

MONSTER DES MONATS

Der Nachtghoul

SG 7 • VERSION 8

Vielleicht waren sie schon immer eine Geißel der Lebenden und sind die Schöpfung einer bösartigen und heute vergessenen Gottheit.

Man erzählt aber auch die Geschichte von der Winterfrau: Vor langer Zeit soll einmal ein junger Prinz gewesen sein, der einer hübschen Bauerstochter am Juviostag schöne Augen machte. Der Vater des Mädchens erfuhr davon, doch er war unbeeindruckt ob der hohen Herkunft und verbot ihr das abendliche Fest. Sie schlich sich heimlich hinaus und wollte den Prinzen treffen. Doch statt seiner fand ihr Vater sie und sperrte sie bis in den kalten Winter des Jahres ein. In ihrer Stube gefangen, malte sie sich eine Zukunft mit ihrem Traumprinzen aus: Hoch zu Ross ritten sie durch die Tore eines Märchenpalastes, umjubelt vom Volk, Seite an Seite und sie in freudiger Erwartung. Sicher würde der Prinz nach ihr suchen.

Doch es kam niemand und nach Tagen der Traurigkeit folgten Wochen des Hasses. Sie hatte eine große Ungerechtigkeit erfahren, und ihr Wunschtraum – nein, ihr Leben! – wurde von ihrem tyrannischen Vater zerstört. Eines Abends erschien ihr im Traum ein Dämon in Gestalt eines Kaufmanns. Angelockt von der unablässig sprudelnden Quelle des Hasses, bot er ihr einen Handel an. Er würde ihre Wünsche erfüllen. Dafür müsste sie ihn nur angemessen lange entschädigen. Die Bauerstochter witterte eine List. Daher fragte sie, was „angemessen“ denn bedeuten würde. Der Händler erklärte: Angemessen wäre es, Gleiches mit Gleichem zu vergelten und alles, was sie nehme, ihm auch zu geben. Das, so schloss er, wäre fair. Er hielt ihr die Hand zum Pakt hin. Sie schlug ein und besiegelte das Bündnis. Sie entkam ihrem Gefängnis und stürmte erwartungsvoll zum fernen Palast, der in Wirklichkeit grau und nicht bunt wie in ihrem Traum war. Doch ihr Vater eilte ihr nach und versperrte ihr den Weg. Es kam zum Streit und immer heftigere Worte wurden gewechselt. Schließlich schrie sie: „Ich wünschte, du wärst tot!“ Daraufhin erstarrte ihr Vater und ließ von ihr ab.

Ohne zurückzublicken eilte sie weiter. Als sie den Prinzen im Wintergarten des Palastes fand, machte er gerade einer ansehnlichen Tochter aus hohem Hause den Hof. Denn der Prinz hatte noch am Abend des gleichen Juviotages damals die hübsche Bauerstochter vergessen. Er konnte sich bei größter Anstrengung nicht mehr an sie erinnern. Sie aber wähnte die Nebenbuhlerin als Ursache dafür und wünschte auch ihr den Tod. Sie

So setzen Sie den Nachtghoul ein

AUFHÄNGER

Nahe einem alten Gräberfeld werden Tote mit herausgerissenem Herzen gefunden. Die letzten Opfer wurden begraben statt verbrannt.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie unzerstörte Leichname binnen Stunden zu jungen Nachtghoulen werden.
- Verraten Sie die Schwachstelle am Stirnmal nur über Legenden, Zeugen oder Beobachtung.
- Streichen Sie bei Bedarf die Infektionsgefahr für Spielercharaktere und senken Sie den SG um 3.

„ICH WÜNSCHTE, DU WÄRST TOT!“

DIE BAUERSTOCHTER

verlangte, dass der Prinz nun ihrer sei und ihr Traum in Erfüllung gehe. Denn Pakt sei Pakt und einzuhalten. Der Händler aus ihrem Traum erschien und sagte, dass er leiste, was er versprochen hatte, und alle ihre Wünsche gewähre. Mit einem Fingerschnippen ließ er es geschehen. Stumm und folgsam trat der Prinz an ihre Seite und von jetzt auf gleich spürte sie, dass etwas in ihr heranwuchs. Sie hatte bekommen, was sie verlangt hatte. Doch es war leer, denn sie hatte sich keine Liebe vom Dämon gewünscht und nun auch keine erhalten. Enttäuscht wandte sie sich ab, doch der Prinz blieb an ihrer Seite. Schließlich fand sie die andere Frau, starr und erkaltet, und später auch ihren toten Vater. Als sie das Kind gebar, war es eines, das aus Hass erwachsen war, ausgemergelt und hungrig nach dem Leben anderer. Sie verdammte es und schickte es fort. Doch sie wurde erneut schwanger, und wurde es wieder und wieder. Heute noch soll sie auf der grauen Burg diese Kreaturen gebären, wo ewiger Winter sie umschließt. Verjagt von ihrer Schöpferin und angetrieben von einem unstillbaren Verlangen verschlingen sie schlagende Herzen. Und mit jedem genommenen Leben gebiert ihre Mutter einen weiteren Sohn.

