkeiten in der Tat recht unterschiedlich ausfallen.

Ehemalige Dämonen: Ein Zehrer, der aus einem mächtigen Dämon geformt wurde, besitzt manchmal eine Reihe zauberähnlicher Fähigkeiten, die mehr auf reine Zerstörung und Verwüstung konzentriert sind. Diese Zehrer sind stets chaotisch böser Gesinnung. Ersetze die üblichen zauberähnlichen Fähigkeiten für einen Zehrer mit den folgenden beliebig oft einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeiten: *Auflösung*, *Blitz*, *Chaoshammer*, *Eissturm*, *Erdbeben*, *Feuerball*, *Magisches Geschoss*, *Säurepfeil*, *Sengender Strahl*, *Schwarze Tentakel*, *Tödliches Phantom*, *Zerbersten* und *Vampirgriff*.

Ehemalige Daimonen: Ein Zehrer, der aus einem mächtigen Daimon geformt wurde, besitzt manchmal eine Reihe zauberähnlicher Fähigkeiten, die mehr auf die Vernichtung lebender Wesen und auf die Verbreitung von Furcht und Schrecken konzentriert sind. Diese Zehrer sind immer neutral böser Gesinnung. Ersetze die üblichen zauberähnlichen Fähigkeiten für einen Zehrer mit den folgenden beliebig oft einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeiten: *Ansteckung*, *Furcht*, *Geisterhand*, *Leid*, *Ort entweißen*, *Schwere Wunden verursachen*, *Tiefe Verzweiflung*, *Tödliches Phantom*, *Tote beleben*, *Totenglocke*, *Unheil*, *Vampirgriff* und *Zerstörung*.

Ehemalige Teufel: Ein Zehrer, der aus einem mächtigen Teufel geformt wurde, besitzt manchmal eine Reihe zauberähnlicher Fähigkeiten, die mehr auf die Täuschung und Kontrolle lebender Wesen konzentriert sind. Diese Zehrer sind stets rechtschaffen böser Gesinnung. Ersetze die üblichen zauberähnlichen Fähigkeiten für einen Zehrer



mit den folgenden beliebig oft einsetzbaren zauberähnlichen Fähigkeiten: *Ausspähung*, *Bestiengestalt I*, *Einflüsterung*, *Gedanken wahrnehmen*, *Gestalt verändern*, *Masseneinflüsterung*, *Monster bezaubern*, *Monster herbeizaubern VII*, *Person bezaubern*, *Schwächerer Geas*, *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, *Unsichtbarkeit* und *Verborgene Seite*.

ZEHREER AUF GOLARION

Verwandelte Zehrer sind ausgesprochen selten auf den Ebenen der Pathfinder-Kampagnenwelt, denn nur die mächtigsten Scheusale oder Zauberkundigen besitzen die Fähigkeit, die Grenzen des Großen Jenseits zu durchbrechen, um zu sehen, was dahinter liegt. Weitaus verbreiteter sind erschaffene Zehrer, doch auch diese sind ein seltener Anblick und reißen sich häufig von ihren Schöpfern los, um die Ebenen auf unbekannten und unaussprechlichen Wandergängen zu durchstreifen.

Obwohl sie als äußerst mächtige Untote anzusehen sind, ist das Verhältnis zwischen Zehrern und der Göttin Urgathoa ziemlich angespannt. Als Untote, die weder eine Brut erzeugen noch sich spontan bilden, sind sie nahezu völlig von den Zielsetzungen und Ansichten der Bleichen Prinzessin losgelöst. Ihre Treue gegenüber Mächten von außerhalb des üblichen Pantheons böser Gottheiten bringt ihnen ebenso wenig Sympathie ein und die vollständige Zerstörung der Seelen, die sie verschlingen, schätzt die Göttin Urgathoa ebenfalls nicht, denn trotz ihrer bösen Art und des Hegens und Pflagens des Untodes bleibt sie eine der größeren Gottheiten und ein grundlegender Bestandteil des Wandels der Seelen - eines Flusses, den die Zehrer auf Geheiß ihrer unbekannten Gebieter unterbrechen.

