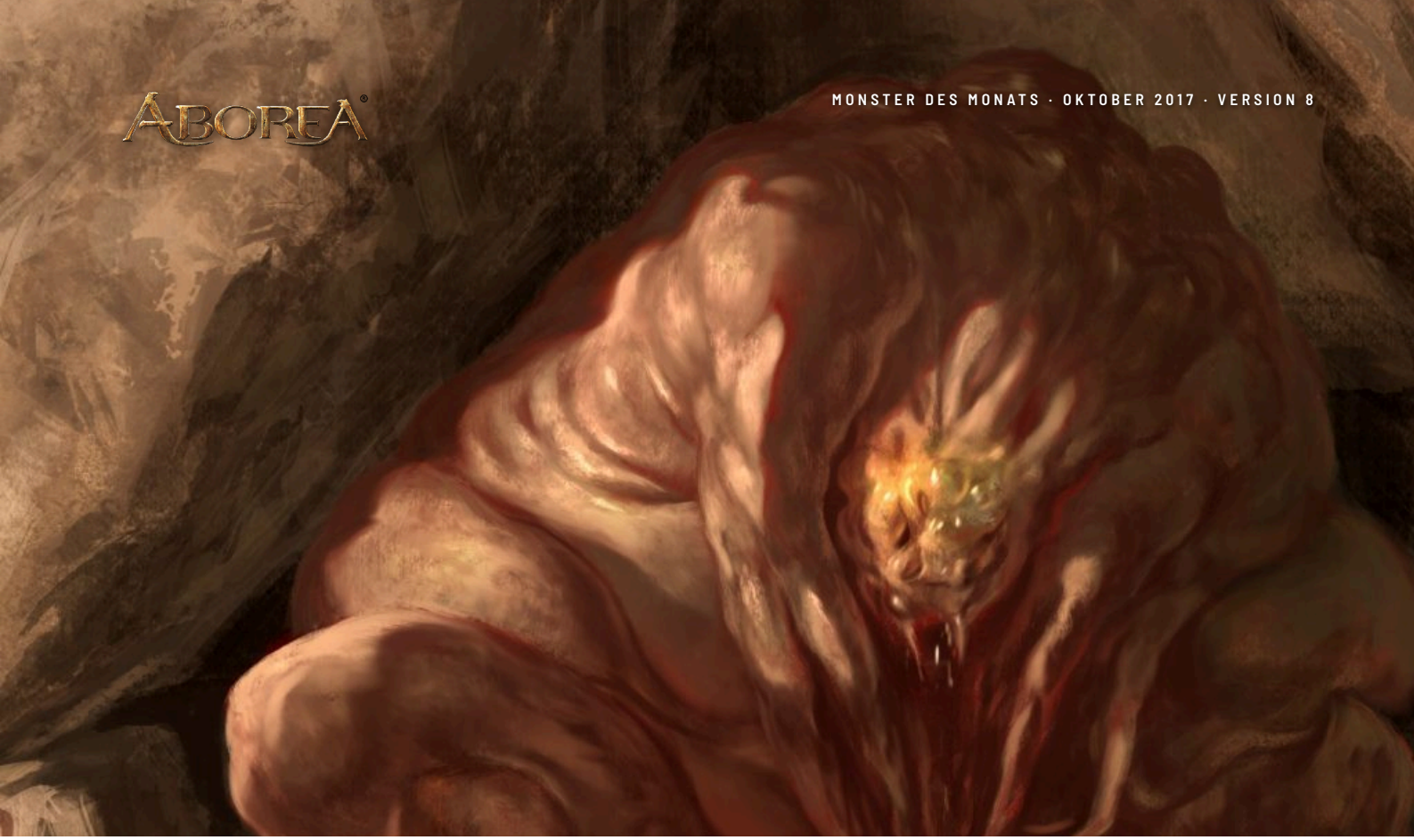

MONSTER DES MONATS

BLUTDURST

SG 12 • VERSION 8

Die alten Legenden – jeder kennt sie. Glorreiche Kämpfer auf nobler Mission, mit wundersamen Waffen und glänzenden Rüstungen. Doch auch Helden sterben – irgendwann. Manch einer an verlassenen Orten, viele in Kämpfen, aber auch verirrt in Höhlen und finsteren Kellern. Selbst Helden können verhungern, verdursten, erfrieren, zu Tode stürzen. Es gibt so viele Geschichten, aber jede Geschichte endet irgendwann. Die wenigsten sterben friedlich im Bett, umgeben von ihren Kindern und Kindeskindern, die treue Waffe als Schmuck über dem Kamin.

