

# VAMPIR-VARIANTEN

Eine Weberweiterung für den *Almanach der Klassischen Schrecken*



## Impressum

**Authors** • Daigle, James Jacobs, Tim Nightengale,  
K. Reynolds, F. Wesley Schneider

**Interior Artists** • Andrew Hou, JZConcepts, Eva Widermann, Ben Wootten,  
Christopher Burdett, Andrew Kim, Pavel Guzenko, Peter Lazarski,  
Kyushik Shin, Tyler Walpole, Kieran Yanner

**Deutsche Fassung** • Ulisses Spiele GmbH

**Produktion** • Mario Truant

**Übersetzung** • Ulrich-A.Schmidt

**Lektorat** • Oliver von Spreckelsen

**Layout** • Christian Lonsing



**Ulisses Spiele GmbH**  
Industriestr. 11, 65529 Waldems  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



**Paizo Publishing, LLC**  
7120 185th Ave NE  
Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://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/communityuse](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA. Diese Weberweiterung 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.

# NOSFERATU

Der düster gekleidete Mann steht stocksteif mit vor der Brust gekreuzten Armen. Seine Haut ist so bleich wie der Tod und der Blick seiner weit aufgerissenen Augen ist starr. Seine Nase ist in einem Ausdruck extremer Abscheu aufgebläht. Er fletscht seine gelben Zähne, darunter übermäßig lange Eckzähne, doch nicht wie ein Mensch, sondern wie ein hungriges Ungeziefer.

## RAMOSKA ARKMINOS

HG 14

EP 38.400

Menschlicher Nosferatu-Alchemist 4/Magier 9 (PF EXP, S. 26)

RB mittelgroßer Untoter (Verbesserter Humanoider, Mensch)

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn;

Wahrnehmung +24

### VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 22 (+3 GE, +8 natürlich, +4 Rüstung)

TP 126 (13 TW; 9W6+4W8+74); Schnelle Heilung 5

REF +12, WIL +14, ZÄH +13; +2 gegen Gift **Immunitäten** wie Untote;

Resistenzen Elektrizität 10, Kälte 10, Schall 10; **SR** 5/Holz und

Stichwaffen; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4

**Schwächen** wie Vampire

### ANGRIFF

**Bewegungsrate** 9 m

**Nahkampf** 2 Klauen +7 (1W6)

**Besondere Angriffe** Beherrschen (SG 20), Blut saugen, Bombe 9/Tag (2W6+5 Feuer, SG 17), Hand des Lehrlings (8/Tag), Metamagische Meisterschaft (1/Tag), Telekinese (SG 20)

**Vorbereitete alchemistische Extrakte** (ZS 4)

2. - *Energien widerstehen, Unsichtbares sehen*

1. - *Schild, Schneller Rückzug, Selbstverkleidung, Untote entdecken, Zielsicherer Schlag*

**Vorbereitete Magierzauber** (ZS 9; Konzentration +14)

5. - *Kältekegel* (SG 20), *Monster festhalten* (SG 21)

4. - *Detonation\** (SG 19), *Mörderisches Phantom* (SG 19), *Tiefe Verzweigung* (SG 20)

3. - *Blitz* (SG 18), *Magie bannen, Stinkende Wolke* (SG 18), *Tiefer Schlaf* (SG 19)

2. - *Hauch des Stumpfsinns, Schwarm herbeizaubern, Sengender Strahl, Spinnennetz* (SG 17), *Unsichtbarkeit*

1. - *Gedächtnislücke\** (SG 17), *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schockgriff, Schwächestrahle* (SG 16), *Stilles Trugbild* (SG 16)

0 (beliebig oft) - *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magie entdecken, Magierhand*

### TAKTIK

**Vor dem Kampf** Ramoska wirkt vor einem Kampf unter Nutzung seines Talentes Zaubermeisterschaft *Magierrüstung*.

**Im Kampf** Sollte er zum Kampf gezwungen werden, setzt Ramoska seine Fähigkeit Beherrschen ein, um einen Verbündeten zu gewinnen, der ihn verteidigt. Er setzt seine Zauber ein, um Gegner fernzuhalten, solange er glaubt, gewinnen zu können.