Alle Gottheiten mit guter und neutraler Gesinnung verabscheuen Zehrer, insbesondere Phasmas, denn es ist ihre Domäne, die sie am meisten durch das Zerstören von Seelen beflecken. Die meisten der bösen Glaubensrichtungen sehen diese Kreaturen als gefährlich, aber unter Umständen als nützliche Werkzeuge an, während ihre Anhänger angewiesen werden, niemals ihre Deckung fallen zu lassen oder selbst dem anscheinend wohlgesonnensten Zehrer zu sehr zu vertrauen. Nur Zon-Kuthon bleibt standhaft still, wenn es um die Belange der Zehrer geht, und lehnt es manchmal ab, seinen Klerikern Versuche zu deren Herbeizauberung zu gestatten, oder - was seltener ist - gewährt eine solche Gunst Klerikern, die normalerweise nicht mächtig genug dafür sind. Vielleicht weiß er, da er als einziger Gott selbst in die Dunkelheit jenseits der Ebenen vorgedrungen und verwandelt zurückgekommen ist, etwas, das die übrigen Gottheiten nicht wissen.

Zehrer kann man auf fast jeder bösen Ebene antreffen und gelegentlich auch auf den neutralen Ebenen, unter der Voraussetzung, dass sie dort stets ihr bestes Benehmen an den Tag legen - diese Gnade erstreckt sich jedoch niemals auf den Beinacker, wo Phasmas Unterhändler jede Mühe und Gefahr auf sich nehmen, um diese Abscheulichkeiten zu zerstören. Auf der eigentlichen Welt von Golarion leben Zehrer selten in der Öffentlichkeit und die Unglückseligen, die den Namen eines Zehrers erfahren (falls dieses Wesen sich überhaupt die Mühe macht, einen Namen zu führen), überleben den ganzen Vorfall selten, sodass sie niemandem mehr davon berichten können. Die meisten Zehrer geben sich damit zufrieden, namenlos zu bleiben, und sehen sich selbst als Dienerkreaturen, die von mächtigen Nekromanten erschaffen wurden und kurzerhand wieder zerstört werden, sobald sich ihre Nützlichkeit erschöpft hat. Ein paar wenige haben jedoch lange genug überlebt, um eine eigene Anhängerschaft aufzubauen.

Eine Sache, die in Avistan nur wenigen bekannt ist, ist folgende: Ein außergewöhnlich mächtiger Zehrer namens Rudrakavala haust in einem abgelegenen, trostlosen Gebirgstal am östlichen Rand der Narhari-Wüste in Vudra. Dort verehren ihn die Mitglieder eines fanatischen Kultes ausgelaugter Gestalten als Avatar eines vudranischen Gottes der Zerstörung (dieser wird von manchen für einen Aspekt von Rovagug gehalten). Die Kreatur - von der man sich erzählt, sie habe sich seit Jahrhunderten nicht von der Stelle bewegt - sitzt in tiefe Meditation versunken, ausgebleicht durch die Sonne und die Kraft der Elemente und so weiß wie Stein. Inmitten einer schwarzen Eisenplattform platziert, ist er von allen Seiten von einem Trümmerfeld aus verwitterten Knochen umgeben, das fast eine Quadratmeile Boden bedeckt und etwa vier Meter hochragt. Die Anhänger seines Kultes zerren Opfer zu ihm und stoßen sie gewaltsam in eine Knochenöffnung in seiner Brust. Noch nicht einmal seine Kultanhänger vermögen jedoch zu sagen, für welche Art Magie Rudrakavala die verschlungenen Geister benutzt, denn weder bewegt er sich, noch zeigt er irgendwelche der normalen Fähigkeiten eines Zehrers.

BEISPIEL FÜR EINEN ZEHREER

Diese turmhohe Gestalt schreitet über die tintenschwarzen Gewässer hinweg als handle es sich dabei um festen Boden. Von seinem Körper tropft eine eisige Flüssigkeit herunter und seine Brust windet sich unter dem Geheul gequälter Geister von Ertrunkenen.

BARASTHAGA **HG 20**
EP 307.200

Männlicher Zehrer Mystiker 14 (PF MHB, S. 285; PF EXP, S. 43-55)
NB Großer Untoter (Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +34

VERTEIDIGUNG

RK 36, **Berührung** 15, auf dem falschen Fuß 30 (+1 Ausweichen, +5 GE, -1 Größe, +13 natürlich, +8 Rüstung)

TP 420 (28W8+294)

REF +15, **WIL** +21, **ZÄH** +17

Immunitäten wie Untote; **SR** 5/Stichschaden;

Verteidigungsfähigkeiten Zauberreflexion; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Fliegen** 6 m (perfekt)

Nahkampf 2 Klauen +32 (1W8+13/19-20 plus Lebenskraftentzug)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Essenz fangen, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 26)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Essenz (ZS 18; Konzentration +25)

Beliebig oft - *Ansteckung* (SG 23), *Furcht* (SG 23), *Geisterhand*, *Leid* (SG 25), *Ort entweichen*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 22), *Tiefe Verzweiflung* (SG 23), *Tödliches Phantom* (SG 23), *Tote beleben*, *Totenglocke* (SG 21), *Unheil* (SG 20), *Vampirgriff*, *Zerstörung* (SG 26)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 14; Konzentration +23)

