

# SCHLEIMIGE SCHRECKEN

von „Bruder Grimm“ Mathias

Ein optionales Quellenwerk für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig

Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Illustration: Samizé (<http://samize.deviantart.com/art/Dungeon-Horror-433570664>)

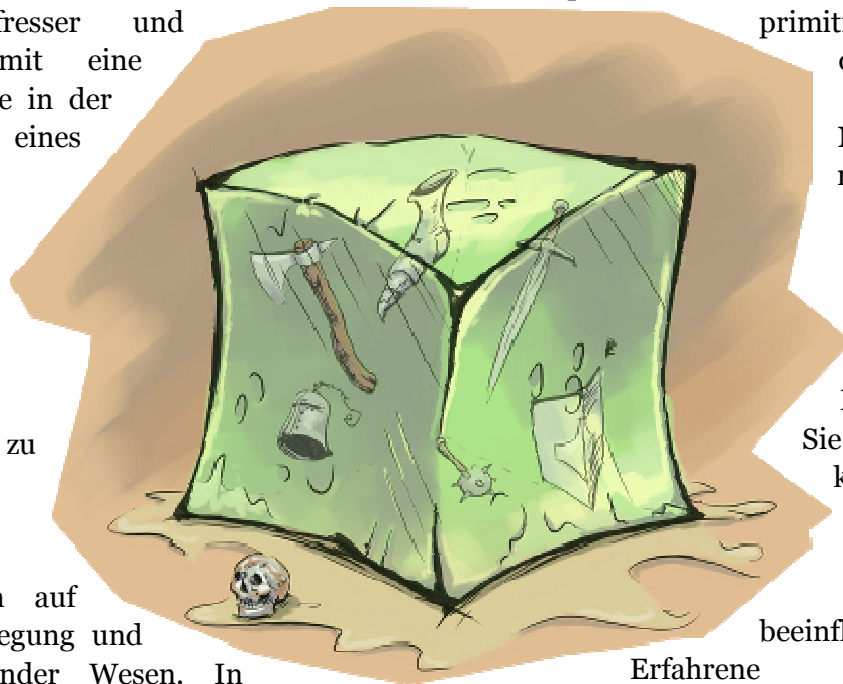
Was wäre ein richtiger Dungeonkomplex ohne Schleimwesen, die glibbrig seine Gänge durchkriechen, um unachtsame Abenteurer in sich zu schlürfen und langsam zu verdauen? Obwohl Schleimwesen eine beträchtliche Gefahr darstellen, sind sie doch keine Raubtiere im eigentlichen Sinne, sondern in der Regel Aasfresser und erfüllen damit eine wichtige Rolle in der Ökologie eines Dungeons, nämlich verwesendes und verrottendes Material aufzunehmen und zu verwerten. Dennoch reagieren Schleimwesen auf Wärme, Bewegung und Geruch lebender Wesen. In ihrem Beuteschema liegen nämlich auch sterbende und kranke Kreaturen, also solche, die zu langsam sind, sogar vor einem bedächtig dahinkriechenden Schleim wegzulaufen – oder zu dumm und überheblich.

Dann wiederum sind viele Schleime darüber hinaus auch Lauerjäger, die sich aufgrund ihrer Gestalt an Orten verstecken können, von denen aus man sonst keinen Angriff erwartet. Schließlich haben viele

Schleimwesen Fähigkeiten entwickelt, um an sich gesunde Wesen in Kürze in ihr Beuteschema anzupassen, zum Beispiel mit Giften, Krankheiten oder Klebstoffen.

Gelehrte ordnen diese Wesen als zwar bizarre, aber ganz normale biologische Geschöpfe ein, tierische Organismen der primitivsten Art, ohne jegliches zentrales Nervensystem, nur gesteuert von einfachsten Reiz-Reaktions-Mechanismen. Sie haben keinerlei Geist, den man mit magischen Effekten beeinflussen könnte.

