

MONSTER DES MONATS

Glühender Golem

SG 10 • VERSION 8

Sarima betastete verwirrt den Felsen, an den sie sich gerade gelehnt hatte. Wieso war er so warm? Sie wusste natürlich, dass es in der Gegend heiße Quellen gab. Aber die waren genau kartografiert und wurden von diesem unangenehmen Orden von Kampfzauberern in Besitz gehalten, die niemanden in die Nähe der Quellen ließen. Deshalb hielt Sarima auf ihrer Wanderung ja so großen Abstand und drückte sich hier durch den Wald, statt der geraden Straße zu folgen, auf der die Ordensmitglieder patrouillierten. Hier in der Wildnis, so weit abseits der heißen Quellen und ohne eine Menschenseele in der Nähe, hatte sie jedenfalls keine warmen Felsen erwartet. Vielleicht entstand hier aus irgendwelchen Gründen eine neue Quelle?

Egal, ihr sollte es recht sein. Es war kalt genug. Wenn sie direkt am Felsen ihr Lager aufschlug, würde sie eine viel angenehmere Nacht haben als erhofft und konnte noch dazu das Feuer kleiner halten. Was war dagegen schon die Wegstunde, die sie heute vielleicht noch schaffen könnte? Entspannt, aber aufmerksam richtete sie ihr Lager ein. Die Schlafrolle packte sie direkt am wärmenden Felsen aus, das Schutzdach gegen den Regen klemmte sie an einer Seite in den Ritzen zwischen den Steinen fest. Fast nebenher erlegte sie mit ihrem Bogen ein rotes Kaninchen und zündete dann ein kleines Feuer an, um ihre Mahlzeit zuzubereiten.

Sie genoss die Ruhe und die Zeit, die sie auf dieser Reise hatte. Viel zu lange war sie mit fremden und immer quasselnden Reisegefährten unterwegs gewesen. Endlich konnte sie ihr eigenes Tempo anschlagen und ihren eigenen Gedanken nachhängen. Es dauerte nicht lange, bis über dem Feuer ein Topf mit Suppe dampfte. Viel Fleisch hatte das Kaninchen nicht auf den Rippen gehabt, aber es würde doch eine willkommene Ergänzung zum Wurzelgemüse und den Kräutern abgeben. Sarima schürte das Feuer ordentlich an, um das Wasser am Kochen zu halten, als sie plötzlich ein unbekannter Schauer durchfuhr. Hatte da gerade die Erde gebebt? Und was war das für ein knarrendes Geräusch gewesen?

Sarima hielt den Bogen schussbereit und schob sich mit dem Rücken noch näher an den Felsen heran. Sofort spürte sie, dass dieser vermeintliche Schutz keiner war. Der Felsen war noch deutlich wärmer als vorhin, fast hätte sie sich an ihm verbrannt! Und außerdem schien er fast unmerklich zu vibrieren.

Was auch immer hier vor sich ging, Sarima würde es sich nicht genauer ansehen. Hastig löste sie ihre Schutzplane, die sich an einer Stelle schon von der Hitze

So setzen Sie den Glühenden Golem ein

AUFHÄNGER

Ein warmer Felsen nahe heißen Quellen steht auf, als jemand seine Ruhe stört.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Legen Sie fest, was er bewacht und mit welchem Signal man vorbeikommt.
- Lassen Sie die Gruppe entdecken: Kälte und Wasser schaden, Feuer heilt.
- Bedenken Sie: Endgültig besiegt ist er erst in winzigen Teilen.

dunkel verfärbt hatte, aus den Felsritzen und stopfte es in ihre Kiepe. Die Schlafrolle und ihre anderen Besitztümer verstaute sie dort ebenfalls, immer mit Blick auf diese unheimliche Felsformation, in der inzwischen rotglühende Linien entstanden. Mit einem bedauernden Blick kippte sie die Suppe ins Feuer. Zum Essen blieb keine Zeit, aber auf den Topf konnte sie nicht verzichten. Wenigstens die beiden größten Fleischstücke sammelte sie schnell noch aus der Glut, bevor sie sich in den Schutz einiger Bäume zurückzog.