**Moral** Ramoska hat kein Interesse daran, mit den SC zu kämpfen. Wenn er sie nicht besiegen kann, wirkt er um zu fliehen *Detonation*, gefolgt von schneller *Unsichtbarkeit* (unter Nutzung von Metamagischer Meisterschaft), letzteres in Schwarmgestalt (sofern erforderlich).

### SPIELWERTE

ST 10, GE 16, KO -, IN 21, WE 20, CH 18

GAB +7; KMB +7; KMW 20

**Talente** Abhärtung, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe<sup>B</sup>, Eiserner Wille, Fertigkeitfokus (Handwerk [Alchemie])<sup>B</sup>, Fertigkeitfokus (Heilkunde)<sup>B</sup>, Im Kampf zaubern, Improvisierter Fernkampf, Materialkomponentenlos zaubern, Meisteralchemist\*, Schnell zaubern, Schriftrolle schreiben, Trank brauen, Verbesserte Initiative<sup>B</sup>,

Wachsamkeit<sup>B</sup>, Zauberkonzentration (Verzauberung), Zaubermeisterschaft (*Magie bannen, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Monster festhalten, Unsichtbarkeit*)

**Fertigkeiten** Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Fliegen +10, Handwerk (Alchemie) +31, Heilkunde +17, Heimlichkeit +20, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +20, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +24, Wissen (Adel) +12, Wissen (Arkane) +20, Wissen (Die Ebenen) +12, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +20; Volksmodifikatoren Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

**Sprachen** Aklo, Alt-Osirisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Hallitisch, Infernalisch, Nekril, Varisisch; Telepathie 18 m

**Besondere Eigenschaften** Alchemie (Handwerk [Alchemie] +4, Tränke identifizieren), Arkaner Bund (Ratte namens Andrzej), Entdeckungen (Präzisionsbombe [5 Felder], Rauchbombe), Gift einsetzen, Mutagen (+4/-2, +2 natürlich, 40 Minuten), Schnelle Alchemie, Schwarmgestalt, Spinnenklettern

**Ausrüstung** Keine

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Beherrschen (ÜF)** Ein Nosferatu kann den Willen eines humanoiden Gegners brechen. Dies ist eine Standard-Aktion. Jeder, der vom Nosferatu auf diese Weise angegriffen wird, muss einen Willenswurf (SG 20) schaffen oder er erliegt sofort dem Einfluß des Nosferatus, ganz so als sei er das Ziel des Zaubers *Personen beherrschen* (ZS 12). Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9m. Wenn es der SL erlaubt, kann der Nosferatu mit dieser Fähigkeit auch Kreaturen anderer Art betreffen.

**Blut saugen (ÜF)** Ein Nosferatu kann das Blut eines Gegners, mit dem er ringt, aussaugen. Wenn der Nosferatu einen Gegner im Haltegriff hat, kann er dessen Blut aussaugen. Dies verursacht 1W4 Punkte Konstitutionsschaden pro Runde, die er Blut saugt. Der Nosferatu heilt 5 Trefferpunkte, oder erhält 5 temporäre Trefferpunkte für 1 Stunde (das Maximum der temporären Trefferpunkte entspricht seinen normalen, vollen Trefferpunkten).

**Schadensreduzierung (ÜF)** Ein Nosferatu hat Schadensreduzierung 5/Holz und Stichwaffen. Dies umfasst alle Waffen mit hölzernen Schäften wie Armbrustbolzen, Pfeile, Speere und Wurfspeere, selbst wenn die Spitze der Waffe aus einem anderen Material besteht.