Erfahrene Tiermeister könnten aber in der Lage sein, durch Kenntnis ihrer Reizreaktionen Schleimwesen in begrenztem Maße zu dirigieren. Angriffe führen Schleimwesen in der Regel mit einem spontan ausgestülpten Teil ihres Gallertkörpers aus, einem Pseudopodium. Dieses ist mit einem ätzenden Verdauungssekret überzogen und kann tentakelartig lang und dünn sein, oder auch einfach nur eine auf das Ziel gerichtete Woge schleimiger



Masse. Manche Exemplare können auch mehrere Pseudopodien gleichzeitig ausstülpen, um zusätzliche Ziele anzugreifen. Eine solche Modifikation bleibt jedoch jedem Spielleiter selbst überlassen.

Der massige Körper eines Schleimwesens ist leicht zu treffen, und Schleime weichen auch nicht aus. Allerdings ist es schwierig, dem nachgiebigen, halbflüssigen Körper eines Schleimwesens effektiv Schaden zuzufügen.

Als sehr effektiv haben sich dabei Kältezauber erwiesen, auch wenn Schleimwesen normale Kälte oder sogar Frost nicht viel ausmachen. Ihr Gewebe enthält Substanzen, die ein allzu schnelles Gefrieren verhindern. Extreme magische Kälte lässt den wasserhaltigen Körper eines Schleimwesens allerdings spröde und brüchig werden, so dass oft große Brocken von ihm einfach abplatzen, wenn es versucht, sich zu bewegen. Völlig irrelevant gegen ein Schleimwesen ist allerdings, aus welcher Richtung ein Angriff gegen es ausgeführt wird. Sein gallertiger Körper hat kein vorne und hinten, oben oder unten, und seine Sinneswahrnehmungen erstrecken sich in alle Richtungen gleich gut. Diese sind zwar primitiv, aber sehr effektiv. Schleimwesen

sind blind, aber sie nehmen Wärme, Gerüche und Vibrationen in Luft, Boden und Wasser sehr exakt wahr, so dass sie sich in ihrem stockdunklen Lebensraum auch ohne Sicht mühelos orientieren können.

In diesem Zuge sei auch die Warnung ausgesprochen, dass die amöboiden Bewegungen eines Schleims es ihm erlauben, hervorragend zu schwimmen, und er mit seinem klebrigen Leib ähnlich einer Schnecke auch an Wänden empor klettern und sogar an Decken entlang kriechen kann.

Zum Leidwesen der meisten Abenteurer sammeln die hirnlosen Schleimwesen zwar keine Schätze, dennoch kann sich ein näherer Blick in die gallertigen Überreste einer Glibberkreatur lohnen. In ihnen kann sich nämlich mit etwas Glück das eine oder andere von Wert befinden, was der Schleim bei seinen Fraßpatrouillen aufgenommen hat, oder was ein unglückseliges Opfer bei sich hatte. Die genaue Art solcher Glücksfunde sollte jedoch dem Spielleiter überlassen werden, da es sich ausschließlich um Gegenstände handeln muss, die der Schleim nicht verdauen konnte.

## SCHLEIMWESEN IN ALLEN GRÖSSEN

 <b>GLIBBER</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>
ST:	2	BE:	1
HÄ:	3	GE:	0
		<b>GEI:</b>	<b>0</b>
		VE:	0
		AU:	0
			
<b>Bewaffnung:</b>		<b>Panzerung:</b>	
Pseudopodium (WB+1)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Lauf-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
	<b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
<b>GH:</b>	<b>5</b>	<b>GK</b>	<b>wi</b>
		<b>EP</b>	<b>79</b>

Die kleinsten Schleimwesen werden als „Glibber“ bezeichnet. Die häufigsten Varianten sind von rostorangener, braungrüner oder hellbrauner Farbe – und sie stinken so entsetzlich nach Kloake, dass alle Proben, die Anwesenheit eines Glibbers zu bemerken, einen +4 Bonus erhalten. Für Menschen sind Glibber an sich relativ harmlos, da sie in erster Linie Abfälle selbst der scheußlichsten Art noch vertilgen (was natürlich ihren Geruch erklärt). Allerdings sind sie dadurch oft vollgestopft mit den widerwärtigsten Krankheitskeimen, die in Verletzungen sofort eine ekeleregende Fäule auslösen.

