Monster im Mwangibecken

- Teil 2 -

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.

Fäulnislarven

Ein übelkeiterregender Teppich aus zuckenden weißen Maden bricht aus der Seite der Leiche hervor und kriecht in einer Welle bleichen Hungers vorwärts.

Fäulnislarvenschwarm **HG 7**

EP 3.200
N Mini-Ungeziefer
INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Größe)
TP 85 (10W8+40)
REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +11
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme
Schwächen wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m
Nahkampf Schwarm (2W6 plus Ablenken)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Ablenken (SG 19), Parasitenbefall

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 15, **KO** 18, **IN** -, **WE** 10, **CH** 1
GAB +7; **KMB** -6; **KMV** 6

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Parasitenbefall (AF) Jede lebende Kreatur, die von einem Fäulnislarvenschwarm Schaden erleidet, wird von Parasiten befallen, wenn sie keinen Reflexwurf (SG 19) schafft. Eine befallene Kreatur erleidet jede Runde 1W6 KO-Schaden, während die Fäulnislarven in ihr ihr Fleisch verzehren – dieser Schaden hört auch nicht auf, wenn das Opfer von den Feldern des Schwarms enkommt. Sollte das Opfer das Ziel eines Feuerangriffs mit Bereichseffekt werden, bevor es seine zweite Runde des Befalls erleidet, werden die Larven in seinem Körper getötet. Die enorme Menge an Larven macht es unmöglich, sie herauszuschneiden. Jegleicher Effekt, der Krankheiten heilt (wie z.B. *Krankheit kurieren* oder *Heilung*), tötet die Larven und hält den Parasitenbefall auf. Immunität gegen Krankheiten bietet aber keinen Schutz gegen einen Parasitenbefall. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.



© Paizo Publishing, LLC; The Bastards of Erebus

Fäulnislarven sind übelkeiterregende Parasiten, die sich von Fleisch ernähren und Leichen als Nester nutzen, in denen sie wachsen. Obwohl eine Fäulnislarve sich von totem Fleisch nähren kann, gilt ihr wahrer Hunger dem Fleisch der Lebenden – dieses beschleunigt ihr Wachstum stark, so dass sie rasch ins Erwachsenenstadium überwechselt. Eine Fäulnislarve, die sich nur an einer Leiche laben kann, benötigt Wochen, um die Verwandlung in ein kurzlebiges, schnell umher krabbelndes, gelb-oranges Spinnenwesen abzuschließen. Eine Fäulnislarve, die lebende Beute findet, durch die sie sich hindurchfressen und mit ihrem Fleisch vollstopfen kann, wird binnen einiger Stunden erwachsen. Eine Erwachsene Fäulnislarve lebt nur wenige Stunden, die aber ausreichen, um in ihrem Wirt Dutzende Eier zu legen, bevor beide sterben. Die neuen Larven wachsen nur langsam, sofern sie keinen neuen Wirt finden.

Glücklicherweise sind Fäulnislarvenschwärme selten, da sie die Leiche einer großen oder größeren Kreatur und viele Wochen benötigen, um die für einen Schwarm erforderliche Zahl zu gewinnen. Wenn dies geschieh, haben die Maden ihren Wirt in der Regel bis auf die Knochen abgenagt. Dann brechen sie hervor und verteilen sich als grässlicher Teppich aus bleichem Fleisch über den Boden, welcher im Gegensatz zu kleineren Gruppen von Fäulnislarven aktiv nach lebender Beute sucht. Wenn er einmal entstanden ist, erhält ein Fäulnislarvenschwarm sich selbst – das Ungeziefer frisst rasch die Wesen, die es tötet, und zieht dann weiter. Wenn einzelne Larven innerhalb des Schwarms das Erwachsenenstadium erreichen, werden sie schnell von den anderen gefressen.

Schwärme von Fäulnislarven verfolgen nur einem Zweck: fressen! Sie sind ständig in Bewegung und auf der Jagd nach Fleisch. Solange sie Fleisch fressen können, erneuert sich ihre Zahl mit einer Geschwindigkeit, dass sie niemals zum Ausruhen anhalten müssen. Man weiß, dass solche Schwärme wie fleischfressende Fluten über ganze Landstriche herfallen und dann alle Lebewesen verschlingen, die ihnen begegnen. Diese Bedrohung erwächst meistens in warmen, feuchten Umgebungen und ist dann so zäh, dass man sie fast überall antreffen kann, wo kein frostiges Klima herrscht.

Riesenfäulnislarve

Diese zuckende, bleiche Made ist so groß wie ein großer Hund. Ein Maul mit vier Kiefern zuckt und schnappt an einem Ende des zuckenden Leibes.

Riesenfäulnislarve HG 3

EP 800
N Kleines Ungeziefer
INI +1; **Sinne** Blindgespür 9 m; **Wahrnehmung** +0

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +1 Größe, +3 natürlich)
TP 34 (4W8+16)
REF +2, **WIL** +1, **ZÄH** +8
Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Biss +6 (1W6+3 plus Ergreifen und Gift)
Besondere Angriffe Nagen

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 12, **KO** 18, **IN** -, **WE** 10, **CH** 1
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 15

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebig
Organisation Einzelgänger, Paar oder Nest (3-8)
Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Gift (AF) Biss – Verwundung, **Rettungswurf** Zähigkeit SG 16; **Frequenz** 1/Runde für 5 Runden; **Effekt** 1W3 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.
Nagen (AF) Eine Riesenfäulnislarve, die im Ringkampf mit einem Gegner ist und sich dafür entscheidet, dem Gegner mit einem weiteren Ringkampfwurf Schaden zuzufügen, verursacht das Doppelte ihres normalen Schadens (2W6+6 für die meisten Riesenfäulnislarven). Außerdem injizieren sie ihrem Opfer bei jedem weiteren erfolgreichen Ringkampfwurf eine weitere Dosis ihres Giftes.