Es gibt auch eine andere Legende, die aber weniger verworren ist. Laut dieser soll einst ein Zauberer von den Menschen einer Stadt gefoltert worden sein. Sie wollten ihn langsam töten, doch er entkam. Er versprach, jedem seiner Peiniger das Herz aus dem lebendigen Leib zu reißen. Dafür schuf er Kreaturen, die seine Rache ausführen sollten. Jeder, der ihnen zum Opfer fällt, soll dann selbst zu einem seiner Werkzeuge werden. Vielleicht war es ein Versehen, vielleicht aber war es ihm auch egal oder er war nicht in der Lage, es zu verhindern: Aber seine Schöpfungen hielten nicht ein, als schließlich alle in der Stadt getötet waren – sie zogen in alle Richtungen weiter. Auch er fiel ihnen am Ende zum Opfer.

Beiden Erzählungen entnimmt man, dass man vorsichtig sein sollte, was man sich wünscht. Aber wahrscheinlich haben sie auch eine tiefere Bedeutung.

ERFAHRENER NACHTGHOUL (1+ JAHRE) SG 9

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
30	+0*	+2	9	—

** bei Nacht INI +3*

Klaue KB 8 Sch +1

ODER

Biss KB 12 Sch +1

Gegen männliche Gegner Schaden +2 (Fokus: Männer) · Biss nur nach Umklammerung, überträgt Fäulnis

FÄHIGKEITEN

Schwer verwundbar · Umklammerung – 1 zu 10, Befreien: Athletik MS 6 + Stärke der Umklammerung · **Fäulnis · Erschaffung · Fokus: Männer**

SCHWÄCHE

Stirnmal: gezielt –8; einmal getroffen, schlägt er nur noch ziellos um sich. Zufällig davon zu wissen, ist absurd.

VERHALTEN

Bei Tag: langsamer und weniger gefährlich. Im Kampf: greift zuerst Männer an und sticht mit den Klauen nach dem Herzen.

Mit ihren Klauen stechen sie nach dem Herzen und versuchen es herauszureißen.

Schatz D Version 8

Die Nachtghoule sind – entgegen ihrem Namen – nicht nur nachts aktiv. Sie sind unter der Sonne aber langsamer und weniger gefährlich. Sie greifen alles Lebende an – gleich ob Tier oder Mensch. Häufig greifen sie zuerst männliche Wesen an. Mit ihren Klauen stechen sie nach dem Herzen und versuchen es herauszureißen. Einige behaupten, dass sie die noch warmen Herzen fressen, aber es kann auch sein, dass sie sich grundsätzlich von Fleisch ernähren. Allerdings werden nur Menschen, denen sie das Herz entfernt haben, auch zu Nachtghoulen. Man ist daher gut beraten, die Leichen zeitig zu verbrennen und nicht zu begraben. Sie leben in zufälligen Gruppen oder sogar Horden und schwärmen des Nachts einzeln aus, auf der Suche nach frischem Fleisch. Sie jagen meistens alleine. Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass sie von Reichtümern angelockt werden und vom Glück. Man findet sie daher häufig in der Nähe von Gräbern, denen sie einst entstiegen sind und von denen aus sie sich ausbreiten, oder unmittelbar an einem Hort. So entstehen wohl auch die Ansammlungen. Je älter eine Gruppe ist, desto größer wird sie wahrscheinlich sein.

Ältere Exemplare sind schneller und gefährlicher als neugeschaffene. Sie greifen nicht nur mit ihren Klauen an, sondern beißen auch zu, wenn sie nahe genug herankommen. Wenn sie es schaffen, ihr Opfer zu umklammern, dann versuchen sie, in dessen Gesicht zu beißen. Sie übertragen darüber die gefürchtete Fäulnis-Krankheit, die zurzeit noch nicht heilbar ist. Glücklicherweise stechen sie eher nach dem Herzen, als zu beißen.

