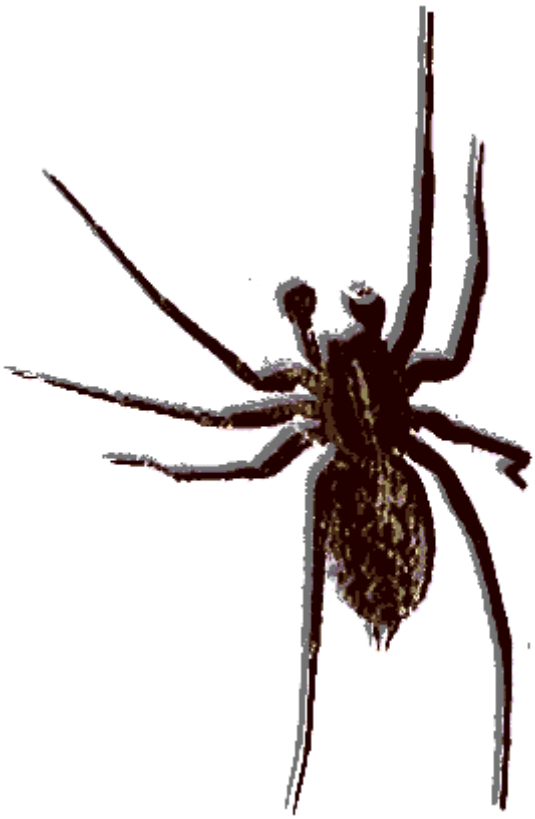
SPINNENWERK

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz



DUNGEONSLAYERS FANWERK

Riesenspinnen gehören sicherlich zu den klassischsten Dungeon-Monstern in Fantasy-Rollenspielen. Sie sind gruselig und hinreichend herausfordernd, einfach gestrickt und dennoch mit einer Reihe interessanter Taktiken bewaffnet, trotzdem bloß dumme gefährliche Tiere, die ohne größere Gewissensbisse abgeschlachtet werden dürfen, können praktisch in jedem Lebensraum auftreten, ohne dafür größere Erklärungen zu benötigen, und dazu können sich in ihren Gespinsten Schätze in Form von Ausrüstung früherer Opfer befinden.

Allerdings gibt es bei den Spinnen in normaler Größe eine beträchtliche Vielfalt an Formen und Jagdmethoden, von denen einige unerwartete Überraschungen bieten können, wenn sie von einer Riesenvariante der entsprechenden Spezies gegen allzu selbstsichere Abenteurer eingesetzt werden.
Eine Reihe von arachniden Fang- und Verteidigungsmethoden und ihre Umsetzungsmöglichkeiten für Riesenvarianten werden im Folgenden vorgestellt.

VARIATIONEN ACHTBEINIGER MONSTER

SPEI- ODER LEIMSCHLEUDERSPINNE

Diese ungewöhnliche Spinnengattung soll diese Liste anführen, da sie genau die Jagdmethode anwendet, die für die Monsterspinnen im Grundregelwerk, Seiten 117 und 128, beschrieben wird – sie fängt ihre Beute mit einem klebrigen Netz, das sie nicht aus ihren Spinndrüsen am Hinterleib verschießt, sondern aus einzigartigen Leimdrüsen in ihren Kieferklauen.

Obwohl die Speispinnen nur eine kleine und äußerst ungewöhnliche Spinnengruppe sind, können sie daher für die Monsterspinnen in Dungeonslayers als Standard gelten, und die Werte aus dem GRW können ohne Modifikation für ihre Riesenvarianten verwendet werden.

VOGELSPINNE

Vogelspinnen sind vor allen Dingen für ihre Größe bekannt – was aber in Bezug auf Monsterspinnen keine besondere zusätzliche Relevanz hat. Einige Arten jagen aktiv und können als Jagdspinnen behandelt werden (s.u.), andere lauern in ihren Wohnhöhlen auf Beute, ähnlich einer Trichterspinne (s. u.). Wirkliche Netze setzen sie zum Beutefang nicht ein.
Eine einzigartige Verteidigungsmethode jedoch, die man nur bei Vogelspinnen findet, ist der Einsatz von Brennhaaren. Vielen Vogelspinnenarten wachsen auf dem Hinterleib borstige Haare, die in Feinstruktur nadelspitz und mit Widerhaken versehen sind. Um sich gegen Angreifer zu wehren, kann die Spinne diese Brennhaare mit den Hinterbeinen abbürsten und auf ihre Gegner schleudern.

Eine Vogelspinne verändert die Werte der Monsterspinne auf folgende Weise:

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
Brennhaare (WB +2)
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Odem (Brennhaare): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)
EP -5

FALLTÜRSPINNE

Falltürspinnen sind nahe Verwandte der Vogelspinnen. Sie sind Lauerjäger, die sich mit (nicht klebrigen) Gespinsten ausgekleidete Wohnröhren graben und diese mit perfekt getarnten Falltürdeckeln verschließen, aufklappbar durch Scharniere aus Spinnfäden. Sobald die Falltürspinne dank ihrer feinen Sinne für Vibrationen ein Beutetier auf oder in unmittelbarer Nähe ihrer Falltür bemerkt, kommt sie herausgeschossen und versucht, den Happen in ihre Wohnröhre hinab zu ziehen. Dieses Prinzip ist auch für Monsterspinnen gut vorstellbar, die in

finsteren Höhlen, dichten Wäldern oder in Wüstenschluchten unter ähnlich gut getarnten Falldeckeln lauern, die selbst für Menschen schwer zu erkennen sind. Ein ähnliches Jagdprinzip nutzt die nah verwandte Tapezierspinne. Sie verbringt fast ihr ganzes Leben in einem vollständig geschlossenen Gespinstschlauch von ungefähr der Form eines auf dem Kopf stehenden L. Der senkrechte Teil ragt in die Erde hinab, der waagrechte liegt auf der Erdoberfläche auf und ist sorgfältig mit Erde, Moos, Tannennadeln und anderem Material aus der Umgebung getarnt. Bei einer Monster-Tapezierspinne kann dieser Teil leicht für eine Bodenwelle, eine Sanddüne oder einen Grashügel gehalten werden.

Bemerkt die Spinne auf oder unmittelbar am Oberflächenteil ihres Wohnschlauchs Beute, reißt sie blitzschnell einen Spalt in ihren Schlauch und versucht ihr Opfer dort hindurch zu ziehen. Ist ihr Opfer überwältig, verschließt sie den Schlauch wieder von innen mit Spinnenseide.

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Versteck: Falltürversteck zählt als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle hat Angriff zur Folge mit Schlagen +AGI
Fangröhre: Schlagen-Immersieg zieht Ziel in Fangröhre (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST der Kreatur*
EP +0

TRICHTERSPINNE

Trichter-, Röhren- und Winkelspinnen sowie die Gruppe der Echten Taranteln aus der Familie der Wolfspinnen verfolgen eine ähnliche Jagdstrategie. Auch sie lauern in Gespinströhren auf Beute, doch sind diese nicht verschlossen. Auch ragen diese Trichternetze nicht unbedingt in den Boden, sondern erstrecken sich eher in Felsspalten, Mauernischen oder in

Dickicht und müssen auch nicht so stabil sein, denn eine mit Trichternetz jagende Spinne überwältigt ihre Beute in der Regel außerhalb ihrer Wohnröhre.
Dafür ist der Bereich um ihren Schlupfwinkel herum mit Alarmfäden bespannt, die bei Berührung der Spinne exakt mitteilen, in welcher Richtung und Entfernung sich die Beute befindet, so dass sie sich ganz gezielt direkt auf sie stürzen kann.

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Versteck: Alarmfäden in Umkreis von Laufen x 2 Metern um Versteck zählen als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle hat Angriff zur Folge.
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
EP -5

WASSERSPINNE

Einer Monsterspinne unter Wasser zu begegnen ist sicherlich eine besonders unangenehme Überraschung. Wasserspinnen sind eng mit Trichterspinnen verwandt, daher ähneln sich die Jagdstrategien. Nur hat die Wasserspinne einen Weg gefunden, diese unter Wasser anzuwenden. Dazu legt die Spinne sich nicht nur eine eigene Taucherglocke an, indem sie ein dichtes kuppelförmiges Gespinstversteck webt, unter dem sie sich einen Luftvorrat anlegt, ihr Hinterleib trägt außerdem eine spezielle Behaarung, die in der Lage ist, ein dickes Luftpolster zu halten, das die Spinne mehrere Minuten mit Atemluft versorgen kann. Trotz aller Anpassung an ihren feuchten Lebensraum kann die

Spinne nämlich kein Wasser atmen. Unter Wasser verleiht das Luftpolster dem Hinterleib der Wasserspinne einen silbrigen Glanz, weswegen sie auch manchmal „Silberspinne“ genannt wird. Unter den realen Spinnen ist die Wasserspinne einzigartig, die einzige bekannte Art überhaupt, die sich den Lebensraum unter der Wasseroberfläche erschlossen hat, und sie kommt nur im Süßwasser vor.