Manchmal erfolgt die Transformation einer Fäulnislarve zum Erwachsenen einfach nicht. Diese Mutantenlarve frisst weiterhin und wächst auch weiter. Irgendwann hat sie die Maximalgröße erreicht und wird zu einer giftigen Riesenfäulnislarve. In dieser Größenkategorie verhält sie sich auch nicht mehr wie ein Parasit, sondern mehr wie ein Raubtier, das durch die Gegend streift auf der Suche nach Beute zum fressen.

Obwohl es sehr schwer ist vorherzusagen, welche Umstände dazu führen können, dass Riesenfäulnislarven entstehen, scheinen viele zu dieser Größe anzuwachsen, wenn Schwärme Drachenfleisch fressen können, egal ob es sich um wahre Drachen oder mindere Unterarten handelt. Natürlich kann man nicht darauf vertrauen, dass es jedes Mal geschieht, wenn Fäulnislarven Drachen fressen, doch besteht eine hohe statistische Wahrscheinlichkeit.

Fäulnislarve als Gefahr (HG4)

Nähere Informationen sind im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf Seite 234 zu finden.

Befallene Untote

Da Fäulnislarven nur lebendes Fleisch fressen und totes Fleisch als Brutkammer nutzen, erleiden Untote durch diese Parasiten keinen Schaden. Ein körperlicher, nicht skelettierter Untoter, der mit Fäulnislarven befallen ist, überträgt mit jedem Berührungsangriff und jedem natürlichen Angriff eine Made auf sein Ziel. Dem Ziel steht ein Reflexwurf gegen SG 15 zu, um einen Befall zu vermeiden, bei einem Misslingen gräbt sich die Larve sofort in sein Fleisch. Der HG eines Untoten, der mit Fäulnislarven befallen ist, steigt um +1.

Das Fäulnislarven-Vermächtnis

Fäulnislarven stellen seit Jahrzehnten eine Gefahr für SC dar. Traditionell sind sie als Masse gefährlich, einzeln aber recht harmlos. Die verschiedenen hier präsentierten Fäulnislarven erfüllen verschiedene Rollen – der Schwarm ist eine tödliche Monstrosität im mittleren Stufenbereich, während eine einzelne Riesenfäulnislarve eine niedrigstufige Bedrohung ist, welche Effizienz gegen hinderliche Größe und Stärke eingetauscht hat. SL, die sie lieber als traditionelle Gefahr nutzen wollen, können hierfür das Pathfinder Spielleiterhandbuch verwenden.

Gecko, Riesengecko

Eine übergroße Echse von der Größe eines Pferdes sieht sich um. Ihre vorquellenden Augen zucken vollkommen unabhängig voneinander hin und her. Alle paar Augenblicke schießt eine lange, pinke Zunge aus ihrem breiten Maul, um entweder ein nicht zu sehendes Insekt zu schnappen oder eines der Augen zu befeuchten.

Riesengecko **HG 1**

EP 400
N Mittelgroßes Tier
INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 natürlich)
TP 11 (2W8+2)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +4

ANGRIFF
Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m
Nahkampf Biss +2 (1W6+1)

SPIELWERTE
ST 13, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 6
GAB +1; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +10, Klettern +22; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +8, Klettern +16
Besondere Eigenschaften Kletterexperte

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebige warme Wälder oder Berge
Organisation Einzelgänger, Paar, Nest (3-6)
Schätze keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Kletterexperte (AF) Die einzigartige Physiologie der Füße eines Riesengeckos erlaubt es ihm alle Arten von Oberflächen zu erklettern, egal wie glatt. Als Effekt wird ein Riesengecko behandelt, als stünde er ständig unter der Wirkung einer nichtmagischen Version des Zaubers *Spinnenklettern*. Diese Fähigkeit verdoppelt auch den normalen Volksbonus von +8 auf Klettern, den Kreaturen mit einer Kletterbewegungsrate erhalten, auf +16.

Riesengeckos sind übergroße Eidechsen, die nur selten Wesen bedrohen, welche größer als Halblinge oder Hunde sind. Sie sind für ihre relative Intelligenz bekannt und werden von manchen primitiven Humanoiden als Wachhunde oder sogar als Reittiere eingesetzt.

Lebensweise

Als Allesfresser fressen die Reptilien mehr Fleisch als ihre kleineren Verwandten, ziehen aber immer noch Früchte, Nektar und andere süße Pflanzen vor. Die einzigartige Struktur ihrer weit auseinanderliegenden Zehen macht Geckos zu unvergleichlichen Kletterern, welche mit Leichtigkeit über jede Oberfläche huschen können.

Es gibt zahlreiche Arten von Riesengeckos, wie den auf dem Storvalplateau vorkommenden Gipfelläufer, den in den Ländern der Lindwurmkönige anzutreffenden Eisspringer oder die Glitzergeckos in den Städten von Geb.



© Paizo Publishing, LLC; Burnt Offerings

Götzen

Götzen sind die Schmuckstücke fremdartiger Kulturen und neidischer Orakel, abgeschieden lebender Eingeborener und finsterer Glaubensrichtungen. Sie stehen für die Macht rätselhafter und oft blutiger Religionen. Als Fokus kultorientierter Stämme und geheimnisvollen Glaubens gewinnen diese primitiv gefertigten Götzen zuweilen wahre Macht. Durch den religiösen Eifer, mit dem sie jahrhundertelang verehrt werden, oder durch die Magie undurchschaubarer Priester erhalten sie nicht nur übernatürliche Eigenschaften, sondern erwachen tatsächlich auch zum Leben. Solche Götzen werden daher zu Manifestationen selbsterfüllender Überzeugungen, Dienern von Zeloten und kleinen Göttern für die blind Glaubenden.

