ALTE CHIMÄRE

Die alte Chimäre ist ein cleveres, altes Biest, das tief in den Faltlanden lebt. Sie ist groß, größer als ein Pferd, und von einschüchternder Gestalt. Zahlreiche Kampfnarben zieren ihren lohfarbenen Leib. Das Untier hat drei Köpfe, die eigenständig zu handeln scheinen. Der rechte Kopf ist der einer grauschwarzen Ziege mit boshaften, goldenen Augen und langgezogenen, geraden Hörnern. Sein rechtes Ohr wurde halb abgerissen. Er vermag es einen weißlichen Hauch auszuatmen, das einen metallischen Geschmack im Mund hinterlässt. Wer diesem Todeshauch zum Opfer fällt, ermüdet sehr schnell und schläft nicht selten nach einiger Zeit ein.

Der linke Kopf gleicht dem eines grüngrauen Drachens. Auch seine Augen sind von goldener Farbe. Im Gegensatz zu den gemeinhin bekannten Drachen, spuckt dieser Kopf jedoch kein Feuer, sondern eine grünliche Flüssigkeit, die nicht nur das Fleisch, sondern auch die Rüstungen der unglücklichen Opfer verbrennt.

Der mittlere Kopf ist der einer einäugigen Löwin. Ihr rechtes Auge ist golden, wie auch die anderen Augen der Bestie. Das Linke ist klein und weiß. Eine lange Narbe führt einmal quer darüber. Die Löwin ist in der Lage Feuer zu speien.

Nicht nur die Köpfe der Chimäre sind ehrfurchtgebietend. Ihr Leib gleicht einem kräftigen Löwen. An einigen Stellen wird er von graubraunen Hörnern durchstoßen. Über das Rückgrat zieht sich eine einzelne Reihe dieser Hörner, die sich auch auf dem grünlichen Schwanz fortsetzt. Dieser Peitschenschwanz ist beinahe so lang, wie die Chimäre selbst. Er ist dünn und teilt sich am Ende in zwei etwa unterarmlange Enden auf. Weiterhin verfügt die Chimäre über ein Paar riesiger Flügel, die denen einer Fledermaus gleichen. Der linke Flügel ist jedoch verkrüppelt, weshalb das Untier nicht fähig ist zu fliegen.

Von der Brust der Chimäre geht ein goldener Schimmer aus. Bislang war noch niemand dazu in der Lage, diesen zu ergründen. Vermutlich wird man erst nach ihrem Tod herausfinden, was es damit auf sich hat.

Die alte Chimäre ist ein erbarmungsloser Räuber, der trotz seiner Größe dazu in der Lage ist, sich leise anzupirschen. Sie kennt ihr Revier ausgesprochen gut und es sind ihr schon viele unglückselige Helden zum Opfer gefallen. Zu ihrer natürlichen Beute gehören alle Tiere der Faltlande, solange sie groß genug sind. Normalerweise handelt es sich dabei um die dort lebenden, größeren Echsen (Warane) sowie Spaltböcke (Art Steinbock) bis hin zu Streifenhirschen (vgl. Bongo).

Schulterhöhe ca. 2m
Kopf-Rumpf ca. 3,80m
Schwanz ca. 3,20m
Spannweite ca. 4m

ALTE CHIMÄRE (SG 16)

TP 200, Ini +1, Rüstung +1, KB 8

Die Chimäre hat bis zu drei Angriffe pro Runde, abhängig davon, ob die eigenständig handelnden Köpfe einen Spei-Angriff ausführen oder ob die Kreatur mit dem Körper angreift.

- Krallen & Schwanz: Schaden +1
- Biss & Sprung: Schaden +2
- Feueratem: Schaden +2, 10m langer Strahl, Durchmesser ca. 80cm
- Säurestrahl: Schaden +1, 10m Reichweite, ätzt, Langzeitwirkung: 10 Runden, jeweils 1 TP pro Runde, sofern die Säure nicht zwischenzeitlich abgewaschen wird
- Gas: wie ein Gift mit SG4, kein direkter Schaden, Wolke mit ca. 5m Reichweite, Widerstandswurf nötig, betäubt und schläfert ein. Achtung, das Gas ist schwerer als Luft!

