

MONSTER DES MONATS

Der Streitbold

Dämon der Niedertracht • **SG 10** • VERSION 8

Den Schild wollt ihr? Weil euch die böse Dämonenfratze so gefällt? Werter Herr, lasst euch sagen: dieses Bildnis wurde nicht erschaffen, um in der Arena zu glänzen. Dieser Schild ist alt und düster ist seine Geschichte. Habt ihr einen Moment, dann will ich sie euch wohl erzählen. Auf dass ihr selbst entscheiden mögt, ob ihr im Zeichen der Lüge und Zwietracht in die Schlacht zu ziehen wünscht.

Setzt euch und hört mir zu.

Seht euch die Fratze an, die rote Haut, die ledernen Schwingen! Habt ihr den fetten Wanst bemerkt und das diabolische Grinsen? Dies, werter Kunde, ist das Abbild eines Streitbolds, die Farben angerührt aus der Asche dieses Wesens und dem Blut der Freunde, die er zu erbitterten Feinden machte.

Einst trugen die tapferen Männer aus Tharl dieses Abbild auf ihren Schilden, um nicht zu vergessen, wie schnell im Zorn gesprochene Worte zu in rasender Wut geschwungenen Klingen werden können. Wie leicht es doch einem Streitbold fällt, Bruder und Schwester gegeneinander zu hetzen, wenn er sich in einem Haus festsetzt und sein unheilvolles Werk genüsslich beginnt. Erst ist er klein und nährt sich an bösen, vielleicht auch nur achtlosen Worten. Doch mit jeder Gemeinheit, jedem Streit wird er größer und fett, wie ein wohl genährtes Schwein. Hockt in den dunklen Ecken und auf den rußschwarzen Dachsparren und sein dämonischer Einfluss tropft wie Pech hinab auf die Bewohner des unglückseligen Hauses, das er sich zur Wohnstatt erkoren hat.

Jeder kann sein Opfer werden, doch am bekanntesten ist wohl die Geschichte von Falk, dem Sohn des Urtha – ja genau, einst König von Tharl. Damals war das Königreich noch stark und gegen den Angriff der Eisernen Kralle wohl gefeit, doch als der alte König starb, schlüpfte mit dem Tod ein Streitbold in die große Halle und bald ging es Bruder gegen Bruder und auch die Schwester blieb nicht verschont. Sie alle verstrickten sich in dem Netz aus Ärger, Angst, Wut und Lügen, das der Dämon schuf. Denn wisset, teurer Kunde, dieses Wesen liebt es, mit seinen Opfern zu spielen. Und je länger ihr Leiden andauert, umso fetter und zufriedener wird es.

Doch Falk war nicht nur der Älteste und rechtmäßige Erbe, er war auch gewitzt und auf der Hut. So erinnerte er sich an die alten Warnungen, oft nicht mehr als Märchen für Kinder, erzählt in langen

So setzen Sie den Streitbold ein

AUFHÄNGER

In einem Haus eskaliert seit Wochen der Zank zwischen Geschwistern. Unsichtbar im Dachgebälk hockt ein Streitbold und wird fetter.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie die Zwietracht zuerst wortlos auf die Bewohner wirken.
- Nutzen Sie sein Fresskoma nach einem Festmahl als verletzlichsten Moment.
- Machen Sie die Suche nach seinem Anker zum eigenen Abenteuer.

Winternächten und er trieb seine Geschwister hinaus aus der Halle und entzog sie so den unheilvollen Einflüsterungen. Aber ist der Weg hinab in die Dämonenwelten mit guten Absichten gepflastert und so nutzte Falk eine Lüge – einen angeblich drohenden Angriff der Eisernen Klaue – um die Streitenden unter seiner Führung zu einen und ihnen als neuer König vorzustehen.

Er ließ seine Männer die Halle nach dem Streitbold durchsuchen, doch ist das Wesen in der Lage sich den Blicken zu entziehen und zugleich sein böses Werk zu vollbringen. Was soll ich sagen, natürlich gerieten alle in Streit und es gelang Falk wohl gerade noch rechtzeitig, den Unhold mit seinen Recken zu erschlagen, bevor sie sich an die Gurgel gingen. Doch als das zähe grüne Blut des Dämons den Hallenboden besudelte, war das böse Werk getan.

Wie nun das Antlitz auf den Schild kam? Nun seid nicht so ungeduldig, die Geschichte kommt wohl gleich zum Ende.

