

MONSTER DES MONATS

Die Gargylen des Ghalgrat

SG 6 • VERSION 8

„Steinerne Wächter, wache Steine, wer weiss das schon so genau. Aber hier muss es einen geben, der aus purem Diamant ist, und den werde ich fachgerecht abbauen!“

DIRDORM, WORGRIMS SOHN, FORSCHERZWERG AUS DEM GHALGRAT, ÜBER DIE HEIMISCHEN GARGYLEN BEFRAGT

Allgemein herrscht die Meinung vor, Gargylen seien magische Kreaturen. Sie wären zum Leben erweckte Bildnisse, einige von kunstvollem Detailreichtum, andere grobschlächtig und tumb. Ob nun als Wasserspeier, steinerne Wächter oder verfluchte Statuen, so sind sie wohl alle von talentierten Steinmetzen geschaffen.

Im Ghalgrat jedoch erzählen die Leute auch andere Geschichten. Dort werden die zumeist mit Flügeln versehenen Kreaturen nicht nur aus Fels geklopft, hier werden sie angeblich aus dem Stein selbst geboren.

Natürlich kann man bei den Zwergen einen Wasserspeier für sein Dach bestellen, wenn man mit klingender Münze zu zahlen vermag. Noch immer patrouillieren in so manchem Gang unter dem Berg, in den Tiefen von Sorogs Hallen, längst vergessene Gargylen treu in den Diensten von Zwergen, die schon lange gestorben sind.

Doch es sind weniger die Tiefen des Ghalgrat als mehr die Höhen, in denen man einer unerwarteten Anzahl und vor allem Varietät dieser Kreaturen begegnen kann. Von winzig klein bis hoch wie ein Troll oder gar noch größer, Gargylen scheinen im Ghalgrat verbreiteter zu sein, als mancher denkt. Zumeist sind diese Wesen nachtaktiv und so den Augen der meisten Bewohner der Region verborgen. Auch heißt es, sie würden zu reglosem Stein erstarren, wenn die Strahlen der Sonne auf sie fallen, doch scheint diese Regel nicht für alle zu gelten. Die Sonne scheint auch sonst nicht an jedem Tag und mancher Schatten ist länger und tiefer als vermutet – und verbirgt manch Wunderliches vor neugierigen Blicken.

In den windumtosten, eisigen Höhen, in denen sich tags kaum etwas regt, segeln

So setzen Sie die Gargylen des Ghalgrat ein

AUFHÄNGER

Ein Plünderer bietet eine Truhe aus Brorks Schatzhorten an. Wer sie unrechtmäßig öffnet, wird von den Edelsteingargylen darin verzaubert.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Nutzen Sie gleichgültige oder freundliche Gargylen als stumme Zeugen.
- Lassen Sie den Gigantischen Gargoyle jede Runde Verstärkung erwecken.
- Setzen Sie Steinhunde als Rudel aus vier Tieren ein.

RUBINGARGYL SG 6

XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
10	+1	5*	10	10

BW = Flug

** Rüstung 5 (klein)*

Biss **KB 3** **Sch +0**

MAGIE

Gezielte Sprüche 6 · **Feueratem** (Rang 2 Formung): 1 TP / 1 MP (max. 5 TP), Strahl 5 m, Fläche 2 × 2 m, entzündet Brennbares

FÄHIGKEITEN

Fliegend

Mit Schmuck und Münzen in der Truhe wohl verborgen, warten die kleinen Edelsteingargylen auf die Rückkehr ihres Herren.