Eine üble Überraschung für einen Abenteurer, dem beispielsweise ein Glibber in den Rucksack gekrochen ist, um sich über seine Proviantvorräte herzumachen.

 <b>AMÖBE</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>7</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>
ST:	3	BE:	0
HÄ:	4	GE:	0
		<b>GEI:</b>	<b>0</b>
		VE:	0
		AU:	0
			
<b>Bewaffnung:</b>		<b>Panzerung:</b>	
Pseudopodium (WB+1)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Lauf-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
<b>GH:</b>	<b>8</b>	<b>GK</b>	<b>kl</b>
		<b>EP</b>	<b>86</b>

Riesenamöben sind Schleimwesen von etwa der Größe eines Wagenrades, meist von graugrüner oder blassgelber Farbe oder milchig-weiß und leicht transparent. Gerade letztere sind insbesondere in trübem Wasser schwer auszumachen, und Würfe, sie in solcher Umgebung zu bemerken, sind um 4 erschwert. Amöben gehen außerdem besonders gerne ins

Wasser und sind von allen Schleimen am häufigsten in aquatischer Umgebung anzutreffen.

Ähnlich wie Quallen verfügen Riesenamöben über Nesselkapseln, die sich bei einem Treffer auf ein lebendes Ziel entladen und ihm eine unangenehme Vergiftung einbringen können.

SCHLICK			
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>2</b>
<b>ST:</b>	4	<b>BE:</b>	0
<b>HÄ:</b>	5	<b>GE:</b>	0
		<b>VE:</b>	0
		<b>AU:</b>	0
<b>Bewaffnung:</b>		<b>Panzerung:</b>	
Pseudopodium (WB+1)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Pseudopodium (sofern gleiche Größenkategorie oder kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.		
<b>GH:</b>	12	<b>GK</b>	no
		<b>EP</b>	110

Ein Schlick hat ungefähr die Größe einer Tavernentischplatte und ist damit groß genug, dass menschengroße Wesen in sein Beuteschema fallen. Darüber hinaus sind Schlicke oft Lauerjäger mit exzellenter Tarnfärbung. Schlammgrau, ockerbraun, trüb durchsichtig oder gar kristallklar transparent sind typische Farbgebungen. Mit diesen sind sie, wenn sie regungslos am Boden liegen, kaum zu unterscheiden von einer Schlamm- oder Wasserpflütze

und haben einen Tarnwert wie eine Falle, meist im Bereich zwischen 4 und 8.

Kommt einem Schlick eine potentielle Beute zu nah (was bei einigen heißt, dass man direkt in ihnen *drinsteht* muss), greift er mit seinen Pseudopodien zu, um es zu umschlingen, zu erdrücken und anschließend in aller Ruhe zu verdauen. Und Vorsicht: Ein Schlick, der ein Opfer umschlugen hält, kann ein weiteres Pseudopodium ausbilden, um sich auch weiterhin zu verteidigen!

GALLERTE			
<b>KÖR:</b>	<b>12</b>	<b>AGI:</b>	<b>1</b>
<b>ST:</b>	5	<b>BE:</b>	0
<b>HÄ:</b>	7	<b>GE:</b>	0
		<b>VE:</b>	0
		<b>AU:</b>	0
<b>Bewaffnung:</b>		<b>Panzerung:</b>	
Pseudopodium (WB+1)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Lähmungseffekt:</b> Schadenverursachender Treffer mit Pseudopodium macht Ziel für Probenergebnis in Kampfunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
<b>GH:</b>	20	<b>GK</b>	gr
		<b>EP</b>	181

Als Gallerten bezeichnet man Schleimwesen von der Größe ungefähr eines Kleiderschranks oder größer. Gallerten sind klassische „Dungeonputzer“, die durch Tunnel kriechen und einfach alles Essbare (d.h. annähernd Organische) absorbieren.