Auch wenn eine lange und glückliche Zeit in Tharl anbrach, so ruhte Falks Lüge – im Guten erdacht um die Geschwister zu einen – wie eine schwärende Wunde im Gedächtnis seiner Recken. Sie trugen das Abbild des Streitboldes auf ihren Schilden, um nicht zu vergessen, wie leicht man seinen Einflüsterungen erliegen konnte und feierten wohl manches Fest gemeinsam.

Und es muss im Suff gewesen sein, als die Lüge zur Sprache kam und der Streitbold zurück in Tharls Hallen kroch. Denn wie es den Dämonen zu eigen ist, so kann auch er nicht sterben, nur eine Weile verbannt sein aus unserer Welt.

„Denn wie es den Dämonen zu eigen ist, so kann auch er nicht sterben, nur eine Weile verbannt sein aus unserer Welt.“

Doch nun war er zurück und die alte Lüge – ausgesprochen – ließ die Gemüter kochen. Waffenbrüder wandten sich gegeneinander, erst mit Worten, dann mit Schwertern und es war eine verlustreiche Nacht in welcher der Dämon ein grausiges Festmahl hielt.

Als der Morgen graute, schimmerte eine fahle Sonne das in Lachen gerinnende Blut und die eiserne Kralle überrannte das hilflose Tharl und vernichtete es vollständig.

Und als die Plünderer die große Halle ansteckten und die Flammen heiß gen Himmel leckten, erhob sich auf mächtigen Schwingen ein feister Dämon, die Haut rot wie Blut mit einem schaurigen Kreischen aus dem Dachgebälk und flog davon, um seinen ewig währenden Hunger nach Zwietracht und Streit anderswo zu stillen.

Nun, wollt ihr den Schild? An mir soll es nicht liegen. Ich verkauf ihn euch nur zu gerne, die hässliche Fratze passt nur zu gut zu eurem Antlitz. Warum habt ihr mich geschlagen? Na wartet, das tut ihr kein zweites Mal!

Streitbolde sind dämonische Kreaturen, die sich vom Zank ernähren. Sie nisten häufig auf Dächern oder im Dachgebälk, und träufeln von dort ihre Niedertracht auf die Bewohner herab. Alsbald entstehen unter dem Einfluss Streitereien. Wie manche Raubtiere auch, spielen Streitbolde gerne mit ihren Opfern. Lassen sie sich tage- oder gar wochenlang entzweien. Je größer das Zerwürfnis ist, desto berauschender für den Dämon. Er gerät in ekstatische Zustände, wenn es ihm gelingt, dass sich die Streitenden gegenseitig umbringen. Ultimativ ist für ihn die völlige Vernichtung aller. Er ernährt sich vom Streit und man kann ihm deutlich ansehen, wenn er gerade gut „gespeist“ hat. Sein sonst drahtiger Körper wird fett und bläht sich auf. Doch nur für wenige Stunden. In denen verarbeitet er alles das und setzt es in Größe um: Er wächst. Je größer ein Streitbold wird, desto mächtiger wird er auch. Er ist außerordentlich gefährlich und nur schwer zu entdecken. Zudem ist er kraftvoll und sehr wehrhaft. Nur in den kurzen Momenten nach einem richtigen Festmahl ist er berauscht von der Völlerei und fast unbeweglich. Es ist der verletzlichste Moment. Seine größte Schwäche daneben ist, dass er ein Gewohnheitswesen ist. Er kehrt immer wieder an die gleichen Orte zurück und es braucht schon viel, dass er einen Ort wirklich meidet. Streitbolde sind unsterblich. Sie können – wie alle Dämonen – nur für eine Zeit vertrieben werden. Ihn ganz zu vernichten ist zwar möglich, aber dann muss sein Anker gefunden und vernichtet werden. Das alleine ist ein großes Abenteuer …

STREITBOLD SG 10

S

DÄMON

TP	INI	RÜST	BW	MP
80	+3	2	10	—

BW = Flug

Krallen KB 10 Sch +2

FÄHIGKEITEN

Fliegend · **Geringe Unsichtbarkeit** · Angst (SG 8) · Zauberresistenz +4 · **Beeinflussung 1: Zwietracht** – Reichweite 10 m × Stufe, Widerstand MS 5 + Stufe · **Dämonisches Wachstum 5** · **Dämonische Rückkehr** · **Anker**

SCHWÄCHE

Fresskoma: nach dem Überfressen INI –2, KB –5, Bewegung halbiert. **Gewohnheitswesen:** kehrt immer wieder an die gleichen Orte zurück.