Schatz E Version 8

nachts mächtige Kreaturen mit steinernen Schwingen über die schneebedeckten Hänge. Ganz oben am Berg, vor Sonnenlicht gut verborgen in tiefen, schattigen Spalten, leben die Alten, die Giganten unter den Gargylen, die – sollten sie tatsächlich einst von Steinmetzen erschaffen worden sein – ganz sicher für einen Thronsaal gemacht wurden. Doch die wenigen Wesen, die das Glück hatten, einen Giganten zu sehen, berichten eher davon, wie sie sich aus dem sie umgebenden Stein hinauszubewegen scheinen, so als würde der Fels selbst die Gargylen erschaffen, ihnen Gestalt und Leben geben. Auch erzählt man sich, dass die Älteren in der Lage sind, selbst kleinere Vertreter ihrer Art zu erschaffen, indem sie sie entweder aus Stein zusammensetzen oder aus dem Fels hinausrufen.

Und so ist es gar nicht so sicher, ob der Steinmetz den Gargoyle erschafft oder vielleicht nur ein Geburtshelfer für etwas ist, das sowieso schon im Fels existiert und nur die Gelegenheit nutzt, zu werden. So manches Mal scheint es nicht einmal den Steinmetz zu brauchen, und so vielfältig wie der Fels, so verschieden sind auch die Kreaturen, die er gebiert.

Es ist nur sehr wenig darüber bekannt, warum die Gargylen – wandernder Stein, der sie sind – existieren und was sie tags und nachts umtreibt, doch zieht es sie wohl zu den Behausungen der Menschen und Zwerge. Manche sind gefährlich, andere stehen den Bewohnern und Tieren des Ghalgrat eher gleichgültig gegenüber und viele zeigen sich auch freundlich, doch alle beobachten sehr genau, was um sie herum vor sich geht.

Mancher Wanderer berichtete von den Hirtensippen, die weit oben Gemsen hüten, und schwor Stein und Bein, dass die Kinder der Sippen ihre Arbeiten mit Hilfe von kleinen geflügelten Wesen aus Stein verrichteten, nicht größer als eine Faust. Kreischend wie die Winde in den Felsspalten stürzten sich die kleinen Gargylen auf Gemsen, die den falschen Weg einzuschlagen drohten, und trieben sie zur Herde zurück.

Vereinzelt hört man von den Barden auf den Jahrmärkten Geschichten über den großen Brork, einen talentierten Beherrscher von Fels und Grund, der gleich mehrere Edelsteingargylen sein Eigen nannte. Angeblich waren es kleine Wesen aus wunderschönen Edelsteinen mit kurzen Körpern, aber filigranen, schimmernden Schwingen und langen Schwänzen. Er trug sie wohl als lebendigen Schmuck um den Hals, wo sie sich mit Flügeln oder Schwanz festklammerten. Auch nutzte er sie als Verteidiger seiner Schatzhorte, von denen es einige im Ghalgrat geben soll. Mit Schmuck und Münzen in der Truhe wohl verborgen, warten die kleinen Edelsteingargylen auf die Rückkehr ihres Herren. Sollte jemand unrechtmäßig die Truhe öffnen, so sind sie wohl fähig, einen Zauber gegen den Dieb zu werfen.

Aus alten Unterlagen Brorks geht hervor, dass die kleinen Wesen in der Lage sind, Zauber zu speichern und zu einer vorher bestimmten Gelegenheit wieder freizusetzen. Da Brork sehr gerne mit Erdbeben arbeitete, geht in der Bevölkerung immer noch der Spruch „Brorks Gargoyle hat gefunkelt“, wenn irgendwo ein Stollen zusammenbricht oder die Erde wegsackt. Aber ab und an schafft es wohl doch ein Plünderer, eine von Brorks Truhen leer zu räumen, und die Edelsteingargylen sind beliebte und wertvolle Beute, weit über den reinen Wert der Edelsteine hinaus. Sie arbeiten gerne als fleißige Helfer magisch Begabter und zumindest ein Alchimist in Padova rühmt sich damit, in seinem Labor einen Rubingargoyle einzusetzen. Brorks Verbleib ist ungewiss, er wurde schon lange nicht mehr gesehen, aber es gehen Gerüchte, er hätte sich in den Höhen mit den Giganten getroffen.

