

MONSTER DES MONATS

Die Fischmenschen

SG 5 • VERSION 8

Unter dem Meer
liegt der Schatz der Gezeiten.
Unter dem Meer
liegt das Glück, teurer Freund.
Voller Perlen, Gold und Geschmeide
ist der Lohn uns'rer Mühen, mein Freund.
(Kehrreim eines Seemannsliedes)

Tief unter dem Meer, so sagt man, leben die Fischmenschen. In den Geschichten reicht ihre Beschreibung von „schreckliche Bestien mit giftigen Tentakeln" über „Menschen mit Fischköpfen" bis hin zu „singende Maiden mit Fischschwänzen". Sie alle dienen einem mächtigen Meereskönig, der in seinem Hort alle Schätze der Tiefsee beherbergt. Dieses Seemannsgarn ist von der Wahrheit so weit entfernt wie ein Elf von einem zwergischen Rauschebart.

Insgesamt gibt es nur wenig halbwegs Glaubwürdiges, geschweige denn gesichertes Wissen über die Fischmenschen. Mehrere Quellen vertrauenswürdiger Gelehrter berichten über viele verschiedene Arten von Fischmenschen, die manchmal mit dem Menschen nicht mehr gemein haben als vier Gliedmaßen und die Fähigkeit, aufrecht zu gehen. Ansonsten ähnelt ihre Erscheinung eher der von Meerestieren: Haie, Welse und andere Fischarten, Tintenfische oder Quallen. Andere wiederum ähneln eher Pflanzen. Manchmal aber ist aufgrund vieler vermischter Merkmale gar keine eindeutige Verwandtschaft mit irgendeinem Meereswesen erkennbar. Unabhängig von ihrer Erscheinungsform können sie sich alle sowohl an Land als auch im Wasser bewegen und miteinander sprechen. Allerdings können sie selten mehr als wenige Minuten an Land verbringen, bevor ihr Körper Schaden nimmt. Fischmenschen sind in Stämmen strukturiert, die oft artenrein leben, wobei die Unterdrückung und Versklavung anderer Stämme nicht unüblich sein sollen. Ihre Sitten sind so unterschiedlich wie ihre Arten: Einige sind friedliebend und gemeinschaftsorientiert, andere eher rau und kriegerisch. Sie alle aber verehren als einzige Gottheit das Meer, doch Erkenntnisse über die Art dieser Verehrung gibt es keine.

Allen gemein ist weiterhin, dass sie in ihren – manchmal sogar giftigen – Heimatgewässern eher zurückgezogen am Grund leben, sodass ein Landbewohner glücklicherweise selten auf Fischmenschen trifft. Kommt es nämlich zu einem Kampf mit Fischmenschen, sind diese sowohl an Land als auch im Wasser furchterregende Gegner. Nicht nur ihre Waffen, die bevorzugt aus rostfreien Materialien wie Knochen, Stein und

So setzen Sie die Fischmenschen ein

AUFHÄNGER

Ein Kapitän nennt sich „König der Meere" und sticht in See. Die Fischmenschen schließen sich zusammen, um ihn niederzuwerfen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Bedenken Sie: An Land nehmen Fischmenschen nach wenigen Minuten Schaden.
- Nutzen Sie blutende Wunden, um Haimenschen anzulocken.
- Lassen Sie Krabbenmenschen getarnt an der Küste in Gruppen lauern.

Küstenhai-Mensch SG 5

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
70	+4	2	8	—

BW 8 · Schwimmen 10

Knochenspeer KB 8 Sch +0

+

Biss KB 6 Sch +2

Biss: verursacht immer eine Blutung (optionale Regel)

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Wahrnehmung (Blut im Wasser über 40 m) · **Sicht bei Restlicht** · **Anpassung an Süßwasser**

SCHWÄCHE

Land: Initiative –2, KB jeweils –2. Verwundbar (Feuer).

