

1W20 Facetten einer Kreatur



Was ist das für eine Kreatur?

1. Dämon Sumpfgans, wahrer Name: Palustanser

Der Dämon streift durch die Sümpfe auf der Suche nach intelligenten Gesprächspartnern. Wer ihm ein wenig Gesellschaft leistet und ihm sogar ein Geheimnis verrät, dem zeigt er einen sicheren Pfad zum Zentrum des Sumpfes. Unwillige verfolgt er unerbittlich und beschießt sie mit den Strahlen aus seinen Augen, die Gliedmaßen nach und nach so schwächen, dass diese sich zu Morast verwandeln.

2. Der Sumpfschlürfer

Diese seltene Rieseninsekt lebt zurückgezogen in den ältesten Sümpfen der Welt. Es ernährt sich überwiegend von toten Getier, welches es mit seinem Rüssel vom Sumpfboden abschlüpft. Magier würden ein halbes Königreich für ein Exemplar

geben, dessen Gliedmaßen und insbesondere sein Rüsseln als wichtige Komponenten einiger mächtiger Zaubertränke gelten.

3. Der windige Schlümpfeldümpfer

Ein zurückgezogen lebende Kreatur, die lediglich in bestimmten Mondphasen seinen Unterschlupf zur Nahrungsbeschaffung verlässt. Meist wohnt es in Waldteichen oder Flüssen an matschigen Hängen, in die es sich eingeräbt bis nur noch die Luftlöcher am Schnabel aus dem Boden gucken.

4. Die traurigen Überbleibsel eines Zauberlehrlings

Er wollte eigentlich ein Verwandlungsritual üben, konnte sich jedoch nicht zwischen Vogel und Drache entscheiden. Nun ist er in dieser unbestimmten Form gefangen.

5. Schalmadrax, der Trinker

Ein Wesen, dessen Sichtung nach Überlieferung der Kallopi von Walsupp das Ende der Welt verkündet.

6. Yalard, der wahrgewordene Albtraum des Traummagiers Ythul

Als der Magier einen durch Drogen induzierten besonders heftigen Albtraum durchlebte, spaltete sich ein Teil dieses Traums in die Realität ab und manifestierte sich in Form eines verdrehten Wesens. Nun sucht es den Dämmerumpf heim, doch wartet es nur darauf, wieder in die Traumwelt zurückzukehren, um dort Angst und Schrecken zu verbreiten.

7. Der Schatzsauger, ein gescheitertes magobiologisches Experiment der Hexe Sillia

Die Hexe wollte diese Kreatur ursprünglich dazu erschaffen, in schwer zugänglichen Gebieten Schätze zu bergen, die sie für ihre magischen Experimente benötigte. Dies ging jedoch schief und Sillias Schöpfung saugte ihr fast alle Schätze weg und verschwand ins Dunkle der Nacht. Nun ist die Hexe auf der Suche nach ihrer missglückten Kreation, um ihre Reichtümer wiederzuerlangen.

8. Die Wer-Überreste

Ein besonders gieriger Werwolf (andere sagen, es sei ein Werbär oder ein Werhai gewesen), verschluckte allerlei Sumpfetier bei lebendem Leib. Mit Lykanthropie infiziert, lebten die Eidechsen, Fische, Schlangen und Schnecken in seinem Bauch weiter. Beim nächsten Vollmond verwandelte sich dieser Mageninhalt in ein

einziges, schreckliches Hybridwesen, dass den Werwolf von innen heraus zerriss und fortan durch die Welt wandelte.

9. Grunk der Menschenschreck

Nachdem die gerissenen Gelehrten des friedlichen Sumpfgoblinstammes viele Reisende nach ihren tiefsten Ängsten befragt hatten, machten sich die fähigsten Ingenieure ans Werk. Schließlich mussten die Thaumaturgen des Großen Gluck nur noch ein Sumpfechsengehirn finden, das groß genug war.

10. Zahkra, die Verwelkerin

Übt ihre Schreckensherrschaft weit über die Sumpffelder aus. Mit ihren teuflisch langen und dünnen Rüssel saugt sie die Lebensäfte ihrer Opfer ab und gelangt an ihr Knochenmark. Diese Schauergeschichte verbreitet jedenfalls die neue Königin, nachdem sie ihre engste Rivalin mit Hilfe von Schwarzmagiern in das abgebildete, hilflose Wesen verwandeln lies.

11. Das mechanische Ungetüm der Zaodag-Sümpfe wurde von abenteuerlustige Zwergen oder anderen begabten Techniker gebaut, um in den Überschwemmungsgebieten der Feuchtsümpfe unerkannte auf Entdeckungsfahrt zu gehen. Das Gefährt kann bis zu 4 m tief tauchen und dabei über den rüsselartigen Kopf dabei abschreckend wirken und die Besatzung weiter mit Luft versorgen. Es ist vor Jahren im Zaodag-Sumpf auf Grund gelaufen und scheinbar aufgegeben worden.