Habt ihr euch jemals überlegt, was aus den Klingen wird? Jahrelang, immer wieder in Blut getaucht, vielleicht gar ein Erbstück, manche sogar mit Magie in ihrem Inneren?

„Seht ihr diese Axt? Warum ich sie nicht umgegürtet habe, sondern in einer mit Samt ausgeschlagenen Schatulle mit mir trage, wollt ihr wissen? Nun, dies ist eine dieser Heldenklingen. Jahrelang, vielleicht Jahrhunderte, lag sie vergessen in einer Höhle, während ihr ehemaliger Besitzer den Würmern zum Fraß fiel und letztlich selbst seine Knochen zu Staub wurden. Fleisch und Gebeine vergehen, aber Metall und Edelsteine?

Bewundert die Runeneinlage, feinstes Zwergenwerk. Vielleicht hat diese Klinge den Fall von Sorogs Hallen gesehen, vielleicht sogar schon ihren Aufstieg?

Ich fand sie im Inneren eines vormals bewegten Haufens aus Lehm, Schlamm und Stein, der mich weckte, als er versuchte meine verdammten Beine zu verschlingen, um sie abhacken zu können! Ich verdanke mein Leben dem heldenhaften Einsatz meiner Gefährten – mögen sie in Frieden ruhen – und einer gehörigen Prise Glück zur rechten Zeit.

Das, was wir für eine feuchte, lehmige Höhle hielten, gerade recht, um eine Nacht nicht unter freiem Himmel zu verbringen, war eine perfide Falle! Wir sind dem lebendigen Klumpen Lehm quasi in den Magen spaziert und diese Lektion zu erlernen kostete einige Leben. Wir töteten das seltsame Ding und übrig blieben nichts als ein Haufen Schlamm, Geröll und diese Axt. Wunderschön. Alt. Hungrig nach Blut. So tödlich.

So setzen Sie den Blutdurst ein

AUFHÄNGER

Ein Händler mit einer Axt in samtgefütterter Schatulle sucht Begleiter, um weitere Heldenklingen zu finden.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Tarnen Sie den Blutdurst als feuchte Höhle, die zum Übernachten einlädt.
- Beachten Sie: Wasser und extreme Kälte schwächen ihn, gegen Gift, Elektrizität und Hitze ist er immun.
- Lassen Sie die geborgene Waffe nach dem Sieg täglich versuchen, ihren Träger zu beeinflussen.

„Wunderschön. Alt. Hungrig nach Blut. So tödlich.“

Würdet ihr sie in die Hand nehmen, dann wüsstet ihr, dass sie es war, die den Haufen Erdreich zum Leben erweckte. Dass es ihr Hunger nach Blut und Kämpfen war, der die Falle aufstellte, in die wir tappten. Oh, ich sehe es eurem Gesicht an, dass ihr mir nicht glaubt. Nur zu, berührt sie. Aber nur kurz!

Entschuldigt, ich musste eure Hand wegschlagen, ihr wolltet den Griff nicht lösen. Schaut nicht so erschrocken, ihr seid bei weitem nicht der Erste dem es so geht. Ich denke, das ist es, was selbst das Gestein dazu bringt, den Einflüsterungen der Waffe zu folgen und sich zu bewegen. Was hat die Klinge euch versprochen? Heldentaten? Reichtum? Ansehen? Nur ein starker Geist kann ihr widerstehen und wer hat jemals davon gehört, dass Steine gut darin wären mehr zu sein als… nun ja, Steine eben.