Auch wenn die Fähigkeiten eines Götzen von der Magie und den Materialien abhängen, aus denen er erschaffen wird, strahlen alle Götzen ständig durchschnittliche magische Auren aus und besitzen die folgenden besonderen Fähigkeiten:

Unbelebt (AF) Ein Idol ist im Grunde eine kleine Statue und gibt kaum Grund, das Gegenteil anzunehmen. Ein Götze verbringt die meiste Zeit bewegungslos und ist daher nicht von einem normalen unbelebten Gegenstand zu unterscheiden. Außer es steht anders in der Beschreibung, kann ein Götze seine Besonderen Fähigkeiten nutzen, ohne sich zu bewegen. In der Runde, nachdem er dies aber getan hat, kann ein Beobachter einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um winzige Hinweise zu erkennen – ein Leuchten, winzige Zuckungen, usw. -, die nahelegen, dass der Götze in Wahrheit belebt ist. Andere Aktionen, wie Bewegung oder Angriffe, lassen Zeugen natürlich klar erkennen, wie es um die wahre Natur des Götzen bestellt ist. Andere können in der Runde nach einer Bewegung einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 ablegen, um Veränderungen zu bemerken.

Fähigkeiten teilen (ÜF) Ein Götze kann jede zauberähnliche Fähigkeit, mit der er eigentlich nur auf sich selbst einwirken kann, mit einem Verbündeten in maximal 1,50 m Entfernung teilen. Der Erschaffer des Götzen und Verbündete, die mit seinen Kräften vertraut sind, können den Götzen bitten, ihnen bestimmte Kräfte zu verleihen, wenn er am Zug ist. Auf diese Weise einsetzbare zauberähnliche Fähigkeiten sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Fertigkeiten Sieht man von der Herausforderung ab, einen stillstehenden Götzen überhaupt zu erkennen, erhalten diese Konstrukte einen Volksbonus von +4 auf Würfe für Heimlichkeit, um sich zwischen den Materialien zu verbergen, aus denen auch ihre Körper angefertigt wurden.

Götze, Holzgötze

Die seelenlosen Augen dieses kleinen, aber dennoch bizarr geformten hölzernen Abbildes sind polierte Steine. Es hat die Gestalt einer undurchschaubaren Gottheit oder eines Geistes und seine geschnitzten exotischen Gesichtszüge sind zu einem urförmigen, finsteren Blick verformt.

Holzgötze **HG 1**

EP 400

N Winziges Konstrukt

INI +0; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5

Aura Feuerfeste Aura (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Größe)

TP 11 (2W10); **Regeneration** 5 (auf natürlichem Boden)

REF +0, **WIL** +0, **ZÄH** +1

Resistenzen Elektrizität 5, Kälte 5

Schwächen Feuer



© Paizo Publishing, LLC; What Lies In Dust

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m
Nahkampf Biss +2 (1W2-4)
Fernkampf Splitter +6 (1W2-4)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Urzeitlicher Fluch
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3)
Beliebig oft – *Holz krümmen* (SG 13), *Tiere oder Pflanzen entdecken**
3/Tag – *Baum**, *Gute Beeren*, *Wasser erschaffen*
1/Tag – *Rindenhaut*, *Verstricken* (SG 12)

SPIELWERTE

ST 3, **GE** 11, **KO** 10, **IN** 5, **WE** 13, **CH** 13
GAB +2; **KMB** -5; **KMV** 5
Talente Wachsamkeit
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit unter Holz +4
Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger
Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Feuerfeste Aura (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 9 m um einen Holzgötzen erhalten Feuerresistenz 10. Dieser Effekt hält so lange an, wie die Kreatur sich innerhalb der Aura des Holzgötzen aufhält. Jedes Mal, wenn eine Kreatur diese Feuerresistenz zu einem beliebigen Grad einsetzt, erleidet der Holzgötze 1 Punkt normalen Schaden und erscheint mehr und mehr angekohlt, je mehr Schaden der Holzgötze erleidet. Diese Fähigkeit erlischt, wenn der Holzgötze nur noch 1 Trefferpunkt hat und wird auch nicht wieder aktiv, solange der Holzgötze keine Trefferpunkte zurück erhält.

Regeneration (AF) Die Regeneration eines Holzgötzen funktioniert nur, wenn er auf Holz, Erde oder Gras steht. Durch Feuer erleidet der Holzgötze normalen Schaden.

Urzeitlicher Fluch (ÜF) Einmal am Tag kann ein Holzgötze eine Kreatur innerhalb von 4,50 m um sich dazu zwingen einen Willenswurf (SG 12) abzulegen, um nicht verflucht zu werden. Dieser Fluch funktioniert ähnlich wie der Zauber *Fluch*, nur dass entweder ein Attributswert um -4 gemindert wird oder das Opfer einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Attributs- und Fertigkeitswürfe erleidet. Außerdem nimmt die Haut des Ziels ein raues hölzernes Aussehen an. Der Fluch eines Holzgötzen kann nur eine Kreatur gleichzeitig betreffen. Sollte der Götze eine andere Kreatur verfluchen, ist das ursprüngliche Ziel nicht mehr betroffen. Dieser Effekt kann mit Hilfe von *Fluch brechen* oder durch das Essen einer *Guten Beere* aufgehoben werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Holzgötzen fungieren bei seltenen Druidenzirkeln, den Stämmen des tiefen Dschungels und den geheimnisvollen Leuten des fernen Westens als Repräsentationen mächtiger Geister der Wildnis, welche von ihren Gläubigen mit Opfern besänftigt werden. Dem Aberglauben der Schamanen nach ergreifen die Geister von ihren Götzen Besitz, wenn die Opfergaben dargebracht werden und nähren sich an der Gabe, ehe sie wieder heimkehren. Jene, die diese Mächte beleidigen, müssen sich aber vorsehen, da sie die Kräfte der Welt selbst steuern und alles verfluchen können, was man je erreicht hat und je erreichen wird. Auch wenn viele diese Behauptungen in Frage stellen, überleben nur wenige den Zorn der treuen Anhänger der Schamanen dieser Geister, wenn sie sie herausfordern.

Götze, Jadegötze

Diese meisterlich gefertigte, elegante Jadefigur ist nicht größer als eine Handbreite, dennoch hat sie alle Merkmale eine verführerischen Jungfrau in Miniaturausgabe.

