

MONSTER DES MONATS

Nebelschleicher

SG 2 • VERSION 8

„Merkwürdig“, murmelte Ilara. Ihre beiden Begleiter wandten sich alarmiert der Waldläuferin zu. „Dieser Ort fühlt sich belebt an“, flüsterte sie. „Als ob uns der Nebel beobachten würde.“

> **„Als ob uns der Nebel beobachten würde.“**
>
> ILARA

Fyenn zog seine Dolche aus dem Gürtel und Kirlon zückte den Zauberstab. Sie warteten und starrten in die neblige Nacht. Jetzt spürten sie es alle. Der Nebel wirkte irgendwie unnatürlich und ein vages Gefühl der Bedrohung ging von ihm aus.

„Da! Habt ihr das gesehen?“ Ilara deutete in eine Richtung und auch Kirlon glaubte, zwei Paar schwach leuchtende Augen im Dunst wahrzunehmen. Fyenn wurde das Warten zu lang, er war ein Mann des Handelns. Er nickte Kirlon und Ilara kurz zu und griff dann an. Mit hoch erhobenen Dolchen rannte er brüllend auf den Nebel zu, der sich tatsächlich vor ihm teilte. Er verschwand nicht ganz, aber die dichtesten Nebelfelder zogen sich ins Unterholz zurück. Ilara hörte seltsame Klicklaute aus verschiedenen Richtungen. Heute Nacht würde niemand von ihnen schlafen, so viel war sicher.

Aussehen der Nebelschleicher

Nebelschleicher sind eher kleine Wesen, nicht größer als der Stiefel eines Menschen. Sie sind eher lästig als wirklich gefährlich, obwohl sie durchaus bedrohliche Situationen herbeiführen können.

Mit ihren zwölf Beinen und dem rundlichen Körper erinnern die Nebelschleicher an Spinnen oder Krabben und doch scheint es sich um gänzlich andere Lebewesen zu handeln. Sie huschen fast lautlos auf acht Beinen umher. Die übrigen vier Beine enden in Greifwerkzeugen, mit denen die Nebelschleicher Gegenstände festhalten und sogar simple Werkzeuge wie Stöcke oder Steine nutzen können.

Ihr ganzer Körper ist milchig weiß, gelblich oder orangefarben und ständig von einem leichten Nebelschleier umgeben. Dadurch ist es schwierig, die Umrisse des Wesens deutlich zu erkennen. Nur ihre vier sanft schimmernden Augen heben sich leicht aus dem Nebeldunst ab.

Auch wenn man es von ihrem Erscheinen her vermuten könnte, haben Nebelschleicher keinen gepanzerten Körper. Stattdessen sind sie von einer sehr festen, schwammig-feuchten Haut umgeben. Mit

So setzen Sie Nebelschleicher ein

AUFHÄNGER

Über einer Ruine liegt dichter, unnatürlicher Nebel. Aus dem Dunst kommen leise Klicklaute.

TIPPS FÜR DIE SPIELLEITUNG

- Lassen Sie abgerichtete Nebelschleicher Fallen oder Geheimtüren verschleiern.
- Verstecken Sie im Nebel gefährlichere Gegner wie Orks oder Goblins.
- Spielen Sie wilde Nebelschleicher als Vorratsdiebe, die Kämpfen ausweichen.

NEBELSCHLEICHER

XS

SG 2

TP	INI	RÜST	BW	MP
3	+2	8	10	—

4 × Greifwerkzeuge **KB 1** **Sch –3**

Mehrfachangriff nur, wenn zur Verteidigung gezwungen · Abzüge bereits eingerechnet

FÄHIGKEITEN

List 8 beim Anschleichen, Stehlen und Verstecken (nicht mit Sonarsicht) · **Nebeltarnung** 5 m, –4 auf Sicht, im Nebel +4 auf List · **Sonarsicht**

VERHALTEN

Zur Verteidigung gezwungen: greift mit allen vier Greifwerkzeugen an.

„Sie sind eher lästig als wirklich gefährlich, obwohl sie durchaus bedrohliche Situationen herbeiführen können."

Schatz A — Version 8

dieser produzieren sie Nebel, in dem sie sich tarnen und ungesehen bewegen können.

Lebensweise

Nebelschleicher können überall dort leben, wo auch natürlicherweise Nebel auftritt: in dichten Wäldern, Moorlandschaften, hügeligen Gebieten, Flussauen oder bewaldeten Küstenregionen. Auch in Höhlen, Tunneln oder Ruinen können sie zu Hause sein. Solange die Luftfeuchtigkeit hoch ist, fühlen sich die Nebelschleicher wohl. Wird es zu trocken, ziehen sie sich in Höhlen oder Gebüsche zurück.

In ihrer Ernährungsweise sind die Nebelschleicher nicht wählerisch. Moose, Pilze und Kleintiere wie Insekten, Spinnen oder Asseln machen einen Großteil ihres Speiseplans aus. Sie verzehren aber auch Aas, Früchte oder Nüsse. Wenn sich die Gelegenheit ergibt, plündern Nebelschleicher auch die Vorräte von Wanderern. Sie sind recht geschickt darin, Behältnisse zu öffnen. Allerdings nähern sie sich nur, wenn sie sich unbeobachtet glauben. Sie sind scheu und vermeiden eine direkte Konfrontation mit größeren Wesen.

