Monster im Mwangibecken

- Teil 1 -

Eine Web-Erweiterung für den *Almanach zum Mwangibecken*

Impressum

Authors • Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon

Interior Artists • Peter Bergting, David Bircham, Jeff Carlisle, Concept Art House, Kevin Crossley, Alberto Dal Lago, Paul Davidson, Julie Dillion, Vincent Dutrait, David Eitelbach, Jason Engle, Dave Gross, Kelly Harris, Jon Hodgson, Andrew Hou, Kyle Hunter, Imaginary Friends, JZConcepts, Michael Kortes, Jeff Laubenstein, Jorge Maese, Warren Mahy, Sara Otterstätter, Jim Pavelec, Wayne Reynolds, F. Wesley Schneider, Craig Shackleton, Craig J Spearing, Grey Thornberry, Arnold Tsang, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, Eva Widermann, Hank Woon, Ben Wootten, Kevin Yan, Iker Serdar Yildiz, and Kieran Yanner

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Übersetzung • Ulrich-A.Schmidt, Oliver von Spreckelsen
Lektorat • Oliver Nick
Layout • Christian Lonsing

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11, 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de

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

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

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open 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.

Community License Policy This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This website is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/community-use. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

Divs

Die Divs sind ein Volk auf Abaddon einheimischer Scheusale, die nur existieren, um Leid und Zerstörung zu bringen. Sie sind enge Verwandte der Daimonen und der anderen Scheusale der Äußeren Ebenen. Viele Gelehrte, die sich mit dem Thema befasst haben, glauben aber, dass sie die Abkömmlinge der ersten bösen Elementargeister seien. Diese Kreaturen unterscheiden sich in ihrer jeweiligen Macht, haben aber alle einige gemeinsame Eigenschaften. Uralte Texte und mündlich weitergegebene Legenden beschreiben sie als Baumeister und Architekten, die Brücken, Badehäuser und Wohnhäuser errichteten, doch während die Welt sich weiterdrehte und die intelligenten Völker sich auf ihr ausbreiteten, wurden diese Kreaturen erst feindselig und dann zerstörerisch.

Heute verabscheuen die Divs alle Sterblichen und suchen nur noch nach Wegen, ihre Taten zu ruinieren – am besten, indem sie andere Sterbliche dahingehend manipulieren.

Divs sprechen in der Regel Abyssisch, Celestisch und Infernalisch.

Eigenschaften der Divs: Ein Div verfügt über die folgenden Eigenschaften, sofern nicht bei seiner Unterart anders vermerkt:

- Immunität gegen Feuer und Gift.
- Resistenz gegen Elektrizität 10 und Säure 10.
- **Im Dunkeln sehen (ÜF)** Manche Divs können perfekt im Dunkeln sehen, selbst im Bereich des Zaubers *Tiefere Dunkelheit*.
- **Herbeizaubern (ZF)** Manche Divs besitzen die Fähigkeit, andere ihrer Art herbeizaubern zu können (die Erfolgswahrscheinlichkeit und die Art des herbeigezauberten Div ist in der jeweiligen Monsterbeschreibung vermerkt).
- Telepathie.



© Paizo Publishing, LLC; Howl of the Carrion King

Div, Doru

Ein körperloser Bestienschädel mit peitschendem Haar und gewundenen Hörnern hängt auf Schulterhöhe in der Luft. Während die Kreatur lautlos vorwärtsgleitet, entspringt ein steter Strom des Flüsterns seinen bebenden Lippen. Sie reißt ihr zahnbewehrtes Maul zum Zubeißen auf … und verschwindet …

Doru **HG 2**

EP 600

NB Sehr kleiner Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +3; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+3 GE, +2 Größe, +3 natürlich)

TP 16 (3W10)

REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +1

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 5/ Kaltes Eisen oder Gutes; **ZR** 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (perfekt)

Nahkampf Biss +9 (1W4-1 plus Gift)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6)

Beliebig oft – *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Unsichtbarkeit*

2/Tag – *Einfaches Trugbild* (SG 13), *Person bezaubern* (SG 13)

1/Tag – *Einflüsterung* (SG 15)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 17, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 13

Talente Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Bluffen +8, Fliegen +19, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Die Ebenen) +4, Zauberkunde +6

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

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Gift (AF) Biss - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 13; **Frequenz** 1/Runde für 2 Runden; **Effekt** 1 WE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution und enthält einen Volksbonus von +2.

Dorus ähneln monströsen, körperlosen Köpfen. Ihr Haar ist wild und verfilzt. Mehrere gewundene Hörnerpaare umrahmen ihre Gesichter. Sie haben breite, flache Nasen mit zuckenden Nüstern zwischen feuerroten Augen. Scharfe Bestienzähne füllen ihre breiten Mäuler, die sie mit tödlicher Effizient trotz ihrer Feigheit im Nahkampf zu nutzen wissen. Sie fliegen fast ständig und gleiten lautlos auf Schulterhöhe jener Wesen, die sie gerade ansprechen. Manchmal rollen sie aber auch über den Boden, um ihre Gegner zu verunsichern, und machen mit ihren Hörner klackernde Geräusche.

Die meisten Dorus sind etwa 40 cm hoch und ebenso breit und damit nur etwas größer als ein humanoider Kopf. Ein durchschnittlicher Doru wiegt gut 10 Pfunde.

Lebensweise

Dorus sind die niedersten der Divs. Sie dienen als Boten und Knechte jener, die in ihrem Volk höher in der Machtstruktur stehen. Obwohl sie innerhalb ihrer eigenen Art bestenfalls Bauern sind, sind sie doch für Sterblich furchteinflößend und fremdartig. Sie erfreuen sich daran, leicht zu beeindruckenden Sterblichen Lügen ins Ohr zu flüstern und so Hass und Zerstörung zu fördern. Ihre Zungen haben bereits seit Ewigkeiten Prinzen und Bettler zum Bösen verführt.

Außer ihren Mäulern besitzen sie keine Möglichkeit, Gegenstände zu tragen oder zu bewegen, daher führen Dorus in der Regel keine Schätze mit sich und beanspruchen auch keine. Sie besitzen höchsten Schmucksteine, die in ihre Haare geflochten sind, Ornamente auf ihren gewundenen Hörnern oder Piercings in Ohren und Lippen, alles Geschenke ihrer Herren.