Im Frühling, wenn die Schmelzwasser gen Tal schießen und die Bäche über die Ufer treten, wurden schon humanoide Wesen beobachtet, die nur aus Schlamm und Kieseln zu bestehen scheinen. Sie zerfließen im Tanz der rauschenden Wellen in mehrere kleine Wesen, um sich später an ruhigerer Stelle wieder zu einem großen zusammenzufügen oder aber getrennter Wege zu gehen. Auch ihnen ist die charakteristische, zumeist geflügelte Form nebst dem Greifschwanz gemeinsam und einige tanzen taumelnd über den schäumendsten Fluten. Ob es sich bei diesem Vorgang der Auftrennung in kleinere Kreaturen aber um den Tod oder die Geburt – oder vielleicht auch beides – eines Gargoyles handelt, darüber sind sich die Gelehrten uneins.

Einig ist man sich unterdessen über die Beobachtung, dass die „wilden“ Gargylen in unbewohnten Regionen vorkommen und eher schmucklos und grobschlächtig sind. Je zivilisierter und architektonisch raffinierter die Umgebung wird, umso detaillierter und den Bauwerken angepasster präsentieren sich auch die Gargylen. Unter den Zwergen des Ghalgrat herrscht sogar der Glaube, dass die Gargylen mit schönen Tempelanlagen und prachtvollen Stollen angelockt und gezähmt werden können und gerne Wächterdienste verrichten. Einige wenige sind wohl in der Lage zu sprechen, doch sind die meisten großen Gargylen stumm, auch wenn man den Eindruck hat, sie verstehen sehr wohl, was geredet wird.

Neben den humanoiden Gargylen gibt es, deutlich seltener, auch Wesen, die auf allen Vieren gehen. Am verbreitetsten sind hundeähnliche mit spitzen Schwänzen und Schwingen sowie Zähnen, die mühelos Stein zermahlen. Es heißt, ein Rudel der wilden Steinhunde bewohnt den Karnfels-Bruch und ihr Heulen fängt sich des Nachts in den Kaminen des Bergzuges und echot bis hinab ins Tal. Angeblich begleiten sie Worgat den Hexer, der auf einem Pferd aus Stein in mondhellen Nächten durch die Schluchten zieht, immer auf der Suche nach der Seelenpfeife, die er samt seinem Herzen an die junge Arwa verlor.

SAPHIRGARGYL SG 8 — XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
20	+1	5*	10	20

BW = Flug

** Rüstung 5 (klein)*

Biss — **KB 4** — **Sch +0**

MAGIE

Gezielte Sprüche 8 · **Kugelblitz** (Rang 4 Formung): 1 TP / 1 MP (max. 5 TP), Radius 3 m; Metallrüstung oder Metallwaffe: doppelter Schadensbonus

FÄHIGKEITEN

Fliegend

„Brorks Gargoyle hat gefunkelt"

Schatz F — Version 8

SMARAGDGARGYL SG 8 — XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
20	+1	5*	10	30

BW = Flug

** Rüstung 5 (klein)*

Biss — **KB 4** — **Sch +0**

MAGIE

Gezielte Sprüche 8 · **Ätzender Strahl** (Rang 4 Formung): 1 TP / 1 MP (max. 5 TP), bis zu fünf Ziele in einer Reihe, bis 20 m; nichtmagische Rüstung –1 pro Treffer

FÄHIGKEITEN

Fliegend

Sie arbeiten gerne als fleißige Helfer magisch Begabter

Schatz F — Version 8

DIAMANTGARGYL SG 14 — XS

TP	INI	RÜST	BW	MP
55	+1	7*	10	60

BW = Flug

** Rüstung 7 (klein)*

Biss — **KB 6** — **Sch +2**

MAGIE

Gezielte Sprüche 12 · alle Formungen der Rubin-, Saphir- und Smaragd-Varianten

FÄHIGKEITEN

Fliegend

Aber hier muss es einen geben, der aus purem Diamant ist, und den werde ich fachgerecht abbauen!