**Schwarmgestalt (ÜF)** Ein Nosferatu kann sich mit einer Standard-Aktion in einen Fledermaus-, Ratten-, Spinnen- oder Tausendfüßlerschwarm verwandeln. Der Schwarm besitzt dieselbe Anzahl an Trefferpunkten wie der Nosferatu und jeder Schaden, den der Schwarm erleidet, betrifft auch den Nosferatu. Ein Nosferatu in Schwarmgestalt ist immun gegen jeden körperlichen Schaden, der eine bestimmte Anzahl an Kreaturen betrifft (inklusive Zauber mit einem Ziel wie *Auflösung*) mit Ausnahme von Zaubern und Effekten, die der Nosferatu selbst erzeugt; diese behandeln den Nosferatu als eine einzelne Kreatur, sofern er dies wünscht. In Schwarmgestalt kann ein Nosferatu weder seine natürlichen Klauen-, noch andere besondere Angriffe nutzen, erhält aber die natürlichen Waffen und außergewöhnlichen besonderen Angriffe des Schwarmes, in den er sich verwandelt. Ebenso behält er alle besonderen Eigenschaften. Auch in Schwarmgestalt gilt ein Nosferatu immer noch als untote Kreatur mit seiner Gesamtzahl an Trefferwürfeln. Er kann die Schwarmgestalt beibehalten, bis er eine andere Gestalt annimmt, seine Originalgestalt annimmt oder die Sonne wieder aufgeht.

**Spinnenklettern (AF)** Ein Nosferatu kann glatte Oberflächen erklimmen, als stünde er unter dem Effekt von *Spinnenklettern*.

**Telekinese (ÜF)** Ein Nosferatu kann mit einer Standard-Aktion *Telekinese* (ZS 12) einsetzen.

\* siehe *Pathfinder Expertenregeln*.

Vampirismus ist ein lebender Fluch, welchen es schon gab, ehe die Elfen begannen, Aufzeichnungen anzufertigen. Schon damals gab es Berichte über blutdürstige Tote,



welche das Wachstum der Zivilisation befleckten. Doch selbst jene, deren Lebensspanne sich in Jahrtausenden berechnet, verändern sich irgendwann. Nosferatu werden von manchen Gelehrten als die Ahnen der modernen Vampire betrachtet. Ihrem Fluch fehlt es an der Eleganz und Romantik der modernen Vertreter ihrer Art, da er aus einer vergessenen Zeit unglaublichen Hungers und unheimlicher Macht stammt. Nosferatu besitzen ewiges Leben, aber nicht ewige Jugend. Sie sind die vertrockneten und verbitterten leichenartigen Vorfahren der Vampire. Sie erinnern sich an die Grausamkeit vergangener Epochen und an Pläne und Intrigen bar jeder modernen Moral, welche Ewigkeiten umspannen.

## Erschaffung eines Nosferatu

„Nosferatu“ ist eine erworbene Schablone, die jede humanoide oder monströse humanoide Kreatur erhalten kann. Ein Nosferatu verwendet alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur bis auf die folgenden Ausnahmen:

**Herausforderungsgrad:** wie Basiskreatur +2.

**Gesinnung:** Immer Böse

**Größe und Art:** Die Kategorie der Kreatur wird zu Untoter (Verbesserter Humanoider oder Monströser Humanoider). Grundangriffsbonus, Rettungswürfe oder Fertigkeitpunkte werden nicht neu berechnet.

**Sinne:** Ein Nosferatu erhält Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m und Geruchssinn.

**Rüstungsklasse:** Der natürliche Rüstungsbonus der Basiskreatur steigt um +8.

**Trefferwürfel:** Alle TW vom Volk her werden auf W8 geändert, die Bonus-Trefferpunkte basieren auf Charisma. Außerdem erhält ein Nosferatu Schnelle Heilung 5.