Ah, ich sehe wie ihr überlegt. Ja, ich denke es gibt noch mehr Waffen wie diese – in vergessenen Katakomben, dunklen Verliesen und vielleicht auch in finsteren Höhlen in uralten Wäldern.

Diese Axt hier war die erste Waffe, die ich aus dem Berg geholt habe damals, aber bei weitem nicht die einzige seitdem. Wenn der eigene Wille stark genug ist – und man den zu Stein gewordenen, lebendigen Blutdurst der Waffe besiegt – dann erhält man als Lohn eine wahrlich hungrige Waffe. Eine, mit der man in Kriege ziehen und ganze Länder erobern kann – wenn man ihr nicht zum Opfer fällt. Und nebenbei bemerkt: verkaufen lassen sich solche Schmuckstücke auch zu exorbitanten Preisen, ich mache das hier ja nicht der reinen Freude wegen.

Nun, wie sieht es aus? Ich habe Kunden, die gut zahlen für solcherlei Ausrüstung und ich kenne einige vielversprechende Plätze. Meine Expedition startet in wenigen Tagen. Seid ihr bereit, euch dem Blutdurst entgegen zu stellen?“

Der Blutdurst ist eine Mischung aus belebtem Stein, Lehm und Schlamm, eine amorphe, wandelbare Masse, in deren Zentrum eine uralte Waffe ruht. Je nach Art der Waffe gibt es Blutdurst in den unterschiedlichsten Größen, je größer die Waffe, umso größer scheint auch die schiere Masse an Geröll und schlammigem Schutt und Gestein zu sein, die sich nach dem Willen der Waffe zu bewegen vermag.

Blutdurst – Sog der Rache SG 12

XL

TP	INI	RÜST	BW	MP
240	+1	3	9	—

2 × Tentakel — **KB 8** — **Sch +0**

+

Zermalmen — **KB 4** — **Sch +0**

3 Angriffe pro Runde · Zermalmen nur nach erfolgreichem Angriff · Kettenangriff (+1): jeder weitere Erfolg Schaden +1

FÄHIGKEITEN

Kettenangriff (+1)

SCHWÄCHE

Zwerge: Rüstung –2. **Kälte:** Initiative –2.

VERHALTEN

Nach erfolgreichem Angriff: versucht das Opfer zu überrollen und zu zermalmen.

Mittlerweile 648 Jahre alt und wiegt gut über vier Tonnen, misst 6m an seiner dicksten Stelle.

Schatz F — Version 8

Dabei ist der Blutdurst nicht an eine humanoide Form gebunden, er kann quasi jede Form annehmen, solange es eine zusammenhängende Masse bleibt. Einmal vom Hauptkörper abgetrenntes Material verliert die Belebung, die von der im Steinschlamm verborgenen Waffe ausgeht. Auch wenn vom Dolch, über Axt und Speer bis zum Langschwert schon einige Waffen geborgen wurden, ihnen allen war gemeinsam, dass sie voller Mordlust steckten. Die zentrale, steuernde Waffe ersehnt den Akt der Verletzung oder Tötung und wagt sich zu diesem Zweck aus der Mitte ihres „Steinkörpers“ hervor. Dies ist auch zumeist die einzige Gelegenheit, der Waffe den Großteil ihres Körpers zu nehmen, da es den meisten tapferen oder verzweifelten Kämpfern schwerfällt, gegen eine Schlammlawine oder einen Haufen Geröll anzugehen. Der Einsatz von Wasser zur Zerstreuung des Körpers ist hilfreich, allerdings in der Praxis zumeist schlecht umsetzbar. Gegen den Einsatz von Gift, Elektrizität oder Hitze ist das Gestein leider völlig immun, extreme Kälte scheint es zu verlangsamen, wohl wegen der zumeist auch vorhandenen lehmigen Konsistenz.