Auf der Stirn tragen sie ein auffälliges Mal. Dort, so sagt man, hat sich der Hass auf einen sichtbaren Bereich verdichtet. Wenn man dieses Mal zerstört, fehlt es ihnen an Antrieb und sie schlagen häufig nur noch orientierungslos um sich. Leider hat sich diese Information noch nicht groß herumgesprochen, weshalb die Nachtghoule als äußerst gefährlich gelten.

JUNGER NACHTGHOUL SG 7

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
12	−1*	+0	8	—

** bei Nacht INI +2*

Klaue	KB 6	Sch +0
ODER		
Biss	KB 10	Sch +0

Gegen männliche Gegner Schaden +1 (Fokus: Männer) · Biss nur nach Umklammerung, überträgt Fäulnis

FÄHIGKEITEN

Umklammerung – 1 zu 10, Befreien: Athletik MS 6 + Stärke der Umklammerung · **Fäulnis** · **Erschaffung** – nicht zerstörte Leichname werden zu jungen Nachtghoulen · **Fokus: Männer**

SCHWÄCHE

Stirnmal: gezielt –8; einmal getroffen, schlägt er nur noch ziellos um sich. Zufällig davon zu wissen, ist absurd.

VERHALTEN

Bei Tag: langsamer und weniger gefährlich. Im Kampf: greift zuerst Männer an und sticht mit den Klauen nach dem Herzen.

Verjagt von ihrer Schöpferin und angetrieben von einem unstillbaren Verlangen verschlingen sie schlagende Herzen.

Schatz D — Version 8

ÄLTERER NACHTGHOUL (100+ JAHRE ALT) SG 11

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
60	+1*	+4	10	—

** bei Nacht INI +4*

Klaue	KB 10	Sch +3
ODER		
Biss	KB 16	Sch +3

Gegen männliche Gegner Schaden +4 (Fokus: Männer) · Biss nur nach Umklammerung, überträgt Fäulnis

FÄHIGKEITEN

Schwer verwundbar · **Umklammerung** – 1 zu 10, Befreien: Athletik MS 6 + Stärke der Umklammerung · **Fäulnis** · **Erschaffung** · **Fokus: Männer**

SCHWÄCHE

Stirnmal: gezielt –12, da von Knochenwülsten überdeckt; einmal getroffen, schlägt er nur noch ziellos um sich. Zufällig davon zu wissen, ist absurd.

VERHALTEN

Bei Tag: langsamer und weniger gefährlich. Im Kampf: greift zuerst Männer an und sticht mit den Klauen nach dem Herzen.

Ältere Exemplare sind schneller und gefährlicher als neugeschaffene.

Schatz D — Version 8

Fähigkeiten im Detail

Biss: Mit einer Chance von 1 zu 10 versucht ein Nachtghoul, einen Gegner zu umklammern. Dazu braucht es zunächst einen erfolgreichen Angriff im Nahkampf. Dieser richtet keinen Schaden an, aber hält das Opfer in der Klammer gefangen (und zwar so stark, wie sonst Schaden entstanden wäre). Wenn man es nicht schafft sich zu befreien, dann kann der Nachtghoul in der nächsten Runde zubeißen. Trägt man keinen vollen Schutz im Gesicht, dann ist der Bissangriff möglich. Um sich zu befreien, muss ein Athletikmanöver (GE oder ST oder IN) gelingen. Die Manöverschwierigkeit richtet sich nach der Stärke der Umklammerung plus 6. Diese ist so stark, wie sonst bei dem Angriff Schaden entstanden wäre. Hätte also der Angriff, der zur Umklammerung geführt hat, normalerweise einen Schaden von fünf verursacht, dann wäre die MS bei (6 + 5) 11. Ein Biss überträgt die Krankheit „Fäulnis".

Fäulnis

Wer mit der Fäulnis infiziert wird, ist dem Tode geweiht. Die Haut rund um den Biss verfärbt sich schwarz. So Gezeichnete haben ein dünnes Mal im Gesicht, das man manchmal erst auf den zweiten Blick erkennen kann. Die Fäulnis breitet sich nicht an der Stelle aus, sondern verästelt sich über den ganzen Körper und bricht irgendwo anders dann als nächstes hervor. Dort entsteht ein Flecken von ca. drei Zentimetern Durchmesser. Das Fleisch dort verfault. Der nächste Ausbruch kann wieder an einer anderen Stelle passieren. Die Fäulnis breitet sich unterschiedlich schnell aus – einige leben noch Monate, andere versterben binnen weniger Tage. Der erste Ausbruch passiert [ein Würfelwurf Stunden] nach dem Biss.