„Der Felsen stand auf!“

Keine Sekunde zu früh! Der Felsen glühte nun an vielen Stellen und geriet unerwartet in Bewegung. Zuerst dachte Sarima an ein Erdbeben oder einen Geröllrutsch, aber es war etwas viel Furchterregenderes. Der Felsen stand auf! Ein massiges, kantiges Monster erhob sich, das die Elfe um mindestens drei Kopflängen überragte. Es drehte sich um und starrte mit glühend roten Augen in den Rest von Sarimas Feuer. Sie hatte genug gesehen. So schnell und leise wie möglich flüchtete sie durch den Wald, weg von dem, über das Betrunkene manchmal redeten und das Sarima immer für ein Ammenmärchen gehalten hatte. Weg von dem Glühenden Golem, der sich gleich umsehen würde, wer seine Ruhe gestört hatte …

Glühende Golems: Wächter aus Feuer und Stein

Glühende Golems sind massige, muskulöse Wesen mit groben, kantigen Formen. Sie können nur in der Nähe von Vulkanen oder heißen Quellen existieren, weil sie die Hitze aus dem Erdinneren brauchen, um aktiv zu bleiben und sich zu regenerieren. Glühende Golems sind keine natürlichen Lebewesen, sondern werden durch eine Kombination aus vulkanischer Energie und uralter Magie erschaffen. Dafür sind komplizierte Rituale nötig, die von mehreren mächtigen Magieformer:innen gemeinsam durchgeführt werden müssen.

Der Körper des Glühenden Golems besteht aus dicken Schichten Lavagesteins. In heißen Umgebungen glüht er an vielen Stellen, bei Kälte wird er grau und rissig. Bei besonders hoher Aktivität werden Adern aus flüssiger Lava sichtbar, die unter der steinernen Haut pulsieren.

Glühender Golem, klein SG 10

S

TP	INI	RÜST	BW	MP
50	+1	10	10	—

Fäuste KB 6 Sch +1

Elementarer Angriff (Feuer 1) bereits eingerechnet · entzündet Brennbares

FÄHIGKEITEN

Golem · Regeneration (Feuer) Feuer heilt 1 TP je Schadenspunkt, INI und KB +1 für (Schaden) Runden · **Wiederauferstehung**

SCHWÄCHE

Verwundbar (Kälte/Wasser): vierfacher Schaden. In kalter Umgebung oder im Wasser –3 auf INI und KB.

VERHALTEN

Zeigt jemand das vereinbarte Signal: greift ihn nicht an.

„Ein kleiner Glühender Golem, etwa einen Meter groß.“

Schatz — Version 8

Nicht nur das Aussehen, auch Kraft und Agilität der Golems hängen von der Außentemperatur ab. Je wärmer es ist, umso schneller können sie sich bewegen und umso aggressiver beschützen sie das, was ihnen anvertraut wurde. Denn Glühende Golems werden vor allem dafür geschaffen, um Schätze, Tempel oder Zugänge zu den Tiefen der Erde zu bewachen.

Glühende Golems gibt es in sehr unterschiedlichen Größen. Die kleinsten Exemplare sind nicht viel größer als ein Meter, dafür aber schneller und wendiger als die größeren Exemplare. Es gibt aber auch Glühende Golems von vier Metern und mehr.

Verhalten und Fähigkeiten der Glühenden Golems

Glühende Golems haben nur eine Aufgabe: den Ort oder Gegenstand, der ihnen anvertraut wurde, zu bewachen. Das tun sie vehement und ohne Rücksicht auf Verluste. Sie kämpfen mit Boxhieben, Armschwüngen, Tritten und Kopfhieben, wobei ihr glutheißer Körper zusätzlichen Schaden verursacht. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, reißen sie sogar Felsstücke aus ihrem eigenen Körper, um sie auf Angreifer:innen zu werfen.

Die meisten Golems kennen ein Signal, das ihnen anzeigt, wen sie nicht angreifen sollen. Dieses Signal kann ein Symbol oder Abzeichen sein, eine Handbewegung, ein bestimmtes Wort oder eine Tonfolge. Wer dies zeigt, gilt nicht mehr als Bedrohung. Aber dazu muss man dieses Signal natürlich erst einmal kennen …

Hin und wieder kommt es vor, dass ein Glühender Golem den Ort oder Gegenstand verliert, den er bewachen soll. Manche von ihnen erstarren dann einfach oder ziehen träge durch die Landschaft. Andere wählen sich selbst einen neuen Ort oder Gegenstand, den sie von da an behüten.