Obwohl Dorus als Externare nicht schlafen oder essen müssen, tun sie es doch häufig. Trotz ihrer Größe sind sie äußerst verfressen und bevorzugen nur beste Mahlzeiten. Ein Doru, der einem arkanen Zauberkundigen dient, bleibt meist nicht nur wegen des zu erfüllenden Paktes, sondern auch wegen der Mahlzeiten. Dorus lieben besonders seltene Fleischsorten und Meeresfrüchte, wobei sie Schalenfische bevorzugen. Wie viele andere Divs schlafen sie auch gerne. Sie können zwar unbegrenzt wachbleiben, doch wenn sie keine Pflichten zu erfüllen haben, wünschen sie sich nichts sehnlicher als einen Haufen bequemer Seidenkissen. Wenn sie schlafen, schnarchen Dorus laut – eine Eigenschaft, die Sterbliche, welche sie als Vertraute rufen, oft sehr bekümmert.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl Dorus am häufigsten auf ihrer Heimatebene Abaddon oder auf der Materiellen Ebene anzutreffen sind, nutzen sie ihre Heimlichkeit auch, um andere Ebenen zu besuchen und Geheimnisse zu erhaschen. Ihre kleine Größe und die relativ geringe Bedrohung, die sie darstellen, erlauben ihnen sogar längere Vorstöße auf die Ebenen guter Gesinnung.

Wie viele andere Divs, haben auch Dorus eine esoterische Schwäche: Sie sind besessen von Geheimnissen. Ihre Größe und Fähigkeiten machen sie zu perfekten Boten und Spionen, doch ihre Neugierde ist es, die sie dazu veranlasst, diese Pflichten auch wahrzunehmen. Sollte ein Doru glauben, dass eine Kreatur ein Geheimnis besitzt, dass er tauschen oder einem Mächtigeren verkaufen könnte, beginnt er zu spionieren oder zu feilschen, um an das Geheimnis zu gelangen. So enden viele von ihnen in Knechtschaft. Es ist auch nicht ungewöhnlich, wenn sich Dorus als Doppel- oder gar Dreifachagenten herausstellen, die mehreren Herren zugleich dienen und dabei verzweifelt versuchen, alle zufriedenzustellen. Nur die schlauesten von ihnen können diese Scharade lange aufrechterhalten, während das Scheitern der anderen vorprogrammiert ist.

Dorus arbeiten meist allein hinter den Kulissen und befolgen dabei die Anweisungen ihrer Herren. Hinter einem Schleier aus Illusionen und mit ihrer natürlichen Unsichtbarkeit können sie fast überall eindringen. Mächtigere Divs halten sich meist einige Dorus als Sklaven, die sich stets in der Nähe aufhalten. Daher dienen die meisten als Wächter, Spione und Berater, die ihre unheiligen Herren über die Zustände in ihren Reichen auf dem Laufenden halten. Ferner überbringen sie Nachrichten und versuchen, andere intelligente Wesen im Auftrag ihrer Herren zu korrumpieren. Und selbst wenn ihnen dies nicht gelingt, versuchen sie immer noch, den Willen einer Kreatur zu schwächen, um sie empfänglicher für Einflüsterungen durch größere Mächte zu machen. Der erste Schritt ist dabei stets der schwerste.

Doru-Vertraute

Dorus können Hexenmeistern und Magiern, welche über das Talent Verbesserter Vertrauter verfügen, als Vertraute dienen. Den Überlieferungen nach haben viele Dorus Sterbliche bei der Verbesserung ihrer magischen Künste unterrichtet. Uralte Texte berichten, dass Dorus den Himmel belauschen, so dass sie nach ihrer Rückkehr zur Materiellen Ebene ihr Wissen ihre sterblichen Herren lehren können, was zuweilen den rechtschaffenen Zorn der himmlischen Weisen erweckt.

Hinsichtlich des Talentes Verbesserter Vertrauter sind Dorus neutral böse und können von arkanen Zauberkundigen der 7. oder höheren Stufe gerufen werden.

Div, Ghawwas

Diese gewaltige, zweibeinige Kreatur marschiert vorwärts. Sie ist eine Masse aus rauen Kämmen und glitzernden Flossen, die einen Schwanz hinter sich herzieht, der in einem bösartigen Stachel ausläuft. In den klauenbewehrten, schleimbedeckten Händen hält sie einen langen, gezackten Speer und eine schleimige, gespaltete Zunge blitzt zwischen scharfen, nach hinten gebogenen Zähnen.

Ghawwas **HG 10**

EP 9.600

NB Großer Externar (Aquatisch, Böse, Div, Extraplanar)

INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 26, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 24 (+2 GE, -1 Größe, +15 natürlich)

TP 114 (12W10+48)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/ Gutes und Kaltes Eisen; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf 2 Klauen +17 (2W6+6), Biss +17 (1W8+6) und Stachel +17 (1W8+6 plus Gift)

Fernkampf Speer +13 (2W6+6 plus Gift)

Besondere Angriffe Angriff im Vorbeischwimmen, Kochende See

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12, Konzentration +14)

Beliebig oft – *Dimensionstür*, *Gutes entdecken*, *Magie entdecken*, *Tiefere Dunkelheit*, *Wasser entweihen*, *Wasser verfluchen*

3/Tag – *Feuer löschen* (SG 16), *Scheingelände* (SG 17), *Stinkende Wolke* (SG 16), *Vergiften* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 23, **GE** 14, **KO** 19, **IN** 11, **WE** 15, **CH** 14

GAB +12; **KMB** +19 (+21 Ringkampf); **KMV** 31 (33 gegen Ringkampf)

Talente Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf

Fertigkeiten Einschüchtern +17, Heimlichkeit +13, Schwimmen +29, Überlebenskunst +17, Wahrnehmung +17, Wissen (Die Ebenen) +15

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

Besondere Eigenschaften Amphibie, Rauhe Haut

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon oder beliebige aquatische

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Angriff im Vorbeischwimmen (AF) Dadurch dass er so schnell im Wasser ist, kann ein Ghawwas im Vorbeischwimmen angreifen und dann seine Bewegung fortsetzen. Diese Fähigkeit funktioniert wie das Talent Angriff im Vorbeifliegen, solange der Ghawwas schwimmt.