„Haimenschen z. B. haben ein kräftiges Gebiss mit spitzen Zähnen, das – einer Bärenfalle gleich – zuschnappen kann …“

Schatz F Version 8

Korallen bestehen, sind gefährlich: Die körperlichen Fähigkeiten eines Fischmenschen können dem unbesonnenen Abenteurer schneller zum Verhängnis werden als ein Knochenspeer. Haimenschen z. B. haben ein kräftiges Gebiss mit spitzen Zähnen, das – einer Bärenfalle gleich – zuschnappen kann und so dem Kontrahenten heftig blutende Wunden zufügt. Krakenmenschen umfangen Gegner mit ihren Tentakeln, die giftiges Sekret auf das Opfer übertragen oder es einfach zerquetschen. Die Scheren eines Krabbenmenschen trennen so leicht Gliedmaßen von weichen Körpern ab, dass sie gar keine anderen Waffen benötigen. Manche Quallenmenschen haben eine elektrisierende Berührung, die zur Lähmung führt.

Noch dazu sind ihre fast transparenten Körper im Wasser kaum sichtbar.

Es gibt Geschichten über legendäre Kapitäne, die sich aufgrund ihrer großen Erfahrung als Seefahrer oder ihres enormen Reichtums unter dem Landvolk einen Namen als „König der Meere“ machten – legendär wurden sie nicht zuletzt auch aufgrund ihres Untergangs durch die Fischmenschen. Trotz der Unterschiede zwischen den Arten schlossen sie sich stets zusammen, um diese angeblichen Herren und Bezwinger der See niederzuwerfen. Schreckliche Kreaturen der Tiefsee wie der Krake oder die Seeschlange standen ihnen zur Seite und zogen Schiffe samt ihrer Besatzung unter Wasser, zermalmten Ruder, Planken und Knochen. Die Wracks dieser Schiffe sind wahrscheinlich das Einzige, was am Meeresgrund große Schätze birgt.

Fischmenschen sind nicht sonderlich intelligent und stark von ihren Instinkten getrieben. Man findet sie insbesondere in Küstennähe. Die Tiefsee wird von ihnen gemieden – dort, so sagt man, herrscht etwas, vor dem sie große Angst haben.

Weisser Hai-Mensch SG 11

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
200	+3	3	8	—

BW 8 · Schwimmen 10

Knochenspeer KB 10 Sch +1

+

Biss KB 8 Sch +3

Biss: verursacht immer eine Blutung (optionale Regel)

FÄHIGKEITEN

Verbesserte Wahrnehmung (Blut im Wasser über 200 m) · **Sicht bei Restlicht**

SCHWÄCHE

Land: Initiative –2, KB jeweils –2. Verletzlich (Feuer).

„Kommt es nämlich zu einem Kampf mit Fischmenschen, sind diese sowohl an Land als auch im Wasser furchterregende Gegner.“

Schatz F Version 8

Krabbenmensch SG 3

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
40	+2	4	8	—

2 × Scheren KB 6 Sch +2

Scheren: 2 Angriffe pro Runde; ein Malus ist im Original nicht genannt

FÄHIGKEITEN

Jagdrudel · **Immunität** (Gift) · **Tarnung 4** · **Sicht bei geringem Restlicht**

SCHWÄCHE

Verletzlich (Hitze).

„Die Scheren eines Krabbenmenschen trennen so leicht Gliedmaßen von weichen Körpern ab, dass sie gar keine anderen Waffen benötigen.“

Schatz F Version 8

Fähigkeiten im Detail

Haimenschen

Biss: Der Biss eines Haimenschen verursacht immer eine Blutung (optionale Regel).

Verbesserte Wahrnehmung: Blut können sie im Wasser noch in Entfernungen von über 40 m wittern (Küstenhaimensch) bzw. über 200 m (Weißer Haimensch).

Sicht: Haimenschen können bei Restlicht uneingeschränkt sehen.

Süßwasser: Küstenhaimenschen haben die Fähigkeit, sich an Süßwasser anpassen zu können.

Krabbenmenschen

Auftreten: In der Regel trifft man auf einzelne Krabbenmenschen, aber manchmal auf 1W10 + 4 und ganz selten auf eine Kolonie, die gerade auf Jagd ist: 5W10 Krabbenmenschen.

Tarnung 4: Krabbenmenschen können sich an der Küste sehr gut tarnen und sind dort daher nur schwer auszumachen (entsprechende Manöver werden um 4 modifiziert).

Sicht: Krabbenmenschen können bei geringem Restlicht uneingeschränkt sehen.

Autorin: Maria Kunath

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