FÄULNIS · VERLAUF

ERSTER AUSBRUCH
ein Würfelwurf Stunden nach dem Biss

PRO AUSBRUCH
Ein Würfelwurf Schaden (unheilbar)

NÄCHSTER AUSBRUCH
1 Würfelwurf – bei einer 1–3 in 1 Würfelwurf Stunden, bei einer 4 bis 6 in einem Würfelwurf Tage, bei einer 7 bis 9 in Würfelwurf Wochen und bei einer zehn in Würfelwurf Monaten.

Die Krankheit ist noch unheilbar. Sie kann aber verlangsamt werden und die Ausbreitung sogar gestoppt; Letzteres ist

aber extrem aufwendig. Ist der unheilbare Schaden tödlich, dann ist das Opfer unrettbar verloren.

Fäulnis verlangsamen: Es gibt verschiedene Methoden, die man bisher entdeckt hat, um die Fäulnis zu verlangsamen. Die einfachste ist die dauerhafte Einnahme von Rießkraut, einer Droge. Das Kraut ist in den meisten Regionen illegal und hat Nebenwirkungen. Auch von Erfolg gekrönt – aber äußerst bedenklich – ist das Trinken von einem halben Liter Blut pro Tag (es muss das Blut der gleichen Spezies sein, der auch der Kranke angehört). Außerdem ist es manchmal möglich, dass man die Stelle des letzten Ausbruches großräumig herausschneidet. In allen Fällen ist der nächste Ausbruch immer eine Kategorie langsamer. Würfelt man also beim ersten Wurf eine 4 (also Tage) und beim zweiten eine 5 (demnach also der nächste Ausbruch in fünf Tagen wäre), werden aus den Tagen nun Wochen und der nächste Schub wäre in fünf Wochen.

Fäulnis stoppen: Leider sind die Behandlungsmethoden für einen Stopp noch unangenehmer. Zunächst muss der nächste Ausbruch korrekt vorhergesagt werden. Dazu braucht es ein äußerst schweres Heilkunst-Manöver (MS 14). Dann muss das Opfer in einem Zeitraum von 24 Stunden bis einer Minute vor dem nächsten Ausbruch ein frisches Herz essen. Das kann beispielsweise das Herz eines Tieres sein (auch, wenn einige auf die bessere Wirkung von Herzen der gleichen Spezies schwören). Das verhindert den Ausbruch. Trotzdem wird der nächste bestimmt und muss dann erneut auf die gleiche Weise verhindert werden – und das ein Leben lang. Diese Behandlung kann mit den Methoden zur Verlangsamung kombiniert werden.

Krankheit heilen: Das ist noch nicht möglich. Aber wer weiß – vielleicht finden Sie ja ein Heilmittel …

Ansteckungsgefahr: Von den Opfern geht nur eine geringe Ansteckungsgefahr aus. Wenn sie jemanden beißen würden, dann könnten sie bei einer 1 auf einem Würfel (also einer zehnprozentigen Chance) jemanden infizieren. Allerdings sind die meisten davon überzeugt, dass es wesentlich ansteckender ist …

Schwer verwundbar: Diese Kreatur ist kritischen Schäden und Blutungen gegenüber nicht anfällig. Es gibt daher keinen Bonus bei kritischen Treffern und keine blutenden Wunden.

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
>
> Diese Kreatur und insbesondere die Infektionsmöglichkeit stellen eine besondere Herausforderung dar. Wenn Sie die Kreatur in Ihrer Spielwelt weniger gefährlich wissen wollen, dann nehmen Sie die Infektionsgefahr für Spielercharaktere heraus – schließlich werden die von den Göttern bevorzugt … In dem Fall ist der SG der Kreaturen jeweils um 3 herabzusenken.

Erschaffung: Nicht zerstörte Leichname werden innerhalb von einem Würfelwurf Stunden zu jungen Nachtghoulen.

Fokus: Männer: Nachtghoule greifen in der Regel zuerst Männer an. Sie erhalten dazu einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Schwachstelle: Stirnmal: Nachtghoule haben eine verwundbare Stelle an der Stirn. Diese ist äußerst schwer gezielt zu treffen (–8; bei Älteren –12, da von Knochenwülsten überdeckt). Einmal getroffen, schlagen die Nachtghoule nur noch ziellos um sich und können dann im Fernkampf gefahrlos zur Strecke gebracht werden. Es ist absurd, von der Schwachstelle zufällig zu wissen.

ABOREA®

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