Abzüge im Dunkeln: Die Chimäre ist schon alt und sieht mittlerweile nicht mehr ganz so gut wie in jungen Jahren. Bei Nacht erhält sie einen Malus von -1 auf alle wahrnehmungsbasierte Würfe sowie auf Aktionen im Kampf.

Beute: Keine spezielle, außer das, was die Helden herausschneiden. Es gibt keinen Schatz, den das Untier hortet und sie schleppt auch keine Heldenreste in ihr Nest. Wenn die Helden die Chimäre erlegen und ausnehmen, liegt es an ihnen was genau sie mitnehmen und vor allem wie sie es verkaufen wollen. (Glaubwürdigkeit der Beutestücke? Skepsis der Händler: Ist das wirklich ein Chimärenzahn? Kann man das ggf. einem Magier andrehen? Ausspielen!)

HINWEIS FÜR DEN SPIELLEITER

Die Chimäre ist ein semi-intelligenter Räuber, der schon lange in den Faltlanden zuhause ist. Sie kennt das Terrain sehr gut und nutzt es auch ausgiebig auf der Jagd. So werden die steilen Hänge und engen Schluchten genutzt um zu klettern, sich auf Opfer herab zu stürzen, als Sprunghilfe, um Gegner in Sackgassen zu treiben, vor Wände zu schleudern und manchmal auch, um eine Mulde mit dem betäubenden Gas zu fluten. Trotz ihrer Schläue ist sie sehr aggressiv. Aus einem Kampf wird sie sich erst zurückziehen, wenn sie ca. ¾ ihrer TP eingebüßt hat.

Sie hat eine Höhle in der Nähe der Berge. Bei schlechtem Wetter geht sie nicht auf die Jagd, da sie um die Gefahr weiß, die von den Wadis ausgeht.

Bislang haben nur sehr Wenige die Chimäre gesehen und überlebt. Dementsprechend schwammig sind die Informationen für die Helden.

DAS FUNKELN IN DER BRUST

In der Brust der Chimäre steckt die Spitze des Stabes von Excelsion. Besagter Stab ist ein Relikt von wahrlich großer Macht. Er soll so mächtig sein, dass sein Träger ganze Königreiche erschüttern könnte (wie genau das zu interpretieren ist, sei mal Auslegungssache). Einige kluge Männer beschlossen, dass so viel Macht zu viel für einen Einzigen sei. Sie brachten den Stab in ihre Gewalt und teilten ihn in drei Teile. Diese wurden in verschiedene Himmelsrichtungen getragen und sorgsam verborgen.

Vor ungefähr zweihundert Jahren entdeckte ein findiger Magier eines dieser Teile, das

Kopfstück des Stabes. Nach langem Nachforschen erkannte er das Relikt und auch die große Macht, die ihm immer noch inne wohnte, trotz dass es von den anderen beiden Teilen des Stabes getrennt war. Schwerlich widerstand er der Versuchung, die von dem Artefakt ausging und er suchte ein neues Versteck für das Kopfstück. Eher durch Zufall fand er die Chimäre, die damals schon über die Faltlande herrschte. Er überlistete das Ungeheuer und versetzte es in einen Schlaf, um ihr das Relikt in die Brust zu pflanzen. Dort steckt es seitdem nun sicher und wahrlich gut behütet. Ob ein Teil der Magie auf die Chimäre übergegangen ist und diese stärkt, ist leider nicht überliefert.

Ein Spielgegenstand von Christina „Lynx“ Holzapfel.

Ihr habt auch eine Idee, eine Kurzgeschichte, ein Abenteuer, einen Spielgegenstand oder anderes entworfen? Schickt sie uns an hallo@aborea.de - wir freuen uns über alle Beiträge und stellen die gerne allen anderen auch zur Verfügung. Frei nach dem Motto: Von Spielern für Spieler.

ABOREA
ABOREA IST EINE EINGETRAGENE MARKE & SPIELWELT VON SEBASTIAN WITZMANN.