

MONSTER DES MONATS

Die Byrtsch

SG 3 • VERSION 8

Die Spezies der Byrtsch sind so vielfältig wie ihr Lebensraum. Ursprünglich beheimatet in den feuchtwarmen Dschungeln und alten Tempelanlagen von Leachime, haben sich die Insekten im Laufe der Zeit mit dem Handel über den Kontinent verbreitet. Es gibt sie in verschiedenen Größen und Farbstellungen, ihnen allen gemeinsam ist aber der skorpionähnliche Stachelschwanz und der Ankerkopf, mit dem sie sich in ihrem Wirt festsetzen. Die Byrtsch sind Parasiten, denn sie benötigen zur Eiablage einen lebendigen Wirtskörper, um die Larven zu ernähren, aus denen sich später nach mehreren Häutungen die fertigen Byrtsch entwickeln.

Bedenkt man, dass es Byrtsch von der Größe eines Nadelkopfes bis hin zu den Maßen einer Männerfaust gibt, so erklärt sich auch, dass sie in der Auswahl ihres Wirtes nicht wählerisch sind. Befallen werden Humanoide ebenso wie Tiere. Die Insekten finden ihr Ziel zumeist nachts über Wärmeabstrahlung und bewegen sich auf ihren stachelbewehrten Gliedmaßen flink und sicher, wobei sie auch erstaunlich gut klettern können. Die meisten Byrtsch sind von dunkler Färbung in verschiedenen Blau- und Grüntönen, früher wurden auch deutlich exotischer pigmentierte Tiere gezüchtet, sodass sich gelegentlich blutrote Exemplare finden lassen.

Die Parasiten aus dem Dschungel wurden schon seit Urzeiten bei Heilern, Schamanen und auch Feldschern eingesetzt, da der Byrtsch bei jedem Stich mit dem Schwanzdorn ein Sedativum injiziert, das Schmerzen dämpft und seinem Opfer ein träges Glücksgefühl beschert.

Auch von leichten Lähmungen des betroffenen Körperteils wurde bei großen oder vielfachen Byrtsch-Stichen schon berichtet, allerdings ist dieser Effekt vorübergehend. Unglücklicherweise zerfällt das Gift schnell, sodass man nicht umhinkommt, lebendige Tiere bei Bedarf zu „melken“ oder an den entsprechenden Stellen anzusetzen.

Das kontrollierte Ansetzen eines Byrtsch an einer Wunde bedarf eines erfahrenen Arztes, denn die Insekten halten sich mit ihren dornenartigen Fortsätzen und Krallen gut fest. Durch den Einsatz des Giftes wird dieser Vorgang vom Opfer in der Regel nicht bemerkt. Ist das Opfer betäubt, beginnen die Byrtsch, sich ihren Weg ins Innere des Wirtes zu fressen. Dabei klappen sie die seitlichen Verlängerungen am Kopf an und fressen sich so weit hinein, bis nur noch die verlängerten Atemröhren an den Hinterläufen und die Schwanzspitze an der Hautoberfläche des Wirtes auszumachen sind.

So setzen Sie den Byrtsch ein

AUFHÄNGER

Auf einem Hof ertrinkt ein Tier nach dem anderen im Teich. Nun zieht es auch den Knecht seltsam heiter zum Wasser.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Verraten Sie den Befall nur über Halluzinationen, Trägheit und den Drang zum Wasser.
- Betonen Sie das Risiko beim Entfernen: Jeder Versuch kostet Trefferpunkte.
- Nutzen Sie zahme Byrtsch oder einen Hofarzt mit finsteren Plänen für Intrigen.

KLEINER BYRTSCH

XS

SG 3

TP	INI	RÜST	BW	MP
1	*	1	10	—

** INI je Angriff: Schwanz +3, Maul +2*

Schwanz	**KB 2**	**Sch –3**
Maul	**KB 2**	**Sch –2**

Schwanz: Schaden max. 1

FÄHIGKEITEN

Gift (**Rang 2**) – IN –1, täglich Widerstand KO MS 10, sonst weiter –1 IN · **Parasiten** – 1 Schaden pro Tag (5–7 Tage) · **Widerhaken** – Entfernen: Wissen (Heilkunst) MS 12 oder Stärke MS 10

VERHALTEN

Nachts: findet seinen Wirt über Wärmeabstrahlung.