Unter den Monsterspinnen könnte es jedoch mehrere Arten geben, die sich auf jeweils unterschiedliche aquatische Lebensräume spezialisiert haben, z.B. unterirdische Gewässer oder sogar das Meer.

Bewaffnung:	
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~	
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~	
Taucherglocke: Alarmfäden in Umkreis von Laufen x 2 Metern um Versteck zählen als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle hat Angriff zur Folge.	
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
GH: -1	EP -10

NETZSPINNE

Die symbolhafteste Jagdtechnik einer Spinne ist wohl das Lauern im Netz, und eine Fülle von verschiedenen Spinnengattungen machen sich ihre Webkünste zum Beutefang zu Nutze. Der bekannteste Netztyp ist sicherlich das Radnetz, das von Kreuzspinnen und ihrer Verwandtschaft verwendet wird, aber darüber hinaus auch von anderen Spinnenfamilien, wie z.B. den Seidenspinnen und Streckerspinnen. Andere Familien weben weitere Netztypen, wie die waagerechten Flächennetze der Baldachinspinnen, die kuppelförmigen Haubennetze der Kugelspinnen oder die wirren Gespinste der Zitterspinnen. Monströse Netzspinnen mögen eigene Netztypen entwickelt haben, speziell um größere und intelligentere

Beute zu fangen, klebrige Boden- oder Stolpernetze vielleicht. Oder das Riesennetz einer Monsterspinne ist einfach trotz seiner Größe kaum zu sehen. Übrigens sind nicht alle Fangnetze klebrig. Einige Spinnen verwenden sogenannte Kräuselnetze aus Fäden mit einer Art wolligen Ummantelung, in der sich Beutetiere hoffnungslos verheddern. Insbesondere Spinnen in trockeneren Gebieten verwenden diese feuchtigkeitssparende Fangmethode. Auch für Monsterspinnen sind Kräuselnetze nicht weniger effektiv, denn sie können sich besonders gut in Gehörn und Krallen größerer Beute verfangen – oder in den Vorsprüngen von schweren Rüstungen.

Eine Spinne baut immer nur ein einziges Netz gleichzeitig, denn sie muss in der Nähe lauern und über einen Alarmfaden damit verbunden bleiben, und erneuert es mindestens einmal täglich. Ein verlassenes Netz verstaubt sehr schnell, verliert sämtliche Fangwirkung und ist nur noch ein Hindernis. Allerdings gibt es sehr wohl Spinnen, die sich ein Netz teilen, und ein einzelnes Netz heißt nicht unbedingt, dass nur eine einzige Spinne in der Nähe ist…

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~	
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht~~ Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, ~~sofern ihm nicht~~ KÖR-ST gelingt.
	Netz: Zählt als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle macht Ziel für (AGI+GE)/2 der Kreatur in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt und alarmiert Monsterspinne.
EP	+0

SCHWARZE WITWE

Die monströse Schwarze Witwe soll stellvertretend stehen für alle Monsterspinnen mit besonders starkem Gift, auch wenn die echte Schwarze Witwe zumindest nicht sonderlich aggressiv ist. Bei einem riesenhaften Exemplar, dem normalgroße Humanoide perfekt ins Beuteschema fallen, darf die Sache natürlich anders aussehen.

Biologisch gesehen gehören Schwarze Witwen zu den Kugelspinnen und bauen kuppelförmige Netze (s.o.). Die folgenden Modifikationen gegenüber der Standard-Monsterspinne können aber auch zu anderen Monstergiftspinnen sehr gut passen, wie zum Beispiel einer monströsen Einsiedlerspinne, die ein eher unregelmäßiges Gespinstnetz weben würde.

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~			
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, ~~sofern ihm nicht~~ KÖR-ST gelingt.		
	Netz: Zählt als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle macht Ziel für (AGI+GE)/2 der Kreatur in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt und alarmiert Monsterspinne.		
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		
GH:	+1	EP	+10

ZITTERSPINNE

Auch Zitterspinnen sind Netzspinnen und weben meist dichte unregelmäßige

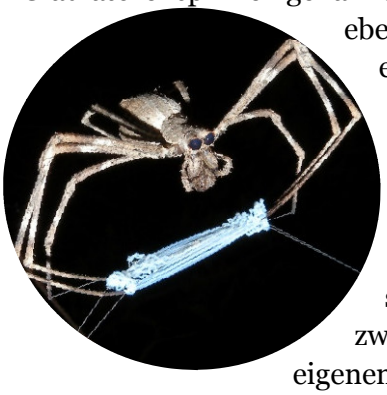
Gespinstnetze. Aufgrund ihrer langen dünnen Beine werden Zitterspinnen häufig mit Weberknechten verwechselt. Diese bauen aber keine Netze und besitzen nur ein Körpersegment, nicht zwei, wie echte Spinnen. Darüber hinaus verfügen viele Zitterspinnenarten über einen besonderen Verteidigungsmechanismus – das

namensgebende „Zittern“. Wird die Spinne in ihrem Netz von einer potentiellen Gefahr gestört, versetzt sie selbst in schnelle Schwingungen, wodurch sie optisch verschwimmt und als Ziel kaum noch auszumachen ist. Bei einer Monster-Zitterspinne ist das sicherlich ebenfalls ein wirksames Verteidigungsmittel gegen Fressfeinde, gegen humanoide Gegner allerdings höchstens ein Signal, dass die Spinne nicht kampfeswillig ist.

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Netz: Zählt als Falle mit TW: (AGI+GE)/2. Auslösen der Falle macht Ziel für (AGI+GE)/2 der Kreatur in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt und alarmiert Monsterspinne.
Verschwimmen: Alle Angriffe gegen Kreatur erhalten -AGI, solange die Kreatur sich nicht bewegt oder angreift.
EP +AGI

OGERSPINNE

Ogerspinnen, auch Käscher- oder Gladiatorenspinnen genannt, jagen



ebenfalls mit einem Netz, doch spannen sie es nicht zwischen festen Punkten auf, sondern zwischen ihren eigenen vorderen zwei Beinpaaren, so dass sie es ihrer Beute aktiv im Nahkampf überwerfen können. Allerdings streifen Ogerspinnen nicht auf Beutesuche umher, sondern suchen sich einen Schlupfwinkel, um vorbeikommende Beute aus dem Hinterhalt zu überraschen, vorzugsweise von oben. Normale Ogerspinnen lauern in niedrigem Gestrüpp oder auf Grashalmen, eine Monster-Ogerspinnen würde wahrscheinlich in einer Baumkrone oder an einer Höhlendecke lauern. Natürlich würde sie den Bonus durch Herabstürzen auch auf ihren Nahkampfangriff mit Netz erhalten.

Ogerspinnen jagen auf Sicht und haben im Verhältnis zur Körpergröße die größten Augen aller Spinnen. Ihre riesigen, nach vorne gerichteten beiden Hauptaugen verleihen einer Ogerspinne ein ausgezeichnetes räumliches Sehvermögen und gute Sicht selbst bei schlechten Lichtverhältnissen.

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
Netz (WB +2)
Lähmungseffekt: Nahkampfangriff mit Netz (nur einmal pro Kampf einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.
EP +0

LASSOSPINNE

Noch reduzierter ist das „Netz“ einer Lassospinne, auch Bola- oder Anglerspinne genannt, denn es besteht nur aus einem einzigen Faden mit einem Leimklumpen am Ende. Erspäht sie ein Beutetier, wirbelt sie diesen Faden mit einem Vorderbein herum wie ein Lasso, um Schwung zu holen, und schleudert ihn auf ihr Ziel. Damit verfügt sie über einen Fernangriff ähnlich der Standard-Monsterspinne. Doch während diese ihn einsetzt, um Beute an der Flucht zu hindern, kann die Lassospinne ein getroffenes Ziel aktiv zu sich ziehen.