Schafft man es tatsächlich, den Körper der Blutgier von der alten Waffe zu trennen, so tut man gut daran vorsichtig zu sein, um den Einflüsterungen der Waffe nicht zu erliegen. Es bedarf einer gehörigen Portion Willensstärke um den Einflüsterungen der Waffen zu begegnen. Es heißt, einige von ihnen hätten im Laufe der Jahrhunderte eine eigene Persönlichkeit entwickelt. Andere hätten sich das Wissen und die Tricks ihrer alten Besitzer bewahrt und würden alte, heute vergessene Kampfkünste beherrschen. Allen gemeinsam ist, dass man nie weiß, welche Kämpfe die Waffe gekämpft hat, was sie erlebte und woran sie sich erinnert, wohl aber, dass sie nur zu bereit ist, ambitionierte Kämpfer zu unterstützen, wenn es darum geht, die Welt bluten zu lassen.

Blutdurst

Auf Aborea gibt es nicht nur magische Gegenstände, sondern auch solche, die einen eigenen Willen haben. Es sind intelligente Gegenstände, die zwar oft nur eine stark begrenzte Intelligenz haben, aber dafür einen starken Willen. Sie sind in der Lage mit Wesen zu kommunizieren, in der Regel telepathisch. Sie versuchen durch manchmal geschickte Einflüsterungen oder teils auch mittels magischer Beeinflussung den Träger zu bestimmten Handlungen zu überreden. Die meisten dieser Waffen würde man als „bösartig“ bezeichnen. Sie wurden von dunklen Hexenmeistern geschaffen, um die Generäle ihrer Armeen anzutreiben und sogar in der Ferne dem Willen ihres Meisters zu unterwerfen. Da die Belebung einen großen Teil der Magie braucht, sind die Waffen selbst meistens nur gering „verbessert“. Aber es gibt auch legendäre Ausnahmen, welche „gutartig“ sind und äußerst machtvoll, die dem Träger ungeahnte Fähigkeiten verleihen. Doch das Gros ist „böse“ und blutrünstig. Eben dieser Großteil verfügt auch über die Fähigkeit machtvoll zu manipulieren. Fällt der Träger, wirkt diese Fähigkeit im Radius und „belebt“ sogar „Unbelebtes“. Auf diese Art und Weise

entsteht ein Blutdurst. Je mächtiger das Artefakt ist, desto stärker ist der Blutdurst. Die Spielwerte hängen daher von dem eingebetteten Gegenstand ab.

Im Folgenden werden drei Typen vorgestellt:

BLUTDURST – ROSTIGER STACHEL SG 15

XXL

TP	INI	RÜST	BW	MP
320	+0	3	8	—

3 × Tentakel **KB 8** **Sch +0**

+

Zermalmen **KB 5** **Sch +0**

4 Angriffe pro Runde · Zermalmen nur nach erfolgreichem Angriff · Kettenangriff (+1): jeder weitere Erfolg Schaden +1

FÄHIGKEITEN

Kettenangriff (+1) · Wundbrand · Zauberresistenz 2

SCHWÄCHE

Magisches Feuer: Schaden x2. **Kälte:** Initiative –2.

VERHALTEN

Nach erfolgreichem Angriff: versucht das Opfer zu überrollen und zu zermalmen.

Mit 207 Jahren noch recht jung, aber durch den starken Willen des Rostigen Stachels bereits sehr groß

Schatz E Version 8

BLUTDURST – CHAOSBRINGER SG 17

XXL

TP	INI	RÜST	BW	MP
500	+0	4	8	—

8 × Tentakel **KB 6** **Sch +0**

+

Zermalmen **KB 8** **Sch +0**

9 Angriffe pro Runde · Zermalmen nur nach erfolgreichem Angriff · Kettenangriff (+3)

FÄHIGKEITEN

Kettenangriff (+3) · Wundbrand · Zauberresistenz 3

SCHWÄCHE

Heilung: verursacht stattdessen Schaden x4. **Kälte:** Initiative –3.

VERHALTEN

Nach erfolgreichem Angriff: versucht das Opfer zu überrollen und zu zermalmen.

Seit über 1.000 Jahren brütet dieses machtvolle Artefakt in den Tiefen.

Schatz G Version 8

Fähigkeiten im Detail

Überrollen und Zermalmen: Attackiert er ein Opfer erfolgreich, wird er versuchen es zu überrollen und dabei zu zermalmen. Dafür muss „nur" die Folgeattacke ebenfalls erfolgreich sein. Mit jedem weiteren erfolgreichen Angriff erhöht sich der Schadensbonus (Kettenangriff).

