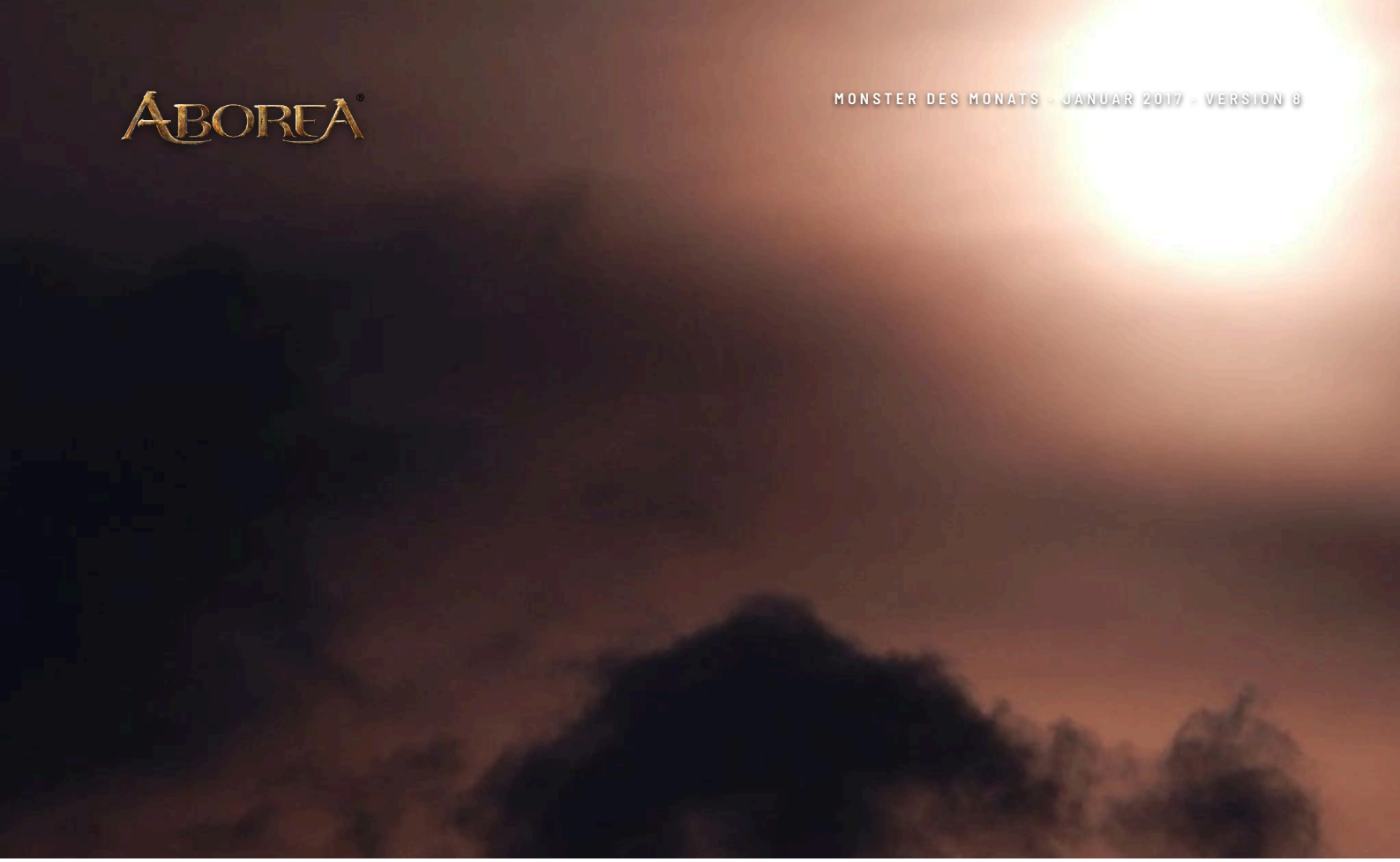


MONSTER DES MONATS

Die Vettel

SG 8 • VERSION 8

Die böse Hexe mit Hakennase, Warzen und Appetit auf Kinderfleisch gehört zum Sagenschatz praktisch sämtlicher Länder Paleas. Und natürlich gehen diese Märchen auf die unbestimmte Angst der Menschen vor der Macht der (Schwarzen) Magie und jener, die sich ihr hingeben, zurück. Aber die Gestalt der bösen Hexe hat einen weiteren, ebenso wahren wie finsteren Kern: In den versteckten Winkeln der Wildnis, in den faulig riechenden Mooren, den tiefsten Wäldern und den entlegensten Bergwinkeln hausen genau jene Geschöpfe, die doch eigentlich nur Kinderschrecken sind.