Das Schwung-holen erfordert allerdings ein wenig Platz, Monster-Lassospinnen sind also kaum in engen Dungeon-gängen zu erwarten, sondern eher in großen Höhlen oder auf freien Ebenen mit lichtem Baum-bestand. Normale Lassospinnen haben es vor allem auf fliegende Beute abgesehen und sind in der Lage, diese im Flug zu treffen. Es ist also durchaus zu erwarten, dass auch Monster-Lassospinnen recht zielsicher sind.

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
Klebefaden (WB +2)
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Einfangen: Klebefaden-Treffer (nur einmal pro Kampf einsetzbar) fängt Ziel ein, welches fortan sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.* ***Ranziehen:*** *Kreatur kann mit vergleichender KÖR+ST-gegen KÖR+ST-Probe Ziel um Differenz in Metern näher ziehen.*
GH: -1 / EP -10

JAGDSPINNE

Obwohl das Weben von Netzen sicherlich als die typischste (weil namensgebende) Jagdstrategie der Spinnen betrachtet werden kann, gibt es doch auch eine große Zahl von Spinnengruppen, die sich bei der Jagd alleine auf ihre Schnelligkeit und Kraft verlassen und ihre Spinnfäden höchstens noch dazu benutzen, überwältigte Beute kampfunfähig zu halten. Neben den Jagdspinnen jagen außerdem unter anderem Lauf-, Luchs-, Wolf-, Kamm- und Plattbauchspinnen sowie einige Vogelspinnenarten auf diese Weise. Der übliche Jagdvorgang ist dabei mit dem einzelgängerischer Katzenartiger zu vergleichen: Sobald die Spinne Beute in der Nähe bemerkt hat, pirscht sie sich an diese heran, bringt sich in eine günstige Position und stürzt sich auf sie. Erwischt die Spinne ihre Beute allerdings nicht beim ersten Angriff, stellt sie ihr üblicherweise nicht nach. Spinnen sind einfach keine Hetzjäger. Auch wenn die meisten Jagdspinnen Einzelgänger sind, ist doch von zumindest einer real existierenden Art bekannt, dass sie im Verbund jagt. Von besonderen Rudelstrategien kann jedoch wohl kaum die Rede sein – die ganze Gruppe stürzt sich einfach zugleich auf das Opfer. Vielleicht hat aber die eine oder andere Monsterspinnen-Spezies ausgefeiltere Taktiken entwickelt…

Bewaffnung:
~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~
~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
GH: -1 / EP -10

SPRINGSPINNE

Auch Springspinnen jagen aktiv und ohne Netz, aber sie unterscheiden sich von den übrigen jagenden Spinnen dadurch, dass ihr ganzer Körperbau auf Sprungkraft

optimiert ist, mit gedrungenem Leib und relativ kurzen, kräftigen Beinen. Außerdem haben Springspinnen die

zweitbesten Augen im Spinnenreich mit hervorragendem räumlichem Sehvermögen. Daher bevorzugen sie gute Lichtverhältnisse bei der Jagd und sind in der Regel tagaktiv.

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~	
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	Sprungkraft: Kann statt zu laufen eine Anzahl von Metern gleich dem PE einer AGI+BE-Probe weit springen. Befindet sich am Ende des Sprungs ein Gegner, kann dieser in dieser Runde noch mit Schlagen + KÖR angegriffen werden.
	Wachsamkeit: Legt Wahrnehmunsproben mit einem PW von 15 ab.
GH: -1	EP -5

HÖHLENSPINNE

Mit dieser Kategorie sind Spinnen gemeint, die aktiv jagen, aber dies in der Regel in völliger Dunkelheit tun und sich nicht auf ihre Augen verlassen, sondern auf ihren feinen Sinn für Luftströmungen, der über ihren ganzen Körper verteilt ist. In d er Realität kann man

einige Vogelspinnen, viele Plattbauchspinnen und die Sechsaugenspinnen zu dieser Kategorie zählen. Auch einige Jagdspinnen jagen „blind“. Einige Arten dieser Gruppe haben ihre Augen stark oder sogar vollständig zurückgebildet. Mit der biologischen Gruppe der Höhlenspinnen, die als Netzspinnen behandelt werden können, haben all jene nichts zu tun.
Als Monsterspinnen stellen Höhlenspinnen gefährliche Gegner dar, die sich in völliger Dunkelheit zurechtfinden können und sowohl Illusionen als auch Unsichtbarkeit ignorieren.

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~	
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	Sonar: „Sieht“ per Sonar.
EP +0	

PIRATENSPINNE

Piratenspinnen sind eine Wolfsspinnengruppe mit einer ganz besonderen Fähigkeit: Sie können über Wasser laufen. Auch in einigen anderen Gruppen haben einige Arten diese Fähigkeit, zum Beispiel bei den Jagd- und Listspinnen. Reale Spinnen mit dieser Fähigkeit setzen diese ein, um hilflos im Wasser zappelnde Insekten zu erbeuten, aber auch Kleintiere, die direkt unter der

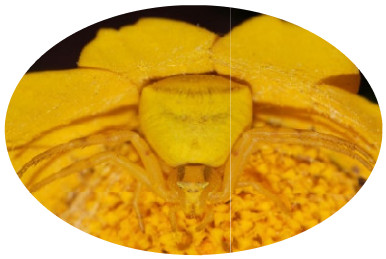
Wasseroberfläche schwimmen, wie kleine Krebse, Insektenlarven, bis hin zu Kaulquappen und sogar kleinen Fischen. Monsterpiratenspinnen stellen eine Gefahr für Angler und Fischer dar, in größeren Gruppen sogar für größere Schiffe, da sie

nicht nur übers Wasser laufen, sondern auch Bordwände erklimmen und sich gleichsam der namensgebenden menschlichen Schurken über die Reling schwingen, um sich über die Mannschaft herzumachen.
Könnten riesige Piratenspinnen hinter so manchem auf mysteriöse Weise verlassenen Schoner stecken, oder auch hinter Sagen von Seemonstern, denen immer wieder Angler zum Opfer fallen? Denn wer such nach der Ursache solcher Vorfälle schon an Land!

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~	
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	Wasserwandeln: Kann auf Wasser und ähnlichen lockeren Oberflächen (wie z.B. Treibsand) laufen wie über festen Erdboden.
EP	+0

KRABBENSPINNE

Auch Krabbenspinnen jagen ohne Netz, aber sie sind Lauerjäger – und die Meister der Tarnung im Spinnenreich. Die Tarnungen der Krabbenspinnen sind so ausgefeilt, dass sie einfach abwarten können, bis Beute in ihre Reichweite kommt und sie einfach nur zuschnappen müssen. Dabei sind Krabbenspinnen ungeheuer vielfältig. Während einige einfach nur bestens getarnt auf Steinen oder Baumrinde sind, sind andere regelrecht Pflanzenteilen oder ähnlichem nachgestaltet. Viele Krabbenspinnenarten lauern in Blüten auf Insekten, die diese besuchen, und sind entsprechend bunt gefärbt. Auch wenn echter chamäleonartiger Farbwechsel von Krabbenspinnen nicht bekannt sind, können einige zumindest über längeren Zeitraum ihre Farbe an die Blüten anpassen, die sie sich als Lauersitz angepasst haben.
Ein besonders eindrucksvoller Tarnkünstler ist die asiatische „Vogelkot-Krabbenspinne“, die in Färbung, Form und sogar Glanz perfekt einen Klumpen Vogelkot nachahmt und auf ihrem Ansitzpunkt sogar ein weißes Netzpolster webt, das wie ein Klecks weißer Flüssigkeit wirkt und die Tarnung vervollkommnet. Ausgehend von dieser Tarnmeisterschaft im realen Tierreich sind bei Monster-Krabbenspinnen der Fantasie keine Grenzen gesetzt, was Tarnmöglichkeiten angeht.
So könnte die Chamäleonspinne nicht nur über echten Farbwechsel verfügen, sondern kann auch die Textur ihrer Oberfläche verändern, ähnlich wie ein Oktop us. Die Zitadellenspinne ist farblich perfekt angepasst für das Lauern an



künstlichem Mauerwerk und hat sogar einen Auswuchs auf dem Rücken, der an einen verwitterten Wasserspeier erinnert. Die Tropfsteinspinne lauert in Höhlen, ihren spitz zulaufenden Hinterleib senkrecht aufgestellt. Im Zusammenspiel mit ihrem übrigen dornigen Leib ist sie kaum von einer Gruppe Stalagmiten zu unterscheiden – oder Stalaktiten, wenn sie an der Decke sitzt. Die Pfortenspinnen hat einen verbreiterten, gerade abgeschnittenen Hinterleib und eine holzartige Färbung und Textur. Sitzt sie an einer Mauer, die Beine bogenartig um sich gelegt, kann man sie zumindest bei schlechten Lichtverhältnissen leicht für eine zweiflüglige Holztür halten.

