

MONSTER DES MONATS

Zar-Akk

SG 12 • VERSION 8

„Passt auf, Fremder, die Zar-Akk sind unruhig, sie träumen wieder von alten Tagen. – Wovon sie träumen? Nun, habt ihr nie von den Wandernden Städten gehört? Sicher, so wie ihr sie hier seht, sind es imposante Wesen, nicht leicht zu zähmen, aber der Lohn ist so süß. – Warum wir diese Biester halten? Sie haben recht schmackhaftes Fleisch. Speichel und Panzer sind ebenfalls lohnend. Habt ihr nie überlegt, woher der Zar-Rausch seinen Namen hat? Es ist ihr Speichel, aus dem man dieses wundersame Getränk herstellen kann, das euch jeden Schmerz und jede Angst vergessen lässt. Der Panzer aber ist, auf die richtige Weise bearbeitet – und es ist eine Kunst, das harte Material zu formen –, leicht und stabiler als alles andere, was ich kenne. Ja, sie stinken, aber das liegt daran, dass sie gerne fressen, was verwest. Und nun hat sich auch erklärt, wohin alles Tote hier verschwindet. Es sind Seelenfresser, doch aus den Seelen kommen die Träume und einst waren sie unser Heim und Hort."

Lamdo Maladur, Hüter einer Herde Zar-Akk am Rande der Wüste

Die Zar-Akk haben in Palea viele lokale Namen, denn die massigen Echsen sind weit verbreitete Bewohner steiniger Wüstenrandgebiete und vulkanischer Hänge. Die meisten erreichen die Größe eines kleinen Karrens, bevor sie sterben. Einige leben deutlich länger und sie hören nie auf zu wachsen – zumindest, wenn man den Geschichten des Zar-Mur-Volkes Glauben schenken kann. In freier Wildbahn sind die Echsen, sollte man sie aufstören und gegen sich aufbringen, ernstzunehmende Gegner. Ihre zerklüfteten Panzer sind mit normalen Mitteln kaum zu durchdringen und der Schutz ihrer ledrigen Haut ist auch nicht zu verachten. Gemeinsam mit den mächtigen Klauen, den rasiermesserscharfen Spitzen am Ende ihrer Schwänze und dem kräftigen Gebiss sind die Zar-Akk hervorragend ausgestattet, um als Sieger aus einer Konfrontation hervorzugehen. Zwar besetzen nur recht kurze Zähne ihre Kiefer, jedoch sind diese dazu in der Lage, einen enorm hohen Druck zu erzeugen. In Anbetracht ihrer Größe können die Wesen auf kürzere Distanzen erschreckend schnell sein, auch wenn sie jedes längere Wettrennen hoffnungslos verlieren würden. Ihnen reicht zumeist ein gut gesetzter Biss und ihr Opfer vergisst, dass es davonlaufen wollte. Dies liegt an der halluzinogenen Wirkung ihres Speichels, der eine schmerzlindernde und Angst vertreibende Wirkung hat. Vereinzelt berichteten Überlebende einer Bissverletzung nach einem Zar-Akk-Angriff von seltsamen Visionen und Eingebungen, die ihnen zeitlebens erhalten blieben.

Das Leben des Nomadenvolkes der Zar-Mur ist schon seit unzähligen Generationen eng mit der Haltung von Zar-Akk-Herden verwoben. Vereinzelt besitzen sie beeindruckend große Exemplare der Zar-Akk und hüten das Geheimnis der Bearbeitung des steinharten Panzermaterials. Auf den Märkten des Umlandes taucht immer mal wieder Rüstzeug aus den Pan-

So setzen Sie die Zar-Akk ein

AUFHÄNGER

Auf einem Markt am Wüstenrand tauchen Zar-Akk-Rüstzeug und Phiolen mit Zar-Rausch auf. Wer mehr will, muss die wandernden Zar-Mur finden.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Nutzen Sie die Tageszeit: Bei Wärme sind Zar-Akk flink, nachts träge.
- Spielen Sie den Biss zweischneidig: Er kann furchtlos machen, aber auch die Flucht verhindern.
- Nutzen Sie Zar-Ausrüstung als Belohnung oder Handelsware der Zar-Mur.