**Verteidigungsfähigkeiten:** Ein Nosferatu erlangt Resistenz gegen Fokussieren +4, SR 5/Holz- und Stichwaffen (dies umfasst alle Waffen mit Holzschäften wie Armbrustbolzen, Pfeile, Speere und Wurfspeere, selbst wenn die Waffe ein Metallspitze hat), sowie Resistenz gegen Elektrizität 10, Kälte 10 und Schall 10. Zusätzlich erhält er alle Verteidigungsfähigkeiten, die ihm durch seine Art als Untoter zustehen. Ein Nosferatu erhält ebenfalls Schnelle Heilung 5. Wenn er auf 0 TP reduziert wird, nimmt er automatisch Schwarmgestalt an und versucht zu entkommen. Er muss seinen Sarg binnen 1 Stunde erreichen oder wird vollkommen zerstört. Sollte er in Schwarmgestalt zusätzlichen Schaden erleiden, hat dies keinen Effekt. Sobald ein Nosferatu in seinem Sarg ruht, ist er hilflos. Er erhält 1 TP nach 1 Stunde zurück, ist dann nicht mehr hilflos und gewinnt 5 TP pro Runde zurück.

**Schwächen:** Ein Nosferatu kann den starken Geruch von Knoblauch nicht ertragen und werden einen Bereich, der so geschützt ist, nicht betreten. Gleichermaßen weicht er vor Spiegeln oder energisch vorgezeigten Heiligen Symbolen zurück. Diese Dinge fügen einem Nosferatu keinen Schaden zu, aber halten ihn auf Abstand. Ein zurückweichender Nosferatu muss mindestens

1,5m Abstand zu Spiegeln oder gezeigten Heiligen Symbolen halten und kann eine so geschützte Kreatur nicht berühren oder im Nahkampf angreifen. Einen Nosferatu so auf Abstand zu halten ist eine Standard-Aktion. Nach einer Runde kann der Nosferatu seine Abscheu vor dem Objekt überwinden und in den folgenden Runden normal agieren, wenn ihm jede Runde ein Willenswurf (SG 25) gelingt. Nosferatus können private Wohnungen oder Häuser nicht betreten, solange sie nicht eine Einladung von jemandem bekommen haben, der die Autorität dazu hat. Eine Reduzierung der Trefferpunkte eines Nosferatu auf 0 macht ihn handlungsunfähig, aber zerstört ihn nicht

zwingend (siehe Schnelle Heilung). Einige Angriffe können einen Nosferatu jedoch trotzdem töten. Setzt man einen Nosferatu direktem Sonnenlicht aus, wankt er in der ersten Runde, und wird in den darauf folgenden Runden völlig zerstört, wenn er nicht fliehen kann. Jede Runde die ein Nosferatu in fließendem Wasser verbringt fügt ihm ein Drittel seiner maximalen Trefferpunkte als Schaden zu – ein Nosferatu, der auf diese Art auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, ist vollständig zerstört. Treibt man einen hölzernen Pflock durch das Herz eines hilflosen Nosferatus, stirbt dieser sofort (dies ist eine Volle Aktion). Er kehrt jedoch ins untote Leben zurück, man den Pflock wieder entfernt, es sei denn, man trennt zuvor den Kopf vom Rumpf und salbt ersteren mit heiligem Wasser.

**Bewegungsrate:** Wie die Basiskreatur. Sollte diese eine Schwimmenbewegungsrate besitzen, kann auch der Nosferatu schwimmen und erhält nicht die Schwäche Empfindlichkeit gegen Untertauchen in fließendem Wasser (siehe Schwächen).

**Angriff:** Ein Nosferatu behält alle Angriffe der Basiskreatur und erhält zudem einen Klauenangriff, sofern er noch keinen besitzt. Sollte die Basiskreatur Waffen verwenden können, behält der Nosferatu diese Fähigkeit. Sollte er ohne Waffen kämpfen, verwendet er entweder seinen Klauenangriff oder seine primäre natürliche Waffe, so er eine besitzt. Ein bewaffneter Nosferatu nutzt stets seine Waffe für seinen Primärangriff und seine Klaue oder andere natürliche Waffe als Sekundärangriff.

**Schaden:** Nosferatu besitzen Klauenangriffe. Sollte die Basiskreatur nicht über diese Angriffsform verfügen, verwende den Klauenschaden einer Kreatur, die eine Größenkategorie größer als die Basiskreatur ist (siehe Tabelle 3-1 im *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302). Kreaturen mit anderen natürlichen Waffen verwenden ihren normalen Schaden oder den Schadenswert für den Klauenangriff, sollte dieser besser sein.