Bewaffnung: ~~Netzflüssigkeit (WB +2)~~			
	~~Lähmungseffekt:~~ Netzflüssigkeit (nur alle 10 Runden einsetzbar) ~~macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.~~		
	Tarnung: Erhält +10 auf Verstecken-Proben		
GH:	-1	EP	-5

KLEINE MONSTER – GIFTSPINNEN UND -SKORPIONE

Nicht alle Spinnen, die Abenteurern gefährlich werden können, sind riesenhaft groß. Besonders tückisch sind jene hochgiftigen Krabbler, die man erst bemerkt, wenn es zu spät ist, die sich lautlos von Geäst und Höhlendecken herabseilen oder unbemerkt am Hosenbein hochkrabbeln, sich über den Rücken mit ihren langen Beinen vorsichtig zu Schulter und Nacken hochtasten und unvermittelt bemerkt werden, wenn sie am Gesicht zum ersten Mal unbedeckte Haut berühren…

Normalerweise hat eine Spinne, die kaum größer ist als eine Hand, keinen Grund einen normalgroßen Humanoiden zu beißen. Üblicherweise ist das nur eine Abwehrreaktion auf die Schreckreaktion ihres „Untergrunds“, und sollte sie die erste Kampfrunde überleben, wird die Spinne die Flucht ergreifen. Ähnlich verhält es sich mit Spinnen und Skorpionen, die sich in Schuhen oder Kleidung von Abenteurern verkrochen haben und sich nun mit der Situation konfrontiert sehen, dass da jemand viel größeres ihr Versteck teilen möchte. Dass es sich nur um erschrockene Tiere handelt, ändert aber nichts daran, dass ein einziger Angriff aufgrund seiner Giftigkeit gehörigen Schaden verursacht.

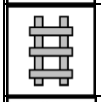
Die Werte unten mögen nicht nach einer wirklichen Gefahr aussehen, jedoch sollte man beachten, dass das Tier allein aufgrund seiner Größe +4 auf Schlagen gegen normalgroße Abenteurer erhält, und dass ein unerwarteter Angriff durchaus einen weiteren Bonus von +2 oder mehr rechtfertigen kann.

Zu den real existierende Arten, die die nachfolgenden Werte für fiktive Giftspinnen und -skorpione inspiriert haben, zählen unter anderem Wanderspinnen, Einsiedlerspinnen, Rotrückenspinnen, Dickschwanzskorpione und Gelbe Mittelmeerskorpione.

GIFTSPINNE/-SKORPION					
KÖR:	**1**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**1**
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Spinnenbiss (WB +0)	-

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbare Schadenspunkte pro Runde



Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)

Überraschungsangriff: Überraschter Gegner darf Abwehr nur ohne physische Rüstung würfeln.

GH:	1	GK	wi	EP	52

WEITERE SPINNENTIERE

Neben den Eigentlichen Spinnen (oder Webspinnen) beinhaltet die Gruppe der Spinnentiere noch eine Reihe weiterer räuberischer Spezies, die als Monsterformen abwechslungsreiche Herausforderungen an Abenteurer stellen können. Die meisten sind Spinnen recht ähnlich, aber doch so unterschiedlich, dass

sie nicht mehr mit simplen Modifikationen dargestellt werden können, sondern ihre eigenen Werteblöcke erfordern

SKORPIONE

Riesige Skorpione dürften fast so klassische Dungeon-Bestien sein wie Riesenspinnen (und passen auch he rvorragend in verstrahlte Endzeit-Settings). Als aktive Jäger, darauf ausgelegt, auch wehrhaftere Beute zu überwältigen, stellen sie im direkten Kampf eine deutlich größere Gefahr da als Monsterspinne – größer, zäher, stärker gepanzert, mit drei gefährlichen Waffen und deutlicher Giftwirkung.

MONSTERSKORPION					
KÖR:	**13**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0

81	19	11	5	19	

Bewaffnung:	Panzerung:
Schere (WB +3; GA -3) Giftstachel (WB +1)	Chitinpanzer (PA +2)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Gift: Wird Schaden mit Giftstachel verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Mehrere Angriffe (+2): Kann bei Giftstachelangriff 2 zusätzliche Scherenangriffe in der gleichen Runde aktionsfrei durchführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg mit Schere umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	17	GK	gr	EP	202

KLEINER MONSTERSKORPION					
KÖR:	**11**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0

36	16	9	4	15	

Bewaffnung:	Panzerung:
Schere (WB +2; GA -2) Giftstachel (WB +1)	Chitinpanzer (PA +2)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Gift: Wird Schaden mit Giftstachel verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Mehrere Angriffe (+2): Kann bei Giftstachelangriff 2 zusätzliche Scherenangriffe in der gleichen Runde aktionsfrei durchführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg mit Schere umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	11	GK	no	EP	140

WEBERKNECHTE

Es mag in Fantasywelten riesenhafte Weberknechte geben, die völlig harmlos sind und sich von Aas oder Kleintieren ernähren. Bei den unten beschriebenen handelt es sich jedoch um räuberische Kanker mit kräftigen Beißzangen, vielleicht sogar um Riesenversionen des bizarren Teufelsweberknechts.

Wie auch seine kleinen Verwandten verfügt der Monsterweberknecht über Drüsen am Körper, mit denen er sich in eine (üblicherweise unsichtbare) Wolke übelriechenden Giftgases hüllen kann. Dies ist allerdings eher eine Verteidigungs- als eine Jagdwaffe, und er wird sie nicht einsetzen, um einen Angriff einzuleiten.

Schließlich ist die typische Reaktion eines möglichen Beutetiers auf Gestank die Flucht, und ein Raubtier hat wenig Interesse daran, dass seine Beute wegläuft. Wenn seine Beute allerdings beginnt zurückzupieksen, ist das schon Grund genug, diese Waffe zum Einsatz zu bringen.

MONSTERWEBERKNECHT					
KÖR:	**11**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	
ST:	3	BE:	2	VE:	
HÄ:	2	GE:	4	AU:	
46	14	12	6	16	16
Bewaffnung:			Panzerung:		
Beißzangen (WB +2; GA -2) Odemwaffe (WB +2)			Dicke Spinnenhaut (PA +1)		
Gestank: Schaden durch Odemwaffe kann Übelkeit erzeugen. Wer KÖR+HÄ+Einstecker nicht schafft, ist angewidert und erhält bis zum Ende des Kampfes –2 auf alle Proben. Bei einem Patzer wird man bewusstlos.					
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)					
Odem (Gestank): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx 2m Radius um Kreatur herum.					
GH:	11	GK	gr	EP	152

KLEINER MONSTERWEBERKNECHT					
KÖR:	**9**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
20	11	11	5,5	12	14
Bewaffnung:			Panzerung:		
Beißzangen (WB +1; GA -1) Odemwaffe (WB +1)			Dicke Spinnenhaut (PA +1)		
Gestank: Schaden durch Odemwaffe kann Übelkeit erzeugen. Wer KÖR+HÄ+Einstecker nicht schafft, ist angewidert und erhält bis zum Ende des Kampfes –1 auf alle Proben. Bei einem Patzer wird man bewusstlos.					
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)					
Odem (Gestank): Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx 1m Radius um Kreatur herum.					
GH:	4	GK	no	EP	90

GEISSELSKORPIONE

Geißel- oder Fadenskorpionen sehen echten Skorpionen recht ähnlich, nur besteht ihr Schwanz aus einem kurzen beweglichen fingerartigen Grundglied, das in eine lange dünne fühlerähnliche Geißel ausläuft. Auch sind ihre Scheren eher gegeneinander wirkende Zangen als jeweils einzeln bewegliche Klauen, stellen aber dahingehend bereits eine beeindruckende Waffe dar.
Darüber hinaus verfügt ein Geißelskorpion über einen besonderen Verteidigungsmechanismus: Aus dem Grundglied seines Schwanzes kann er

einen scharfen und wohlgezielten Strahl beißender Säure verschießen. Dahingehend kann ein Monstergeißelskorpion eine böse Überraschung für Abenteurer bereithalten und beträchtlichen Schaden anrichten. Die Säure eines Geißelskorpions besteht hauptsächlich aus konzentrierter Essigsäure, daher hat sie einen deutlichen Essiggeruch.