Nebelschleicher kommunizieren untereinander durch leise Klicklaute, die im Nebel widerhallen. Mit ähnlichen Lauten orientieren sie sich auch, sodass sie sich selbst bei absoluter Dunkelheit oder im dichtesten Nebel problemlos bewegen können. Nebelschleicher leben meist in größeren Gruppen von mehreren Dutzend Tieren. Gemeinsam können sie riesige Nebeldecken erschaffen, in denen die Sicht fast unmöglich ist.

Zusammenarbeit mit anderen Wesen

Nebel an sich kann zwar lästig sein, ist aber nicht besonders gefährlich. Schwieriger wird es, wenn sich im Dunst andere Gefahren verbergen. Und das kommt hin und wieder auch bei den Nebelschleichern vor: Manche Tierarten haben es sich zur Strategie gemacht, im Schutz ihres Nebels zu jagen. Man weiß von verschiedenen Schlangenarten und Raubkatzen, dass sie diese Taktik einsetzen. Und selbst intelligente Wesen wie Orks oder Goblins machen sich manchmal die Nähe der Nebelschleicher zunutze. Damit die Schleicher sie in ihrer Nähe dulden, ist eine lange Gewöhnungszeit nötig, in der die Nebelschleicher keine Gefahr wahrnehmen und von der Beute profitieren können. Sind andere Wesen geduldig genug, um diese Zeit abzuwarten und ihre Beute zu teilen, können beide Parteien von der Zusammenarbeit profitieren.

Wilde und abgerichtete Nebelschleicher

Nebelschleicher in ihrer natürlichen Umgebung verhalten sich nicht aggressiv und scheinen auch nicht besonders intelligent vorzugehen. Sie schützen sich durch ihren selbst geschaffenen Nebel und nutzen ihn, um ungesehen Nahrung zu finden oder Kleinstlebewesen zu jagen. Sie scheuen im Normalfall den Kontakt mit größeren Wesen und ziehen sich eher zurück, als sich einer Konfrontation zu stellen.

Allerdings trifft man manchmal auch auf Nebelschleicher, die anscheinend für bestimmte Zwecke ausgebildet wurden. Sie bewachen zum Beispiel Höhlensysteme oder Waldlichtungen und verschleiern dort mit ihrem Nebel Fallen, Schätze oder Geheimtüren. Abgerichtete Nebelschleicher sind territorialer und aggressiver als wilde Exemplare. Sie können zwar kaum zu einer ernsthaften Bedrohung für geübte Kämpfer:innen werden, aber sie werfen ihnen – im wahrsten Sinne des Wortes – Knüppel zwischen die Beine.

Das Training der Nebelschleicher scheint über das Bereitstellen von Nahrung mit speziellen Inhaltsstoffen zu funktionieren. Indem man zum Beispiel bestimmte Pilze oder Moose an einer Stelle der Höhle ansiedelt, sorgt man dafür, dass die Nebelschleicher diesen Ort verstärkt schützen. Solange die Nahrung ausreicht und attraktiv genug ist, bleiben die Nebelschleicher bei ihrem erlernten Verhalten und geben dieses sogar an ihre Nachkommen weiter. Deshalb gibt es hin und wieder längst verlassene Höhlen oder Ruinen, in denen noch immer Nebelschleicher als Wächter leben und Eindringlingen das Vorankommen deutlich erschweren können.

Fähigkeiten im Detail

List: Nebelschleicher sind klein und können sich nahezu geräuschlos bewegen. Setzen sie ihre Sonarsicht nicht ein, erhalten sie den angegebenen Bonus auf Manöver zum Anschleichen, unentdeckten Stehlen von Beute und Verstecken.

Mehrfachangriff: Wenn sie zur Verteidigung gezwungen werden, können Nebelschleicher mit jedem ihrer vier Greifwerkzeuge einmal pro Runde angreifen. Die Abzüge für Mehrfachangriffe wurden bereits in die Spielwerte eingerechnet.

Nebeltarnung: Ein einzelner Nebelschleicher ist bei Windstille in der Lage, ein Gebiet im Umkreis von bis zu 5 Metern in einen dichten Nebel zu hüllen (–4 auf alle sichtabhängigen Manöver). Der Nebel breitet sich innerhalb einer Runde um bis zu einem Meter aus und erreicht eine Höhe von etwa zwei Metern. Eine Gruppe der Tiere ist so in der Lage, innerhalb kürzester Zeit eine große Fläche mit Nebel zu füllen. Innerhalb des Nebels erhalten sie aufgrund ihrer Färbung zudem einen zusätzlichen Bonus von +4 auf List-Manöver.

Sonarsicht: Durch die von Hindernissen zurückprallenden Klicklaute sind Nebelschleicher in der Lage, ähnlich einer Fledermaus, auch bei absoluter Dunkelheit

ihre Umgebung wahrzunehmen. Sie erhalten daher keine Abzüge auf sichtabhängige Manöver, wenn sie ihre Sonarsicht einsetzen.

Autorin und Autor: Birgit Oppermann & Tobias Freund

© 2023 ABOREA.de · Alle Rechte vorbehalten. ABOREA® ist eine eingetragene Marke und Spielwelt von Sebastian Witzmann.