

MONSTER DES MONATS

Die Kristallechse

SG 8 • VERSION 8

In den Tiefen des Aqmola-Waldes hausen zahllose geheimnisvolle Kreaturen, derlei es nirgends sonst in Trion oder dem Kontinent gibt. Eine dieser sagenumwobenen Bestien ist die Kristallechse, die auch Scherbenschwanz genannt wird. Beide Namen gehen auf die seltsamste und gefährlichste Eigenart der zwischen vier und zehn Meter langen Bestien zurück: Rasiermesserscharfe Kristallscherben, die der Echse aus Halskragen, Rücken und Schwanz wachsen und welche die riesige Echse mit großer Schnelligkeit und Wucht im Kampf einzusetzen weiß. Auch kann die Kristallechse Blitze aus den Kristallscherben schleudern, die sich fächerartig im gesamten Umfeld des Monsters ausbreiten und dabei auch mehrere Angreifer zugleich blenden und verbrennen können.

Die durch ihre arkane Kraft glühenden Scherben wachsen das ganze Leben der Kristallechse lang weiter. Wird eine Scherbe zu groß oder schwer, schlägt die Kristallechse diese gegen einen bestimmten Felsen, zu dem die Echse immer wieder zurückkehrt. In der Umgebung eines solchen Schlagfelsens finden sich oft hunderte oder tausende kleiner und großer Bruchstücke, die von Alchimisten und Magiern für allerlei Zwecke verwendet werden.

Auf bestimmte Art zusammengefügt, sollen Scherben Energien wie Blitze oder auch die Magie eines Ortes bündeln und auf einen Punkt fokussieren können. Dies soll die Erschaffung besonders machtvoller Artefakte und sogar die Belebung von Konstrukten wie Golems, Gargylen oder lebenden Statuen ermöglichen.

Ihre bekannteste Anwendung aber besteht darin, die Scherben zu einem feinen Pulver zu zermahlen (was sehr schwer ist) und dieses zu einem Trank zu verarbeiten, dessen Genuss die magische Kraft eines erschöpften Zauberers wiederauffrischen kann. Daher senden vermögende Zauberkundige immer wieder Abenteuerlustige und Glücksjäger nach Aqmola auf der Suche nach einem Schlagfelsen oder einer Kristallechse. Auch Kirchen senden Pilger und Bußfertige nach Aqmola, um Scherben zu besorgen, die bei verschiedenen Tempelzeremonien und heiligen Reinigungsriten verwendet werden.

Kristallechsen sind sehr territorial und verteidigen ihr Revier, in dem sich stets ein Schlagfelsen befindet, mit äußerster Vehemenz und Aggressivität. Auch schei-

So setzen Sie die Kristallechse ein

AUFHÄNGER

Ein vermögender Zauberkundiger sucht Abenteurer, die ihm Scherben eines Schlagfelsens im Aqmola-Wald beschaffen.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie die Kristallechse am Schlagfelsen wütend heranstürmen und Entkommene noch Tage später verfolgen.
- Nutzen Sie den Blitzschlag gegen eng stehende Gruppen: Er trifft und blendet alle im Umkreis.
- Machen Sie die wertvollen Scherben zum Anlass für Folgeabenteuer.

KLEINE KRISTALLECHSE SG 8

L

TP	INI	RÜST	BW	MP
80	+1	2	10	20

Schwanz	KB 6	Sch +1
ODER		
Krallen	KB 6	Sch +1
ODER		
Maul	KB 6	Sch +1

MAGIE

Blitzschlag +4 – wie gezielter Zauber (OB +4): Radius 1 m / 1 MP (max. 5 m), 1 Schaden / 1 MP (Grundschaden max. 5); Getroffene geblendet, –8 auf Manöver und Angriffe, 1 Runde pro verlorenem TP

FÄHIGKEITEN

Regeneration 1

VERHALTEN

Eindringlinge im Revier oder am Schlagfelsen: greift wütend an; verfolgt Scherbenjäger zuweilen noch Tage später.

VARIANTE

Große Kristallechse SG 12, Größe XL, TP 120, MP 50, INI +0, KB 8, Schaden +2, Rüstung 4, Regeneration 2, Blitzschlag +6 (OB +6).