JUNGER ZAR-AKK

L

SG 12

TP	INI	RÜST	BW	MP
100	–1	10	8	—

Maul	KB 8	Sch +2
+		
Klauen	KB 6	Sch +1
ODER		
Maul	KB 8	Sch +2
+		
Schwanz	KB 5	Sch +2

Mehrfachangriff: Maul sowie Klauen oder Schwanz in einer Runde; ein Malus ist im Original nicht genannt

FÄHIGKEITEN

Gift Rang 2 (KO, MS 10) · **Zerreißen** · **Mehrfachangriff** · **Hitzeresistenz** 5

„Ein typischer Zar-Akk in der Größe eines kleinen Karrens."

Schatz D — Version 8

zern auf und erzielt für gewöhnlich erstaunliche Preise – ebenso wie die winzigen Phiolen, die mit Zar-Rausch gefüllt sind und vor allem bei Feldscheren und Badern beliebt sind. Da die Zar-Mur mit ihren Herden durch die Lande ziehen, ist es manchmal nicht einfach, sie zu finden und Handel mit ihnen zu treiben.

Die Anführer der Zar-Mur leben auf den größten Zar-Akk in Höhlen, die in den Stacheln der Panzer erschaffen wurden. Die gewaltigen Tiere werden von den Zar-Mur verehrt und umsorgt. Alte Geschichten berichten von Zar-Akk, die so riesig waren, dass sie den Himmel verdunkelten und das Zar-Mur-Volk in ruhmreiche Kriege trugen, doch diese Zeiten scheinen lange vorbei. Wohl sollen die Sandstürme in der Wüste hier und da gigantische Skelette freigeben und tief in der Wüste soll es eine kleine Oase geben, neben der sich ein Zar-Akk erhebt, das groß wie ein Berg ist, uralt und weise. Es heißt, die Zar-Mur hätten eine Möglichkeit gefunden, mit den Echsen zu kommunizieren, die sie das „Geistsprechen" nennen – eine tiefe Verbindung zwischen ihnen und den Wesen; vielleicht ist dies wirklich die Art, auf die sie die großen Zar-Akk lenken. Die kleineren allerdings werden zumeist mit Strick und Stock dirigiert und sind von eher tumbem Gemüt. Zar-Akk halten es lange ohne Wasser aus und sind in ihrer Aktivität von der Wärme der Sonne abhängig: Je wärmer es ist, umso flinker und lebhafter sind die Tiere. Wird es aber Nacht und die Temperaturen fallen, so werden die Zar-Akk träge und müde. Alle Zar-Akk sind verfressen und in der Auswahl ihres Futters nicht wählerisch. Es gibt eine gern erzählte Legende, in der Muktur, ein berühmter Zar-Akk-Züchter, einst in der Wüste in einem Sandsturm verloren ging. Letztlich fütterte er seinem liebsten Zar-Akk Morowul seine gesamte Kleidung samt der ledernen Sandalen, bevor Morowul den Weg zurück nach Hause fand und so sich selbst und den splitternackten, sonnenverbrannten Muktur rettete.

ALTER ZAR-AKK

XXL

SG 17

TP	INI	RÜST	BW	MP
500	–3	14	8	—

Maul	KB 12	Sch +5
ODER		
Klauen	KB 10	Sch +3
ODER		
Schwanz	KB 8	Sch +4

FÄHIGKEITEN

Gift Rang 3 (KO, MS 11) · **Verschlingen** · **Zerreißen** · **Hitzeresistenz** 8 · **Zauberresistenz** 5

„Ein alter Zar-Akk in der Größe eines Drachens."

Schatz F — Version 8

Am Rande der Wüste erhebt sich der Berg Zar-Lek. Zu ihm pilgern alle Zar-Mur mit ihren Herden jedes fünfte Jahr. Dann halten sie dort ein gewaltiges Fest ab; Hochzeiten werden geschlossen und Geburten sowie Tode in der gewaltigen Zentralhöhle des Berges registriert, denn die Namen aller Zar-Mur sind in die Wände geschrieben. Die einzelnen Sippen verbinden sich zu einem einzigen großen Volk, bis sie sich nach einer Woche wieder trennen, um ihre Wanderschaft wieder aufzunehmen und die Herden der Zar-Akk weiterzutreiben. Mancher behauptet, Zar-Lek sei gar kein Berg, sondern es handele sich dabei um die Überreste des letzten Zar-Akk-Giganten. Es heißt, er beschütze seine Kinder, behüte das Volk und bewahre die Erinnerungen an die Zeit, als gigantische Echsen die Lande durchstreiften und herrschten über alles bis zum Horizont.