Jadegötze **HG 4**

EP 1.200
N Winziges Konstrukt
INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5
Aura Verpestete Luft (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 17, auf dem falschen Fuß 16 (+3 GE, +4 Größe, +2 natürlich)
TP 22 (4W10)
REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +1
Immunitäten wie Konstrukte, Elektrizität, Feuer, Kälte; **SR** 5/Magie und Wuchtwaffen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m
Nahkampf 2 Hiebe +5 (1W2-3)
Fernkampf Splitter +10 (1W2-3)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Jadeodem, Verbundenheit mit Giftigem
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7)
Beliebig oft – *Gift entdecken**, *Gift verzögern*
3/Tag – *Monster herbeizaubern* (nur Vipern), *Spurloses Gehen*
1/Tag – *Gift neutralisieren*, *Vergiften* (SG 16), *Zielsicherer Schlag*

SPIELWERTE

ST 4, **GE** 17, **KO** -, **IN** 11, **WE** 13, **CH** 14
GAB +4; **KMB** -3; **KMV** 10
Talente Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Intiative
Fertigkeiten Heimlichkeit +19, Wahrnehmung +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit inmitten von Jadeobjekten +4
Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger
Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Jadeodem (ÜF) Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Jadegötze einmal alle 1W4 Runden einen Gashauch ausatmen, der unbeirrbar seinen Weg zu einem Ziel innerhalb von 15 m findet. Wenn das Ziel auf GE 0 reduziert wurde, wird es automatisch in eine jadefarbene Statue verwandelt. Unbelebte Körper werden automatisch in Jadestatuen verwandelt, allerdings genießen sie außerdem den Effekt des Zaubers *Sanfte Ruhe*, während sie versteinert sind. Der Zauber *Stein zu Fleisch* beendet diesen Effekt.

Gift – Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verbundenheit mit Giftigem (ÜF) Jedes giftige Tier oder Ungeziefer, das auf 3 m an den Jadegötzen oder die Kreatur herankommt, die einen Jadegötzen trägt, muss einen Willenswurf (SG 14) ablegen oder es wird bezaubert als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Tier bezaubern*. Die von diesem Effekt Betroffenen bleiben 10 Minuten unter der Bezauberung und gehorchen dabei dem Willen des Götzen oder seines Trägers. Jede Kreatur, die den Rettungswurf schafft, kann für die nächsten 24 Stunden nicht durch die Verbundenheit mit Giftigem dieses Jadegötzen betroffen werden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Verpestete Luft (ÜF) Alle Kreaturen innerhalb von 9 m um den Jadegötzen erleiden einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Dieser Effekt dauert so lange an, wie sich das Ziel innerhalb der Aura des Jadegötzen aufhält.

Von den modrigen Tiefen der Flutlande bis zum fernen Tian Xia, überall stehen Jadegötzen Wache über heilige Tempel, Königsgräber, die Monumente der mächtigen Ahnen und die verborgenen Verstecke intriganter Meuchelmörder und grausamer Magier.

In erster Linie werden Jadegötzen als unauffällige Mörder erschaffen. Sie besitzen eine unnatürliche Geduld und können Wochen, Monate und sogar Jahre auf eine Gelegenheit warten, bei der sie ihrem Opfer übergeben und dann vergessen werden, bis sie zuschlagen. Jadegötzen sind besonders begehrt aufgrund ihrer Fähigkeit, lebendes Fleisch in jadeähnlichen, weitaus zerbrechlicheren und wertlosen Stein verwandeln zu können (ein Wurf auf Schätzen oder Wissen [Natur] gegen SG 14 enthüllt die Unterschiede). Trotz des Materialwertes sind in den Grüften vieler vergessener Dynastien kleine Legionen von Jadegötzen zu finden, die von ihren verstorbenen Herren zurückgelassen wurden, um die Bestatteten auf ewig in lebloser Jade zu konservieren.

Götze, Knochengötze

Dieser winzige, grässliche Fetisch scheint aus mehreren Knochenstücken geschnitzt zu sein. Er wurde mit einer Halskette aus Zähnen geschmückt und mit einer dünnen Schicht getrockneten Bluts beschmiert. Haare und Zwirn halten die Knochen zusammen. Der unförmige Kopf des Dings starrt mit einem geschnitzten, dämonischen, affenartigen Grinsen.

Knochengötze **HG 2**

EP 600
N Winziges Konstrukt
INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4
Aura Fieberhafte Zähigkeit (9 m)

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15 (+1 GE, +4 Größe, +1 natürlich)
TP 16 (3W10)
REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +1
Immunitäten wie Konstrukte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5; **SR** 5/ Wuchtwaffen

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m
Nahkampf Biss +3 (1W2-4 plus Wilde Wut)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m
Besondere Angriffe Wilde Wut
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)
3/Tag – *Furcht verursachen* (SG 12), *Totenwache**, *Verfluchen* (SG 12), *Vor Untoten verstecken* (SG 12)
1/Tag – *Tote beleben*, *Totenglocke* (SG 14)

SPIELWERTE
ST 3, **GE** 12, **KO** -, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 12
GAB +3; **KMB** 0; **KMV** 6
Talente Dranbleiben, Rennen
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +3; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 unter Knochen
Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)
Besondere Eigenschaften Fähigkeiten teilen, Unbelebt, Zombiefetisch

LEBENSWEISE
Umgebung Beliebige
Organisation Einzelgänger
Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN
Fieberhafte Zähigkeit (ÜF) Alle Kreaturen im Umkreis von 9 m um einen Knochengötzen erhalten einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheit und Gift. Der Effekt bleibt so lange, wie die Kreatur in der Aura des Knochengötzen bleibt.
Wilde Wut (ÜF) Jede Kreatur, die von einem Knochengötzen gebissen wurde, muss einen Willenswurf (SG 16) schaffen, um nicht in einen unkontrollierbaren, gewalttätigen Kampfrausch zu verfallen. Diejenigen, die von der Wilden Wut erfasst werden, werden behandelt als stünden sie 1 Minute lang unter den Effekten der Zauber *Verwirrung* und *Wut*. Sollte allerdings das Ziel bei dem Würfelwurf zu *Verwirrung* ein Ergebnis erreichen, das zu einer Flucht oder einem Angriff auf den Götzen führen würde, wählt der Knochengötze das Ziel für ihn aus. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.
Zombiefetisch (ÜF) Alle Zombies, die innerhalb von 9 m vom Knochengötzen erschaffen werden, stehen als Schnelle Zombies (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 288) auf.