MONSTERGEISSELSKORPION					
KÖR:	**12**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0
75	17	11	5,5	18	16
Bewaffnung:			Panzerung:		
Fangzangen (WB +3; GA -3) Säurestrahl (WB +3)			Chitinpanzer (PA +2)		
Rost: Jeder Treffer mit Säurestrahl reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1.					
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Fangzangen (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Kreatur kann Säurestrahl weiterhin einsetzen. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*					
GH:	12	GK	gr	EP	164

KLEINER MONSTERGEISSELSKORPION					
KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0
33	14	10	5	14	14

Bewaffnung:	Panzerung:
Fangzangen (WB +2; GA -2) Säurestrahl (WB +2)	Chitinpanzer (PA +2)

Rost: Jeder Treffer der [Tentakel] reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Kreatur kann Säurestrahl weiterhin einsetzen. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

GH:	6	GK	no	EP	106

ZECKEN

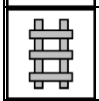
Während normale Zecken widerliche Schmarotzer sind, verwischen Monsterzecken die Grenze zwischen Parasit und Raubtier. Wie ihre kleinen Verwandten sind sie Blutsauger, doch allein ihre Größe sorgt dafür, dass ein von ihnen angefallenes Opfer lebensgefährlich zur Ader gelassen wird.
Dabei sind die kleineren Monsterzecken deutlich gefürchteter als die größeren, denn letztere sind in der Regel leichter zu entfernen. Kleine Monsterzecken versuchen, in einen Wirt einzudringen, um ihn von innen leer zu saugen, und einmal eingedrungen sind sie nur schwer loszuwerden. Die Biester reagieren empfindlich auf Gift, aber Gift zu trinken in der Hoffnung, dass es der Monsterzecke mehr schadet als einem selbst, ist nicht jedermanns Sache und auch eine etwas teure Therapie. Glücklicherweise ist auch Alkohol das reinste Gift für sie. Für jeden halben Liter, den ein Zeckenbefallener trinkt, müssen sowohl er als auch die Zecke „Gift trotzen“ würfeln (+1 Bonus für leichte alkoholische Getränke wie Bier, +0 für moderaten Gehalt wie Wein, -1 für starke Alkoholika wie Rum oder Schnaps). Misslingt der Zecke der Wurf, stirbt sie und wird verdaut. Misslingt dem Befallenen der Wurf, sind all seine Probenwerte für eine Stunde halbiert. Gelingt ihm der Wurf, erhält er nur (kumulativ) -1 auf alle Proben.
Die eleganteste Methode, sich vor Monsterzecken zu schützen, ist der Zauber *Duftnote*. Ein Zauberkundiger, dem ein Wissen (Natur)-Wurf gelingt, kann ein Ziel mit einem Duft ausstatten, der auf alle (!) Arten von Zecken abstoßend wird. Das hindert zwar Monsterzecken nicht daran, anzugreifen, aber sie werden sich nicht anheften oder versuchen, in den Bedufteten einzudringen. Selbst bereits angeheftete oder eingedrungene Monsterzecken lösen sich von selbst wieder bzw. flüchten durch den Mund des Opfers wieder hinaus. Was immer noch besser ist als die Alternative.
Allerdings kommt es im Kampf gegen Monsterzecken eher zufällig zu einem Anheften oder Eindringen. Eine größere Gefahr stellen Monsterzecken für im Freien campierende Reisende dar, und insbesondere für nachts auf der Weide verbleibendes Vieh. Oft stehen Viehbauern vor einem unheimlichen Rätsel, wenn sie morgens ihre Rinder vorfinden, ausgeblutet durch nichts weiter als kleine runde Einstichstellen, wenn die größere Zeckenvariante am Werk war. Oder mit seltsamen Verletzungen am Maul von den Beinklauen der kleineren Zeckenspezies, und der Leib geöffnet und ausgeweidet (da die kleinere Monsterzecke ihren Wirt durch die Bauchdecke wieder verlässt, sobald dieser stirbt).

MONSTERZECKE

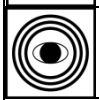
KÖR:	4	AGI:	7	GEI:	1
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Stechrüssel (WB +1)	Zeckenhaut (PA +1)

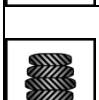
Gift: Wenn getötet während angeheftet, würfelt das Opfer des Anheftens eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.



Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)



Sonar: „Sieht“ per Sonar.



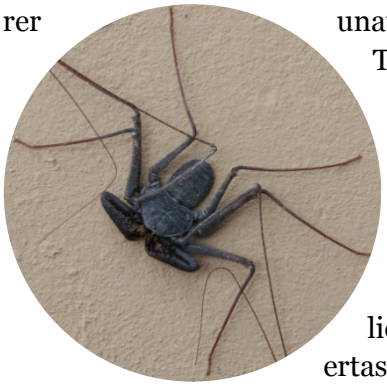
Anheften: Schlagen-Immersieg oder erfolgreicher Treffer auf hilfloses/bewusstloses Ziel ermöglicht Anheften und Blutsaugen an Ziel (sofern 1+ Größenkategorien größer), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde erhält, während Anheftet +1 LK pro Kampfrunde gewinnt (bis maximal 3 x LK). ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Anhefters.*

GH:	1	GK	kl	EP	70

KLEINE MONSTERZECKE					
KÖR:	**2**	**AGI:**	7	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
5	5	11	4,5	6	
Bewaffnung:		Panzerung:			
Beinklauen (WB +1)		Zeckenhaut (PA +1)			
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)					
Sonar: „Sieht“ per Sonar.					
Eindringen: Schlagen-Immersieg oder erfolgreicher Treffer auf hilfloses/bewusstloses Ziel ermöglicht Eindringen durch Mund des Ziels (sofern 2+ Größenkategorien größer), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde erhält. Solange eingedrungen, erhält Kreatur 50% aus Heilung von Heiltränken bzw. Schaden durch Gifte, welche das Opfer zu sich nimmt.					
GH:	1	GK	wi	EP	70

GEISSELSPINNEN

Geißelspinnen sehen Spinnen schon sehr ähnlich. Ihr wichtigstes Unterscheidungsmerkmal sind die zu langen Fäden ausgezogenen Endglieder des zweiten Beinpaares, mit denen sie sich wie mit Fühlern tastend orientieren. Mit ih rer unauffälligen Tarnfärbung und abgeflachten Gestalt können sie unentdeckt auf Lauer liegen und ertastete Beutetiere sschnappen. Monstergeißelspinnen lauern insbesondere in dunklen Schluchten und in Höhlen, versteckt in engen Spalten, oder im Freien unter Sand, Kies oder lockerer Erde eingegraben, die dünnen, kaum sichtbaren Fühlerbeine ausgestreckt wie Stolperfäden. Werden diese von etwas berührt, stürzt das Spinnentier aus seinem Versteck, um die Beute mit seinen Fangzangen zu ergreifen, die ähnlich gestaltet sind, wie bei einem Geißelskorpion.



MONSTERGEISSELSPINNE					
KÖR:	**12**	**AGI:**	7	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
72	15	9	4,5	18	
Bewaffnung:		Panzerung:			
Fangzangen (WB+3; GA -3)		Dicke Spinnenhaut (PA +1)			
Fühlerbeine: Zählen als Falle mit TW: (AGI+GE)/2 im Bereich von Laufen in Metern vor der Kreatur. Auslösen der Falle hat Angriff zur Folge.					
Sonar: „Sieht“ per Sonar.					
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Fangzangen (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*					
GH:	10	GK	gr	EP	155

KLEINE MONSTERGEISSELSPINNE					
KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
32	12	8	4	14	
Bewaffnung:		Panzerung:			
Fangzangen (WB+2; GA -2)		Dicke Spinnenhaut (PA +1)			
Fühlerbeine: Zählen als Falle mit TW: (AGI+GE)/2 im Bereich von Laufen in Metern vor der Kreatur. Auslösen der Falle hat Angriff zur Folge.					
Sonar: „Sieht“ per Sonar.					
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit Fangzangen (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*					
GH:	5	GK	no	EP	99

PSEUDOSKORPION

Pseudo- oder Afterskorpione wiederum sehen Skorpionen recht ähnlich, nur fehlt ihnen völlig ein Schwanzanhang. Das bedeutet nicht, dass sie nicht giftig sind! Tatsächlich münden in ihre spitz zulaufenden Scheren Giftdrüsen. Und ihre Mundwerkzeuge verfügen sogar über Spinndrüsen. Allerdings können sie diese

nicht im Kampf einsetzen, sondern verwenden sie, um überwältigte Beute ka mpfunfähig zu machen.
Reale Pseudoskorpione, wie z.B. der recht bekannte Bücherskorpion, sind winzig, stellen für Menschen nicht die geringste Gefahr da und ernähren sich von Kleinstinsekten wie Läusen, Springschwänzen und Milben.

