

MONSTER DES MONATS

Zwielinge

SG 6 • VERSION 8

„Zwielinge, so sagt man, entstehen aus den Schatten jener, die in verwunschenen Wäldern verloren gegangen sind. Sie sind eifersüchtig auf die Lebenden und lieben es deshalb, sie zu quälen, in den Wahnsinn zu treiben und für immer in ihr Schattenreich zu ziehen."

Leiam rollte mit den Augen, vor allem über die beeindruckten Gesichter seiner Gefährten. Der alte Mann, der an ihrem Feuer Wärme und Schutz erbeten hatte, gab eine Schauergeschichte nach der nächsten zum Besten. Anfangs hatte Leiam sich selbst noch ein wenig gegruselt, aber die Geschichten wurden immer absonderlicher. Zwielinge! Kleine Wichtel, die in den Schatten lebten, Fallen stellten und Reisende ins Verderben lockten, … Da hatte ihm selbst seine Amme schon glaubwürdigere Geschichten erzählt!

Doch Mandra, die Halblingfrau, nickte heftig. „Ich habe Zwielinge gesehen!", sagte sie mit ihrer heiseren Stimme. Leiam hatte sie lange nicht reden hören, Mandra meldete sich nur zu Wort, wenn sie wirklich etwas zu sagen hatte.

Ihre Stimme zitterte leicht, als sie erzählte, wie sie vor fast drei Jahrzehnten den Zwielingen begegnet war. Wie die kleinen Monster sie von ihrer Gruppe getrennt und in die Schatten gelockt hatten. Wie sie sich mit einem Wimpernschlag zu vermehren schienen und sich in Rauch und Schatten auflösten, wenn man sie mit einer Waffe traf. Sie hatte schon mit ihrem Leben abgeschlossen, erzählte sie, doch die Zwielinge hätten entschieden, sie gehen zu lassen.

„Da wusste ich, dass ich weggehen musste", schloss Mandra ihre Geschichte ab. „Sonst hätten mich die Zwielinge irgendwann in der Nacht geholt. Und obwohl ich inzwischen vier Länder zwischen mich und sie gebracht habe, glaube ich manchmal noch, dass sie es tun werden."

Leiams Nackenhaare stellten sich auf. Noch nie hatte Mandra so viel auf einmal gesprochen. Schlief sie deshalb so schlecht? Wollte sie deshalb nie zu tief in ein Waldgebiet vordringen, wenn es sich vermeiden ließ? War sie deshalb so unruhig, wenn es dunkel wurde? Und hatte sich da nicht eben etwas in den Schatten geregt?

Was sind Zwielinge?

Zwielinge sind wichtelartige Wesen, kaum größer als eine Handspanne. Auf den ersten Blick scheinen sie harmlos zu sein, doch sie sind Meister der Täuschung und Sabotage. Ihre Heimat liegt in düsteren Wäldern und Höhlen. Mit ihrer Haut in der Farbe von vertrocknetem Laub sind sie dort fast unsichtbar. Die Augen der Zwielinge sind von einem kränklichen Gelbgrün und ihr Lächeln ist immer ein bisschen zu breit und zeigt viel zu viele spitze Zähne.

Eine Legende besagt, die Zwielinge seien einst Hüter verfluchter Wälder gewesen. Eine andere berichtet, sie seien aus den Schatten von Hingerichteten entstanden.

So setzen Sie die Zwielinge ein

AUFHÄNGER

Am Lagerfeuer erzählt ein alter Mann Schauergeschichten über Zwielinge. Eine schweigsame Gefährtin bestätigt sie.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Spielen Sie Zwielinge als Verwirrung, nicht als Kampf.
- Machen Sie Licht zum Schlüssel: Es schwächt ihre Fähigkeiten.
- Bedenken Sie: Ein Treffer genügt meist – am richtigen Zwieling.

ZWIELING SG 6

XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
2	+3	8	8	20

Biss KB 1 Sch –3

MAGIE

Schwarze Magie 2 · Gezielte Sprüche 3 · **Illusionen** wie Große Illusion (Freie Magie 5)

FÄHIGKEITEN

Angst SG 9 (bis 5 m) · **List** 7 · **Nachladen** 2 · **Schattensprung**: bis 5 m, 1 MP · **Geschwisterschatten**: bis 6 Abbilder, je 1 MP pro Runde; erkennen: Wahrnehmung MS 12

SCHWÄCHE

Lichtempfindlichkeit: In gut erleuchteten Bereichen kosten alle Fähigkeiten doppelte MP; –3 auf INI und sichtabhängige Manöver.

Die Augen der Zwielinge sind von einem kränklichen Gelbgrün und ihr Lächeln ist immer ein bisschen zu breit und zeigt viel zu viele spitze Zähne.