Knochengötzen werden aus den Knochen von Menschen und Tieren geschnitzt und mit Haaren zusammengebunden. Sie dienen Kannibalenstämmen als grausige Fetische und Totems. Ein kleine Zahl namenloser Stämme fertigt auch Knochengötzen zu Ehren unbekannter Götter der Krankheit und Tierhaftigkeit an, doch die meisten dem furchtbaren Dämonenfürsten der Affen und Dschungel, Angazhan.



© Paizo Publishing, LLC; What Lies In Dust

Götze, Steingötze

Diese behauene steinerne Visage eines verächtlich blickenden Fürsten war sicher einst ein beeindruckendes Kunstwerk, doch nun haben Risse und die Zeit selbst sie verunstaltet. Onyx glitzert in den Augenhöhlen und scheint über den Abgrund der Zeit in vergangene Zeitalter zu blicken.

Steingötze HG 3

EP 800

N Winziges Konstrukt

INI -1; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +7

Aura Steinerner Verstand (9 m)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 17 (-1 GE, +4 Größe, +4 natürlich)

TP 19 (3W10+3)

REF +0, **WIL** +3, **ZÄH** +1

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte, Schall; **SR** 5/-

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf Biss +8 (1W4+1)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Einflüstern

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5)

Beliebig oft – *Magischer Stein*, *Schlingen und Fallen entdecken**, *Tiere faszinieren** (SG 14)

3/Tag – *Hypnotisches Muster** (SG 12), *Person verkleinern* (SG 13), *Unheil* (SG 12)

1/Tag – *Ausdauer des Ochsen*, *Person festhalten* (SG 14)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 8, **KO** -, **IN** 7, **WE** 14, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 9

Talente Abhärtung, Wachsamkeit

Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4 unter Steinen

Sprachen versteht die Sprache des Erschaffers (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Erinnerung bewahren, Fähigkeiten teilen, Unbelebt

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige

Organisation Einzelgänger

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einflüstern (ÜF) Diejenigen, die durch die zauberähnlichen Fähigkeiten *Tier faszinieren* oder *Hypnotisches Muster* eines Steingötzen fasziniert worden sind, werden gegenüber Einflüsterungen anderer sehr empfänglich. Jede Kreatur kann einer faszinierten Kreatur etwas einflüstern (wie durch den Zauber *Einflüsterung*), die dann einen Willenswurf (SG 15) ablegen muss oder sonst den Anweisungen Folge leistet. Jede Kreatur, die eine Einflüsterung ausspricht, wird von der faszinierten Kreatur verstanden, als stünde sie unter dem Effekt des Zaubers *Zungen* oder *Mit Tieren sprechen*. Eine Einflüsterung dauert 1 Stunde lang an, auch wenn die Kreatur nicht mehr fasziniert ist. Eine faszinierte Kreatur führt nur die erste Einflüsterung aus, gegen die sie den Rettungswurf nicht schafft, und keine weiteren. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und enthält einen Volksbonus von +2.

Erinnerung bewahren (ÜF) Jede empfindungsfähige Kreatur mit einem Charisma von 14 oder mehr kann eine ihrer Erinnerungen in den Steingötzen kopieren. Um dies zu erreichen, muss die Kreatur eine Minute lang in Kontakt mit dem Steingötzen sein und sich auf die Erinnerung konzentrieren, die dupliziert werden soll. Die Erinnerung kann nicht länger als 5 Minuten sein und ein tatsächliches Ereignis darstellen. Einbildungen können nicht kopiert werden. Nachdem eine Erinnerung in einem Steingötzen abgelegt wurde, bleibt sie darin, bis eine neue Erinnerung aufgenommen wird. Eine Erinnerung, die in einem Steingötzen abgelegt wurde, kann mit dem Zauber *Erinnerung verändern* verändert werden.

Die Erinnerung in einem Steingötzen kann von jeder Kreatur betrachtet werden, die in mentalen Kontakt mit dem Götzen tritt oder durch den Zauber *Gedanken wahrnehmen*, gedankenlesende Effekte oder ähnliche Fähigkeiten, und auch von denjenigen, die von dem Steinernen Sinn abgelenkt wurden.

Steinerner Verstand (ÜF) Jeder Erkenntniszauber, der eine Kreatur oder ein Objekt als Ziel hat, das sich in der Aura des Steingötzen befindet, nimmt anstelle dessen den Steingötzen als Ziel. Daher gelten alle unter dem Steinernen Verstand des Steingötzens als stünden sie unter dem Effekt des Zaubers *Irreführung*, wenn es um Zauber geht, die ihre Aura enthüllen sollen. Zauber wie *Gedanken wahrnehmen* ergeben nicht mehr als vage Schemen, während ein *Gedanken wahrnehmen* oder ähnlicher mit einem Steingötzen als Ziel, der eine Erinnerung in sich trägt, direkt diese gespeicherte Erinnerung abruft.

Steingötzen findet man nur selten in zivilisierten Ländern. Sie ruhen in den Ruinen uralter Zivilisationen als einzige Erben unglaublicher Geheimnisse und vergessenen Wissens. Diese kleinen Statuen wurden nach dem Antlitz vergessener Fürsten und mystischer Bestien angefertigt und können ihre Feinde mit der Einflüsterung auf der Stelle bannen, welche Wunder ihre polierten Augen einst beobachten konnten.

Die Erschaffung eines Götzen

Ein Götze kann auf zwei Weisen entstehen: entweder als spontane Manifestation aufgrund fremdartiger Magie und Jahren greifbarer Verehrung oder als absichtliche Konstruktion eines Zauberkundigen. Im ersten Fall erwacht der Götze spontan zum Leben, meist nach Jahrzehnten und Jahrhunderten als Teil des Glaubens einer Kultur, oder nachdem er einem magischen Ereignis ausgesetzt war. Es liegt vollkommen beim SL, was einen Götzen beleben könnte und wen er als Verbündete erwählt.