Potentieller Beute wird selten mehr als ein paar Meter nachgestellt.

Gallerten haben oft seltsam stabile geometrische Formen, um einen Dungeontunnel nahtlos auszufüllen. Am häufigsten sind kuppel-, kugel-, würfel-, und wurstförmige Gestalten. Die Farbgebung kann sehr unterschiedlich ausfallen, doch sind sie meistens kristallklar transparent. Am tückischsten sind völlig farblose Formen, in die man gerade in schlecht beleuchteten unterirdischen Komplexen bei misslungener Bemerken-Probe (oft mit einem Abzug von bis zu -4) unversehens hineinlaufen kann. Besonders fatal daran ist, dass Gallerten in der Regel über ein Lähmungsgift verfügen, mit dem sie sicherstellen, dass ihnen der eine oder andere Nahrungsbrocken nicht doch noch wegläuft.

SCHLEIM			
<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 1	<b>GEI:</b> 0	
ST: 6	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 9	GE: 0	AU: 0	
255	32	1	1.5
<b>Bewaffnung:</b> Pseudopodium (WB+1)		<b>Panzerung:</b> Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Rost:</b> Jeder Treffer mit Pseudopodium reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
<b>GH:</b> 31	<b>GK:</b> ri	<b>EP:</b> 340	

Ein echter Schleim ist ein gewaltiger Gewebeklumpen mindestens von der Größe eines Ochsenkarrens, und manche können ganze Räume ausfüllen. Die meisten Schleime sind grün oder fleischfarben rosig, sehr viskos, glitschig und klebrig zugleich. Das Verdauungssekret eines Schleims ist besonders korrosiv und löst unedle Metalle in Sekundenschnelle auf. Es wird vermutet, dass sie sich teilweise von Metall ernähren. Jedenfalls sind ‚Echte Schleime‘ aufgrund dieser Fähigkeit bei hoch gerüsteten Kämpfern besonders gefürchtet.

BLOB			
<b>KÖR:</b> 18	<b>AGI:</b> 1	<b>GEI:</b> 0	
ST: 8	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 10	GE: 0	AU: 0	
570	36	1	1.5
<b>Bewaffnung:</b> Pseudopodium (WB+1)		<b>Panzerung:</b> Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Kälteangriffe		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wodurch Schlagen um KÖR erhöht wird.		
	<b>Resistenz:</b> Angriffe von der Seite, von hinten, von oben oder unten erhalten keinen Bonus gegen die Kreatur.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
	<b>Sonar:</b> „Sieht“ per Sonar.		
	<b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von 8 auf alle Proben erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich befreien, wenn dieser noch lebt.		
<b>GH:</b> 50	<b>GK:</b> ge	<b>EP:</b> 676	

Das gewaltigste Schleimwesen ist der riesige Blob. Diese recht stabilen Gallertklumpen haben die Größe eines

Wals, und ein einzelner wäre in der Lage, ein ganzes Dorf niederzumachen.

Blobs sind dafür bekannt, verschiedene Farben zu haben, die irgendwie mit Drachenfarben zu korrespondieren scheinen. Jedenfalls ist ein Blob mit einer bestimmten Farbe immun gegen Schaden aus Energien, die der Odenwaffe eines gleichartig gefärbten Drachen entsprechen. Ein weißer Blob wäre also beispielsweise immun gegen Kälte (und

tatsächlich nicht dagegen anfällig!). Warum das so ist, darüber streiten sich die Gelehrten.

Möglicherweise korrespondieren manche Farben einfach auf mystische Weise mit bestimmten Energien. Einige Vermutungen gehen aber dahin, dass Blobs ursprünglich erschaffen wurden, um Drachen zu fressen. Jedenfalls scheinen selbst Drachen über einen möglichen Zusammenhang nichts zu wissen.