Gift (AF) Stachel – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 20; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Drei Mal am Tag, aber nicht häufiger als 1/Stunde, kann ein Ghawwas sein Gift auf einen Speer auftragen. Die meisten tragen Speere, die auf diese Art vergiftet sind.

Kochende See (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Ghawwas das Wasser um sich in ein wildes, brodelndes Sieden verwandeln. Jede Kreatur innerhalb von 15 m Radius um den Ghawwas, welche sich im gleichen Wasser wie der Ghawwas aufhält und sich mindestens zur Hälfte im Wasser befindet, wenn der Ghawwas diese Fähigkeit aktiviert, erleidet 6W6 Punkte Feuerschaden vom plötzlich kochenden Wasser. Ein Zähigkeitswurf (SG 20) halbiert diesen Schaden. Die Anzahl der Schadenswürfel entspricht der Hälfte der Trefferwürfel des Ghawwas. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Raue Haut (AF) Ghawwas haben eine raue Haut, die sich aus winzigen Stacheln und hervorstehenden Kanten zusammensetzt. Eine Kreatur, die einen Ghawwas mit einem natürlichen Angriff oder einem unbewaffneten Schlag trifft, erleidet bei jedem Treffer 1W6 Punkte Hiebschaden.

Ghawwas sind verräterische und giftige Divs, die in den stinkenden Meeren Abaddons lauern. Manchmal stoßen sie auf planare Strömungen, die es ihn erlauben, auf die Materielle Ebene zu gelangen. Diese missgestalteten Wesen erscheinen zum Teil als Hai, zum Teil als Urzeitfisch und zum Teil als infernalische, hünenhafte Humanoide. Der Kopf eines Ghawwas ähnelt einer grotesken Kugel mit rotglühenden Augen, Finnen zu beiden Seiten des Gesichts und einem Paar kleiner, verzweigter Hörner, die wie Korallen aus der gewölbten Stirn wachsen.



© Paizo Publishing, LLC; The End of Eternity

Sein Maul spaltet das Gesicht in ein weit klaffendes Loch voller teuflisch gebogener Zähne, die nach hinten in den Rachen weisen und verhindern, dass Kreaturen entkommen. Kleine Flossen bedecken die Kreatur in unregelmäßigen Abständen. An jedem Gelenk wächst eine zitternde Flosse und ein halbes Dutzend Krausen verschiedener Größe umgeben sein Rückgrat.

Diese aquatischen Scheusale sind fast 3,60 m groß. Ihre dunkelgrün-graue Haut ist von Knochenkämmen und winzigen Haken bedeckt. Ein muskelbepackter Ghawwas wiegt fast 1.200 Pfund.

Lebensweise

Ghawwas sind mächtige Kämpfer, brutale Gegner und Infiltratoren in Reiche, die ihre Artgenossen nur schwer erreichen können. Sterbliche verfluchen ihren Namen, da sie dazu neigen, Wasserquellen auszuschöpfen und allgemein Unheil zu verbreiten. Meervolk, Seeelfen und Sahuagin werden gleichermaßen zu Opfern dieser Scheusale, da die Divs kaum zwischen Sterblichen unterscheiden. Sie treten Wasseratmern gegenüber sogar noch aggressiver auf, da sie diese als größere Bedrohungen betrachten.

Zu ihren Schätzen gehören auch die Skelette ihrer Opfer, welche von Fischen und anderen Wesen, die sich mit Ghawwas am Meeresboden ein Heim teilten, sauber gefressen wurden. Obwohl sie nicht essen müssen, lieben Ghawwas den Geschmack menschlichen Knochenmarks und zermalmen diese Knochen mit ihren mächtigen Kiefern zu Brei.

Wie alle Divs besitzen auch Ghawwas eine esoterische Schwäche: Das Läuten metallener Glocken erfüllt sie mit Unbehagen. Sie ertragen Glockenläuten nicht und versuchen, entweder die Glocke oder den Läutenden zu vernichten. In den südlichen Meeren befestigen die Seefahrer oft eine Messingglocke am Mast in der Hoffnung, so Ghawwas vertreiben zu können – leider erreichen sie damit oft das Gegenteil.

Ghawwas sind sehr gut ausgerüstet für das Leben unter Wasser, können aber leichte Veränderungen an ihren Körpern vornehmen, um an Land beweglicher zu werden. Sie können ihre größeren Flossen und die mächtigen Schwänze einziehen, sie von einem Moment auf den anderen aber auch wieder ausfahren. Dies erstaunt und verwirrt die Gelehrten seit langem; viele befürchten, es könnte in Wirklichkeit zwei Arten von Ghawwas geben.

Lebensraum & Sozialverhalten

Obwohl diese mächtigen Divs ihr Reich in der Tiefe unterhalten, sind sie nicht auf dieses kalte, finstere Reich beschränkt. Da sie Luft ebenso gut atmen können wie Wasser, durchstreifen sie auch das Land und bringen Schmerz und Agonie, entfernen sich aber nie weit von ihren dunklen Tiefen, da sie schnell frustriert sind von der Zweidimensionalität der Bewegung und sich dann ins Wasser zurückziehen.

Die meisten Ghawwas unterhalten ihre Verstecke im tiefen Wasser weit unter den Schifffahrtslinien, so dass ihnen nie Gefährte zum Heimsuchen fehlen und sie zugleich jene matt setzen, die sie jagen wollen, da nur wenige sich in die tintenschwarzen Tiefen wagen. Ghawwas überleben mit Leichtigkeit die Druckverhältnisse am Meeresboden und im brennenden Wüstensand (auch wenn dieser ihnen unangenehm ist). Dort verschmutzen sie Oasen und kleine Seen mit ihren magischen Fähigkeiten oder lassen sie austrocknen. Auf ihrer Heimatebene Abaddon stammen sie aus einem Meer aus Gift, das an schaumbedeckte Strände grenzt. Dort experimentieren diese üblen Scheusale mit der Erschaffung neuer und immer schlimmerer Gifte, um sterbliche Leiber und Geister zu schädigen.