12. Tarragon Tanglewhirl der Eitle führte einst einen der Feenhöfe in den Nordtannwäldern, stieß aber mit seiner Eitelkeit und Arroganz bald all seinen Verbündeten vor den Kopf. Zur Strafe verbündeten sich diese gegen ihn, um sein Reich in einen Sumpf zu verwandeln. Tanglewhirl wurde die Gestalt eines krankheitsverursachendes Monsters auferlegt.

13. Ztrktl der Menschleinfreund

Dieser RiesenInsektoid wurde von den stolzen Vielfüsslerimperien des heißen Nordens verbannt, nachdem er began mit dem Essen zu sprechen statt es zu verspeisen. ES scheint eine neue Berufung als weises Orakel unter den menschlichen Sumpfbauern gefunden zu haben. Die Vollmonde ohne seine natürliche Kost haben bei Ztrktl eine physische Verwandlung angestoßen, deren Ende noch nicht absehbar ist.

14. Ein Schreckschrecke (Orthoptera Michaelendei)

Diese mehr oder weniger harmlosen, ungefähr 1 Zoll großen Insekten verfügen über einen einzigartigen Verteidigungsmechanismus – sie erscheinen um so größer, je weiter man von ihnen entfernt ist.

15. Das Nachtschattengewürm

Diese Kreatur saugt seiner Umgebung Licht ab und speichert diese in seinen Augen, die dadurch hell leuchten. Sonne und Mond sind in seiner Nähe daher nur schemenhaft zu erkennen. Das Licht verdaut das Gewürm zu energiereichen Kieseln, die gierige Waffenschmiede und Hexenmeister anlocken, welche die potenten Steine zur Erschaffung grausamer Waffen verwenden wollen.

16. Der Schlimmwurm ist ein parasitärer Fadenwurm, der bevorzugt in den Köpfen denkender Wesen nistet. Ist er nach einigen Jahren paarungsbereit, so frisst er den Kopf seines Wirtskörper von innen auf, nutzt dessen Hülle jedoch noch, um seine Nachkommen aufzuziehen. Das Bild zeigt einen Schlimmwurm und die Reste eines Drachens, der ehemalige Wirtskörper.

17. Basiliskesque

Wie jeder weiß, entschlüpft der gemeine Basilisk einem Hahnenei oder einem dotterlosen Hühnerei, das von einer Schlange oder Kröte im Mist ausgebrütet wird. Wird dieser sehr spezifische Brutprozess unterbrochen oder verfälscht (falsches Bruttier, falsches Nest etc.), schlüpft eine eher bedauernswerte Kreatur: Basiliskesquen sind nur verkümmerte Geschwister des gefürchteten Fabeltiers, die keine gefährlichen Eigenschaften des echten Basilisken besitzen. Ihr Blick kann nicht versteinern oder töten und ihre Klauen sind zwar scharf, doch die Beine zu kraftlos für einen wirklich tödlichen Hieb. So fristen Basiliskesquen ein Dasein als schwerfällig umherschlepfende Aasfresser. Lediglich das gleiche unerträgliche und Vegetation zerstörende Miasma umgibt sie genau wie das fürchterliche Original, weswegen es bisweilen vorkommt, dass sich ein Landstrich fälschlicherweise im Würgegriff eines echten Basilisken wähnt und nach furchtlosen Heroen ruft, denn: Wer will schon nah genug herangehen, um sich von der Echtheit eines Basilisken zu überzeugen?

18. Tyria, die gefallene Paladines, wurde nach zahlreichen Verstößen gegen ihre Tabus von ihrer Gottheit in ein abscheuliches Wesen verwandelt. Nun versucht sie, gutmütige Abenteurer davon zu überzeugen, sie zurückzuverwandeln, damit sie ihre Taten wieder gut machen kann. Da sie in ihrer Monstergestalt aber nicht sprechen kann, kann sie nur schwer ihr Anliegen deutlich machen, und musste

daher schon des Öfteren aus Notwehr töten.

19. Abb.1 : „Das Monster aus dem Sumpf“ - Kohleabbild des verschollenen und neuesten Gemäldes von Griemhild von Naßstein (Abb. 2), des seit Beginn der großen Mückenplage ebenso verschollenen Hofkünstler der Imperatorin. Ernstzunehmende Hinweise auf den Verbleib werden durch die imperiale Insektologin Fabienne Vierfuß großzügig entlohnt.

20. Asalaat, die Wechselhafte

Eine sich stets verändernde Gottheit, der lokalen Sümpfe. Sie nimmt gerne die verschiedenen Merkmale der Bewohner ihrer Domäne in sich auf, liebt Neues und Veränderung. Ihr Gemüt ist leider ebenso unstet.

Autoren: Tegres, Pixellance; Aurumora; McBlavak; Daheon; Stefan (System Matters), Galdrakal; Puklat; Sal; Wendigogo; N. Hotep