Kettenangriff: jeder weitere Erfolg erhöht den Schaden um +1

Blutdurst – Sog der Rache (SG 12): Mittlerweile 648 Jahre alt und wiegt gut über vier Tonnen, misst 6m an seiner dicksten Stelle.

Blutdurst – Rostiger Stachel (SG 15): Mit 207 Jahren noch recht jung, aber durch den starken Willen des Rostigen Stachels bereits sehr groß: Ca. 6 Tonnen schwer und über 8m an seiner größten Ausdehnung.

Blutdurst – Chaosbringer (SG 17): Seit über 1.000 Jahren brütet dieses machtvolle Artefakt in den Tiefen. Der Blutdurst Chaosbringer ist über 12 Tonnen schwer und hat bereits über 600 Opfer zermalmt. Er ist bis zu 8m breit.

REGELHINWEIS (SIEHE AUCH SPIELERHEFT, SEITE 30)

Die Einflussnahme ist ein konkurrierendes Manöver. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich dabei nach Wissen (sinnvolles Gebiet) oder List – jeweils in Kombination mit IN. Sollte also ein Spielercharakter beeinflusst werden, so wird beispielsweise sein List-Rang und sein Intelligenzbonus genommen und zur Grundmanöverschwierigkeit gezählt, die hier „schwer" wäre – also 10. Die Einflussnahme findet durch diese Gegenstände immer wieder statt und kann bei Erfolg sich verfestigen (der SG sinkt um eine Stufe pro Tag bis zum Minimum von Routine) und bei Misserfolg sich erschweren (pro Misserfolg um eine Stufe bis absurd). Die Beeinflussung wird täglich ausgewürfelt. Der Spielleiter kann in bestimmten Momenten eine erneute Überprüfung vornehmen, wenn zum Beispiel der Gegenstand die Tötung einer nahestehenden Person von einem bereits erfolgreich beeinflussten Charakter verlangt, da dies erneuten Widerstand bedeuten kann. Man darf sich natürlich auch freiwillig der Beeinflussung hingeben, dann gilt dies als automatischer Erfolg.

Die Waffen im Kern

SOG DER RACHE · STREITHAMMER

MOTIVATION
Diesen Streithammer verlangt es nach dem Tod vieler – insbesondere Elfen und Menschen.

WERTE
IN 6 (+1), Einflussnahme 5

ERFOLGREICHE BEEINFLUSSUNG
Schaden +1/+2 (gegen Menschen und Elfen)

BENUTZUNG GEGEN SEINEN WILLEN
Schaden –1, Initiative –1

WERT
32.500 GM

ROSTIGER STACHEL · DOLCH

MOTIVATION
Dieser Dolch will den Tod weißer Zauberer.

WERTE
IN 8 (+2), Einflussnahme 8

ERFOLGREICHE BEEINFLUSSUNG
Schaden +1/+2 (gegen Zauberer), Initiative +1, Wundbrand

BENUTZUNG GEGEN SEINEN WILLEN
Schaden –1, Initiative –1

GEHEIMNIS
In ihm verborgen ist das Geheimnis des schwarzen Zaubers Große Beschwörung (Rang 6): Wie Beschwörung, Schwarze Magie 4, aber statt für Stunden, wird die Kreatur für Tage beschworen. Das Geheimnis offenbart sich einem willigen Benutzer nach dem Tod eines weißen Zauberers.

WERT
60.000 GM

CHAOSBRINGER · AXT

MOTIVATION
Diese Axt will den Tod aller Adeligen.

WERTE
IN 10 (+3), Einflussnahme 8

ERFOLGREICHE BEEINFLUSSUNG
Schaden +1/+2 (gegen „Adelige"), Initiative +1, Zauberresistenz 2 (für den Träger)

BENUTZUNG GEGEN SEINEN WILLEN
Schaden –2, Initiative –1

WERT
140.000 GM

ABOREA®

© 2017 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.