Ghawwas sind brutal, aggressiv und imstande, in verschiedenen Umgebungen zu kämpfen. Sie dienen in den Rängen der Divs als Spezialeinheiten. Mächtigere Divs und Scheusale nutzen sie als vielseitige Krieger, Wächter und Infiltratoren.

Wenn sie Schiffe angreifen, ziehen Ghawwas den Schrecken durch ihre Angriffe gern in die Länge. In der Regel klammert sich ein Ghawwas an die Schiffshülle und begeht im Schutz der Dunkelheit über Tage oder sogar Wochen hinweg alle Arten böser Taten. Diese Divs lieben es, die Wasservorräte eines Schiffes zu verschmutzen, Ruder zu zerbrechen und Segel aufzuschlitzen, sowie die Besatzung zu vergiften. Sie haben einen grausamen Sinn für Humor und versuchen oft, ihre Opfer in den Wahnsinn zu treiben, indem sie sich einem einzelnen Seemann zeigen und dann unter die Wellen abtauchen, wenn andere zu Hilfe gerufen werden. Die Spannungen, für die solche fragwürdigen Sichtungen sorgen, und die Streitigkeiten, die oft bei einer auf engen Raum begrenzten Gruppe ausbrechen, können einen Ghawwas wochenlang unterhalten, ehe er schließlich seine Opfer eines nach dem anderen zu ermorden beginnt.

Div, Pairaka

Ein ebenso einladendes wie bösartiges Grinsen, bei dem die Lippen gerade so bestialische Fangzähne verbergen, teilt das Gesicht dieses Scheusals, so dass es wunderschön und beunruhigend zugleich wirkt. Es ist von androgyner Schönheit und schwebt dicht über dem Boden, so dass seine monströsen, krallenbewehrten Füße nur Zentimeter über der Erde hängen. Sein schwüler Blick scheint alle Arten niederer Gelüste und exquisiter Qualen zu verheißen.

Pairaka **HG 7**

EP 3.200

NB Mittelgroßer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+5 GE, +8 natürlich)

TP 76 (9W10+27)

REF +11, **WIL** +10, **ZÄH** +8

Immunitäten Feuer, Gift, Krankheit; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (gut)

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+3 plus Krankheit)

Besondere Angriffe Krankheit, Lustvolle Träume

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12)

Beliebig oft – *Dimensionstür*, *Gutes entdecken*, *Irreführung*, *Magie entdecken*, *Monster bezaubern* (SG 21)

1/Tag – Herbeizaubern (3. Grad, 2 Dorus, 50%), *Schwarm herbeizaubern* (Fliegen)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 20, **KO** 16, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 24

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 27

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Große Zähigkeit, Schweben, Waffenfinesse, Waffenfokus (Klauen)

Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +19, Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Fliegen +13, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +15, Verkleiden +19, Wissen (Die Ebenen) +13, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gestalt wechseln (Kleine oder Mittelgroße Humanoide oder Tiere, *Selbstverwandlung* oder *Bestiengestalt I*)

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Krankheit (AF) Beulenpest: Klaue – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 KO- und CH-Schaden; **Heilung** 2 aufeinderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Krankheit (AF) Schüttelkrämpfe: Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 17; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W8 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Lustvolle Träume (ÜF) Pairakas können schlafende Wesen peinigen. Während intelligente Wesen schlafen, können Pairakas in ihren Geist schlüpfen und ihre Träume in lustvolle nächtliche Visionen verdrehen. Das Opfer muss dazu schlafen und sich innerhalb von 30 m von der Pairaka befinden, damit sie diese Fähigkeit einsetzen kann. Sollte das Opfer einen Willenswurf (SG 21) nicht schaffen, erlebt es lebhafte Halluzinationen der liederlichen Art, welche es atemlos und erschöpft zurücklassen, wenn es aufwacht. Egal wie verderbt er oder sie auch sein mag, das Opfer empfindet die sexuelle Natur dieser Träume selten als erfreulich. Die Sinneseindrücke im Traum berühren eine Unzahl von Tabus, welche die Pairaka bei ihren Opfern vermutet. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma. Kreaturen, die nicht schlafen oder träumen, sind gegen diese Fähigkeit immun.

In ihrer natürlichen Gestalt erscheinen Pairakas als schlanke Humanoide von unnatürlich kühler Hautfarbe und mit stark ausgeprägten monströsen Merkmalen. Ihr glänzendes, schwarzes Haar fließt den Rücken hinunter und ihre stets grinsenden Münder bergen viele spitze Zähne. Bösartige Krallen wachsen aus ihren Händen an den Enden langer, dünner Arme. Pairakas fliegen normalerweise dicht über dem Boden und lassen die Füße baumeln, so dass die Fußkrallen fast den Boden aufreißen. Um ihre Opfer zu erschrecken und anzuekeln, können sie ihre glatte Haut als die üble Oberfläche aus narbigen Pusteln, pulsierenden Blasen und glühenden Ausschlägen enthüllen, die sie wirklich ist. Diese Anzeichen von Krankheiten konzentrieren sich auf die Bauch- und Hüftregion. Allerdings erblicken nur wenige Sterbliche Pairakas in ihrer wahren Gestalt. Sehr oft beobachten oder begleiten Pairakas ihre Opfer in der Gestalt freundlicher Tiere wie Hunde oder Vögel.

Pairakas ziehen es vor, attraktive, schlanke Gestalten anzunehmen. Die meisten sind über 1,80 m groß und wiegen gerade 150 Pfund.

