

# Klassische Elementarwesen

## 1W10 Erdelementare:

1. Steinbeißerin: Kräftige Frau, die buchstäblich Steine frisst und statt Zähnen Steine hat, wahrer Name: Silexmurd
2. Brockenberg: amorpher Elementar aus Steinbrocken, der sich gerne zu hohen Hügeln aufrichtet, um seine Feinde zu bedrohen, im Grunde aber harmlos, wahrer Name: Buccollis
3. Erdgräber: ein großer brauner Wurm, dessen Hauptnahrungsquelle Erde ist, wahrer Name: Tellfoss
4. Felsensturz: amorpher Elementar aus schwebenden Steinen, die er seinen Gegnern entgegenstürzen lässt, um sie unter sich zu begraben, wahrer Name: Scopferri
5. Fossilant: humanoider Elementar, zusammengesetzt aus verschiedenen Fossilien, die er zum Leben erwecken kann, wahrer Name: Geolg
6. Kristallgärtner: freundlicher Mann mit grau-brauner, leicht glitzernder Haut und einer Gießkanne, auf allen gegossenen Bereichen wachsen rasant kleine Kristallhaufen, wahrer Name: Vitrhort
7. Anecker: Quadratisch, praktisch, Granit. Das Helferlein unter den Erdelementaren. Wahrer Name: Plutonit
8. Das Herz aus Stein. Sehr mächtige Erdelementarin. Wird von den Gorgonen als Halbgottheit des Mitleids, aber auch der ewigen Rache angebetet. Wahrer Name: Ultiordia
9. Erdwichtel: lästiges kleines Männchen aus Erde, das über den Boden huschen, binnen Sekunden darin verschwinden und gleich darauf an anderer Stelle neu entstehen kann, solange der Boden aus Humus besteht. Dünn und mit unförmigem Kopf, in dem keine Augen zu erkennen sind, hat es sein Umfeld dennoch immer im „Blick“. Ärgert vor allem gerne Charaktere, die Mutter Erde nicht den nötigen Respekt zollen; diese bewirft es zielsicher mit Lehmklumpen und Steinen. Tritt meist im Duo mit Nr. 10 auf. Wahrer Name: Surikata.

10. Erderschütterer: großer amorpher Elementar, der kleine Erdstöße und -spalten (1W4 m tief) entstehen lässt und sich als 3W6 erdige, von Wurzelwerk durchdrungene Tentakel manifestieren kann, die aus diesen Spalten peitschen und ihre Opfer hineinziehen, woraufhin sich der Spalt mit Erde füllt. Ist der „große Bruder“ des Erdwichtels (Nr. 9), zu dem dieses flüchtet, wenn es zu sehr bedrängt wird. Wahrer Name: Quorm.

### **1W10 Lufterelementare:**

1. Glückbrise: Eine freundliche Frau aus Luft, die Glück bringt, wenn man langes Haar hat, das man in ihr wallen lässt, wahrer Name: Fortuna

2. Sturmläufer: Ein junger Mann, der so schnell läuft, das hinter ihm ein Sturm entfesselt wird, wahrer Name: Nimbifer

3. Windgleiter: Ein grau-durchsichtiger Riesenvogel, der nie seine Schwingen schlägt, lässt freundlich gesinnte Personen auf sich reiten, wahrer Name: Ventulabi

4. Lufthauch: Amorpher Elementar, der es liebt, Kerzen, Fackeln und Laternen auszublasen, Laub umherzuwirbeln und Segel anzublasen, wahrer Name: Caelum

5. Orkanorakel: Eine alte, schöne Frau, die einen Orkan herbeibeschwören kann und daraus die Zukunft liest, wahrer Name: Nimbifata

6. Himmelsstürmer: Junger Mann, der Treppen aus Luft vor sich entstehen und auf ihnen laufen kann, wahrer Name: Craescalar

7. Wetterstille: Ein meistens formloser und unsichtbarer Elementargeist, der bei normalem Wetter alle Winde in einem Umkreis von 100 + 1W20 m zum Erliegen bringen kann (in einem Unwetter 30 +1W10, in einem ausgewachsenen Sturm 5 +1W4 usw.). Obwohl er nicht böse ist, nehmen Tiere ihn wahr und schweigen ebenfalls. Wer seinen wahren Namen kennt, kann ihn beschwören, um z.B. Segelschiffe und Windmühlen lahmzulegen oder Stürme abzumildern. Kann neugierig gemacht werden und dann als schimmernder, durchsichtiger Vogel erscheinen. Wenn man diese Form „tötet“, wird die Windstille beendet. Wahrer Name: Tranquilis

8. Luftikus: Windiger Foppgeist, der mit plötzlichen, heftigen Windstößen gerne Verwirrung und Schaden aller Art anrichtet und manchmal als säuselnde Stimme

im Wind oder verwehender Umriss in Erscheinung tritt. Nur wenn man seinen Wahrnamen kennt, kann man ihn dazu bringen, mit der Fopperei aufzuhören oder seine Kraft sinnvoll einzusetzen: Xatariel

9. Nordostwind: eiskalter Bote der Elementarebene der Luft, der als eine Art Nachtmähre (pferdeartiges Schreckgespenst mit schattenartigen Flügeln, die eisige Sturmböen verursachen können) in Erscheinung tritt. Kann als fliegendes Reittier beschworen werden. Wahrer Name: Nrtschu.