„WANDERNDE STADT" / URALTER ZAR-AKK

XXL

SG 24

LEGENDÄRE KREATUR

TP	INI	RÜST	BW	MP
1500	–6	20	6	—

Maul	KB 16	Sch +8
ODER		
Klauen	KB 14	Sch +6
ODER		
Schwanz	KB 12	Sch +7

FÄHIGKEITEN

Gift Rang 4 (KO, MS 12) · **Verschlingen** · **Hitzeresistenz** 10 · **Zauberresistenz** 10

„Ein uralter Zar-Akk in der Größe einer kleinen Stadt."

Schatz G — Version 8

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Gift: Der Speichel eines Zar-Akk enthält eine halluzinogene Substanz, die über einen Biss übertragen, ein Opfer lähmen und so an der Flucht hindern kann. Um der Wirkung des Giftes zu trotzen, ist ein Widerstandswurf (KO) erforderlich. Bei einem Fehlschlag ist es für eine Minute durch starke Halluzinationen absolut schmerzunempfindlich und furchtlos (+10 auf Manöver zum Widerstehen von Angst, –10 auf alle anderen Manöver). Nach Ablauf dieser Zeit leidet es für eine Stunde unter Desorientierung.

GIFT DES ZAR-AKK

ZAR-AKK	RANG	WIDERSTAND	BEI ERFOLG	DESORIENTIERUNG DANACH (1 STUNDE)
Junger Zar-Akk	2	KO, MS10	—	–1
Alter Zar-Akk	3	KO, MS11	leichte Desorientierung (–1 auf alle Manöver für 10 Minuten)	–2
Uralter Zar-Akk	4	KO, MS12	leichte Desorientierung (–1 auf alle Manöver für 10 Minuten)	–2

Hitzeresistenz: Der Rüstungswert des Zar-Akk gegen Angriffe durch Feuer oder Hitze wird um fünf (Junger Zar-Akk, Hitzeresistenz 5), acht (Alter Zar-Akk, Hitzeresistenz 8) bzw. zehn Punkte (Uralter Zar-Akk, Hitzeresistenz 10) erhöht.

Mehrfachangriff (Junger Zar-Akk): Ein Zar-Akk kann innerhalb einer Runde mit seinem Maul sowie entweder mit seinem Schwanz oder mit seinen Klauen angreifen.

Zerreißen (Junger Zar-Akk): Wenn ein Zar-Akk ein Wesen innerhalb derselben Runde sowohl mit den Klauen als auch dem Maul getroffen hat, kann es versuchen dieses zu zerreißen, sofern es die Größe eines Trolls nicht überschreitet. In jeder folgenden Runde kann das Zar-Akk automatisch Schaden verursachen, ist dann allerdings zu keinen anderen Handlungen fähig. Zur Bestimmung des Schadens werfen Sie einen Würfel und halbieren das Ergebnis (Brüche ggf. aufrunden). Das Opfer des Zerreißens kann sich in jeder Runde selbst zu befreien versuchen. Hierzu ist ein schweres Manöver Athletik (ST oder GE, MS10) erforderlich.

Zerreißen (Alter Zar-Akk): Wenn ein Zar-Akk ein Wesen innerhalb derselben Runde sowohl mit den Klauen als auch dem Maul getroffen hat, kann es versuchen dieses zu zerreißen, sofern es die Größe eines Trolls nicht überschreitet. In jeder folgenden Runde kann das Zar-Akk automatisch einen Würfel Schaden verursachen, ist dann allerdings zu keinen anderen Handlungen fähig. Das Opfer des Zerreißens kann sich in jeder Runde selbst zu befreien versuchen. Hierzu ist ein äußerst schweres Manöver Athletik (ST oder GE, MS14) erforderlich.

Verschlingen (Alter Zar-Akk): Bei einem erfolgreichen Angriff mit seinem Maul kann der Zar-Akk versuchen, sein Opfer in einem Stück zu verschlingen, sofern es nicht größer als ein Troll ist. Bestimmen Sie zunächst den Schaden, den der Angriff regulär verursachen würde. Dem Ziel muss nun ein Athletik-Manöver (ST oder GE) mit einer Manöverschwierigkeit in Höhe des Schadens gelingen. Bei Erfolg erhält das Ziel normal Schaden. Bei einem Fehlschlag wird es zusätzlich verschlungen und erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden, solange es sich im Inneren der Kreatur befindet. Dieser Falle zu entkommen, ist nicht leicht. Neben dem Herausschneiden (von innen mindestens 30 Punkte Schaden gegen Rüstung 9, von außen mindestens 60 Punkte gegen Rüstung 14) und dem Herausklettern (absurdes Manöver Athletik, ST/GE MS16), sind auch weitere Wege möglich (Teleportation, das Wesen zum Erbrechen bringen usw.).