Götzen können auch hergestellt werden wie Konstrukte. Sie bestehen meist aus Knochen, Jade, Stein oder Holz und einem Tropfen des Blutes ihrer Erschaffer. Das Herstellen des Körpers erfordert in der Regel einen Wurf auf Handwerk (Skulpturen) gegen SG 15, doch auch andere Fertigkeiten können angemessen sein. Die individuellen Anforderungen sind:

Götze	Voraussetzungen	Preis	Kosten
Holz	*Holz krümmen*	2.000 GM	1.000 GM
Jade	*Vergiften*	6.000 GM	3.000 GM
Knochen	*Tote beleben*	3.500 GM	1.750 GM
Stein	*Erinnerung verändern*	4.500 GM	2.250 GM

Götzen

ZS 6; **Preis** Variiert

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Gegenstand beleben*, ein weiterer Zauber (s.o.), Erschaffer muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben; **Fertigkeiten** Handwerk (Skulpturen); **Kosten** Variieren

Lamiaartige, Harridan

Dieses gewaltige Biest ist von der Hüfte aufwärts eine wunderschöne Riesin und von der Hüfte abwärts eine gefährliche Raubkatze. Irgendwie ist die sich in ihren Augen spiegelnde Grausamkeit beunruhigender als die wilden Krallen ihrer unteren Hälfte.

Harridan **HG 12**

EP 19.200
CB Riesige magische Bestie
INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 25 (+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Größe, +11 natürlich, +6 Rüstung)
TP 161 (17W10+68)
REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +14
SR 10/Magie; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +27 (4W6+12) und 2 Klauen +23 (1W6+4) ODER Berührung +23 (1W8 WE-Entzug)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +21, 1W6+4)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 12, Konzentration +15)
6. – *Klingenbarriere* (SG 19), *Leid*[D] (SG 19), *Mächtige Magie bannen*
5. – *Flammenschlag* (SG 18), *Gutes bannen*[D] (SG 18), *Mächtiger Befehl* (SG 18), *Wahrer Blick*
4. – *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionsanker* (SG 17), *Kritische Wunden verursachen*[D] (SG 17), *Luftweg*
3. – *Ansteckung*[D] (SG 16), *Blindheit oder Taubheit verursachen* (SG 16), *Gebet*, *Magie bannen*, *Mit Stein verschmelzen*, *Unsichtbarkeit aufheben* (SG 16)
2. – *Beistand*, *Mittelschwere Wunden heilen* (3), *Ort entweihen*[D], *Totenglocke* (SG 15)
1. – *Befehl* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*[D] (SG 14), *Sprachen verstehen*, *Unheil* (SG 14), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) – *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*
D Domänenzauber; **Domänen** Tod, Zerstörung

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 15, **KO** 19, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 16
GAB +17; **KMB** +27 (+31 Ringkampf); **KMV** 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Höhenaffinität*, Mehrfachangriff, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Zweihänder)
Fertigkeiten Bluffen +21, Diplomatie +10, Heimlichkeit +13, Klettern +19, Wahrnehmung +17, Wissen (Arkanes) +6; **Volksmodifikatoren** Bluffen +8, Heimlichkeit +8, Klettern +4
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Thassilonisch
Kampfausrüstung Brustplatte [Meisterarbeit], Zweihänder [Meisterarbeit]

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Berge oder Wüste
Organisation Einzelgänger, Paar oder Gruppe (3-4)
Schätze Doppelt

Harridane sind Manipulatoren und Sklavenjäger. Sie dienen dem Volk der Lamyros als spirituelle Führer in seinem finsteren Glauben. Diese riesigen Lamien sind größenwahnsinnig und korrumpiert, besessen von Kontrolle und bestrebt, alles, was ihnen begegnet, durch Lügen und Subtilität, rohe Kraft oder Magie ihrem Willen zu unterwerfen. Sie sind noch seltener als die bereits seltenen Lamia-Matriarchinnen und die listigen Denker und Planer ihres Volkes, die von allen anderen Lamien zu Recht gefürchtet werden. Andere Lamien gehorchen diesen mächtigen und grausamen Despoten.



© Paizo Publishing, LLC; Spires of Xin-Shalast

Eine Harridan ist eine gewaltige Kreatur mit dem Oberkörper einer riesigen Humanoiden auf dem Körper eines 6 m langen Schreckenslöwen. Ihr Fell ist dunkler als das eines gewöhnlichen Schreckenslöwen, so dass sie leichter mit den Felsen in den Bergen und Wüsten verschmelzen kann, in denen Harridane residieren. Der Oberkörper ist unbehaart, sieht man von einer vollen Mähne dichten Haares ab, welche aus ihrer Kopfhaut wächst. Harridane wiegen meist über 6.000 Pfund und können über 500 Jahre alt werden.

Lebensweise

Harridane gehören der Herrscherkaste der Lamyros an. Sie sind immer weiblich. Etwa 1 von 500 Geburten bei Lamien bringt eine Harridan hervor. Wenn solch ein Kind aufgrund seines ungewöhnlich schnellen körperlichen und geistigen Wachstums erkannt wird, wird es von den Harridanen des Clans aufgenommen und unter Ihresgleichen aufgezogen. Sollte das Kind bis zum Erwachsenenalter überleben, übernimmt es die Herrschaft über alle anderen Lamyros der Region und errichtet eine neue Herrscherkaste – oft nachdem es seine eigenen Eltern aus dem Weg geschafft hat.

Lebensraum & Sozialverhalten

Wie alle Lamyros, sind auch Harridane verfluchte Kreaturen. Die anderen Lamyros erweisen ihnen aber die meiste Ehre. Traditionell übernehmen sie die Rolle von Anführern und Orakeln, die ihr Volk im Namen verschiedener dunkler Götter und Herren anleiten. Viele leisten ihren Gottheiten nur Lippenbekenntnisse und bedienen sich ihrer klerikalen Magie, um zu überwältigen und zu versklaven. Manche Gottheiten mögen solche falschen Anhänger verlassen, doch die Mächte, welche die Lamien verehren, finden die egoistischen Untaten der Harridanen oft im Einklang mit ihren eigenen Zielen. Denn obwohl die Harridane selbst schwach im Glauben sind, verlangen sie doch, dass ihre Gefolgsleute sich an die Gebote der Religion halten und neue Untertanen nach dem Willen der Gottheit versklaven.