Rasiermesserscharfe Kristallscherben, die der Echse aus Halskragen, Rücken und Schwanz wachsen

Schatz C — Version 8

nen sie ein Gespür für Vorgänge in der Nähe abgeschlagener Scherbenfragmente zu haben – zumindest würde dies erklären, warum Scherbenjäger sehr oft am Schlagfelsen von einer wütend heranstürmenden Kristallechse überrascht werden. Scherbenjäger, denen dieses Schicksal entgeht, werden zuweilen Tage später und auch außerhalb des Waldes vom Scherbenschwanz verfolgt und attackiert. Es gibt sogar eine Geschichte, wonach der berühmte Weißmagier Hermilos dereinst von einer Kristallechse attackiert wurde, die seit Jahren dem Scherbenteil im legendär mächtigen Stab des Zauberers hinterherjagte.

Die Ansichten der Gelehrten zur Natur der Kristallechse gehen weit auseinander. So sagen einige, der Scherbenschwanz sei „ganz offensichtlich" durch die Kristallelfen, die Aqmolae des Aqmola-Waldes, erschaffen worden, während andere meinen, die den Echsen innewohnende Magie erwachse aus dem Aqmola-Wald selbst und hätte ebenso Echsen wie Elfen geformt. Elementaristen stehen der Idee nahe, bei der Kristallechse handele sich um einen Daemas, eine Kreatur aus einer der zahllosen Unterwelten wie etwa dem Aeron, der als Welt der Elementaren Erde beschrieben wird, oder sogar aus der höheren Welt Eor, die als Kristallhöhle beschrieben wird und als ein Sitz der Göttin Seista gilt.

Fähigkeiten im Detail

Die kleine Kristallechse kann einen Blitz schleudern, der alle im Umkreis blendet und Schaden verursacht. Gleiches gilt für die große Kristallechse.

Blitzschlag: Erzeugt einen grellen Blitz, der bei allen Zielen in einem Radius von einem Meter/1 MP (Radius max. 5 m) einen Punkt Schaden/1 MP (Grundschaden max. 5) verursacht. Die Wirkung dieser Fähigkeit wird wie ein gezielter Zauber mit einem OB +4 (kleine) bzw. OB +6 (große Kristallechse) behandelt (siehe „Gezielte Sprüche" im Spielerheft S. 40). Zudem ist jedes getroffene Ziel für eine Runde pro verlorenem Trefferpunkt geblendet und erhält einen Malus von –8 auf Manöver und Angriffe (siehe Zauber „Blenden" im Spielleiterheft S. 20). Jeder Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht Magiepunkte. Die genaue Anzahl ist abhängig von der Stärke des Blitzschlages (Radius und Grundschaden). Ein Blitzschlag mit einem Radius von 5 Metern und einem Grundschaden von 5 würde beispielsweise 10 MP verbrauchen.

Bitte beachten Sie, dass es sich bei dem Blitzschlag um einen Angriff handelt: Es wird nur ein Angriffswurf durchgeführt und der Angriffswert mit dem Verteidigungswert jedes Ziels verglichen. Jeder Punkt des Angriffswertes, der den Verteidigungswert des Ziels übersteigt, verursacht einen Punkt Schaden zusätzlich zum Grundschaden (siehe „Schaden des Angriffs" im Spielerheft S. 33).

Aus Scherbenschwanz-Scherben herstellbare Gegenstände

Krysaltrank: 1 Flasche stellt 30 MP des Trinkenden wieder her. Kleine Scherben reichen zur Herstellung von 3 Tränken, eine große Kristallscherbe reicht für bis zu 9 Tränke. An einem Schlagfelsen sind normalerweise je nach Größe und Anzahl der Kristallechsen im Revier Scherben zur Herstellung von 2W10 Krysaltränken zu finden. Extrem selten. Kaufpreis 120 GF.

Hexenjäger: Amulette oder Ringe mit einem speziell geschliffenen Echsenkristall in der Mitte, der schwach blau zu

leuchten beginnt, wenn er in die Nähe von starker Magie wie großen Artefakten, Zauberorten, aktiven Zaubern, verzauberten oder verfluchten Personen, magischen Wesen, Außerweltlichen und zuweilen auch Personen mit einem starken Ingenium (mehr als 100 MP) kommt. Extrem selten. Kaufpreis 200 GF

Autor: Andreas „AAS" Schroth

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