Lebensweise

Obwohl sie unter den Divs relativ unbedeutend sind, erhalten sich die Pairakas ein gewisses Maß an Eigenständigkeit. Diese Scheusale dienen höheren Mächten, bemühen sich aber oft, selbst im Mittelpunkt ihrer eigenen, zerstörerischen Pläne zu stehen. Die Korruption brennt heiß im Kern einer jeden Pairaka und diese Divs lieben nichts mehr, als das Leben anderer zu ruinieren. Pairakas fördern die unausweichliche, der Welt innewohnende Entropie und empfinden besondere Freude daran, zwischenmenschliche Beziehungen und die Bande der Gemeinschaft zu zerbrechen. Sie nutzen ihre Gabe der Täuschung, um sich unter Gruppen von Sterblichen zu mischen, egal ob es sich um Familien, Königshöfe oder Abenteurergruppen handelt, und dort langsam zu versuchen, Freunde und Liebende gegeneinander aufzuwiegeln. Pairakas handeln dabei mit einem gewissen unterdrückten Zorn – sie strengen sich zwar sehr an, diese Neigung unter Kontrolle zu halten, während sie geduldig darauf warten, dass ihre Pläne Früchte tragen, zerstören aber sehr oft perfekte böse Pläne, indem sie zu früh zuschlagen oder sich ungewollt aufspüren lassen. Zudem locken sie in ihrer natürlichen Gestalt Fliegenschwärme an, die sich an ihren eiternden Blasen nähren wollen. Vorsichtige Pairakas nutzen daher eine

andere Gestalt, um das summende Ungeziefer fern zu halten, da die Nutzung einer anderen Gestalt weniger Fliegen anzieht.

Die Hauptwerkzeuge der Pairakas sind Lust und Sexualität. Sie locken verbotene Wünsche der Sterblichen an die Oberfläche und bedienen sich dieser Neigungen, um Beziehungen zu zerschlagen. Eine Pairaka könnte einen verheirateten Mann über Wochen hinweg im Schlaf mit lustvollen Träumen verführen und sich ihm dann in einer Gestalt präsentieren, welche direkt diesen Träumen entspringt. Neben Sexualität und Korruption nutzen Pairakas auch Krankheiten und verbreiten Seuchen und Gebrechen, welche zu Irrsinn oder körperlichem Verfall führen. Dabei übertragen sie diese Krankheiten häufig durch den Geschlechtsverkehr mit ihren Zielen. Hierdurch werden sie, neben all ihrer sonstigen angeborenen Bosheit, zu einer besonders gefährlichen Plage.

Wie alle Divs besitzen auch Pairakas eine esoterische Schwäche – sie hassen die Farbe Rot. Es gibt keinen Bericht über Pairakas, welche ein rotangestrichenes Haus oder Gebäude betreten. Manche Gelehrte gehen sogar soweit zu behaupten, dass Bordelle rote Lichtfilter benutzen, um die krankheitsverseuchten, lüsternen Pairakas fernzuhalten. Trotz ihres Wertes behalten Pairakas keine roten Edelsteine und lehnen sogar mächtige Gegenstände ab, wenn diese von roter Farbe sind – oder sie malen sie anders an. Der einzige Rotton, den Pairakas tolerieren, scheint das Rubinrot warmen, fließenden Blutes zu sein.

Lebensraum & Sozialverhalten

Pairakas tun sich nur selten zusammen, wenn sie die Welt der Sterblichen besuchen. Auf ihrer Heimatebene Abaddon verhalten sie sich aber anders: Dort bilden sie kleine Gruppen, die zuweilen mit dem Daimon Apollyon, dem Erzdaimon der Pestilenz, im Bund stehen. Meist siedeln sie sich in der Nähe des Seuchenpfuhls an. Diese Machtgruppen halten sich für die wahren Diener des Fliegenthrones und glauben sich den Leukodaimonen überlegen – sie arbeiten oft daran, die Stellung dieser Daimonen zu übernehmen und sie zu beschämen.

Auf der Materiellen Ebene arbeiten Pairakas sich durch die Gesellschaft und verbringen ihr Leben damit, Krankheiten zu verbreiten und Zwietracht zu säen. Pairakas erfreuen sich sogar einer Art offener Verehrung durch manche hasserfüllte sterbliche Vereinigungen. Solche falschen, als Usij bekannten Priester gründen kleine Kult zur Verehrung der Divs und ihres Herren, Ahriman. Sie bitten in ihrer Eitelkeit die Divs um Hilfe bei der Ausführung ihrer Wünsche nach Rache und Zerstörung – an Pairakas wenden sie sich meist, um sich an früheren Geliebten oder für Schmähungen zu rächen. In früheren Zeiten haben die heiligen Krieger der Sarenrae viele dieser Gruppen gejagt und ausgelöscht, allerdings tauchen immer wieder Hinweise auch Usiji auf. Unlängst sind manche davon nach Westen gewandert, wenn man den Gerüchten über Usiji in Qadira und sogar Katapesch Glauben schenken mag.

Div, Schir

Mit jedem Schritt dieser brutalen Gestalt lösen sich Staub und Asche aus ihrer lohfarbenen, fellbedeckten Statur. Der Kopf der Kreatur ähnelt dem einer Löwin mit toten, schwarzen Augen, die oberhalb eines grausamen Löwenmaules starren. Mächtige Schultern tragen muskulöse Arme, die in furchtbaren Krallen enden, während ein dicker Schwanz durch die Luft peitscht. Trotz ihrer Masse bewegt sich diese Kreatur mit einer stillen, tödlichen Eleganz.

SCHIR **HG 10**

EP 9.600

NB Großer Extrenar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen, *Wahrer Blick*; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 20 (+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 143 (11W10+88)

REF +12, **WIL** +13, **ZÄH** +10

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/Gutes; **ZR** 20

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Klauen +18 (1W6+8 plus Ergreifen) und Biss +18 (1W8+8)

Besondere Angriffe Essenz verzehren, Zerreißen (2 Klauen, 2W6+12)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

Beliebig oft – *Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen)

3/Tag – *Schutzkreis gegen Gutes*, *Wellen der Erschöpfung*

1/Tag – Herbeizaubern (3. Grad, 1 Pairaka oder 1 Schir, 35%)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 21, **KO** 24, **IN** 13, **WE** 22, **CH** 20

GAB +11; **KMB** +20 (+24 Ringkampf); **KMV** 35

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Rennen, Verbesserte Intiative

Fertigkeiten Akrobatik +19 (Springen +27), Einschüchtern +19, Heimlichkeit +15, Klettern +22, Schwimmen +19, Überlebenskunst +20