Schatz D Version 8

Wieder eine andere erzählt, die Seelen derjenigen würden zu Zwielingen, die in verzauberten Wäldern verloren gegangen sind. Nur wenig ist über ihre Lebensweise oder Ziele bekannt. Klar ist jedoch, dass Zwielinge eine boshafte Freude daran haben, Reisende in den Wahnsinn zu treiben. Dafür reisen sie durch die Schatten der Umgebung, nutzen Illusionszauber und manipulieren sogar die Gedanken ihrer Opfer.

Zwielinge imitieren Geräusche, lassen Dinge verschwinden oder erschaffen die Illusion falscher Wegweiser. Sie können sich ungesehen zwischen den Schatten bewegen: Sie schlüpfen in einen hinein und tauchen aus einem anderen, bis zu fünf Meter entfernten, wieder auf. Das erweckt den Eindruck, sie wären überall zugleich und in hoher Zahl anwesend, selbst wenn nur einzelne Zwielinge vorhanden sind.

Wenn sie noch mehr Verwirrung stiften wollen, rufen die Zwielinge „Geschwisterschatten" herbei. Sie teilen sich in der Dunkelheit in mehrere Schemen auf, die sich unabhängig voneinander bewegen. Nur einer von ihnen ist der echte Wichtel, der Rest der Schemen besteht nur aus schattenhaften Illusionen.

Kommt ein Zwieling einer Person nahe genug, kann er dessen Gedanken manipulieren. Er verstärkt innere Ängste, ruft schaurige Visionen hervor und lässt die Reisenden in die Irre gehen, bis sie völlig erschöpft und entkräftet sind.

Im Grunde sind Zwielinge leicht zu besiegen: Licht schwächt ihre Fähigkeiten erheblich ab. In einer gut beleuchteten Umgebung können sie ihre Illusionen kaum zum Leben erwecken oder sich auch nur orientieren. Außerdem wird bei Licht schnell sichtbar, dass die Zwielinge bei Weitem nicht so groß, zahlreich und gefährlich sind, wie es den Anschein haben mag.

Auch Waffengewalt haben sie nur wenig entgegenzusetzen: Schon ein einziger Treffer reicht meist aus, um einen Zwieling zu töten oder zumindest schwer zu verletzen. Doch dazu muss man erst einmal den richtigen erwischen …

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Angst (SG 9): Zwielinge können auf eine Entfernung von bis zu fünf Metern in den Geist eines Opfers eindringen und dessen größte Ängste schüren. Dies entspricht der besonderen Fähigkeit Angst (siehe SL-Heft S. 47).

Geschwisterschatten: Ein Zwieling ist in der Lage, bis zu 6 schemenhafte Abbilder seiner selbst von sich abzuspalten, sofern es nur dunkel genug ist. Seine Abbilder besitzen dieselben Werte (INI, Rüstung) wie der Zwieling und bewegen sich unabhängig von diesem, können aber keine seiner besonderen Fähigkeiten einsetzen oder physischen Schaden verursachen. Eine einfache Berührung mit einer Waffe oder der bloßen Hand reicht aus, dass sich ein Geschwisterschatten auflöst. Ihn als Täuschung zu erkennen ist möglich, erfordert aber ein sehr schweres Manöver (Wahrnehmung MS 12). Jeder Geschwisterschatten kostet den Zwieling einen MP pro Runde.

Illusionen: Die Fähigkeit zur Erschaffung von Illusionen entspricht der Formung Große Illusion (Freie Magie 5). Die erforderlichen MP werden in gewohnter Weise bestimmt.

Lichtempfindlichkeit: Alle Fähigkeiten eines Zwielings, die zum Einsatz MP erfordern, benötigen in einem gut erleuchteten Bereich die doppelte Anzahl an MP. Außerdem erhalten Zwielinge unter solchen Lichtbedingungen einen allgemeinen Malus von –3 auf INI und sichtabhängige Manöver.

List 7: Zwielinge sind besonders geschickt im Verbergen, Schleichen und Täuschen und erhalten den angegebenen Wert als Bonus auf alle List-Manöver.

Nachladen 2: Die aufgebrauchten MP eines Zwielings regenerieren sich pro Runde um den angegebenen Wert.

Schattensprung: Ein Zwieling kann sich auf magische Weise durch die Schatten bewegen. Hierzu muss er einen Schatten (nicht den eigenen!) betreten und kann aus einem beliebigen Schatten in bis zu fünf Metern Entfernung wieder erscheinen. Die Bewegung kann auch durch Hindernisse erfolgen, funktioniert auch in absoluter Dunkelheit und kostet 1 MP.

ABOREA®

Autorin: Birgit Oppermann, Werte: Tobias Freund

© 2024 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.