Ob diese grenzenlos verderbten, ewig hungernden und grotesk hässlichen Wesen einst Zauberinnen waren, die der Lockung der schwärzesten Magie oder ihren inneren Dämonen erlegen sind, ob es selbst Dämonen sind oder eine mit den Trollen und Ogern verwandte Art, ist nicht bekannt. Fest steht nur, dass sie machtvolle Zauber beherrschen, dass sie ihr Äußeres und das ihrer Hütte verändern und eine zerfallene Ruine wie ein Märchenschloss erscheinen lassen können, und dass sie den Geschmack von Menschenfleisch lieben – je unschuldiger, desto lieber.

Im Übrigen sind Vetteln zwar gerissen, aber nicht in jedem Falle schlau. Speziell wenn sie sich kurz vor der Erfüllung ihres aktuellen Wunsches sehen – der Ofen schon brennt oder der verführte Königssohn kurz davor ist, sie zu heiraten –, sind Vetteln anfällig dafür, hereingelegt zu werden. So einem dies gelingt, sollte man unbedingt versuchen, sie zu töten: Eine Vettel vergisst nie die Schmach einer Niederlage und wird alles daransetzen, sich auf die böseste denkbare Weise zu rächen.

Vetteln kann es in unterschiedlichen Ausprägungen und mit verschiedenen Eigenschaften geben. Im Folgenden finden Sie drei Beispiele:

So setzen Sie die Vettel ein

AUFHÄNGER

In einem fauligen Moor steht ein Märchenschloss, wo nur eine Ruine sein dürfte. Im nahen Dorf verschwinden Kinder.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie die Vettel zuerst in ihrer Wunschform auftreten; ihr Makel verrät sie.
- Nutzen Sie, dass sie sich kurz vor der Erfüllung ihres Wunsches hereinlegen lässt.
- Machen Sie ihre Flucht unter 0 TP zum Auftakt einer Verfolgung.

VETTEL · WAHRE FORM SG 8

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
60	+0	1	8	—

Krallen KB 6 Sch +2

FÄHIGKEITEN

Zauberresistenz 2 · Angst (SG 12) · **Paralyse** (MS 12) – ein Opfer pro Runde, misslingt der Widerstandswurf, ist es die nächste Runde handlungsunfähig

SCHWÄCHE

Kurz vor der Erfüllung ihres Wunsches anfällig dafür, hereingelegt zu werden.

VERHALTEN

Im Kampf: zeigt ihr wahres Gesicht; der Formwechsel dauert drei Runden, die Fähigkeiten der wahren Form gelten sofort. Bei TP unter 0: nimmt sofort die Fluchform an.

VARIANTE

Vettel SG 12: TP 80, Krallen KB 8 · Sch +6, Rüstung 2, Zauberresistenz 4, Angst (SG 13).
Vettel SG 15: TP 115, Krallen KB 12 · Sch +8, Rüstung 2, Zauberresistenz 7, Angst (SG 14).

Eine Vettel vergisst nie die Schmach einer Niederlage und wird alles daransetzen, sich auf die böseste denkbare Weise zu rächen.

Schatz E — Version 8

FLUCHFORM: KATZE SG 1

XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
3	+3	1*	12	—

** durch Größe*

Biss/Krallen KB 3 Sch –1

FÄHIGKEITEN

Zauberresistenz 2

Der Katze könnte zum Beispiel ein Auge fehlen.

Schatz – — Version 8

VETTEL · WUNSCHFORM SG 8

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
40	+0	*	8	30

** Rüstung und Waffe abhängig von der Legende*

Waffe KB 4 Sch *

MAGIE

Gezielte Sprüche 1 · **Schwarze Magie:** Tarnung, Trübung, Beschwörung, Belebung · **Freie Magie:** Illusion, Licht und Dunkelheit, Große Illusion, Schlaf

FÄHIGKEITEN

Zauberresistenz 1 · **Wunsch-Illusion** – Wahrnehmungsmanöver –4, bei mehreren Opfern –2 · **Meisterin der Illusionen** – Illusionen dauern Stunden statt Minuten

SCHWÄCHE

Die Form hat immer einen Makel, der erst auf den zweiten Blick erkennbar ist oder von der Vettel gut verborgen wird.