Die Byrtsch sind Parasiten, denn sie benötigen zur Eiablage einen lebendigen Wirtskörper

Schatz –

Version 8

Früher bediente man sich dieser Eigenschaft zur Reinigung tiefer Wunden und auch Wundbrand wurde auf diese Weise vermieden. Allerdings muss man die Patienten gut beobachten, denn der Byrtsch sondert in der Wunde eine betäubende Substanz ab, die im Laufe der Zeit zu Halluzinationen führt. Die Halluzinationen bringen den Wirt dazu, Gewässer aufzusuchen. Dies ist darin begründet, dass der Byrtsch im Opfer seine Eier ablegt und die Maden sich nach dem Schlupf ihren Weg an die Hautoberfläche fressen. Da sie zur weiteren Entwicklung eine feuchte Umgebung brauchen, um verschiedene Stadien der Häutung und des Wachstums erfolgreich hinter sich zu bringen, suggeriert die Substanz einen enormen Drang nach Feuchtigkeit. Es gibt in alten Berichten sogar Hinweise, dass byrtschbefallene Personen elendig ertrunken sind, bevor sie wieder Herr ihrer Sinne waren.

Der Byrtsch befällt auch Tiere, Reittiere ebenso wie Nutzvieh, und so mancher Bauer oder Ritter hatte schon den Verlust kostbarer Tiere zu beklagen, weil deren Befall so lange unbemerkt blieb, bis sie bei dem Versuch, ein Gewässer zu erreichen, ums Leben kamen oder elendig ersoffen, zu gefangen in glücklicher Lethargie, um schwimmen zu können.

Die Fraßgänge der Maden verheilen in der Regel gut, nachdem der junge Byrtsch den Wirt verlassen hat, einzig das Muttertier verbleibt zumeist im Wirt, es lässt sich wegen der Fortsätze an seinem Kopf nur schwer aus der Wunde entfernen. Die Fortsätze sind klappbar, jedoch leider nur so, dass es problemlos in eine Wunde hinein findet, sich die Fortsätze aber wie Widerhaken aufklappen, sobald man versucht, den Byrtsch nach hinten zu ziehen.

Die Byrtsch, die man heutzutage findet, sind in der Regel verwildert. In alten Schriften gibt es Hinweise darauf, dass sie früher recht einfach abgerichtet werden konnten und mit Hilfe von Tönen, die einer Byrtschflöte entlockt wurden, steuerbar waren. So konnten die Insekten wohl davon abgehalten werden, ihre Kopffortsätze abzuklappen, und sie waren aus der sauber gefressenen Wunde wieder zu entnehmen.

Zumeist wurden sie aber zum Melken des Sedativums gehalten. Die Haltung war recht einfach, denn Byrtsch ernähren sich zwar lieber von lebendigem Fleisch, doch fressen sie in der Not auch Aas, was vor allem den Feldschern sehr entgegenkam. Sie pflanzen sich allerdings nur in lebendigen Organismen fort.

Es geht sogar ein Gerücht, nach dem ein besonders großer Byrtsch von einem Hofarzt verwendet wurde, um den verhassten Monarchen aus dem Weg zu schaffen. Angeblich fand der unglückliche Herrscher einen nassen Tod im Wassergraben seiner Burg, den ganzen Rücken voller Maden.

Eine weitere Verwendung des Parasiten ist heutzutage fast in Vergessenheit geraten:

Im Dschungel wurden neben den Byrtsch auch Balanos gehalten, affenähnliche Wesen, die sich von Insekten ernähren. In ihrem Magensaft ist ein Mittel enthalten, das den Panzer der Byrtsch teilweise auflöst, damit die Wesen verdaut werden können.

Mit Hilfe dieses Mittels wurden die Byrtsch so behandelt, dass man aus ihnen eine gallertartige Masse herstellte, die sich zu Fäden spinnen ließ. Die Fäden härteten im Laufe der Zeit wieder aus, waren aber eine Weile bearbeitbar. Aus diesen Fäden konnten dann leichte, aber recht widerstandsfähige Kleidungsstücke hergestellt werden, die einen erstaunlich guten Schutz vor Schlägen boten und auch Klingen zu widerstehen vermochten. Da die Fäden die Farbe des Byrtsch behalten, entstanden so teils recht farbenfrohe Kleidungsstücke, allerdings waren sie wohl nur höherstehenden Stammesmitgliedern vorbehalten. Selten findet sich eine solche Byrtsch-Rüstung auf einem Markt, zumeist werden sie von Generation zu Generation vererbt und zu Festtagen und traditionellen Schaukämpfen getragen.