Verschlingen (Uralter Zar-Akk): Bei einem erfolgreichen Angriff mit seinem Maul wird der Zar-Akk versuchen, sein Opfer in einem Stück zu verschlingen. Bestimmen Sie zunächst den Schaden, den der Angriff regulär verursachen würde. Dem Ziel muss nun ein Athletik-Manöver (ST oder GE) mit einer Manöverschwierigkeit in Höhe des Schadens gelingen. Bei Erfolg erhält das Ziel normal Schaden. Bei einem Fehlschlag wird es zusätzlich verschlungen und erleidet pro Runde automatisch einen Punkt Schaden, solange es sich im Inneren der Kreatur befindet. Dieser Falle zu entkommen, ist nicht leicht. Neben dem Herausschneiden (von innen mindestens 50 Punkte Schaden gegen Rüstung 10, von außen mindestens 100 Punkte gegen Rüstung 20) und dem Herausklettern (sehr schweres Manöver Athletik, ST/GE MS14), sind auch weitere Wege möglich (Teleportation, das Wesen zum Erbrechen bringen usw.).

Zar-Rausch (Rang 4): Bei Zar-Rausch handelt es sich um eine Droge, die aus dem destillierten Speichel eines Zar-Akk gewonnen wird. Nach ihrer Einnahme leidet ein Charakter unter Desorientierung und Halluzinationen (–2 auf alle Manöver), verliert jedoch auch sein Schmerzempfinden und jegliche Furcht (+10 auf Manöver zum Widerstehen von Angst). Dieser Zustand hält für etwa 1 Stunde an. Häufige Einnahme kann zu einer Abhängigkeit von Zar-Rausch führen. Eine Dosis der Droge kostet 12 TT.

Zar-Lederrüstung: Die Haut eines jungen Zar-Akk eignet sich hervorragend zur Herstellung vorzüglicher Lederrüstungen. Im Gegensatz zur extrem dicken Haut der älteren Exemplare ist sie noch flexibel genug, um den Träger einer solchen Rüstung nicht nennenswert in seiner Bewegung einzuschränken. Eine Zar-Lederrüstung entspricht in ihren Werten einer gewöhnlichen Lederrüstung, gewährt jedoch einen Rüstungswert 7. Zudem bietet sie besonderen Schutz gegen Angriffe mit Feuer (Rüstungswert 8). Rüstungen dieser Art werden nicht selten zu Preisen von 20 GF oder mehr gehandelt.

Zar-Schild: Aus dem Rückenpanzer eines Zar-Akk lassen sich sehr leichte und extrem widerstandsfähige Schilde herstellen. Das Gewicht eines Zar-Schildes ist nur halb so groß wie das eines vergleichbaren, herkömmlichen Schildes bei gleicher Schutzwirkung. Die zur Führung benötigte Mindeststärke wird um einen Punkt reduziert. Gegen Angriffe mit Feuer bietet ein solcher Schild seinem Träger zudem besonderen Schutz (Rüstungsbonus +1). Die Preise eines Zar-Schildes sind enorm und betragen nicht selten das Zehnfache eines herkömmlichen Schildes gleicher Größe.

Zar-Klinge: Die rasiermesserscharfen Hornklingen am Schwanz eines Zar-Akk sind fast so hart wie Stahl. Aus ihnen lassen sich daher Klingenwaffen, Pfeil- und Speerspitzen von besonderer Qualität herstellen. Wegen ihrer Eigenschaften und der gut gehüteten Herstellungstechnik erzielen Zar-Klingen Spitzenpreise.

- Bastardschwert, Dolch, Kurzschwert, Langschwert und Zweihänder: +1 Initiative, Gewicht halbiert, Preis x5.
- Einhand- und Zweihand-Axt: +1 Initiative, Gewicht 2 kg bzw. 4 kg, Preis x3.

- Armbrustbolzen, Pfeilspitzen, Speer (geworfen): +1 Angriff (OB), Preis x2.

Autorin: Anja Eble

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