VERHALTEN

Verletzt: wird sichtbar und bleibt es bis zur vollständigen Genesung; nur sichtbar wirkt Angst.

VARIANTE

Je Wachstum (bis zu 5×, kumulativ, SG 10–15): SG +1, INI –1, TP +10, Rüstung +1, Beeinflussung +1, Angst +1.

Erst ist er klein und nährt sich an bösen, vielleicht auch nur achtlosen Worten.

Schatz D Version 8

Fähigkeiten im Detail

Geringe Unsichtbarkeit: Kann sich beliebig lange und oft unsichtbar machen. Allerdings wird das Wesen sichtbar, wenn es verletzt wurde und bleibt es dann auch bis zur vollständigen Genesung. In seiner sichtbaren Form besitzt der Dämon die Fähigkeit „Angst".

Angst: Der Anblick eines Streitbolds ist so fürchterlich, dass er auch den mutigsten Charakter in die Flucht schlagen kann. Es ist ein Einflussnahme- oder Intelligenz-Manöver gegen den SG dieser Fähigkeit erforderlich, um nicht für 1 Würfel (1–10) Stunden zu fliehen.

Beeinflussung [Stufe]: Zwietracht: Das Wesen kann andere Wesen beeinflussen. Es braucht dafür keine Worte, sondern es reicht die bloße Anwesenheit aus. Ihr Einfluss reicht dabei 10 m x Stufe der Fähigkeit (Beispiel: Beeinflussung 3 = 3 x 10 m = 30 m). Alle im Umkreis können versuchen dem Einfluss zu widerstehen. Dafür ist ein Intelligenz-Manöver notwendig gegen 5 + Stufe der Fähigkeit (Beispiel: Beeinflussung 3 = IN-Manöver MS 8).

> **HINWEIS FÜR DIE SPIELLEITUNG**
> Die Spielleitung kann dies nach eigenem Ermessen regeln.

Dämonisches Wachstum: Ein wohlgenährter Dämon braucht, wenn man ihn in Ruhe lässt, (nur) SG in Stunden um seine neugewonnene Energie in Wachstum umzusetzen. Der Wert der Fähigkeit gibt an, wie groß der Dämon maximal werden kann. Mit jeder neuen Größe erhöht sich auch der SG um eins. Ist beispielsweise die Stufe der Fähigkeit 5, dann kann er maximal fünfmal wachsen und sich der SG um insgesamt +5 erhöhen.

(Alle Änderungen sind kumulativ. Das bedeutet, dass sich der aktuelle Spielwert des Dämons pro Wachstum um den angegebenen Wert verändert.)

Dämonische Rückkehr: Dieser Dämon kann nur vertrieben werden. Er kehrt nach SG in Jahren wieder auf Aborea zurück. Es gilt der SG, den der Dämon zum Zeitpunkt seiner Vertreibung hatte.

Fresskoma: Das Wesen neigt dazu sich zu überfressen. Wenn dies passiert, dann fällt es in einen komatösen Zustand, der in der Regel bis zu zehnmal so lange dauert, wie das Fressen. In der Zeit senkt sich die INI um zwei herab und der KB um fünf. Die Bewegungsfähigkeit halbiert sich.

DÄMONISCHES WACHSTUM · JE WACHSTUM BEIM STREITBOLD
SG
+1
INI
–1
TP
+10
RÜSTUNG
+1
BEEINFLUSSUNG
+1
ANGST
+1

Anker: Dieser Dämon besitzt einen Anker auf Aborea. Er kann endgültig vernichtet werden, wenn dieser gefunden und zerstört wird. Je größer ein Dämon ist, desto mächtiger ist sein Anker. Er kann mit dem Zauber *Zerstörung* (Schwarze Magie 7) vernichtet werden (wobei die Stufe des Ankers dem SG des Dämons entspricht) oder durch ein aufwendiges Ritual (nach Wahl des Spielleiters).

Anker befinden sich häufig an Orten mit einer großen Bösartigkeit und schrecklichen Geschichte. Sie locken über die Zeit andere Monster an und stellen eine große Herausforderung dar.

Einen Anker zu finden und zu zerstören ist ein richtiges Abenteuer.

Die Zerstörung eines Ankers wird in der Regel von den Göttern mit einer Göttlichen Chance/Punkt belohnt.

ABOREA®

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