Monsterpseudoskorpione sind typische Dungeonbewohner und ebenfalls relativ harmlos, da sie eher kleinere Beute bevorzugen, wie Ratten, Riesenratten oder Monsterzecken. Nur wenn sie aufgestört werden oder in größerer Zahl auftreten, greifen sie auch menschengroße Wesen an.

MONSTERPSEUDOSKORPION					
KÖR:	**11**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
35	14	9	4	15	
Bewaffnung:		Panzerung:			
Schere (WB +2; GA -2)		Dicke Spinnenhaut (PA +1)			
Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche Scherenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
GH:	8	GK	no	EP	117

KLEINER MONSTERPSEUDOSKORPION					
KÖR:	**9**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**1**
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0
15	11	7	3,5	11	
Bewaffnung:		Panzerung:			
Schere (WB +1; GA -1)		Dicke Spinnenhaut (PA +1)			
Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Opfer eine „Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzliche Scherenangriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird automatisch dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
GH:	3	GK	kl	EP	79

WALZENSPINNE

Walzenspinnen, auch Kamel- oder Sonnenspinnen, sind aggressive und aktive Räuber, die sogar Beute überwältigen können, die größer ist als sie selbst. Von der Gestalt her sehen sie Spinnen sehr ähnlich, haben aber weder Gift- noch Spinndrüsen.

Dafür sind ihre Kieferklauen mächtige Waffen mit sogar verheerender Wirkung als die Scheren eines Skorpions, da diese nur zum Festhalten dienen. Die Kiefer der Walzenspinne aber dienen zum aktiven Zerkleinern und Zerreißen von Beute. Monsterwalzenspinnen sind, wie ihre normalen Verwandten, hauptsächlich Wüstenbewohner und finden vor allem in Schluchten, Höhlensystemen und alten Grabkammern Zuflucht.

MONSTERWALZENSPINNE					
KÖR:	**13**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Mächtige Kiefer (WB +4; GA -4)	Dicke Spinnenhaut (PA +1)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	13	GK	gr	EP	178

KLEINE MONSTERWALZENSPINNE					
KÖR:	**11**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

Bewaffnung:	Panzerung:
Mächtige Kiefer (WB +3; GA -3)	Dicke Spinnenhaut (PA +1)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. (Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH:	8	GK	no	EP	120

MAGISCHE GEWEBE

SPINNENBERNSTEINE

Die Spinnenbernsteine sind magische Kleinodien, die ihrem Träger jeweils spezifische Fähigkeiten verleihen. Dazu müssen sie lediglich in eine tragbare Form eingearbeitet werden. Das einfachste ist, sie in einen Ring oder ein Amulett zu fassen. Der Preis dafür richtet sich einfach nur nach dem Aufwand, den der Besitzer betreiben will und obliegt der Maßgabe des Spielleiters. Ein einfacher Kupferring oder ein Lederband genügen schon, aber je nachdem, ob ein speziell verziertes Amulett oder ein juwelenbesetzter Goldring gewünscht sind, sind die Kosten nach oben offen.

Ein Spinnenbernstein kann aber auch in ein Kleidungs- oder Rüstungsstück oder in eine Waffe eingearbeitet werden, um seine Kräfte zu entfalten, wenn das Stück getragen bzw. gehalten wird, selbst wenn der Gegenstand bereits magisch ist. Die Einarbeitung kostet dann 10% des Marktpreises des Gegenstands. Soll ein weiterer Spinnenbernstein in denselben Gegenstand eingearbeitet werden, kostet auch dies 10% des Marktpreises, doch werden zu diesem die Kosten aller vorhergehenden Einarbeitungen plus die Marktpreise bereits eingearbeiteter Spinnenbernsteine hinzugezählt.

Spinnenbernsteine sind selten, denn zur Herstellung eines solchen Objekts benötigt man einen echten Bernstein mit darin eingeschlossener Spinne passender Spezies, welcher in der Regel von vorne herein mindestens 250 GM wert ist. Der Wert dieses Bernsteins darf voll mit den

Herstellungskosten des magischen Gegenstands verrechnet werden. Darüber hinaus ist das Herstellen eines Spinnenbernsteins weniger ein Einbetten als das Erwecken uralter konservierter Spinnenkräfte. Dies erspart bei der Herstellung weitere 20% der Kosten für genau die Fähigkeiten, die der Bernstein haben soll. Einen Rang des Talents FLINK in einen Jagdspinnen-Bernstein einzubetten kostet also beispielweise 100 GM, nicht 125 GM.
Verfügt der Hersteller außerdem nicht über den entsprechenden Zauber oder das Talent, um den Bernstein einzubetten, kann er es trotzdem versuchen, wenn er bei abschließenden Einbetten-Wurf einen Abzug in Höhe der kleinsten Zugangsstufe des Zaubers oder Talents hinnimmt.
Spinnenbernsteine gibt es bisher nur von Echten Spinnen. Magische Bernsteine mit anderen Spinnentieren sind nicht bekannt.
Von jedem Spinnenbernsteintyp gibt es drei Machtstufen und sie können folgende Kräfte verleihen:

JAGDSPINNEN-BERNSTEIN

Ein Bernstein mit einer aktiv jagenden Spinnenart verleiht dem Träger auf Stufe I das Talent FLINK I, auf Stufe II FLINK II und auf Stufe III FLINK III.
Eingebettete Fähigkeiten: FLINK; **Zugangsstufe:** 1; **Herstellungskosten:** 225 GM (Stufe I), 325 GM (Stufe II), 425 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 450 GM (Stufe I), 650 GM (Stufe II), 850 GM (Stufe III)

OGERSPINNEN-BERNSTEIN

Ein Bernstein mit einer geschickten Ogerspinne darin eingeschlossen verleiht dem Träger auf Stufe I das Talent KÄMPFER I, auf Stufe II KÄMPFER II und auf Stufe III KÄMPFER III.
Eingebettete Fähigkeiten: KÄMPFER; **Zugangsstufe:** 1; **Herstellungskosten:** 225 GM (Stufe I), 325 GM (Stufe II), 425 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 450 GM (Stufe I), 650 GM (Stufe II), 850 GM (Stufe III)

SPEISPINNEN-BERNSTEIN

Mit einer zielsicheren Speispinne darin verleiht ein Spinnen-Bernstein dem Träger auf Stufe I das Talent SCHÜTZE I, auf Stufe II SCHÜTZE II und auf Stufe III SCHÜTZE III.
Eingebettete Fähigkeiten: SCHÜTZE; **Zugangsstufe:** 1; **Herstellungskosten:** 225 GM (Stufe I), 325 GM (Stufe II), 425 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 450 GM (Stufe I), 650 GM (Stufe II), 850 GM (Stufe III)

WINKELSPINNEN-BERNSTEIN

Da sich Trichter- und Winkelspinnen meist gut verborgen in dunklen Ecken aufhalten, verleiht ein Berstein mit einer darin eingeschlossenen auf Stufe I das Talent HEIMLICHKEIT I, auf Stufe II HEIMLICHKEIT II und auf Stufe III HEIMLICHKEIT III.
Eingebettete Fähigkeiten: HEIMLICHKEIT; **Zugangsstufe:** 1; **Herstellungskosten:** 225 GM (Stufe I), 325 GM (Stufe II), 425 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 450 GM (Stufe I), 650 GM (Stufe II), 850 GM (Stufe III)

WASSERSPINNEN-BERNSTEIN

Ein Bernstein mit einer Wasserspinne verleiht dem Träger auf Stufe I das Talent SCHWIMMEN I, auf Stufe II SCHWIMMEN II und auf Stufe III SCHWIMMEN III.
Eingebettete Fähigkeiten: SCHWIMMEN; **Zugangsstufe:** 1;
Herstellungskosten: 225 GM (Stufe I), 325 GM (Stufe II), 425 GM (Stufe III);
Marktpreis: 450 GM (Stufe I), 650 GM (Stufe II), 850 GM (Stufe III)