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Staubiger Pelz

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Essenz verzehren (ÜF) Die tödlichsten Angriffe eines Schirs entziehen dem Opfer einen Teil seiner Essenz. Wenn ein Schir mit seinem Biss einen kritischen Treffer landet oder einen Coup de Grace durchführt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf (SG 21) schaffen, um nicht 1W4 Punkte KO-Schaden zu erleiden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Staubiger Pelz (AF) Ein Schir sammelt Unmengen an Staub in den rauhen Haaren seines buschigen Pelzes an. Jede Kreatur, die bei einem Angriff einem Schir mehr als 10 Punkte an körperlichem Schaden zufügt, lässt eine blendende Wolke aus Staub in dem Feld des Schirs entstehen. Die Staubwolke wirbelt um den Schir herum und gibt der Kreatur für eine Runde Tarnung. Ein Schir kann auch seine Mähne im Rahmen einer Bewegungsaktion schütteln, um diese Wolke zu erzeugen. Ein leichter Wind lässt die Wolke sofort davon treiben.



© Paizo Publishing, LLC; The Jackal's Price

Alle Lebewesen tun gut daran, die leoninen Divs zu fürchten, die als Schirs bekannt sind. Diese Scheusale sind bizarre und schädliche Kreaturen, die existieren, um zu jagen. Ihre mächtigen Körper und katzenhafte Heimlichkeit verbinden sich zur Eleganz des Jägers. Sie ähneln kräftigen anthropomorphischen Löwinnen und ihre scharfen Sinne, ihre Geschwindigkeit und körperliche Stärke machen sie zu tödlichen Spurenlesern, Kriegern und Meuchelmördern. Die Fellfarbe eines Schir reicht von hellbraun bis grau, was ihm hilft, sich in den Ödlanden Golarions und auf seiner Heimatebene zu verbergen. Die meisten Schirs sind 3,00 m groß und wiegen etwa 1.200 Pfund.

Lebensweise

Schirs jagen am liebsten allein. Sie verbrüdern sich mit ihresgleichen nur selten und verbünden sich nur, um Gruppen von Opfern zu jagen, die groß genug sind, um mehrere Jägerinnen zu ernähren – die endgültige Aufteilung der Beute ist meist aber dennoch eine

Streitfrage. Diese Divs ziehen intelligente Humanoide anderer Beute vor, da ihnen diese Seelen am besten schmecken. Sie werden nicht wie Sterbliche geboren, sondern voll ausgewachsen in den Dschungeltiefen Abaddons, wenn einer von ihnen zu existieren aufhört. Von dort aus suchen sie nach Pfaden zur Materiellen Ebene, um ihre ewige Sehnsucht nach sterblichem Fleisch befriedigen und sich an der Lebenskraft laben zu können. Manche Schirs sind irgendwann gelangweilt, immer nur die Lebenskraft von Humanoiden zu verzehren, und gehen nach anderen Kreaturen auf die Jagd – darunter auch andere Scheusale.

Auch Schir Divs haben eine esoterische Schwäche: Sie ignorieren meist leichte Beute. Sie lieben es, mit ihrem Essen zu spielen und wenn sie sich in einer Gruppe Opfer ihr Mahl aussuchen, wählen sie meist das stärkste. Dies hat schon zur Vernichtung vieler Schir Divs geführt, die eine schlechte Wahl trafen. Meistens sorgt jedoch der Mord am stärksten Angehörigen einer Gruppe beim Rest für Panik, so dass ein Div nach Lust und Laune auf die Überlebenden Jagd machen kann.

Lebensraum & Sozialverhalten

Auf ihrer Heimatebene Abaddon mit ihrem giftigen Wasser, den Aschedünen und öden, lebensfeindlichen Ebenen, sind Schirs rastlos. Obwohl die Ebene ihre Fähigkeiten verbessert und stärkt, gibt es kein fruchtbares Land, wo sie ihre Gaben auch nutzen können. Auf der Suche nach Toren und Portalen zu gehaltvolleren Reichen gehen sie oft so weit, Sterbliche zu korrumpieren, damit diese sie herbeizaubern. Obwohl sie nicht begabt darin sind, zu feilschen oder zu lügen, machen die wilden Divs jedes Versprechen und sprechen jede Lüge aus, für welche ihre Opfer empfänglich sein könnten. Sie wissen, dass selbst ein winziger Augenblick auf der Materiellen Ebene genügen kann, um wenigstens ein Leben zu verschlingen. Jene, die auf die Welten der Sterblichen losgelassen werden, werden zu Pestilenzen für die Gebiete, die sie bewohnen, da Schirs eine zerstörerische Saat sind, die nur nach Erde sucht, in der sie gepflanzt werden kann. Sobald sie ein Zuhause finden, wird die umliegende Region zum Revier tödlicher Jagd. Diese schleichenden Scheusale greifen an wie hungrige Geister und ermorden ahnungslose Opfer selbst in den scheinbar sichersten Zufluchten, nur um sofort wieder zu verschwinden und hinterlassen entweder gar keine Spuren oder atemraubende Beweise für die Existenz eines gewaltigen, krallenbewehrten Raubtieres.

Manche langlebigen Schirs nehmen es auf sich, als Krallen des Schicksals zu agieren und werden zu Vollstreckern an denen, die sich Jahre zusammenrauben, welche über die natürliche Lebenserwartung der Sterblichen hinausgehen. Jene, die sich aufgrund verlängerten Lebens für überlegen halten, werden von Gruppen von Schirs gejagt und zur Strecke gebracht, die sich selbst die Dami-Anaeshem nennen. Diese verschlagenen Divs wandern über Abaddon und die Welten des Jenseits, vollkommen desinteressiert an der schwachen Lebensessenz der Sterblichen und stattdessen nur darauf fokussiert, sich an jenen zu laben, die behaupten, ewig zu leben. Diese bestialischen Meuchler behaupten, Stärke durch die Lebenskraft jener zu erhalten, deren Essenzen für Jahrhunderte über das normale Maß hinweg existiert haben, doch können nur wenige genau sagen, welche Kräfte die Mächtigsten der Schirs besitzen.

