

MANASCHRECKEN

Der dürstende Blick der geisterhaften Erscheinung wirkt auf eigentümliche Art und Weise leer und gleichermaßen äußerst bedrohlich. Sein schemenhafter Körper scheint sich in einem andauernden, diffusen Sog zu befinden, welcher mit dem bloßen Auge nicht fassbar ist und Unheilvolles erahnen lässt.

Ebenso wie Geister sind auch Manaschrecken rastlose Seelen, welchen es nicht vergönnt wurde, das Ewige zu segnen. Doch anders als bei ihren Artverwandten, ist die Todesursache der Manaschrecken ausschlaggebend für ihr Dasein. Ursprünglich waren sie einst normalsterbliche, humanoide Geschöpfe gewesen, welche zu Lebzeiten durch unglückliche Umstände drastischer Magieeinwirkungen ausgesetzt waren und demzufolge einen qualvollen Tod erlitten. Während ihre sterbliche Hülle der geballten Zaubergewalt erlag und in unzählige Partikel zerlegt wurde, formte sich ihr Bewusstsein jedoch neu. Aus der vererbten Macht, verwoben in einem ständigen Sog toter Magie, wandeln Manaschrecken fortan als Untote auf der materiellen Ebene. Angetrieben von ungeheuerlichem Zorn und Hass finden ihre Seelen einzig den Frieden durch Vergeltung ihrer Peiniger und allen Zauberkünstlern, welchen sie begegnen. Seien es arkane oder göttliche Magiekundige – Manaschrecken machen keine Ausnahmen bei ihrem Rachezug und nähren sich von jeglicher Form der Magie.

Allgemein treten Manaschrecken nur ausgesprochen selten auf der Welt in Erscheinung. Hauptsächlich werden sie in Gebieten vermutet, wo das Gefüge von unbändiger Magie drastisch verletzt oder vollständig vernichtet wurde. Die Manawüste vom südlichen Kontinent ist wohl der wahrscheinlichste Ort, an welchem man solche Wesen anzutreffen vermag. Die magisch erzeugte Öde gilt noch heute als das prägnanteste Resultat der Geschichte, welches auf das Zauberduell zweier Magierkönige zurückzuführen ist und unzählige Seelen zu verantworten hat. Aber auch andere Orte, wie beispielsweise der Riss im Norden, oder auch der ewig anhaltende Sturm, haben aufgrund magischer Naturgewalten viele Opfer mit sich gebracht. Wer weiß, wie viele dieser Opfer als Manaschrecken zurückgekehrt sind?

Die Chronisten der Kundschafter gehen sogar davon aus, dass bereits in alten Hochkulturen die ersten Manaschrecken wandelten. In archaischen Tempelruinen wurden Aufzeichnungen geborgen, welche die Abnormitäten der Manaschrecken andeuten. In diesen veralteten Chroniken werden die Manaschrecken wiederholt als „Sititor“ bezeichnet, welches eine alte Sprache ist und in der Gemeinsprache wörtlich übersetzt „Dürstender“ bedeutet. Die Erklärung dieses Namens liegt wahrscheinlich an dem endlosen Durst nach Magie, welcher für Manaschrecken sehr charakteristisch ist. Nur wenige sind sich der Existenz solcher Wesenheiten gewahr und dennoch vernimmt der aufmerksame Zuhörer hin und wieder, wie in elitären Magierakademien die Mentoren ihre Lehrlinge schelten: „lernt ja eure Formeln gewissenhaft, sonst werden euch die Manaschrecken holen!“ Manchen Gerüchten zu Folge halten mächtige Herrscher sogar solche Kreaturen gefangen, um magische Spione abzuschrecken, oder um gegen vermutliche Kriege gefährlicher Hexenmeister gewappnet zu sein. Einige der rechtschaffenen guten Religionen, welche über die Eigenarten dieser seltenen Kreaturen in Kunde sind, beauftragen gelegentlich angesehene Paladine oder zahlen viel Gold für gewählte Abenteurer, damit jene finstere Artefakte an die Manaschrecken verfüttern. Dies ist wohl der zuverlässigste Weg, einen bedrohlichen magischen Gegenstand aus der Welt zu schaffen, aber mit Sicherheit auch der gefährlichste Weg. Sinnvoll ist es jedenfalls bei einem solchen Unterfangen, besser keine magischen Gegenstände dabei zu haben und auf Magiewirker zu verzichten.

SPIELWERTE MANASCHRECKEN

MANASCHRECKEN HG 8

EP 4.800

CB Großer Untoter

INI -1; Sinne Dunkelsicht 18 m, Arkaner

Blick 36 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 8, auf dem falschen Fuß
20 (-1 GE, -1 Größe, +11 natürlich)

TP 102 (12W8+48)

REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +9

Immunitäten wie Untote, Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf 2 Hiebe +14 (1W8+7)

Besondere Angriffe Sog (SG 18)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 8, **KO** -, **IN** 6, **WE** 10, **CH** 19

GAB +8; **KMB** +16, **KMV** 25

Talente Einschüchternde Kraft, Heftiger
Angriff, Verbessertes Gegenstand
zerschmettern, Mächtiges Gegenstand
zerschmettern, Verbesserter Waffenloser
Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer
(Waffenlos)

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Motive
erkennen +10, Wahrnehmung +6,
Wissen (Arkane) +4

Sprachen Gemeinsprache; **Telepathie** 30m

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzeln

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Arkaner Blick (AF) (wie gleichnamiger
Zauber im Pathfinder Grundregelwerk S.244)
Manaschrecken können immer als freie
Aktion den Standort und die Kraft aller
magischen Auren innerhalb ihrer
Sichtreichweite erkennen. Mit einer Standard-
Aktion können sie sich auf bestimmte
Kreaturen konzentrieren und herausfinden,
ob diese zaubern kann oder zauberähnliche
Fähigkeiten besitzt.

Aura toter Magie (AF) (wie der Zauber
Magische Auftrennung im Pathfinder
Grundregelwerk S.300) Manaschrecken sind
von einer Aura toter Magie umgeben.
Kreaturen in einem Umkreis von 1,50 m
werden zu Beginn eines jeden Zuges wie
vom Zauber - Magischer Auftrennung
betroffen. Alle magischen Effekte und
Gegenstände werden aufgetrennt.

Formlos (AF) Der Körper eines Mana-
Schrecken ist elastisch und besitzt keine
Form. Es kann sich durch Öffnungen bis zu
einem Viertel seiner Größe bewegen, ohne
sich dabei zu zwingen. Durch Öffnungen die
größer als ein Achtel seiner Größe sind,
kann es sich hindurchzwingen.

Immunität gegen Magie (AF) Mana-
Schrecken sind gegen alle Zauber und
zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen
die Zauberresistenz wirkt.

Sog (ÜF) Ein Manaschrecken kann nach
Belieben als Standard-Aktion einen Strudel
aus seinem Körper bilden. Diese Fähigkeit
funktioniert wie der Wirbelwind-Angriff eines
Luftlemtars (Pathfinder Montherhandbuch
S.101 sowie 305).

Wiederkehr (ÜF) In den meisten Fällen ist
es sehr schwierig einen Manaschrecken zu
vernichten. Es erneuert sich innerhalb von
2W4 Tagen selbst. Siehe auch Wiederkehr
Geist (Pathfinder Monsterhandbuch S.122).