KRABBENSPINNEN-BERNSTEIN

Der Bernstein der Krabbenspinne ermöglicht dem Träger, den Zauber *Tarnung* auf sich selbst zu wirken (Das Grimmoire, Band II). Auf Stufe II wirkt der Zauber bei Aktivierung automatisch für W20 Kampfrunden. Auf Stufe III wirkt der Zauber automatisch auf den Träger, solange er den Bernstein trägt bzw. eine eingearbeitete Waffe in der Hand hält.
Eingebettete Fähigkeiten: *Tarnung*;
Zugangsstufe: 2;
Herstellungskosten: 425 GM (Stufe I), 525 GM (Stufe II), 625 GM (Stufe III);
Marktpreis: 850 GM (Stufe I), 1050 GM (Stufe II), 1250 GM (Stufe III)

SPRINGSPINNEN-BERNSTEIN

Der Springspinnen-Bernstein erlaubt seinem Träger, den Zauber *Springen* auf sich selbst zu wirken. Auf Stufe II lässt der Bernstein den Träger auf Wunsch W20/2 Meter Springen. Auf Stufe III kann der Träger zusätzlich einmal täglich die Abklingzeit des Zaubers ignorieren
Eingebettete Fähigkeiten: *Springen*;
Zugangsstufe: 2;
Herstellungskosten: 425 GM (Stufe I), 525 GM (Stufe II), 825 GM (Stufe III);
Marktpreis: 850 GM (Stufe I), 1050 GM (Stufe II), 1650 GM (Stufe III)

ZITTERSPINNEN-BERNSTEIN

Dieser Bernstein erlaubt seinem Träger, den Zauber *Flackern* auf sich selbst zu wirken. Auf Stufe II wirkt der Zauber bei Aktivierung automatisch für W20 Kampfrunden. Auf Stufe III wirkt der Zauber automatisch auf den Träger, solange er den Bernstein trägt bzw. eine eingearbeitete Waffe in der Hand hält.
Eingebettete Fähigkeiten: *Flackern*;
Zugangsstufe: 2;
Herstellungskosten: : 425 GM (Stufe I), 525 GM (Stufe II), 625 GM (Stufe III);
Marktpreis: 850 GM (Stufe I), 1050 GM (Stufe II), 1250 GM (Stufe III)

HÖHLENSPINNEN-BERNSTEIN

Dieser Bernstein verleiht die Fähigkeit, den Zauber *Zwergensicht* auf sich selbst zu wirken (Das Grimmoire, Band II). Auf Stufe II wirkt der Zauber bei Aktivierung automatisch für W20 Kampfrunden. Auf Stufe III wirkt der Zauber automatisch auf den Träger, solange er den Bernstein trägt bzw. eine eingearbeitete Waffe in der Hand hält.
Eingebettete Fähigkeiten: *Zwergensicht*; **Zugangsstufe:** 3;
Herstellungskosten: 461 GM (Stufe I), 573 GM (Stufe II), 685 GM (Stufe III);
Marktpreis: 922 GM (Stufe I), 1146 GM (Stufe II), 1370 GM (Stufe III)

PIRATENSPINNEN-BERNSTEIN

Dieser Bernstein erlaubt seinem Träger, den Zauber *Wasserwandeln* auf sich selbst zu wirken. Auf Stufe II wirkt der Zauber bei Aktivierung automatisch für W20 Kampfrunden. Auf Stufe III wirkt der Zauber automatisch auf den Träger, solange er den Bernstein trägt bzw. eine eingearbeitete Waffe in der Hand hält.
Eingebettete Fähigkeiten: *Wasserwandeln*; **Zugangsstufe:** 5;
Herstellungskosten: 485 GM (Stufe I), 605 GM (Stufe II), 725 GM (Stufe III);
Marktpreis: 970 GM (Stufe I), 1210 GM (Stufe II), 1450 GM (Stufe III)

LASSOSPINNEN-BERNSTEIN

Der Bernstein der Lassospinne gibt dem Träger auf Stufe I das Talent UMWERFENDER WURF I, auf Stufe II UMWERFENDER WURF II und auf Stufe III UMWERFENDER WURF III.
Eingebettete Fähigkeiten: UMWERFENDER WURF; **Zugangsstufe:** 4; **Herstellungskosten:** 525 GM (Stufe I), 925 GM (Stufe II), 1325 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 1050 GM (Stufe I), 1850 GM (Stufe II), 2650 GM (Stufe III)

NETZSPINNEN-BERNSTEIN

Ein magischer Bernstein mit einer darin eingeschlossenen netzbauenden Spinne gibt auf Stufe I dem Träger die Fähigkeit, den Zauber Netz mit einem Bonus von +1 zu wirken. Ein Stufe II-Bernstein erhöht den Bonus auf +2, ein Stufe III-Stein auf +3.
Eingebettete Fähigkeiten: *Netz*; **Zugangsstufe:** 4; **Herstellungskosten:** 550 GM (Stufe I), 675 GM (Stufe II), 800 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 1100 GM (Stufe I), 1350 GM (Stufe II), 1600 GM (Stufe III)

SCHWARZE-WITWEN-BERNSTEIN

Der Träger eines Schwarze-Witwen-Bernsteins kann den Zauber *Giftklinge* auf eine Waffe wirken, die er in seiner Hand hält (Das Grimmoire Band I). Bei einem Stufe II-Bernstein wirkt der Zauber auf Wunsch automatisch auf die gewünschte Waffe und hält W20 Kampfrunden. Ein Stufe III-Stein wirkt den Zauber automatisch auf jede Waffe, die der Träger in seiner Hand hält, mit unbegrenzter Dauer. In jedem Fall endet der Effekt allerdings auf jeden Fall, wenn der Träger die verzauberte Waffe aus der Hand gibt.
Eingebettete Fähigkeiten: *Giftklinge*; **Zugangsstufe:** 5; **Herstellungskosten:** 773 GM (Stufe I), 989 GM (Stufe II), 1205 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 1546 GM (Stufe I), 1978 GM (Stufe II), 2410 GM (Stufe III)

FALLTÜRSPINNEN-BERNSTEIN

Der Träger dieses äußerst seltenen Spinnenbernsteins erhält auf Stufe I das Talent IN DECKUNG I, auf Stufe II IN DECKUNG II und auf Stufe III IN DECKUNG III.
Eingebettete Fähigkeiten: IN DECKUNG; **Zugangsstufe:** 10; **Herstellungskosten:** 1125 GM (Stufe I), 2125 GM (Stufe II), 3125 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 2250 GM (Stufe I), 4250 GM (Stufe II), 6250 GM (Stufe III)

VOGELSPINNEN-BERNSTEIN

Bernsteine mit einer kompletten ausgewachsenen Vogelspinne darin eingeschlossen müssten mindestens faustgroß sein – nicht unmöglich, aber sehr selten. Aber zur Herstellung eines Spinnenbernsteins reicht ein Fragment oder ein eingeschlossenes Jungtier. Er verleiht dem Träger, den Zauber *Vergrößern* auf sich selbst zu wirken. Auf Stufe II wirkt der Zauber bei Aktivierung automatisch für W20/2 Kampfrunden. Auf Stufe III wirkt der Zauber volle W20 Kampfrunden.
Eingebettete Fähigkeiten: *Vergrößern*; **Zugangsstufe:** 10; **Herstellungskosten:** 2333GM (Stufe I), 3069 GM (Stufe II), 5888 GM (Stufe III); **Marktpreis:** 4666 GM (Stufe I), 6138 GM (Stufe II), 11776 GM (Stufe III)

STIEFEL DES ZERTRETENS

Diese schweren mit vielen eingetrockneten Flecken übersäten Stiefel erlauben ihrem Träger, mit einem Tritt anzugreifen, der zwar als waffenloser Angriff zählt, aber dem Gegner keinen GA-Bonus verleiht, und einen magischen WB +1 gibt. Wie

jeder Angriff mit schweren Stiefeln (siehe Bruder Grimms Waffenkammer) gibt auch ein Tritt mit Stiefeln des Zertretens +4 gegen Gegner, die 2 oder mehr Größenkategorien kleiner sind als der Gegner, aber der Träger erhält auch allgemein +2 auf alle Angriff und Abwehr gegen Kreaturen, die mindestens 1 Größenkategorie kleiner sind als er.
Eingebettete Fähigkeiten: WB +1, KROPPZEUCH! (Talentpaket II) ;
Zugangsstufe: 4;
Herstellungskosten: 875 GM;
Marktpreis: 1750 GM

SENSHIGUMO-ANZUG (SET)

Die folgenden Gegenstände sind sowohl als Set als auch als Einzelgegenstände bekannt. Das heißt, es gibt beispielsweise Spinnenschuhe, die nicht zu einem Set gehören und keine Boni bringen, wenn sie mit anderen der unten aufgeführten Gegenstände getragen werden.