7. (4/Tag) - *Massen-Schwere Wunden verursachen* (SG 26), *Schwerkraft umkehren*, *Strudel** (SG 26), *Zerstörung* (SG 26)

6. (6/Tag) - *Flüssige Gestalt**, *Leid* (SG 25), *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 25), *Schutzhülle gegen Lebendes*

5. (8/Tag) - *Ebenenwechsel* (SG 24), *Geysir** (SG 24), *Gutes bannen*, *Massen-Leichte Wunden verursachen* (SG 24), *Schneller Tod* (SG 24), *Telekinese* (SG 24)

4. (8/Tag) - *Bewegungsfreiheit*, *Eiswand* (SG 23), *Fortschicken* (SG 23), *Kritische Wunden verursachen* (SG 23), *Unheilige Plage* (SG 23), *Wasser kontrollieren*

3. (8/Tag) - *Ansteckung* (SG 22), *Fluch* (SG 22), *Magie bannen*, *Schutz vor Energie*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 22), *Wasser atmen*

2. (8/Tag) – Einfaches Trugbild (SG 21), Mittelschwere Wunden verursachen (SG 21), Ort entweichen, Person festhalten (SG 21), Schweben, Stille (SG 21), Waffe des Glaubens, Wellenritt*, Zerbersten (SG 21)

1. (9/Tag) – Befehl (SG 20), Göttliche Gunst, Hauch der See, Heiligtum (SG 20), Leichte Wunden verursachen (SG 20), Schild des Glaubens, Verhüllender Nebel,

0. (beliebig oft) – Ausbessern, Ausbluten (SG 19), Geisterhaftes Geräusch (SG 19), Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Resistenz, Tugend, Wasser erschaffen

Mysterium Wellen

SPIELWERTE

ST 28, GE 20, KO —, IN 16, WE 16, CH 28

GAB +20; KMB +30; KMV 46

Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Konzentrierter Schlag, Schnell zaubern, Tänzender Angriff, Verbesserte Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Zaubereffekt maximieren

Fertigkeiten Fliegen +42, Heimlichkeit +32, Schwimmen +40, Wahrnehmung +34, Wissen (Arkane) +34, Wissen (Die Ebenen) +34, Wissen (Religion) +34,

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

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Heimgesucht), Offenbarungen (Auf Flüssigkeit wandeln, Eistrüstung, Fließende Natur, Wasserblick)

Kampfausrüstung Zauberzepter (Metamagisch, Schnell Zaubern);

Andere Ausrüstung Amulett der Mächtigen Fäuste +4

* Detailliert in den Pathfinder Expertenregeln.

Im Ertrinkenden Hof Abaddons überschätzte Thanatessim der Aschenzüngige seine Macht, sowohl die persönliche als auch die politische, und forderte einen mächtigeren Rivalen für einen Posten in den Rängen der größeren Thanadaimonen heraus. Er versagte und anstatt die Vernichtung durch die Hand seines Feindes oder den Reiter des Todes anzunehmen, floh er, wohl wissend, dass er selbst bei diesem Tun auf keiner der Ebenen je sicher und auf keiner Welt der Materiellen Ebene fern genug sein würde. Und so brachte er all seine Kraft auf - alles, was er während einer Ewigkeit im Dienste des Fährmanns gelernt hatte - und flüchtete an einen Ort jenseits aller bekannten Welten.

Der Thanadaimon, der einst floh, kam nie wieder zurück. Aber nach einiger Zeit kehrte etwas anderes zurück. Dieses Etwas nannte sich selbst Barasthaga der Gesegnete Helfer – obwohl er niemals genaue Angaben darüber machte, wem oder welcher Macht er denn half. Der Zehrer, der einen Teil der Essenz des Aschenzüngigen in sich trug, suchte seine frühere Heimat auf Abaddon auf, nur um durch die vereinten Anstrengungen seiner ehemaligen Mitstreiter wieder von dort vertrieben zu werden. Scheinbar unbeirrt verließ Barasthaga sie und begann seine lange, abschweifende Wanderung über die Ebenen, indem er damit begann, dem Ufer des Flusses Styx zu folgen. In den Jahrtausenden, die er schon gewandert ist und sich von Seelen nährte, wenn es der Zufall gerade

