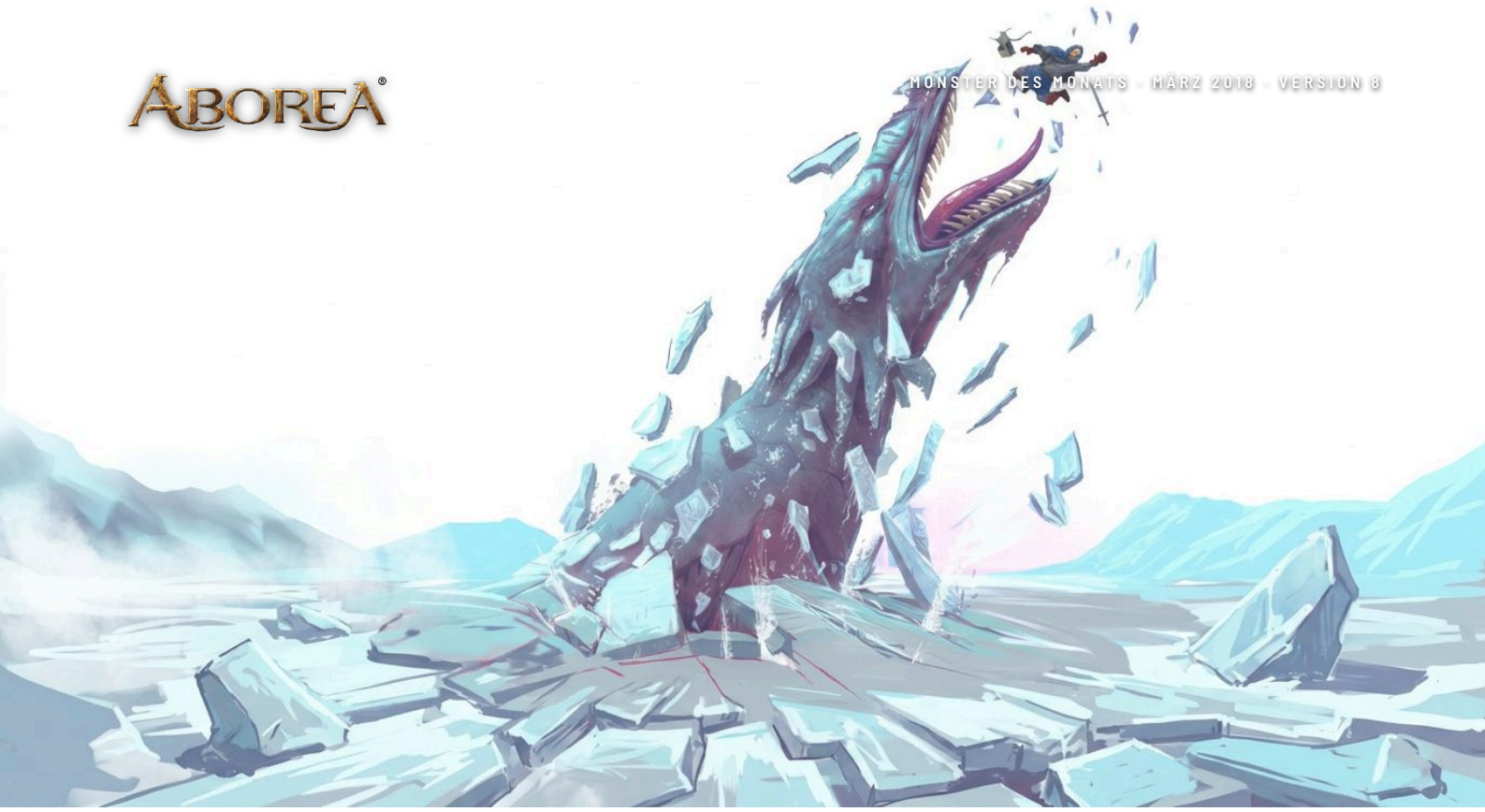


MONSTER DES MONATS

Der Eisjäger

SG 20 • VERSION 8

Überall auf Palea, wo das Meer zufriert, gibt es Geschichten über den grausigsten aller Schrecken: den Eisjäger. Er scheint aus Urzeiten zu stammen, aus Meerestiefen, die kein Mensch je erkunden wird. Und er macht Jagd auf alles, was sich auf dem Eis bewegt …

Der Kopf des Eisjägers erinnert an den eines Drachens. Mit den dicken Hornplatten auf der Oberseite seines Schädels durchbricht er selbst meterdicke Eisplatten. Sein Körper ist, ähnlich wie bei einem Fisch, stromlinienförmig aufgebaut. Kräftige Vorder- und Hinterflossen helfen ihm, sich blitzschnell durch das Wasser zu bewegen. Sein muskulöser Schwanz verleiht ihm zusätzlichen Antrieb. Die Schuppen des Eisjägers schimmern in den Farben des Eises: blau, weiß, silbern oder türkis. Fast könnte man den Eindruck gewinnen, er bestehe selbst aus Eis.

Dieses gefährliche Raubtier erreicht gewaltige Größen: Alleine der Kopf kann so groß wie ein kleines Haus sein, die Zähne werden so lang wie der Arm eines erwachsenen Mannes.

Wo ein Eisjäger auftaucht, ist nichts und niemand noch sicher – ganz gleich, ob im oder auf dem Meer. Die ersten Anzeichen für die Gegenwart dieses Tieres bemerken meist die Fischer: Innerhalb weniger Wochen nehmen die Fischbestände empfindlich ab. Der Eisjäger verschlingt vor allem die großen Fische eines Gebiets in gewaltigen Mengen. Sobald im Meer an dieser Stelle keine lohnende Beute mehr zu finden ist, setzt er seine Jagd oberhalb des Eises fort.