Manche Gelehrte glauben, dass Schirs die Lieblingsdiener Arhimans sind, da ihre leoninen Züge denen des Fürsten der Divs ähneln. Es ist jedoch zweifelhaft, ob der infernalische Fürst irgendetwas außer sich selbst bevorzugt. Einige sagen aber, dass Schirs, die ihrem Herren missfallen, ihre Macht verlieren, auf Abaddon wiedergeboren zu werden, und wahrhaftig vergehen.

Schirs in Ktapesch

Zahlreiche Schirs durchstreifen die Wüsten von Katapesch, entweder vor uralten Zeiten auf die Welt losgelassen oder unlängst zu finsteren Zwecken herbeigerufen.

Rantisiz: Das Beschattete Auge von Solku dient dem teuflischen Magier und Giftmischer Aksarm, der den Schir vor etwa 15 Jahren in seine Dienste gezwungen hat. Seitdem hat die Div viele Konkurrenten ihres Herren im Gift- und Schmugglergeschäft gemeuchelt. Nur wenige wissen von der Herrschaft des gefährlichen Händlers über die brutale Div, doch ihre Morde sind in den letzten Jahren zu urbanen Legenden geworden. Und an jene, die davon wissen, vermietet Aksarm bereitwillig die Dienste der Div zu horrenden Preisen.

Agakiv: Diese Schir beansprucht drei große Oasen im zentralen Katapesch als Jagdgründe. Zwischen diesen zieht sie umher und folgt den Spuren vorbeiziehender Karawanen und Wüstennomaden. Sie erfreut sich daran, die Anführer solcher Gruppen heimlich zu ermorden und als blutige Kunstwerke bereitzulegen, damit sie von ihren Gefolgsleuten entdeckt werden. Dabei interessiert sie sich nur für die Anführer und sieht keine Herausforderung darin, die Schwachen in einer Herde zu töten, welche sie bestenfalls als Sklaven erachtet.

Div, Sepid

Vier gewundene Hörner ragen aus dem Kopf dieses Riesen und eine nichtmenschliche Zunge zuckt zwischen spitzgefeilten Zähnen. Dieser monströse Krieger ist bedeckt von blassem, pockennarbigem und stachligem Fleisch und fast doppelt so groß wie ein Mensch. Seine raue Haut scheint kaum imstande zu sein, die unmenschlichen Muskeln zu fassen, die unter ihr zucken. Er nimmt eine bedrohliche Haltung ein, als er problemlos ein Schwert hebt, das lang genug ist, um ein Pferd entzweizuhacken.



© Paizo Publishing, LLC; The Impossible Eye

Sepid **HG 14**

EP 38.400

NB Großer Externar (Böse, Div, Extraplanar)

INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +26

VERTEIDIGUNG

RK 32, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 27 (+5 GE, -1 Größe, +18 natürlich)

TP 256 (19W10+152)

REF +16, **WIL** +15, **ZÄH** +16

Immunitäten Feuer, Gift; **Resistenzen** Elektrizität 10, Säure 10; **SR** 10/ Gutes und Kaltes Eisen; **Verteidigungsfähigkeiten** Flüchtiges Ziel; **ZR** 22

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf *Krummschwert +3*, +29/+24/+19/+14 (1W8+13/15-20) oder 2 Klauen +25 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Trümmerregen

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 13)

Beliebig oft – *Mächtiges Teleportieren* (nur sich selbst und 50 Pfund an Gegenständen), *Mit Toten sprechen* (SG 19), *Tiefe Dunkelheit* (SG 19), *Unauffindbarkeit*

1/Tag – Herbeizaubern (4. Grad, 1 Ghawwas oder 1 Schir, 40%)

Bekannte Zauber (ZS 13, Konzentration +19)

6. (5/Tag) – *Auflösung* (SG 22), *Wahrer Blick*

5. (7/Tag) – *Böswillige Verwandlung* (SG 21), *Monster festhalten* (SG 21), *Verzauberung brechen*

4. (7/Tag) – *Eissturm*, *Entkräftung*, *Fluch* (SG 20), *Tote beleben*

3. (7/Tag) – *Feuerball* (SG 19), *Fliegen*, *Hast*, *Schutzkreis gegen Gutes*

2. (8/Tag) – *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Hauch des Stumfsinns*, *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*

1. (8/Tag) – *Magierrüstung*, *Rascher Rückzug*, *Schwächestrahl*, *Sprachen verstehen*, *Zielsicherer Schlag*

0. (beliebig oft) – *Ausbessern*, *Benommenheit*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 20, **KO** 27, **IN** 19, **WE** 19, **CH** 22

GAB +19; **KMB** +27; **KMV** 42

Talente Bedrohliche Darbeitung, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (Blutung), Verbesserte Intiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +27, Bluffen +28, Einschüchtern +28, Magischen Gegenstand benutzen +28, Motiv erkennen +26, Wahrnehmung +26, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Religion) +26, Zauberkunde +26

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

Kampfausrüstung *Krummschwert +3*

LEBENSWEISE

Umgebung Abaddon

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Flüchtiges Ziel (ÜF) Ein Sepid ist besonders schwierig mit Fernkampfangriffen und Zaubern zu treffen, die einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordern. Jedes Mal, wenn ein Sepid mit einem Fernkampfangriff oder Zauber mit Berührungsangriff im Fernkampf getroffen werden würde, kann er den Angriff ablenken, indem er einen Reflexwurf (SG 25) schafft. Gelingt ihm dieser Rettungswurf erleidet der Sepid keinen Schaden durch den Angriff. Der Sepid muss des Angriffs gewahr sein und darf nicht auf dem falschen Fuß erwischt worden sein. Dieses Ablenken verbraucht keine Aktion des Sepids.

Gesinnungsschlag (AF) Die natürlichen Waffen eines Sepids und alle Waffen, die er führt, werden als Böse gesinnte Waffen behandelt, wenn es darum geht Schadenreduzierung zu umgehen.