VERHALTEN

Formwechsel: drei Runden, dabei voll handlungsfähig und bereits mit den Fähigkeiten der Wunschform.

VARIANTE

Vettel SG 12: TP 60, Waffe KB 5, Gezielte Sprüche 3, MP 50, Zauberresistenz 3.
Vettel SG 15: TP 80, Waffe KB 6, Gezielte Sprüche 5, MP 90, Zauberresistenz 6.

Bei kleinen Kindern kann es die Gestalt einer Großmutter sein, bei jungen Männern die einer hübschen Jungfrau.

Schatz – — Version 8

FLUCHFORM: GEIST SG 3

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
10	+2	3	12	—

Waffenlos KB 3 Sch –2

FÄHIGKEITEN

Körperlos · Angst (SG 8)

Schatz – — Version 8

FLUCHFORM: KRÄHE SG 1

XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
2	+3	1*	12	—

BW = Flug
** durch Größe*

Schnabel/Krallen KB 3 Sch –2

FÄHIGKEITEN

Fliegend

Schatz – — Version 8

FLUCHFORM: RATTE SG 2

XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
2	+2	1*	12	—

** durch Größe*

Biss KB 3 Sch –2

FÄHIGKEITEN

Krankheit (wie Nordanfieber)

Schatz – — Version 8

Fähigkeiten im Detail

Wahre Form

Im Kampf zeigt die Vettel normalerweise ihr wahres Gesicht. Sie ändert ihre Form binnen drei Runden, in denen sie aber bereits über alle Fähigkeiten der wahren Form verfügt und diese auch einsetzen kann.

Paralyse: Die Kreatur kann pro Runde ein Opfer ihrer Wahl paralysieren. Dem Opfer steht ein Widerstandswurf gegen die angegebene Manöverschwierigkeit zu. Misslingt dieser, dann ist die Kreatur die nächste Runde handlungsunfähig.

Wunschform

Die Vettel kann eine beliebige Form annehmen, von der sie glaubt, dass sie ihrem Opfer vertraut vorkommt bzw. keinen Argwohn schöpfen lässt. Bei kleinen Kindern kann es die Gestalt einer Großmutter sein, bei jungen Männern die einer hübschen Jungfrau. Allerdings hat die Form immer einen Makel, der erst auf den zweiten Blick erkennbar ist oder von der Vettel gut verborgen wird. Die Vettel braucht drei Runden, um die Wunschform anzunehmen. In denen ist sie voll handlungsfähig und verfügt bereits über die Fähigkeiten der Wunschform.

Wunsch-Illusion: Die Vettel kann eine Illusion erschaffen, die einem Wunschgedanken des Opfers entspricht. Allerdings ist sie für das Opfer wesentlich schwerer zu durchschauen, weil das Opfer sich lieber wünscht, sie wäre real. Daher ist das Wahrnehmungsmanöver um –4 erschwert. Sind es mehrere Opfer und damit auch unterschiedliche Wünsche, muss die Vettel einen Kompromiss finden. Daher ist es nur noch fast der Wunsch und damit nur –2 statt –4.

Meisterin der Illusionen: Illusionen einer Vettel dauern nicht Minuten, sondern Stunden (Modifikation der Formung Freie Magie, Rang 2 und in der Folge auch 5).

Fluchform

Wird eine Vettel besiegt (TP unter 0), dann muss sie ihre Fluchform annehmen – die Wandlung findet sofort statt. Erst wenn man es schafft, auch diese zu vernichten, ist die Vettel tatsächlich bekämpft. Bitte beachten Sie, dass die Kreatur in der Form äußerst schnell und geschickt versucht zu fliehen. Es ist sehr schwer, sie dabei einzufangen, und das alleine für sich häufig ein kleines Abenteuer.

Beispiele für die Form können sein: Katze, Krähe, Ratte, Geist. Jede Gestalt hat dabei offensichtlich Abnormitäten. Der Katze könnte zum Beispiel ein Auge fehlen. Im Folgenden Beispielwerte:

ABOREA®

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