10. Irrwirbel: eine Art lebender Luftstrom, der als Wind-, Sand- oder Wasserhose großen Schaden anrichten kann. Lässt sich nicht ganz ungerne dazu von Zauberern und Beschwören „missbrauchen“. Eigentlich darf er sich mit diesen nicht einlassen, findet aber immer Ausreden. Wenn man seine Aufmerksamkeit wecken kann, lässt er sich als wirbelnde, menschenähnliche Gestalt aus Luft, Staub, Wasser oder Sand auch auf ein Schwätzchen ein. Diese Form kann zerstört und der Irrwirbel damit für einige Zeit vertrieben werden. Wahrer Name: Vortex.

### **1W10 Feuerelementare:**

1. Hitzevater: Ein gütiger, etwas älterer Mann, der ständig väterliche Wärme ausstrahlt; wortwörtlich, wahrer Name: Pater Ardor

2. Rotglut: humanoider Elementar, dessen Haut ein rotes Glühen abgibt, ist neugierig und mag es, Dinge zu erwärmen, zum Beispiel Essen, wahrer Name: Rubpruna

3. Weißglühen: humanoider Elementar, dessen Haut ein weißes Glühen abgibt, tut immer freundlich, mag es jedoch, Dinge einzuschmelzen und sich so einzuverleiben; wahrer Name: Albpruna

4. Feuerauge: geisterhafte Gestalt mit Augen aus Feuer, die über Wahrsicht verfügt, sieht sich selbst als Rächer, wahrer Name: Foculus

5. Flammenzunge: Frau, die ihre Zunge aus Feuer zu verbergen sucht und gerne mit Halbwahrheiten, Gerüchten und Mythen arbeitet, wahrer Name: Flangua

6. Fackelträger: junger Mann, der immer eine brennende Fackel bei sich trägt, selbst im stärksten Sturm, oder wenn sie ihm aus der Hand geschlagen wurde, wahrer Name: Ignifer

7. Brandner: starker Mann, dessen Hände Feuer fangen können und der so alles, was er berührt, anzünden kann; wahrer Name: Moles

8. Feuerball: mit den Irrlichtern verwandter Geist des Feuers, der als Unheilszeichen am Himmel auftaucht und, wenn vom Falschen beschworen, Holzbauten, Ernten und ganze Wälder vernichten kann. Mit Magie oder wahlweise sehr viel Wasser kann man ihn auf seine Heimatebene zurückschicken. Wahrer Name: Flammiferos.

9. Geisterflamme: was zunächst wie eine ganz normale Kerzenflamme aussieht, kann plötzlich von einem Ort zum anderen hüpfen – solange es dort brennbares Material gibt – und löst so kleine Feuer aus, die irgendwann zu Bränden und Feuersbrünsten werden, wenn man den Geist nicht mit Magie oder Wasser auf seine Heimatebene zurückjagt. Dazu muss man vor allem eines sein: sehr, sehr schnell. Wahrer Name: Celerach.

10. Die Ewige: Ein kleines Licht in einer Laterne. In ihrem Lichtschein spiegeln sich fremde Orte und Zeiten, wieder und wieder. Wer das Licht der Ewigen löscht, so sagen die Mönche, beendet die Welt. Wahrer Name: Unbekannt.

### **1W10 Wasserelementare:**

1. Tiefensog: Amorpher Elementar, der sich um die Beine seiner Opfer schlingt und sie hinab ins nasse Grab ziehen will, wahrer Name: Stringer

2. Wirbelwasser: Ein humanoider Elementar, der aus sich ständig umwälzenden Wasser besteht, er liebt die Veränderung und kämpft gegen den Verbleib des Status Quo, wahrer Name: Antegurges

3. Strudelkraken: Ein krakenförmiger Elementar, dessen Tentakel jeweils aus Strudel bestehen, wahrer Name: Vortopod

4. Wellentänzerin: Eine agile Frau, die auf Wasser und insbesondere Wellen geht und tanzt; an Land bildet sich unter ihren Füßen ein wenig wellenschlagendes Wasser, sie bewundert andere Tänzer und will ihren Stil immer weiterentwickeln, wahrer Name: Saltatrix

5. Meereskind: Ein Kind unbestimmten Geschlechts mit leicht durchsichtiger, bläulicher Haut, tangartigen Haaren und Schwimmhäuten zwischen den Fingern und Zehen, extrem neugierig, wahrer Name: Marinfans

6. Flutenschwimmer: Ein drahtiger Mann, der in den gefährlichsten Strömungen und bei schwerstem Wellengang mühelos schwimmen kann; rettet gerne Menschen, die kurz vor dem Ertrinken sind; wahrer Name: Fluctator

7. Feuchtglanz: Ein humanoider Elementar, der nur aus einer dünnen, nass glänzenden, aber durchsichtigen Haut besteht, er ist sehr fragil und daher furchtsam, wahrer Name: Flosudus

8. Nasshaar: Eine Frau mit sehr langem, immerfeuchten Haar, das sie wie eine große Flosse zum Schwimmen benutzen kann, wahrer Name: Ucrinis

9. Seentaucher: Ein Mann, der gerne besonders tief in Gewässer - bevorzugt Seen - taucht; spuckt beim Sprechen immer Wasser aus und kann das Wasser im Notfall mit solcher Kraft ausspeien, dass Angreifer ernsthaft verletzt werden; wahrer Name: Lacrinator

10: Dauertaucher: Eine Mischung aus Vogel und Fisch, der gerne in die tiefsten Tiefen der Meere taucht, jedoch ab und an zur Jagd und um sich mit anderen Elementaren auszutauschen an die Oberfläche begibt; wahrer Name: Mergus

Bonus:

11: Schaumkrone: Amorpher Elementar aus Schaum, der sich flink an nassen Oberflächen bewegt, sonst ist er eher träge, kann aber immerhin kleine Strecken fliegen, wahrer Name: Aspercoron

Weiter zu den [exotischen Elementarwesen](#)

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