Trümmerregen (ÜF) Ein Sepid kann 3 Mal am Tag im Rahmen einer Standard-Aktion einen Hagel aus Steinen, spitzen Holzstücken, Metall und ähnlichem Schutt herbeirufen. Diese Trümmer fallen auf alle Kreaturen im Umkreis von 12 m um den Sepid herab. Nicht getragene Gegenstände und Kreaturen erleiden 19W6 Punkte Wuchtschaden (Reflexwurf gegen SG 27 halbiert). Die Trümmer werden im Hinblick auf das Überwinden von Schadensreduzierung als Böse gesinnt angesehen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zauber Ein Sepid kennt und wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der 13. Stufe.

Sepids sehen aus wie infernalische, blasshäutige Giganten. Sie sind riesige Krieger, die einen Mann ohne wirkliche Kraftanstrengung in Stücke reißen können. Ihre Haut ähnelt stumpfem Alabaster und ist meist mit rüstungsartigen Schwielen und ungleichmäßig platzierten Stacheln bedeckt. Auf ihren Köpfen winden sich vier Hörner, jedes davon dick und gekrümmt wie ein Fleischhaken, manchmal geschmückt mit den Trophäen früherer Opfer. Ihre großen, neiderfüllten Augen besitzen weder Iris noch Pupille, was ihnen das Aussehen unnatürlicher Räuber gibt. Ein Maul voller, zu scharfen Spitzen abgefeilter Zähne grinst oberhalb eines dicken Halses aus tauartigen Muskeln und hervortretenden Venen. In ihren krallenbewehrten Händen halten diese Kreaturen oft riesige Krummsäbel, Krummschwerter oder andere mächtige Klingen, welche sie nur selten wegstecken und selbst in ihren eigenen Unterkünften nicht weglegen. Sepids sind fast 3,30 m groß und überragen die meisten Humanoiden. Ihre zu Recht einschüchternde Präsenz stellt die einzige Warnung da, die ihre Gegner meist erhalten.

Lebensweise

Sepids leben, um Sterbliche zu irritieren und Furcht zu verbreiten. Sie verkörpern die Kraft und den Schrecken monströser Tyrannen. Sie suchen nach schlecht verteidigten Ansiedlungen und verlangen Opfergaben selbst während sie immer größere Untaten an ihren ängstlichen Untertanen verüben. Dass ihre Kräfte als Hexenmeister Ihresgleichen suchen und sie zu zerstörerischer Magie neigen, verstärkt den Schrecken nur.

Sepids haben auf den Golarion den Ruf, Entführer zu sein. Sie durchkämmen die Wüsten, Ebenen und Berge, die sie ihr Zuhause nennen, nach schönen Frauen, die allein umherwandern oder schlecht bewacht sind. Zuerst versuchen sie, mit dem Ziel ihrer Begierden zu sprechen und ergreifen sie nur dann voller Aggression, wenn ihre Worte und Tricks nichts fruchten. In ihren Verstecken, verhätscheln Sepids ihre neuen Ehefrauen und bieten ihnen jede Art von Luxus – außer der Freiheit.

Wie alle anderen Divs haben auch Sepids eine esoterische Schwäche: Sie verdrehen gern die Wahrheit, eine Neigung, die oft zu ihrem Scheitern führt. Wenn sie mit Sterblichen und anderen niederen Wesen zu tun haben, tun Sepid Divs stets das Gegenteil von dem, was sie sagen. Wenn ein Sepid also jemandem die Wahl zwischen zwei schrecklichen Dingen lässt – z.B. Tod durch Kochen bei lebendigem Leibe oder Tod durch Sturz aus großer Höhe -, tut er dann immer das Gegenteil dessen, wofür sein Opfer sich entscheidet. Dies kann manchmal gegen die Divs eingesetzt werden, da ein Sepid, der dahingehend ausgetrickst wird, einzugestehen, dass er jemanden töten möchte, diesen dann am Leben lassen muss.

Lebensraum & Sozialverhalten

Auf ihrer Heimatebene Abaddon leben Sepids in baufälligen Palästen, aschebedeckten Festungen und schlicküberzogenen Türmen, welche spärlich die trostlose Oberfläche der Ebene bedecken. Auf Golarion hausen sie in tiefen Höhlen unter gewaltigen Bergen, den Ruinen von Festungen (je berüchtigter oder spukverseuchter, umso besser) und an anderen dunklen Orten in der Nähe von Menschen, doch weit genug entfernt, um Sicherheit und Privatsphäre zu gewährleisten. Unter anderen Divs fungieren Sepids als Schläger und Kriegsherren, die physisch und magisch Gehorsam erzwingen und die Kontrolle über ihre normalerweise einzelgängerischen Artgenossen erhalten. Sie verbünden sich häufig mit den mächtigeren Bewohnern Abaddons, welche die Ödlande beherrschen, und dienen ihren als Generäle oder Barone.

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.

Monster im Mwangibecken. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Jacob Burgess, Brian Cortijo, Adam Daigle, Darrin Drader, David Eitelbach, Mike Ferguson, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, James Jacobs, Tito Leati, Nicolas Logue, Hal Maclean, Mike McArtor, Rob McCreary, Jason Nelson, Richard Pett, Sean K. Reynolds, F. Wesley Schneider, Todd Stewart, Greg A. Vaughan, and Hank Woon.

GameMastery Module W2: River into Darkness. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 1: Burnt Offerings. © 2007, Paizo Publishing, LLC; Author: James Jacobs.

Pathfinder 6: Spires of Xin-Shalast. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 7: Edge of Anarchy. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Nicolas Logue.

Pathfinder 9: Escape From Old Korvosa. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder 12: Crown of Fangs. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Tito Leati.

Pathfinder 13: Shadow in the Sky. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder 15: The Armageddon Echo. © 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

Pathfinder 19: Howl of the Carrion King. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Erik Mona.

Pathfinder 20: House of the Beast. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Tim Hitchcock.

Pathfinder 21: The Jackal's Price. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Darrin Drader.

Pathfinder Adventure Path volume #22: The End of Eternity. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Nelson.

Pathfinder Adventure Path volume #23: The Impossible Eye. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path volume #24: The Final Wish. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary.

Pathfinder Adventure Path volume #25: The Bastards of Erebus. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Sean K. Reynolds.

Pathfinder Adventure Path volume #26: The Sixfold Trial. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

Pathfinder Adventure Path volume #27: What Lies In Dust. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Michael Kortes.

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.