**Besondere Angriffe:** Ein Nosferatu behält alle besonderen Angriffe der Basiskreatur und erhält zudem die weiter unten aufgeführten. Der SG eines RW gegen diese Angriffe berechnet sich aus  $10 + \frac{1}{2}$  TW des Nosferatu + CH-Modifikator des Nosferatu, sofern nicht anders aufgeführt.

**Beherrschen (ÜF):** Nosferatu kann den Willen eines humanoiden Gegners brechen. Dies ist eine Standard-



**Aktion.** Jeder, der vom Nosferatu auf diese Weise angegriffen wird, muss einen Willenswurf schaffen oder er erliegt sofort dem Einfluß des Nosferatus, ganz so als sei er das Ziel des Zaubers *Personen beherrschen* (ZS 12). Diese Fähigkeit hat eine Reichweite von 9m. Wenn es der SL erlaubt, kann der Nosferatu mit dieser Fähigkeit auch Kreaturen anderer Art betreffen.

**Blut saugen (ÜF):** Ein Nosferatu kann das Blut eines Gegners, mit dem er ringt, aussaugen. Wenn der Nosferatu einen Gegner im Haltegriff hat, kann er dessen Blut aussaugen. Dies verursacht 1W4 Punkte Konstitutionsschaden pro Runde, die er Blut saugt. Der Nosferatu heilt 5 Trefferpunkte, oder erhält 5 temporäre Trefferpunkte für 1 Stunde (das Maximum der temporären Trefferpunkte entspricht seinen normalen, vollen Trefferpunkten).

**Telekinese (ÜF):** Ein Nosferatu kann mit einer Standard-Aktion *Telekinese* (ZS 12) einsetzen.

**Attribute:** ST +2, GE +4, IN +2, WE +6, CH +4. Als Untoter besitzt ein Nosferatu keine Konstitution.

**Talente:** Nosferatu erhalten Blitzschnelle Reflexe, 2x Fertigungsfokus, Verbesserte Initiative und Wachsamkeit, sofern die Basiskreatur die Voraussetzungen erfüllt und diese Talente noch nicht besitzt.

**Fertigkeiten:** Ein Nosferatu hat einen Volksbonus von +8 bei Würfeln auf Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung.

**Sprachen:** Ein Nosferatu kann telepathisch auf 18 m Reichweite mit jeder Kreatur kommunizieren, die dieselbe Sprache spricht wie er. Ferner kann er mit jeder magischen Bestie, jedem Tier und jedem Ungeziefer kommunizieren.

**Besondere Eigenschaften:** Ein Nosferatu behält alle besonderen Eigenschaften der Basiskreatur und gewinnt die Folgenden hinzu:

**Schwarmgestalt (ÜF):** Mit einer Standard-Aktion kann ein Nosferatu sich in einen Fledermaus-, Ratten-, Spinnen- oder Tausendfüßlerschwarm verwandeln. Der Schwarm besitzt ebenso viele Trefferpunkte wie der Nosferatu und jeder Schaden, den der Schwarm erleidet, betrifft auch den Nosferatu. In Schwarmgestalt kann ein Nosferatu weder seinen natürlichen Klauenangriff, noch andere besondere Angriffe benutzen, erhält aber die natürlichen Waffen und außergewöhnlichen besonderen Angriffe des Schwarmes, in den er sich verwandelt hat. Er behält zudem alle besonderen Eigenschaften. Auch in Schwarmgestalt ist der Nosferatu immer noch eine untote Kreatur entsprechend der Zahl seiner Trefferwürfel. Er kann diese Gestalt beibehalten, bis er eine andere annimmt, mit einer Standard-Aktion sich in seine Ausgangsgestalt zurückverwandelt oder die Sonne aufgeht.

**Spinnenklettern (AF):** Ein Nosferatu kann glatte Oberflächen erklimmen, als stünde er unter dem Effekt von *Spinnenklettern*.