Falsche Priesterinnen

Trotz ihrer Funktion als religiöse Führer ihres Volkes sind Harridane die größten Lügnerinnen unter den Lamyros, wenn es um die Treue zu ihren Göttern geht. Hier drei Beispiele für harridanische Glaubensausrichtungen:

Gier: Die Lamyros von Xin-Shalast – wo die vielleicht meisten Harridane des heutigen Golarions leben – verehren die Sünde, auf der die vergessene Stadt gegründet wurde: Gier. Die Harridane thronen auf den Ruinen einer dekadenten Stadt und sind besessen davon, immer größere Macht und Schätze anzuhäufen. Ihre Leidenschaft hat bereits Ausmaße angenommen, die einer Wiederbelebung der alten Religion gleichkommen.

Lamashtu: Anders als viele halb-monströse Völker sind die Lamyros nicht mit der Mutter aller Monster verwandt. Lamashtu nimmt aber alle brutalen und manipulativen Jäger an Kindes statt an, die sich ihr zuwenden. Als von Frauen dominiertes Volk begehren die Anführer der Lamyros zuweilen die monströsen Kinder, welche Verehrern der Dämonenkönigin geboren werden können.

Calistria: Die Göttin der Trickserei, der Lust und der Rache ist besonders anziehend für die Lamyros. Da viele einen uralten Hass auf Pharasma dafür hegen, dass deren Fluch ihr Volk erschaffen hat, finden sie im bitteren Glauben an Calistria Unterstützung und Akzeptanz – und sogar Ermutigung – für ihr eigenes Streben nach Macht.

Die Religion der Lamyros

Lamyros sind bekannt für ihre Primitivität und ihren Egoismus. Daher neigen sie auch nicht dazu, höhere Mächte zu verehren. Da die erste ihrer Art eine verfluchte Priesterin der Pharasma war, ist ihr Glaube nicht auf Verehrung, sondern auf Rache ausgerichtet. Viele einsame Lamyros sind Atheisten, welche die Macht der Götter ablehnen und ihre Werke verfluchen. Sie würden die Zerstörung der Welt herbeiführen, wenn sie sich damit an den Göttern für ihr Schicksal rächen könnten. Ihre größten Grausamkeiten heben sie sich für die Göttin auf, die sie verdammt hat.

Lamyros, die von einer Harridan geführt werden, sind meist gläubiger und ertragen die Knechtschaft der Religion aus Furcht vor ihrer Anführerin. Auch wenn die Harridanen sich nicht wirklich um die traditionellen Gebote der übernommenen Religion scheren, zwingen sie diese ihren Gefolgsleuten auf. Da die Taten einer einzelnen egoistischen Harridan einen ganzen Lamyroskult unter die Fuchtel einer Gottheit bringen können, ist es den meisten bösen Göttern egal, dass die Kultführerin selbst ihnen nur leere Verehrung und halbherzige Opfergaben darbringt.

Die meisten Lamyros ignorieren den Willen der Götter und suchen Macht aus anderen Quellen. Sie verehren die körperlosen Prinzipien des Bösen – u.a. Rache, Zwietracht und das Ende der Welt -, so dass sie zwar Zugang zu göttlicher Macht erhalten, sich aber nicht mit Göttern und Göttinnen herumärgern müssen. Auch die Verehrung der Dämonenfürsten ist akzeptabel, da diese den Hass der Lamyros auf die Götter teilen. Die Kuchrima verehren oft Pazuzu, während die Harridane und Matriarchinnen häufig von Nocticula und Socothbenoth inspiriert werden.

Lamiaartige, Kuchrima

Diese üble Kreatur ist eine abscheuliche Kreuzung aus einem Humanoiden und einem Kondor. Sie ähnelt in ihrem Äußeren einer Harpie. Ihre kräftigen Vogelbeine enden in bösartigen Klauen, während der Torso und der Oberkörper einem Menschen ähneln, der von Flecken schmutziger, blutverkrusteter Haare und Federn bedeckt ist. Große fedrige Schwingen wachsen aus ihren Schultern und am Ende eines krummen Halses schaukelt ein geierähnlicher Kopf mit einem Schnabel.

Kuchrima **HG 8**

EP 4.800

CB Mittelgroße magische Bestie

INI +6; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 18 (+6 GE, +8 natürlich)

TP 75 (10W10+20)

REF +13, **WIL** +2, **ZÄH** +9

Immunitäten Krankheit, *Magisches Geschoss*

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +12 (1W6+2 plus Krankheit) und 2 Krallen +7 (1W4+1 plus Ergreifen)

Fernkampf Langer Kombositbogen, groß [Meisterarbeit] +18/+12 (2W6+2/x3)

Besondere Angriffe Katastrophaler Schuss

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 22, **KO** 15, **IN** 7, **WE** 9, **CH** 10

GAB +10; **KMB** +12; **KMV** 28

Talente Ausdauer, Höhenaffinität*, Kernschuss, Wachsamkeit, Waffenfokus (Langbogen)

Fertigkeiten Wahrnehmung +14

Sprachen Riesisch, Thassilonisch

Besondere Eigenschaften Übergroße Waffen

Kampfausrüstung Langer Kompositbogen, groß [Meisterarbeit] (+2 ST-Bonus) mit 20 Pfeilen

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige Berge

Organisation Einzelgänger, Paar, Rotte (7-12), Horde (20-50)

Schätze Standard (nur Edelsteine und Kunstgegenstände)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Katastrophaler Schuss (AF) Im Rahmen einer Vollen Aktion, um den Bogen mit besonderer Zielsicherheit auszurichten, kann eine Kuchrima die kritische Trefferchance ihres Bogens für einen Schuss verdreifachen (d.h. um 2 Punkte auf 18-20 erweitern). Dieser Angriff provoziert einen Gelgenheitsangriff. Wenn die Kuchrima während ihrer Aktion Schaden erleidet, muss sie genauso einen Konzentrationswurf (Bonus +12) ablegen, als würde sie einen Zauber wirken. Sollte der Konzentrationswurf misslingen, geht der Schuss auch los, allerdings nur mit dem normalen Bereich für einen Kritischen Treffer. Diese Fähigkeit wirkt nur, wenn die Kuchrima einen Bogen einsetzt.

