

MONSTER DES MONATS

Das Scheusal

SG 4 • VERSION 8

Wenn ein Kind im Leib der Mutter heranwächst und erneut, wenn die Geburt bevorsteht, dann ruft wohl jede Mutter, jeder Vater, jede Amme und jeder Freund die Götter an und erfleht ihren Beistand. Nicht immer hilft dies, und die Kindersterblichkeit sowie der Tod der Mutter bleiben allzu häufige Schrecken. Und doch sind sie nichts im Vergleich zu dem Entsetzen, wenn das Kind zwar lebendig, doch als Scheusal zur Welt kommt.

Natürlich ist ein Schuldiger für solches Unglück schnell gefunden, etwa der Zauberer vom nahen Wald, die Kräuterfrau, das fahrende Volk oder der junge Flegel, der jüngst in der Taverne die Macht der Götter verlacht hat; und sind erst der Verdächtige und das scheußliche Bündel verbrannt, wird hoffentlich wieder Friede einkehren und die Gunst der Götter wiedererlangt sein.

Und doch gibt es immer wieder Scheusale, die überleben – und wahrhaftig bald gesünder und kräftiger als jeder andere Mensch werden. Vielleicht hat die Mutter es verborgen oder sie lebte selbst so verborgen, dass niemand von der Geburt erfuhr. Vielleicht flehte sie Zia um ein Werkzeug der Rache an gegen den, der ihr das Kind in den Bauch gesetzt hat. Vielleicht auch stimmen Gerüchte, wonach es bestimmte, böse Orte, giftige Substanzen oder alte Zauber gibt, durch die Scheusale auf anderem Wege als menschliche Geburt entstehen können – möglicherweise sogar in großer Zahl.

Gemein ist allen Scheusalen, dass sie ihr ganzes Leben lang weiterwachsen und an Stärke gewinnen, bis sie es an Kraft und Größe sogar mit Trollen aufnehmen können. Trotz ihres tierhaften Äußeren und einer unbeherrschbaren Wut, unter der alle Scheusale leiden, sind diese Wesen aber oft von großer Intelligenz.

Trägt ein Scheusal sogar das Ingenium in sich und weiß es zu nutzen, nennt man es auch einen „Unhold“.

Von der menschlichen Gesellschaft verstoßen, wenn nicht gejagt, schließen sich viele Scheusale einem dunklen Herren an, dem sie als Hauptmann oder General dienen (sofern sie nicht selbst zum Anführer einer dunklen Machenschaft werden oder eine Armee um sich scharen).

Von Glück kann daher jeder Held reden, der nur auf ein „kleineres“ Scheusal trifft:

So setzen Sie das Scheusal ein

AUFHÄNGER

Im Dorf flüstert man von einem Kind, das als Scheusal überlebt hat. Nun soll es einem dunklen Herren dienen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Beginnen Sie mit einem Kleineren Scheusal; sein Hilferuf kann ein zweites herbeiholen.
- Planen Sie bei Schlachtenschrat und Wütendem Rächer Verstärkung ein.
- Nutzen Sie den Unhold mit dem Ingenium als Anführer dunkler Machenschaften.

KLEINERES SCHEUSAL SG 4

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
30	+3	2	8	—

Beil KB 4 Sch +1

FÄHIGKEITEN

Zwilling – mit zweitem Kleineren Scheusal SG 6

VERHALTEN

Runde 1: schreit und ruft andere zur Unterstützung. Runde 2: bei 1 bis 3 auf W10 erscheint ein zweites Kleineres Scheusal.

Gestählt von ihrem unablässigen Überlebenskampf, sind diese traurigen Kreaturen zwar gefährliche Gegner, durch ein paar versierte Abenteurer aber leicht zu besiegen.

Schatz B Version 8

SCHEUSAL SG 8

L

TP	INI	RÜST	BW	MP
100	+0	3	8	—

Übergroßes Fleischerbeil KB 8 Sch +3

FÄHIGKEITEN

Angst (SG 8)

Anders verhält es sich mit einem ausgewachsenen Scheusal, wenn dieses mit seinem riesigen Fleischerbeil auf die Helden losstürmt.

Schatz D Version 8

Gestählt von ihrem unablässigen Überlebenskampf, sind diese traurigen Kreaturen zwar gefährliche Gegner, durch ein paar versierte Abenteurer aber leicht zu besiegen.