SPINNENSCHUHE

Diese leichten Seidenschuhe sind meist von einer Machart, wie Kampfmönche sie gerne tragen, und verziert mit Stoffmalereien von Spinnenwesen. Der Träger dieser Schuhe kann sich mit seinem normalen Laufen-Wert an senkrechten Oberflächen oder sogar kopfüber an der Decke bewegen.
Eingebettete Fähigkeiten: *Klettern* (Das Grimmoire, Bd. I); **Zugangsstufe:** 4; **Herstellungskosten:** 925 GM +396 GM als Teil des Sets; **Marktpreis:** 1850 GM + 792 GM als Teil des Sets

NETZHANDSCHUHE

Diese bequemen Stoffhandschuhe sind meist mit einem Spinnwebmuster verziert und verleihen als Paar getragen ihrem Träger, die Fähigkeit, die Zauber Netz und Klebefaden zu wirken.
Eingebettete Fähigkeiten: *Klebefaden* (Das Grimmoire, Bd.V), *Netz*;
Zugangsstufe: 4;
Herstellungskosten: 875 GM +396 GM als Teil des Sets; **Marktpreis:** 1750 GM + 792 GM als Teil des Sets

ACHT-AUGEN-MASKE

Diese Ninja-Vollmaske ist mit acht polierten Edelsteinen besetzt, die auf ihr wie die Augen einer Spinne angeordnet sind. Ihr Träger steht permanent unter der Wirkung des Zaubers Gefahrensinn (Das Grimmoire, Bd. II).
Eingebettete Fähigkeiten: *Gefahrensinn* (Das Grimmoire, Bd.II);
Zugangsstufe: 5; **Herstellungskosten:** 875 GM +396 GM als Teil des Sets;
Marktpreis: 1750 GM + 792 GM als Teil des Sets

THORAX-RÜSTUNG

Dieser Harnisch aus verstärktem geleimtem Stoff schützt wie ein Lederpanzer und ist meist dunkel eingefärbt mit einer stilisierten Spinne auf der Brust.
Er verleiht seinem Träger das Talent HAU RUCK! auf Rang III (siehe Bruder Grimms Talentpaket III).
Eingebettete Fähigkeiten: HAU RUCK! (Talentpaket III); **Zugangsstufe:** 1;
Herstellungskosten: 504 GM +396 GM als Teil des Sets; **Marktpreis:** 1008 GM + 792 GM als Teil des Sets

2 Teile: Akrobat +I
Eingebettete Fähigkeiten: AKROBAT;
Zugangsstufe: 1; **Herstellungskosten:** +175 GM; **Marktpreis:** +350 GM
3 Teile: Akrobat +II
Eingebettete Fähigkeiten: AKROBAT;
Zugangsstufe: 1; **Herstellungskosten:** +175 GM; **Marktpreis:** +350 GM
4 Teile: BE +2
Eingebettete Fähigkeiten: Eigenschaft +2 ; **Zugangsstufe:** -;

Herstellungskosten: +1000 GM;
Marktpreis: +2000 GM

ZECKENTONIKUM (40 GM)

Dieser meist scharlachrote Trank wirkt genau wie ein andauernder Heiltrank, nur verursacht er zusätzlich jede Runde 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt an jedem Wesen, das von seiner Lebenskraft zehrt, solange es das tut (sogar an Gegnern, die ihm Schaden verursachen, während sie unter dem Zauber *Geben und Nehmen* stehen!)

SPINNEN SIND NÜTZLICHE TIERE!

Spinnen als Nutztiere, vor allem zu Reit- und Wachzwecken, sind vor allem von Dunkelelfen bekannt. Aber auch einige Ork-, Goblin- und Echsenmenschenstämme nutzen diese Monstren als abgerichtete Kriegsbestien.
Als Reitspinnen eignen sich praktisch nur Spei-, Jagd-, Piraten- und Springspinnen sowie Walzenspinnen. Als Wachtiere sind praktisch alle Monsterspinnen sowie –skorpione geeignet. (Weberknechte und Geißelskorpione bedeuten zu große Geruchsbelästigung, Geißelspinnen haben sich als unzuverlässig erwiesen.) Dabei ist allerdings zu beachten, dass eine Wachspinne nicht dazu in der Lage ist, einen Eindringling abzuschrecken, zu vertreiben, zu stellen oder anzuzeigen – sondern nur dazu, ihn zu töten!
Manche richten sich auch Monsterspinnen als Jagdgefährten ab. Auch dazu sind wiederum vor allem Spei-, Jagd-, Piraten- und Springspinnen geeignet, darüber hinaus aber auch Vogelspinnen und Skorpione sowie Walzenspinnen und Pseudoskorpione. Zur Jagd werden ausschließlich die kleineren Varianten verwendet, die größeren sind als Jagdgefährten zu schwer kontrollierbar. Nur bei den Pseudoskorpionen verwendet man zur Jagd eher die größeren. Die kleineren können allerdings zur Bekämpfung von Ungeziefer eingesetzt werden.
Außerdem werden Monsterspinnen manchmal noch als Lieferanten von Seide und alchimistischen Grundstoffen (v. a. Gift) gehalten. Auch dafür nimmt man in der Regel die kleineren Varianten – das ist weniger aufwändig.
Spinnenseide ist ein hervorragendes Material für edle und teure Tuche, aber auch für besonders reißfeste Seile und hochwertiges Verbandmaterial. Seile und Verbände aus Spinnenseide sind doppelt so teuer wie normal, geben aber einen zusätzlichen +2 Bonus auf damit verbundene Proben.
Der größte Nachteil von Nutzspinnen ist ihr aufwändiger und teurer Unterhalt. Reitspinnen sind beispielweise stets für den Kampf abgerichtet, nicht für Reisen. Denn auch wenn Spinnen sehr genügsam sind, nehmen sie doch keine andere Nahrung an außer Lebendfutter. Um nicht willkürlich von selbst potentielle Beute anzugreifen, muss eine abgerichtete Monsterspinne stets gut gesättigt gehalten werden.
Dazu braucht eine kleine Monsterspinne alle drei Tage ein lebendes Futtertier von etwa der Größe eines Huhns (GK wi), eine große eines von etwa der Größe eines Schafs oder einer Ziege (GK kl). Derartige Vorräte auf längeren Reisen mitzunehmen und wiederum zusätzlich zu versorgen ist in der Regel mehr als nur etwas mühselig.

NUTZ-SPINNENTIERE	KOSTEN
Reitspinne	600 GM
Reitwalzenspinne	700 GM
Wachspinne, groß	80 GM
Wachspinne, klein/ -pseudoskorpion	45 GM
Wachskorpion/ -walzenspinne, groß	125 GM
Wachskorpion/ -walzenspinne, klein	80 GM
Jagdspinne/ -pseudoskorpion	65 GM
Jagdskorpion/ -walzenspinne	100 GM
Rattenfänger-Pseudoskorpion	10 GM
Seidenspinne	30 GM

Bildnachweise:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Golden_Spider.png
https://commons.wikimedia.org/wiki/Scytodes#/media/File:Scytodes_thoracica_(aka).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Theraphosa_stirmi#/media/File:Theraphosa_stirmi.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Latouchia_swinhoei?uselang=de#/media/File:Latouchia.swinhoei.kume.female.-.tanikawa.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Agelena_labyrinthica_Hoog_Buurlo_1.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Argyroneta_aquatica#/media/File:Argyroteta_aquatica_M%C3%A4nnchen.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beautiful_Spider.JPG
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:LatrodectusMactansVentral34.JPG
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Araign%C3%A9e_sur_un_mur_02.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Deinopis_madagascariensis#/media/File:Net-throwing_spider_Madagascar.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bola_Spider_(Cladomelea_sp.)_(Photo_Sylvain_REMY)_(9286584444).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Trochosa_ruricola#/media/File:Trochosa_ruricola_(26565361790).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dolomedes_fimbriatus_Teuffen.JPG
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Balmaceda_nigrosecta#/media/File:Balmaceda_nigrosecta_female.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Trogloraptor_marchingtoni#/media/File:Trogloraptor_marchingtoni_(Female);_captive_female_2.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spider_April_2008-1.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scorpion4.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Unidentified_Phareicranaus#/media/File:Phareicranaus_sp_(14708243177).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Typopeltis_fg01.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pseudoscorpion.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paraphrynus_mexicanus#/media/File:Ara%C3%B1a_L%C3%A1tigo_-_tailless_whip-scorpion.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sun_Spider_(Solifugae)_(16706187405).jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Araneae_fossils#/media/File:Spider_in_amber_(1).jpg