Schatz G — Version 8

TEMPELWÄCHTER-GARGOYLE SG 12 — L

TP	INI	RÜST	BW	MP
80	–2	5	10	20

BW = Flug

Krallen — **KB 8** — **Sch +2**

ODER

Biss — **KB 8** — **Sch +3**

MAGIE

Gezielte Sprüche 8 · Formungen: Licht und Dunkelheit, Unsichtbarkeit, Tarnung und Trübung

FÄHIGKEITEN

Regeneration 2 · Fliegend

Unter den Zwergen des Ghalgrat herrscht sogar der Glaube, dass die Gargylen mit schönen Tempelanlagen und prachtvollen Stollen angelockt und gezähmt werden können

Schatz G — Version 8

GIGANTISCHER GARGOYLE SG 16 — XL

TP	INI	RÜST	BW	MP
160	–2	5	10	40

BW = Flug

Krallen — **KB 6** — **Sch +4**

ODER

Biss — **KB 6** — **Sch +4**

MAGIE

Gezielte Sprüche 8 · Formungen: Licht und Dunkelheit, Unsichtbarkeit, Tarnung und Trübung

FÄHIGKEITEN

Regeneration 2 · Zauberresistenz +3 · Fliegend

VERHALTEN

Einmal pro Runde: erweckt einen unfertigen Gargoyle, der nach 1W10 Runden erscheint. Nach dem Kampf: der erweckte Gargoyle zerfällt.

Ganz oben am Berg, vor Sonnenlicht gut verborgen in tiefen, schattigen Spalten, leben die Alten, die Giganten unter den Gargylen

Schatz G — Version 8

STEINHUND SG 6 — S

TP	INI	RÜST	BW	MP
15	+1	5	10	—

Biss — **KB 4** — **Sch +2**

VARIANTE

Jagdrudel SG 10: vier Steinhunde, im Rudel je +1 auf INI und +1 auf KB.

Es heißt, ein Rudel der wilden Steinhunde bewohnt den Karnfels-Bruch und ihr Heulen fängt sich des Nachts in den Kaminen des Bergzuges

Schatz D — Version 8

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

BRORKS WUNDERSAME GARGYLEN · FORMUNGEN

RUBIN · RANG 2
(Magischer) Feueratem Schaden 1TP / 1MP (max. 5TP) – Strahl, der bis zu 5 m weit schießt und eine Fläche von 2 x 2 m betrifft und alles Brennbare entzündet, alle Kreaturen im Strahl oder der Fläche erhalten den Schaden

SAPHIR · RANG 4
Kugelblitz Schaden 1TP / 1MP (max. 5TP) – Kugel, die beim Einschlag einen Radius von 3 m betrifft, in dem alle den Schaden erhalten und jeder, der eine Metallrüstung trägt oder eine Metallwaffe, sogar mit doppeltem Schadensbonus

SMARAGD · RANG 4
Ätzender Strahl Schaden 1TP / 1MP (max. 5TP) – Strahl grün-gelber Magie, der bis zu fünf Ziele in einer Reihe und bis zu 20 m weit treffen kann – zerstört nicht-magische/Standard-Rüstungen (Rüstungswert wird pro Treffer um 1 reduziert)

DIAMANT
beherrscht alle Formungen der Rubin-, Saphir- und Smaragd-Varianten

Gigantischer Gargoyle: Kann einmal pro Runde einen unfertigen Gargoyle (Werte wie reguläre Gargylen, siehe Spielleiterheft) erwecken, welcher nach 1W10 Runden erscheint – er zerfällt nach dem Kampf.

Jagdrudel: Besteht aus vier Steinhunden – sie erhalten im Rudel +1 auf INI und +1 auf ihren Kampfbonus.

ANMERKUNG
Die Spielwerte der regulären Gargylen befinden sich im Spielleiterheft.

Autorin: Anja Eble

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