GROSSER BYRTSCH

XS

SG 4

TP	INI	RÜST	BW	MP
3	+2	2	10	—

Schwanz	**KB 4**	**Sch –2**
Maul	**KB 5**	**Sch –1**

Schwanz: Schaden max. 1

FÄHIGKEITEN

Gift (**Rang 4**) – IN –1, täglich Widerstand KO MS 12, sonst weiter –1 IN · **Parasiten** – 1 Schaden pro Tag (5–7 Tage) · **Widerhaken** – Entfernen: Wissen (Heilkunst) MS 14 oder Stärke MS 12

VERHALTEN

Nachts: findet seinen Wirt über Wärmeabstrahlung.

Angeblich fand der unglückliche Herrscher einen nassen Tod im Wassergraben seiner Burg, den ganzen Rücken voller Maden.

Schatz –

Version 8

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Gift (Rang 2, großer Byrtsch Rang 4): Das Gift des Byrtsch wirkt betäubend und leicht euphorisierend (IN –1). Dieser Effekt hält über den gesamten Zeitraum des Befalls (meist 5–7 Tage) an und kann schwere Halluzinationen hervorrufen. Jeden Tag muss dem Opfer ein Widerstandswurf (KO, MS 10; großer Byrtsch MS 12) gelingen, um nicht (vorübergehend) einen weiteren Punkt Intelligenz zu verlieren. Durch das Gift kann die Intelligenz zwar nicht unter einen Wert von 1 sinken, ist jedoch dieser Tiefstand erreicht, wird der Wirt unwiderstehlich von Gewässern angezogen. Er wird jämmerlich ertrinken, wenn niemand ihn daran hindert, sich ins Wasser zu stürzen.

Parasiten: Hat sich ein Byrtsch verankert, beginnt er bald mit der Eiablage. Innerhalb von einem Tag nach dem Befall schlüpfen die Maden und fressen sich im Laufe ihrer Entwicklung durch das Fleisch des Wirtes, der dadurch an jedem Tag einen Punkt Schaden erleidet (5–7 Tage).

Widerhaken (kleiner Byrtsch): Hat sich ein Byrtsch erst einmal festgesetzt, so ist er nur sehr schwer wieder zu entfernen. Die schonendste Methode ist die chirurgische Entfernung durch einen erfahrenen Heiler (ein erfolgreiches Manöver Wissen (Heilkunst) [IN oder GE, MS 12]). Jeder Versuch, erfolgreich oder nicht, verursacht bei dem Patienten einen Punkt Schaden. Eine weitere, wesentlich schmerzhaftere Methode ist das Herausreißen. Hierzu ist ein schweres Manöver Stärke (MS 10) erforderlich. Bei einem Erfolg erleidet das Opfer zwei Punkte Schaden, bei einem Fehlschlag beträgt der Schaden einen TP pro Punkt, um den das Manöver gescheitert ist.

Widerhaken (großer Byrtsch): Hat sich ein Byrtsch erst einmal festgesetzt, so ist er nur sehr schwer wieder zu entfernen. Die schonendste Methode ist die chirurgische Entfernung durch einen erfahrenen Heiler (ein erfolgreiches Manöver Wissen (Heilkunst) [IN oder GE, MS 14]). Jeder Versuch, erfolgreich oder nicht, verursacht bei dem Patienten zwei Punkte Schaden. Eine weitere, wesentlich schmerzhaftere Methode ist das Herausreißen. Hierzu ist ein sehr schweres Manöver Stärke (MS 12) erforderlich. Bei einem Erfolg erleidet das Opfer drei Punkte Schaden, bei einem Fehlschlag beträgt der Schaden zwei TP pro Punkt, um den das Manöver gescheitert ist. Optional kann bei einem gescheiterten Manöver sogar eine Blutung verursacht werden, sofern der Würfel eine 1 zeigt.

Autorin: Anja Eble

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