Glühende Golems sind sehr abhängig von vulkanischer Hitze. Aus ihr wurden sie geschaffen und von ihr beziehen sie auch ihre Kraft. Deshalb können sie sich nicht allzu weit vom Ort ihrer Entstehung entfernen. In heißen Umgebungen haben die Golems eine hohe Regenerationsfähigkeit und können innerhalb weniger Tage oder sogar Stunden ganze Körperteile neu entstehen lassen. Kühlen sie zu sehr ab, werden sie dagegen träge, bis hin zur völligen Erstarrung.

Mit normalen Waffen ist einem Glühenden Golem nur schwer beizukommen. Man kann zwar Stücke von ihm abschlagen und ihn damit nach und nach schwächen. Aber um ihn wirklich zu zerstören, müsste man ihn mühsam in ziemlich kleine Steinbrocken zerlegen. Feuer- oder Hitzemagie schadet dem Golem nicht, sondern stärkt ihn eher. Gegen Wasser- oder Kältemagie ist er dagegen sehr empfindlich. Auch physische Abkühlung durch Wasser, Eis oder ähnliche Einflüsse bremst den Golem und macht es deutlich leichter, ihn zu besiegen.

GLÜHENDER GOLEM, MITTEL SG 11

M

TP	INI	RÜST	BW	MP
100	+0	9	8	—

Fäuste KB 8 Sch +2

Elementarer Angriff (Feuer 1) bereits eingerechnet · entzündet Brennbares

FÄHIGKEITEN

Golem · Regeneration (Feuer) · Wiederauferstehung

SCHWÄCHE

Verwundbar (Kälte): vierfacher Schaden. In kalter Umgebung oder im Wasser –3 auf INI und KB.

VERHALTEN

Zeigt jemand das vereinbarte Signal: greift ihn nicht an.

„Ein durchschnittlicher Glühender Golem mit einer Körpergröße von ungefähr zwei Metern."

Schatz — Version 8

GLÜHENDER GOLEM, GROSS SG 11

L

TP	INI	RÜST	BW	MP
150	–1	9	8	—

Fäuste KB 10 Sch +3

Elementarer Angriff (Feuer 2) bereits eingerechnet · entzündet Brennbares

FÄHIGKEITEN

Golem · Regeneration (Feuer) · Wiederauferstehung

SCHWÄCHE

Verwundbar (Kälte/Wasser): vierfacher Schaden. In kalter Umgebung oder im Wasser –3 auf INI und KB.

„Eines der größeren Exemplare mit einer aufrechten Höhe von über drei Metern."

Schatz — Version 8

FÄHIGKEITEN IM DETAIL

Elementarer Angriff (Feuer X): Zusätzlich zum normalen Schaden verursachen die Angriffe eines Glühenden Golems X Punkte Feuerschaden (bereits im Schaden verrechnet), welcher brennbare Stoffe entzünden kann.

Golem: Als Golem ist die Kreatur unempfindlich gegenüber zusätzlichem Schaden durch kritische Treffer. Des Weiteren zeigen Blutungen, Krankheiten, Gifte, nicht-tödlicher Schaden sowie Manöver wie „Bewusstlos schlagen" oder „Gezielter Schuss" keine Wirkung. Schließlich muss der Golem weder atmen noch ausruhen.

Regeneration (Feuer): Ein Glühender Golem erleidet durch Hitze oder Feuer keinen Schaden, sondern heilt stattdessen einen TP pro Punkt Schaden. Zusätzlich erhöhen sich INI und KB um +1 für (Schaden) Runden.

Verwundbar (Kälte/Wasser): Ein Glühender Golem ist besonders empfindlich gegenüber Kälte und Wasser, daher erhält er durch Angriffe dieser Art den vierfachen Schaden. In kalter Umgebung oder im Wasser erhält der Golem einen Malus von 3 Punkten auf INI und KB.

Wiederauferstehung: Ein Glühender Golem wird beliebig oft pro Tag wiederauferstehen, sofern er nicht endgültig vernichtet wird. Hierzu muss man ihn entweder in winzig kleine Teile zerschlagen oder auf andere Weise an einer Wiederkehr hindern (z. B. in tiefem Wasser versenken, in ewigem Eis einfrieren, mit einem Zauber zerstören usw.). Ein erfolgreiches Manöver (IN, MS 10) kann die SC auf die richtige Idee bringen.

Autorin: Birgit Oppermann · Werte: Tobias Freund

© 2024 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.