erlaubte, und anscheinend mit unhörbaren Stimmen kommunizierte, ist der Zehrer mehrmals mit der Welt Golarion in Berührung gekommen. Jedes Mal verschwand er in die Sicherheit der Ebenen, wenn er einem mächtigeren Gegner gegenüberstand. Obwohl sein einzigartiges Erbe als Daimon ihm die abweichenden, zauberähnlichen Fähigkeiten verleiht, die eine solche Herkunft manchmal mit sich bringt, ist Barasthaga im Laufe unermesslich langer Zeit sogar noch seltsamer geworden und hat langsam an Macht als Mystiker der Wellen gewonnen. Obgleich keine Kreatur, die noch bei klarem Verstand war, jemals als ein Verbündeter Barasthagas angesehen werden konnte, hat dieser doch bei offenbar zufällig gewählten Gelegenheiten beschlossen, einem potenziellen Opfer unverständliche Geheimnisse einzuflüstern anstatt es zu verschlingen und hat es dann fortgeschickt – eine Vorgehensweise, die er lediglich als „Beschreiten des Weges, der kommen wird“ bezeichnet.



PATHFINDER

ABENTEUERPfad

Die Kadaverkronen



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



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



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a

work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

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

Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Undead Revisited. © 2011, Paizo Publishing, LLC. Authors: Eric Cagle, Brian Cortijo, Brandon Hodge, Steve Kenyon, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, Todd Stewart, and Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Almanach der Untoten © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



DIE TOTEN WERDEN AUFERSTEHEN

Für die meisten Leute ist der Tod eine Befreiung, ein Übergang zu einem gerechten Lohn im Jenseits. Aber nicht jeder, der stirbt, ruht auch in Frieden. Legenden und Lagerfeuer Geschichten erzählen uns von Personen, die durch ihre pure Bösartigkeit, ihren Stolz oder mithilfe mächtiger magischer Rituale davon abgehalten wurden, zur anderen Seite hinüber zu treten. Diese verlorenen Seelen werden zu Untoten und suchen die düsteren Gräfte und lautlosen Straßen sowohl von Städten als auch von Bauerndörfern heim, um sich von den Unschuldigen zu ernähren und ihre Verdorbenheit wie eine Seuche zu verbreiten.

Der *Almanach der Untoten* beleuchtet 10 verschiedene untote Monster – oder Gruppenbezeichnungen von Monstern – sowohl aus der realen Geschichte als auch aus althergebrachten Überlieferungen des Fantasy-Rollenspiels. Jeder Eintrag zu einem Monster erläutert die Entstehung der jeweiligen untoten Kreatur sowie ihre Lebensweise, ihren Umgang mit ihren Opfern und anderen Untoten, Tipps und Tricks bezüglich ihrer Rolle in einer Spielkampagne, abweichende Versionen, die das Spiel bereichern können, und noch viel mehr. Des Weiteren enthält jedes Kapitel ein einzigartiges Beispielmonster mit vollständigen Spielwerten für das *Pathfinder Rollenspiel*, um sofort in jedes Spiel eingebaut werden zu können.

- ▶ **Bodaks:** Schrecken ohne Augen, verdorben durch den Anblick von Dingen, die niemals jemand hätte sehen dürfen.
- ▶ **Geisterhafte Tote:** Heulende, verräterische Todesfeen, wahnsinnige Allips, vor Zorn rasende Schreckgespenster und über alle Maßen böse Todesalbe.
- ▶ **Grabesritter:** Krieger, deren Kampflust kein Ende kennt - nicht einmal nach dem Tod.
- ▶ **Grufschrecken:** Sterbliche Überreste, erfüllt vom unstillbaren Hunger nach den Seelen der Lebenden.
- ▶ **Leichname:** Verdorbene Zauberkundige, die ihre Seele wegsperren, damit der Tod sie niemals holen kann.
- ▶ **Mohrgs:** Untote Mörder, die sich nach ihrem Tod erheben, um wieder durch die Straßen zu schleichen.
- ▶ **Nachtschatten:** Riesenhafte Wesen von fremden Ebenen, die alle Lebensformen des Kosmos auslöschen wollen.
- ▶ **Schatten:** Seelen, die zu habgierig und geizig waren, um ihren Klammergriff um das Leben zu lösen.
- ▶ **Verschlinger:** Untote Drachen, gehüllt in die Seelenenergie ihrer Opfer.
- ▶ **Zehrer:** Geister mächtiger Zauberkundiger und Scheusale, die sich in die dunkle Dimension jenseits der Ebenen vorgewagt haben und für immer befleckt von dort zurückkehrten.

Der *Almanach der Untoten* ist für den Gebrauch mit dem *Pathfinder Grundregelwerk* und der *Pathfinder Kampagnenwelt* gedacht, kann aber leicht in jede beliebige Fantasy-Welt übertragen werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-576-6
Artikelnummer: US51018PDF