# VRYKOLAKAS

Auf verkrümmten Gliedmaßen und verbogenen Klauen schleicht diese verformte Missgeburt heran. Sie ähnelt einem ausgehungerten, kranken Affen in ihrer bestialischen, gebeugten Gestalt. Bleiche Haut ist unnatürlich straff über knotige Knochen gespannt. Doch noch entsetzlicher ist ihr Gesicht anzusehen, denn zwischen Fangzähnen und milchigen Augen lauern die verdorrten Züge einer lebenden Leiche.

## VRYKOLAKAS

HG 10

EP 9,600

NE Mittelgroßer Untoter

INI +8; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +17

Aura Pestaura (1,50 m, SG 21)

### VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich)

TP 115 (10W8+70); Schnelle Heilung 5

REF +9, WIL +11, ZÄH +9

Immunitäten wie Untote; Verteidigungsfähigkeiten Resistenz gegen Fokussierte Energie +4

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

### ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf 2 Klauen +13 (1W6+6 plus Lebenskraftentzug), Biss +13 (1W6+6)

Besondere Angriffe Entsetzliches Antlitz, Lebenskraftentzug (1 Stufe, SG 21), Zerreißen (2 Klauen, 1W6+9)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10)

3/Tag - Furcht (SG 20), Selbstverkleidung (SG 17), Tier bezaubern (SG 17)

### SPIELWERTE

ST 22, GE 19, KO —, IN 7, WE 18, CH 23

GAB +7; KMB +13; KMV +28

Talente Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Verstoßenheit

Fertigkeiten Heimlichkeit +21, Klettern +14, Verkleiden +6, Wahrnehmung +17; Volksmodifikatoren Verkleiden +8, wenn er als sein früheres, lebendes Selbst auftritt

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Tierbesessenheit, Verzehren

Lebensweise

Umgebung Jede

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

**Brut erzeugen (ÜF)** Eine humanoide Kreatur, die durch einen natürlichen Angriff eines Vrykolakas stirbt, wird binnen 1W4 Tagen selbst zu Vrykolakas, wenn sie nicht gesegnet und korrekt bestattet wird. Eine Segnung kann aus dem Zauber *Segnen* oder einer weltlicheren Weihe bestehen. Die Brut eines Vrykolakas ist wild und besitzt freien Willen; sie erinnert sich in der Regel nicht an den Moment ihres Todes und kümmert sich auch nicht um den Vrykolakas, der sie getötet hat. Eine Brut verfügt nicht für die Fähigkeiten, die sie zu Lebzeiten besessen hat.

**Tierbesessenheit (AF)** Wenn ein Vrykolakas auf 0 TP reduziert wird, versucht sein Geist, von einem Tier in 30 m Umkreis Besitz zu ergreifen. Diese Fähigkeit ähnelt dem Zauber *Magisches Gefäß*, erfordert aber kein Gefäß und hat eine Dauer von 1 Stunde pro TW des Vrykolakas. Dem Ziel muss ein Willenswurf gegen SG 21

gelingen, um nicht vom Vrykolakas besessen zu werden. Sollte der Rettungswurf gelingen, stirbt der Vrykolakas sofort. Andernfalls zieht sich das Tier sofort zum Grab des Vrykolakas zurück und versucht, sich in den Boden einzugraben. Sollte es dann 1W4 Tage lang ungestört bleiben, verwandelt sich das Tier in einen neuen Vrykolakas mit denselben Werten wie das Original. Sollte es während dieser Zeit entdeckt und getötet werden, werden das Tier und der Geist des Vrykolakas zerstört. Der SG des RW basiert auf Charisma.

**Pestaura (ÜF)** Alle Kreaturen, die sich einem Vrykolakas auf 1,50 m oder weniger nähern oder anderweitig so nah mit ihm in Kontakt kommen, müssen einen Rettungswurf gegen Beulenpest ablegen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Pestaura dieses Vrykolakas immun.

