

Exotische Elementarwesen II

Para-Elementare

1W10 Eiselementare:

1. Frostbringer: Dicklicher Mann mit blasser Haut und vollen, rosigen Wangen, aus denen er eisige Luft bläst, wahrer Name: Hiemps
2. Schneewehe: Amorpher Elementar aus Schnee, der sich gerne zu Hügeln formt, wahrer Name: Niveus
3. Kristalleis: Humanoider Elementar aus bläulichem, kristallklarem Eis, der durch Berührung Eisblumen wachsen lassen kann: Geluvit
4. Kältesturm: Wirbelwind, der einem ackergroßen Gebiet jegliche Wärme entziehen und alle Feuer löschen kann, wahrer Name: Turbfrig
5. Eisvogel: Eine deutlich größere und sprachbegabte Variante des entsprechenden Tiers, wahrer Name: Alcedo
6. Kalthand: Mann in dickem Pelz und blauer Haut, fühlt sich eiskalt an, wahrer Name: Horrichal
7. Gefrierbrand: Kaum sichtbarer amorpher Elementar, der sich gerne auf ungeschützte Haut legt und diese erfriert, wahrer Name: Coagex
8. Gletscherkrake: Riesiger Elementargeist, der das Meer bevorzugt, aber auch in anderen Gewässern auftauchen kann. Lässt ganze Schiffe und Seen einfrieren. Nicht böseartig, wird aber von mächtigen Magiern für seine Zwecke benutzt, wenn diese seinen Wahrnamen kennen: Unguilos.
9. Schockfrost & Blitzeis: Zwei verspielte Elementargeister mit tierhafter Intelligenz, liegen seit Äonen im Wettstreit, wer was oder wen schneller einfrieren kann. Wahre Namen: Subiglas & Celerfrix
10. Wintergeist: Einer der mächtigsten Eiselementare. Will eine Welt aus ewigen Eis. Die Zitadelle des weißen Todes in der Mitte der Elementarebene des Eises ist sein Herrschaftssitz. Kann bei Beschwörung mit richtigen Namen die Sonne

einfrieren: Pallidus Finis

1W10 Magmaelementare:

1. Magmakern: Humanoider mit durchsichtiger Haut und durchsichtigen Innereien, durch die statt Blut leuchtende Magma fließt, wahrer Name: Fluxnux
2. Lavaspucker: Ein Fakir, der aber nicht einfach Feuer sondern echte Lava hervorspuckt, wahrer Name: Spurerer
3. Schlackebrecher: Humanoider, der aus Schlacke besteht und sich immer wieder Teile des eigenen Körpers abbricht, um sie als Wurfgeschoss zu verwenden, wahrer Name: Hos
4. Obsidianklinge: Humanoider aus Obsidian, dessen Arme in scharfen Klingen enden, wahrer Name: Saxhyl
5. Vulkanspeier: Mit kleinen Bergen übersäter humanoider Elementar, der aus den Bergen Lava fließen lassen kann, wahrer Name: Yanardag
6. Flüssigstein: Sieht aus wie ein herkömmlicher Steinelementar, kann aber Teile seines Körper erhitzen und verflüssigen, wahrer Name: Liquelapis
7. Basaltwuch: Amorpher Elementar aus immer wieder wachsenden und zerfallenden Basaltsäulen, wahrer Name: Pyroxen
8. Bimsschleifer: Mann mit poröser Haut, mit der er sowohl Schmuck polieren, aber auch anderen die Haut abschleifen kann, wahrer Name: Pumex
9. Heißquell: Junge Frau mit grauer Haut, die heißes Wasser hervorspucken kann, wahrer Name: Geysira
10. Kraterkind: Kind, um das herum immer wieder kleine lavagefüllte Krater entstehen und, wenn es weitergeht, auch wieder verschwinden, wahrer Name: Eruptron

1W10 Rauchelementare:

1. Funkenflug: Amorpher Elementar aus Funken, setzt Dinge in Brand, wenn er wütend ist, wahrer Name: Scintilla

2. Rußgesicht: Kleines Mädchen mit rußverschmierten Gesicht, alles was sie anfasst bekommt Ruß ab, wahrer Name: Fuligo
3. Blaudunst: Wabernder blau-grauer Nebel, fühlt sich in geschlossenen Räumen am Wohlsten, wahrer Name: Lividus
4. Essewärter: Ein Schmied, der gerne Rauch einatmet, um ihn in seinem Inneren zu sammeln und schließlich wieder auszuspeien, wahrer Name: Ahjo
5. Pfeifenkenner: Alter Mann mit grauen Gewändern, der gerne mehrere Pfeifen gleichzeitig raucht, aber gerne teilt, wahrer Name: Mithrandir
6. Rauchschlot: Elementar, aus dem mehrere gemauerte und metallene Ofenrohre, Schlote usw. ragen, die beständig Rauch abgeben, wahrer Name: Fumifer
7. Qualmgestalt: Humanoider Elementar aus Qualm, der seine Oberfläche so anpasst, dass Menschen Gesichter auf seiner Oberfläche sehen; wahrer Name: Caligofacies
8. Schmauchschützin: Bogenschützin, die elementare Rauchpfeile verschießt, wahrer Name: Sagittaria
9. Köhlergarst: Ein bössartiger Rauchgeist, der Köhlergruben, Fabriken und Essen heimsucht, um Lebewesen zu ersticken oder in Feuergruben zu locken. Wahrer Name: Faur
10. Nebelträumer: Ein nicht unbedingt böswilliger aber sehr fremdartiger und experimentierfreudiger Elementargeist, der seine Essenz in Opium- oder Orakelhöhlen speist, um mit diesen Dämpfen an den unpassendsten Orten seltsame, prophetische Träume zu verursachen. Wahrer Name: Valpor

1W10 Schlammelementare:

1. Schlammwerfer: Humanoider Elementar aus Morast, der seine Gegner mit Schlamm bewirft und ihnen so die Sicht nehmen will, wahrer Name: Limiactus
2. Torfstecher: Alter Mann, der jedem, der freundlich zu ihm ist, Torf schenkt, der einfach so in seiner Hand erscheint, wahrer Name: Sediorg
3. Moorglügen: Amorpher Elementar aus dichtem Nebel, in dem es orange glüht,

wahrer Name: Ignis

4. Sumpfsenke: Elementar, der sich als ein Stück morastigen Bodens tarnt und seine Opfer fängt, indem er sie plötzlich ins Bodenlose sacken lässt; wahrer Name: Paluster

5. Lehmformerin: Frau, die Lehm vor sich schweben lässt und daraus diverse Figuren und Werkzeuge formen kann, wahrer Name: Lutumia

6. Matschröte: Eine Riesenkröte, die ihre Feinde mit Schlamm bespuckt, wahrer Name: Bufo

7. Tontöpfer: Geschickter Handwerker, der extrem filigrane Gegenstände aus Ton formen kann, filigraner, als es möglich sein sollte; wahrer Name: Figulus

8. Treibsander: Amorpher Elementar aus Sand, der sich gerne auf den Boden wirft und seine Gegner nach unten und dann in die Quasi-Elementarebene des Schlamms zieht, wahrer Name: Aghaphe

9. Morlakk: kann als ausgedehnte Schlammlache überall erscheinen, wo es eine Senke gibt, gerne nach ausgiebigem Regen, manchmal aber auch völlig unpassend (besseres Viertel der Stadt, Paläste, Trockengebiete), wobei er allerdings schattige Plätze vorzieht. Zielt besonders auf Menschen und Wesen, die auf ihre „reine Weste“ bedacht sind, um auf ihre tatsächlich ziemlich böartigen, oft gegen die Natur gerichteten Taten hinzuweisen. Legt sich in deren Weg, um sich dann in einen schlammigen, gesichts- und augenlosen Riesen zu verwandeln. Nicht böartig, kann aber wütend gemacht werden und dann mit aufgelesenen Felsbrocken und Ertränkungsangriffen gefährlich werden. Wahrer Name: Slor

10. Morask: riesiges, amorphes Elementarwesen, das von mächtigen Kriegerzauberern beschworen wird (die seine Existenz geheimhalten), um als komplettes kleines Sumpfgebiet auf ganze Heerzüge zu lauern oder sich als Schlammlawine von einem Hang aus auf sie zu stürzen. Reichert seine Essenz bevorzugt mit giftigen Böden an. Wahrer Name: Chtonru

Autor: Tegres (mit Beiträgen von Pixellance, Moonmoth und Daicorion)

[Exotische Elementarwesen III](#)