WÜTENDER RÄCHER SG 18

L

TP	INI	RÜST	BW	MP
160	+0	2	8	—

Übergroßer Morgenstern KB 10 Sch +3

FÄHIGKEITEN

Angst (SG 12) · Großer Schlachtenruf der Scheusale · Zauberresistenz 3

VERHALTEN

Runde 1: Großer Schlachtenruf. Runde 2: 1 bis 4 Schlachtenschrate (1W10) und immer ein Unhold antworten. Der SG steigt um +3 pro Schlachtenschrat und +1 pro Kleinem Scheusal (SG x).

Von der menschlichen Gesellschaft verstoßen, wenn nicht gejagt, schließen sich viele Scheusale einem dunklen Herren an, dem sie als Hauptmann oder General dienen

Schatz G Version 8

Anders verhält es sich mit einem ausgewachsenen Scheusal, wenn dieses mit seinem riesigen Fleischerbeil auf die Helden losstürmt. Wer gar das Pech hat, auf einen riesigen Schlachtenschrat oder einen Wütenden Rächer zu treffen – beide meist Teil einer bösen Streitmacht – der sollte wohl überlegen, ob er sein Heil nicht besser in der Flucht suchen sollte.

UNHOLD SG 10

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
60	+1	2	8	30

Runenverzierte Keule mit rostigen Nägeln KB 6 Sch +1

MAGIE

Unglück 2 (Verkehrte Leitmagie): Verletzung, Siechtum

FÄHIGKEITEN

Angst (SG 10) · **Magieregeneration** 2 – 2 MP pro Runde

Trägt ein Scheusal sogar das Ingenium in sich und weiß es zu nutzen, nennt man es auch einen „Unhold".

Schatz E Version 8

SCHLACHTENSCHRAT SG 15

L

TP	INI	RÜST	BW	MP
200	+1	4	8	—

Übergroßer Flegel mit Nägeln und Klingen KB 12 Sch +4

FÄHIGKEITEN

Angst (SG 8) · Schlachtenruf der Scheusale

VERHALTEN

Runde 1: brüllt einen Schlachtruf; innerhalb von zwei Runden erscheinen 1W10 Kleinere Scheusale. Der SG steigt um +2 pro Kleinem Scheusal (SG x).

Schatz F Version 8

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Zwilling: In der ersten Runde einer Begegnung mit einem Feind schreit das Kleinere Scheusal und ruft andere zur Unterstützung. In der zweiten Runde erscheint dann bei einer 1 bis 3 auf einem W10 ein zweites Kleineres Scheusal. Der SG steigt dann um 2 auf SG 6.

Schlachtenruf der Scheusale: In der ersten Runde einer Begegnung mit einem Feind brüllt der Schlachtenschrat einen Schlachtruf. Innerhalb von zwei Runden erscheinen dann überraschend 1W10 Kleinere Scheusale (die mittels der besonderen Fähigkeit „Zwilling" weitere herbeirufen können). Der SG steigt um +2 pro Kleinem Scheusal.

Großer Schlachtenruf der Scheusale: Wie „Schlachtenruf der Scheusale", aber der Große Schlachtenruf wird in der zweiten Runde von (1W10: 1–3 entspricht einem Schlachtenschrat, 4–6 zwei, 7–9 drei und eine 0/10 sogar vier) Schlachtenschraten und (immer) einem Unhold beantwortet. Bei ihrem Erscheinen brüllen sie den Schlachtenruf der Scheusale. Der SG steigt pro Schlachtenschrat um +3 und um +1 pro Kleinem Scheusal, das in der Folge hinzugerufen wird.

Magieregeneration: Die Kreatur regeneriert die angegebene Zahl von Magiepunkten pro Runde.

HINWEIS

Diese besondere Fertigkeit heißt in dem Entwurf der Kreaturenerschaffungsregeln noch „Nachladen".

UNGLÜCK · VERKEHRTE LEITMAGIE

RANG 1: VERLETZUNG

Fügt 4 Punkte Schaden/1 MP zu (max. 20), Berührung, Gezielt

RANG 2: SIECHTUM

Richtet 1 Blutung / 2 MP (maximal 5), eine Vergiftung (Rang des Giftes /1 MP – maximal 5) oder einen Attributsschaden (Attributspunkt / 3 MP – maximal 5 Attributsschaden) an. Berührung, Gezielt

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