**Beulenpest:** Krankheit – Einatmen; Rettungswurf Zähigkeit, SG 21; Inkubationszeit 1 Tag; Frequenz 1/Tag; Effekt 1W4 KO- und 1 CH-Schaden, das Ziel ist erschöpft; Heilung 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Der Vrykolakas ist eine ruhelose, primitive Form des Untodes. Er kennt nur Zorn und erfreut sich daran, jene leiden zu sehen, die ihn zu Lebzeiten enttäuscht haben. Diese wiederbelebten Leichen gehören bösarigen und rachsüchtigen Seelen, denen selbst die einfachsten Bestattungsrituale verweigert wurden. Es sind Vampirartige, mit denen man nicht verhandeln kann und die voll der Wut gegen alles Leben sind. Sie verbreiten Krankheit und Tod, wohin sie gehen. Ihre Verbitterung



© Paizo Publishing, LLC; Mother of Flies



über ihr eigenes unwürdiges Ende treibt sie dahin, alles Leben zu verachten und voll Eifersucht alle anderen lebenden Kreaturen in dieselben Tiefen und Abgründe der Seele fallen zu sehen, in die sie selbst gestürzt sind. Allerdings ist dies mehr Instinkt als bewusste Planung. Ein einzelner Vrykolakas mag daher ein ganzes Dorf verwüsten und dabei einen Haufen neuer Vrykolakas hervorbringen.

Der Vrykolakas erscheint als eine entsetzliche, bestialische Verschandelung des Wesens, das er zu Lebzeiten war. Sein Zorn und der Untod haben ihn in eine tierhafte Gestalt gezwungen und er trägt den Gestank des Untodes mit sich. Vrykolakas wirken verhungert und sind mit den Anzeichen von Fäulnis und Krankheit übersät. Das Rückgrat eines Vrykolakas hat eigentlich dieselbe Länge wie zu Lebzeiten, ist aber bucklig und verkrümmt und die wilde Körperhaltung lässt ihn nur 1,35 m – 1,50 m groß erscheinen. Der mit dem Tod einhergehende Verfall lässt die Leiche auch stark an Gewicht verlieren und selbst gutgenährte Leute sind wenigstens 20 bis 30 Pfund leichter als zu Lebzeiten.

## Lebensweise

Trotz seiner wilden und verfaulen Erscheinung durchquert ein Vrykolakas Ansiedlungen oft unbemerkt dann seiner übernatürlichen Fähigkeit der Selbstverkleidung. Wenn er diese nutzt, um seine entsetzliche Gestalt zu verhüllen, wirkt er kaum anders als zu Lebzeiten. Der Tod löscht aber einen Gutteil seiner Erinnerungen an seine frühere Gestalt aus, so dass Vrykolakas nur selten ihre alte Gestalt vollkommen genau wiederherstellen können. Familienangehörige und Bekannte bemerken daher oft Ähnlichkeiten, erkennen den Vrykolakas aber nur selten.

Ein Vrykolakas lebt von Krankheit und Tod und entzieht den Humanoiden, die ihm begegnen, die Kraft. Er bewegt sich unter den Lebenden nur, um sie mit dem Hauch des Grabes zu infizieren und die subtile Befleckung des Todes weiterzugeben. Seine bloße Berührung raubt das Leben seiner Opfer. Zu den bevorzugten Opfern eines Vrykolakas gehören seine frühere Familie und Freunde, an die er nur schwache Erinnerungsfetzen besitzt, welche ihn aber dennoch vorantreiben. Er will sich an ihnen rächen, da er sie für sein Schicksal mitverantwortlich macht.

Ein Vrykolakas ist an den Ort gebunden, an dem er starb oder begraben wurde. Zu jedem Sterntag muss er dorthin zurückkehren und sich für 24 Stunden in der Erde oder unter den Steinen zur Ruhe legen. Während dieser Zeit ist er hilflos und kann leicht vernichtet werden – wenn man ihn denn aufspüren kann. Die Vampirartigen verstehen diese Schwäche und unternehmen daher große Anstrengungen, nicht zu ihren Ruhestätten verfolgt zu werden.