Selbst durch meterdickes Eis nimmt er genau wahr, was sich auf der zugefrorenen Oberfläche bewegt. Ob es sich dabei um einen Eisbär oder eine menschliche Karawane handelt, ist dem Eisjäger völlig egal. Er folgt seiner Beute unter Wasser und wartet ab, bis sie eine Stelle erreicht, in der das Eis etwas dünner und das Meer tief genug für einen Angriff ist. Von oben ist der Eisjäger kaum wahrzunehmen. Nur unter besten Sichtbedingungen kann man einen Schatten unter dem Eis erahnen, dessen Dimensionen sich jedoch alptraumhaft ins Unermessliche erstrecken. Ein Angriff des Eisjägers dauert nur Sekunden. Aus großer Tiefe schnellt er empor, rammt den gepanzerten Kopf durch das Eis und schnappt nach seiner Beute, um sie herunterzuschlingen. Wer nicht sofort gefressen wird, stirbt durch den Aufprall auf das Eis oder stürzt in die aufgewühlten Fluten. Am Ende holt sich der Eisjäger jeden, der sich zu weit in sein Gebiet vorwagt.

So setzen Sie den Eisjäger ein

AUFHÄNGER

Die Fischbestände unter dem Eis sind eingebrochen. Die Fischer ahnen, was das bedeutet – und die Gruppe muss über das Eis.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Nutzen Sie ihn als Hindernis, das eine andere Route erzwingt.
- Lassen Sie nur bei bester Sicht einen Schatten unter dem Eis erahnen.
- Erlauben Sie, andere Gegner auf dünnes Eis über tiefem Wasser zu locken.

EISJÄGER SG 20

XXL

LEGENDÄRE KREATUR

TP	INI	RÜST	BW	MP
800	+3	8	10	—

Maul	KB 14	Sch +6
ODER		
Flosse	KB 12	Sch +10

FÄHIGKEITEN

Regeneration 10 · **Zauberresistenz** 8 · **Immunität** gegen Kälteschaden

„Am Ende holt sich der Eisjäger jeden, der sich zu weit in sein Gebiet vorwagt."

Schatz G — Version 8

Doch der Spuk dauert nur wenige Monate: Spätestens nach einem halben Jahr verschwindet der Eisjäger genauso plötzlich, wie er aufgetaucht ist, und kommt viele Jahre, oft jahrzehntelang, nicht wieder. Die Gründe dafür sind nicht bekannt. Einige sagen, er zöge einfach weiter in lohnendere Gewässer. Andere meinen, er ruhe am Meeresgrund, um über Jahre hinweg seine Beute zu verdauen. Es gibt aber auch Stimmen, die den Eisjäger gar nicht für eine weltliche Kreatur halten. Er käme direkt aus der Unterwelt, um die Menschen für ihre Verfehlungen zu bestrafen, sagen sie.

Für die Bewohner eines betroffenen Gebietes ist das Auftauchen eines Eisjägers eine Katastrophe: Ihre wichtigste Lebensgrundlage, die Fischgründe unter dem Eis, ist auf Monate oder sogar Jahre hinweg zerstört, sodass auf einen „Jägerwinter" immer eine Hungersnot folgt; wenn überhaupt noch jemand zum Hungern übrig ist … Das Leben vieler Eisvölker spielt sich schließlich direkt am oder auf dem zugefrorenen Meer ab – im Revier des Eisjägers.

ABENTEUERANSÄTZE

Mit Waffengewalt ist einem Eisjäger wohl kaum beizukommen. Dazu ist er zu groß und zu gut gepanzert; ganz davon abgesehen, dass er sich in einem Element bewegt, zu dem die Spielercharaktere ohnehin nur wenig Zugang haben. Aber vielleicht finden sie trotzdem einen kreativen Weg, ein betroffenes Gebiet schon beim ersten Auftreten des Eisjägers von diesem zu befreien? Der Lohn dafür wäre sicher gewaltig.

Vielleicht versuchen verzweifelte Eisbewohner auch, die Spielergruppe als Opfer auf das Meer zu bringen, um den Eisjäger zu besänftigen. Sich aus dieser Situation zu befreien, bevor der Jäger durch das Eis bricht, dürfte nicht so einfach sein …

In jedem Fall kann der Eisjäger ein kaum zu überwindendes Hindernis sein. Dann können die Spieler den vergleichsweise einfachen Weg über die Eisplatten nicht nehmen und müssen eine andere Route zu ihrem Ziel finden – durch ein Gebiet, in dem die nächsten Abenteuer warten.

Auch ein schon verschwundener Eisjäger kann die Reise der Spielercharaktere noch ordentlich durcheinanderwirbeln – nämlich dann, wenn sich das rettende Dorf im ewigen Eis als Geisterstadt herausstellt, weil alle Bewohner längst Beute geworden oder weggezogen sind.

Möglicherweise kann der Eisjäger aber sogar zu einem Verbündeten werden: Mit seiner Hilfe können sich die Spielercharaktere eines anderen gefährlichen Gegners entledigen. Es muss ihnen nur gelingen, die feindlichen Soldaten oder die tödliche Kreatur an eine Stelle auf dem Eis zu locken, an der der Jäger angreifen kann …

ABOREA

Autorin: Birgit Oppermann

© 2018 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.