Übergroße Waffen (AF) Eine Kuchrima kann große Waffen ohne Malus benutzen. Die Mehrzahl bevorzugt Langbögen dieser Art.

***** - Dieses Talent befindet sich im *Pathfinder Kampagnenband.*



© Paizo Publishing, LLC; Spires of Xin-Shalast

Kuchrimas sind auch als Totenfresser bekannt. Sie stellen die niedrigste Kaste der Lamyros. Ihre Funktion ist nicht nur die von Spähern und Soldaten, sondern auch die Entsorgung von Leichen, Müll und anderen Abfällen – das meiste fressen sie. Hieraus ergeben sich ihre üble Erscheinung und ihr mit Krankheit infizierter Biss. Kuchrimas führen oft riesige Bögen in ihren mächtigen, krallenbewehrten Füßen, wobei sie den Bogen mit dem einen Fuß halten und mit dem anderen spannen, um Pfeile von furchtbarer Wirkung abzufeuern.

Kuchrimas besitzen etwa die Größe von Menschen mit Vogelkrallen und -beinen, sowie gewaltigen Flügeln, die es ihnen gestatten, problemlos mit den Winden zu gleiten. Köpfe und Hälse ähneln Geiern und ihr schütteres Haar und Gefieder ist meist mit Dreck und getrocknetem Blut und Eingeweiden verkrustet. Im Durchschnitt sind sie 1,80 m groß und wiegen 150 Pfund.

Lebensweise

Kuchrimas haben viel mit den Kondors gemeinsam, denen sie ähneln. Sie sind Aasfresser und Jäger, welche die Gelegenheit nutzen. Gruppen von ihnen können sich viele Kilometer weit im Flug von ihrem Horst entfernen auf der Suche nach Beutetieren. In den hohen Bergregionen sind dies oft Riesenziegen, Bergauerochsen und auch zuweilen Bergsteiger. Sie bevorzugen allerdings tote und verwesende Nahrung. Manchmal folgen sie Rochs, welche dafür berüchtigt sind, bei der Jagd *Reste* zu hinterlassen, und nähren sich an den Happen, welche die gigantischen Vögel übriglassen. Sehr große oder verzweifelte Gruppen könnten sogar Riesen und ähnliche Bergbewohner angreifen, wenn diese verletzlich wirken sollten.

Aufgrund der Nahrungsknappheit in den Bergen stopfen sie sich voll, wenn es ihnen möglich ist. Kuchrimas müssen oft zwei Wochen ohne Nahrung auskommen.

Lebensraum & Sozialverhalten

Kuchrimas hausen aus Prinzip in den oberen Gipfeln einsamer Bergketten, wo die Luft dünn ist. Seit dem Fall des Thassilonischen Imperiums leben sie in Barbarei, haben sich über viele Bergregionen Golarions ausgebreitet, wo sie bestrebt sind, nicht gesehen zu werden. Sie misstrauen anderen, bodengebundenen Völkern und fürchten diese, so sie in großer Zahl auftreten. Sollte eine mächtige Harridan es schaffen, all diese Horste zu finden, könnten die Kuchrimas eine beachtenswerte Luftstreitmacht ergeben.

In einem Horst leben meist 13-34 Individuen plus etwa 50% Junge. Obwohl sie sich schnell fortpflanzen, sind Kuchrimas schlechte Eltern, die in Zeiten knapper Nahrung oder auch, wenn diese in ihren Augen nicht perfekt sind, die eigenen Eier und Jungen fressen. Der Anführer eines Horstes ist immer der oder die stärkste Kuchrima. Sobald ein Kuchrima nicht mehr jagen oder sich verteidigen kann, fällt der Rest des Stammes über ihn, bzw. sie her, wie über jede andere verwundete Beute.

Schätze

Kuchrimas sammeln glänzende Objekte.

In der Lamyrosgesellschaft war es Brauch, einen Toten in feine Kleidung und Schmuck zu hüllen, um ihn so zu ehren und die Kuchrimas zu bezahlen, die die Leiche entsorgten.

Auch heute noch mögen die Kuchrimas Edelsteine und Juwelen, während die übrigen Lamyros ihre Toten nun in glitzernden Schmuck hüllen, der keinen wirklichen Wert besitzt.

Lamyros (Lamiaartige)

Im uralten Thassilonischen bedeutet Lamyros „Die Fresser“. Sie sind unnatürliche Geschöpfe aus Magie und Hunger, welche oft auch als Lamiaartige bezeichnet werden, da Lamien und Lamia-Matriarchinnen die am häufigsten angetroffenen Angehörigen dieses Volkes sind.

Alle Lamyros sind von böser Gesinnung und lieben es, andere leiden zu sehen. Man kann sie nicht nur in der früheren thassilonischen Domäne der Gier antreffen, jedoch waren sie dort am besten integriert und dienten den Herren Xin-Shalasts als hohe Adelige und Vollstrecker. Ihr Ursprung liegt in einem Fluch, den Pharasma über eine gierige Priesterin aussprach. Die vielen heute noch existierenden Lamyros wurden von den Runenfürsten aus den gewöhnlichen Lamien erschaffen. Gelehrte spekulieren, dass Harpyien entfernte Verwandte der Lamyros sein könnten, doch dies ist unbewiesen. Viele Lamyros im Gebiet des alten Thassilon sprechen immer noch Thassilonisch neben der Verkehrssprache der Region. Jene mit einer Intelligenz von 12 oder mehr lernen meist auch Riesisch.

Sieht man dem gemeinsamen Namen und ihrer Geschichte ab, verbindet nur wenig diese Kreaturen. Sollte jedoch ein einzelner Herrscher an die Macht kommen, würden ihre Instinkte sie die Kastengesellschaft wieder errichten lassen, die sie zur Zeit des alten Thassilons besaßen.

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.