## Der griechische Vampir

Der Vrykolakas ist eine untote Kreatur der griechischen Legenden. Er entspricht dem Wiedergänger, einem Schrecken, der sich als aus den Grab zurückgekehrter Mensch manifestiert, welcher irgendeine Handlung vollbringen muss, ehe er in Frieden ruhen kann. Viele Geschichten über Vrykolakas handeln nicht von entsetzlichen, bösen Untoten, sondern von Verstorbenen, die in ihr früheres Leben zurückzukehren versuchen, wie dem Schuhmacher, der die Schuhe seiner Kinder repariert, Wasser herbeiträgt und Feuerholz hackt.

Der rachsüchtige Typ des Vrykolakas gewann stärkere Verbreitung mit dem Eintreffen slawischer Immigranten in Griechenland, die mit sich Geschichten über bluttrinkende Vampire und Werwölfe brachten. Das Wort Vrykolakas selbst stammt ebenfalls aus dem Slawischen und ist ein Derivat des bulgarischen Wortes vukodlak, vuk bedeutet „Wolf“ und dlaka „Fell“. Dies legt nahe, dass Vrykolakas irgendwie mit Werwölfen in Verbindung gebracht wurden – höchstwahrscheinlich, weil die Slawen glaubten, dass Werwölfe nach ihrem Tod zu Vampiren wurden.

Eine Person konnte auf vielerlei Weise zu einem Vrykolakas werden. Meistens war sie zu Lebzeiten böse und unmoralisch, wurde von der Kirche exkommuniziert oder nicht mit den richtigen Bestattungsritualen beerdigt. Manche glaubten auch, dass man zu einem Vrykolakas wurde, wenn man das Fleisch eines Schafes aß, welches von einem Wolf getötet oder verletzt worden war. Auch eine Katze oder anderes Tier, das über eine Leiche sprang, konnte deren Rückkehr als böse Kreatur bewirken. Flüche wie „Möge der Boden sich deiner verweigern!“ konnten den Empfänger ebenfalls zum Untod als Vrykolakas verdammen. Viele glaubten ferner, dass ein Vrykolakas an deiner Tür klopfen und deinen Namen rufen würde, dazu aber nur einmal imstande war. Wer die Tür öffnete, würde kurz darauf sterben und als Vrykolakas wiederkehren. In manchen griechischen Dörfern hält sich dieser Aberglauben immer noch, so dass dort Türen erst nach dem zweiten Klopfen geöffnet werden.

## Lebensraum & Sozialverhalten

Vrykolakas erscheinen meist in ländlichen Gegenden oder nahe solcher, die in der Umgebung ihrer Gräber liegen. Sie schreiten tagsüber durch die offenen Straßen der Dörfer und Nester, wobei sie jeden direkten Kontakt und Aufmerksamkeit vermeiden, während sie jene in ihrer Nähe infizieren und ihrer Lebenskraft berauben. Nachts nehmen sie ihre Rache weitaus offenkundiger, wenn sie Unheil über eine Gemeinschaft bringen, Nahrungsvorräte und Eigentum zerstören, Leute in ihren Betten angreifen und ersticken, Wertsachen stehlen und generell Angst und Schrecken verbreiten. Viele ländliche Vorurteile und Aberglauben hinsichtlich Fremden entstammen den Erzählungen über Vrykolakas, die sich heimlich in einen Ort stehlen oder am Rand der Gemeinschaft lauern und Tod und Verzweiflung unter den Unschuldigen verbreiten.



# PATHFINDER

## ABENTEUERPFAD

# Die Kadaverkronie



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



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



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

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,

enchancements, 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.

Pathfinder 8: Seven Days to the Grave. 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: F. Wesley Schneider.

Pathfinder Adventure Path volume #29: Mother of Flies. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Authors: Greg A. Vaughan.

Pathfinder Adventure Path #47: Ashes at Dawn. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Neil Spicer.

Web-Erweiterung zum Almanach der Klassischen Schrecken © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Daigle, James Jacobs, Tim Nightengale, K. Reynolds, F. Wesley Schneider.

