

# DIE JUWELENWESPE

von „Bruder Grimm“ Mathias  
 Eine Kreatur für Dungeonslayers,  
 Copyright: Christian Kennig  
 Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz  
 Nicht korrekturlesen, aber hoffentlich trotzdem gut!














JUWELENWESPE			
<b>KÖR:</b>	<b>5</b>	<b>AGI:</b>	<b>8</b>
<b>ST:</b>	<b>3</b>	<b>BE:</b>	<b>2</b>
<b>HÄ:</b>	<b>3</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>
<b>GEI:</b>	<b>1</b>	<b>VE:</b>	<b>0</b>
		<b>AE:</b>	<b>0</b>
		<b>AU:</b>	<b>0</b>
<b>Bewaffnung:</b>		<b>Panzerung:</b>	
Kristallstachel (WB +2)		Kristallwesen (PA +3)	
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose etc.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
<b>Herst.:</b>	1353 GM + Edelstein (s.u.) + Juwelier/Goldschmied		
<b>Beute:</b>	Edelsteinsplitter (BW A: 1W20+8)		
<b>GH:</b>	s.u.	<b>GK</b>	wi
		<b>EP</b>	s.u.

Eine Juwelenwespe ist ein etwa handtellergroßes Konstrukt in der Form – wie der Name sagt – eines wehrhaften Fluginsekts. Teilweise besteht es aus einem Gestell aus fein gearbeitetem Edelmetalldraht, wie Gold, Silber, Elektrum oder gar Platin. Das Kernstück ist jedoch ein im Abdomen der Wespe eingearbeiteter Edelstein. Durch die Magie der Konstrukterweckung breitet sich der Edelstein wie ein Bewuchs über das Grundgestell aus und bildet einen prachtvollen Juwelbesatz auf Kopf, Thorax, Flügeln und Gliedmaßen des künstlichen Insekts. Vor allem bildet es auch einen nadelscharfen Kristallsporn am Hinterleib der Kreatur aus, gleichsam dem

Stachel einer Hornisse. Die Wahl des verarbeiteten Juwels entscheidet außerdem über Spezialfähigkeiten des Konstrukts. Die Art der Fähigkeit korrespondiert mit der Farbe des Edelsteins, die Mächtigkeit der Fähigkeit mit der Wertigkeit des Steins, der sich in der Regel in seinen Kosten niederschlägt. Jede Farbe bietet dabei 5 Machtstufen. Diese Fähigkeiten und Machtstufen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt, zusammen mit dazu passenden Edelsteinen und ihren Kosten sowie der sich letztendlich aus den Fähigkeiten ergebende GH- und EP-Wert des Konstrukts.

Dies macht die Juwelenwespe, die von Grund auf bereits hervorragend als Kundschafter und Wächter geeignet ist, zu einer noch vielseitigeren arkanen Kreation.

Eine Juwelenwespe, die auf unter 0 LK gebracht wird, zerbirst augenblicklich in einer kleinen Explosion magischer Energie (die keinerlei Schaden verursacht). Zwar bleiben dabei in der Regel kleine Splitter des eingesetzten Juwels übrig, doch einiges verbrennt auch schlicht spurlos in dem magischen Feuer, und was übrig bleibt sind eben nur ungeschliffene Splitter, die von vornherein weniger wert sind als eine professionell geschliffene Gemme. Es kann aber auch in seltenen Fällen vorkommen, dass durch die magisch gewachsene Substanz eine zerstörte Juwelenwespe insgesamt eine größere Kristallmenge hinterlässt als bei ihrer Erschaffung eingesetzt wurde. Leider tritt dieses Phänomen eher bei Juwelenwespen mit niedrigerer Machtstufe auf.

FARBE; STUFE	KOSTEN EDELSTEIN (BEISPIELE)	SPEZIAL-FÄHIGKEIT	BESCHREIBUNG	GH	EP
Blau I	100 GM (Chalcedon, Lapislazuli)		<b>Lähmungseffekt:</b> Kristallstachel macht Ziel bei Immersieg für KÖR in Kampfrunden bewegungs-unfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.	4	81
Blau II	200 GM (Amazonit, Larimar)		<b>Lähmungseffekt:</b> Kristallstachel macht Ziel bei Immersieg für 1W20 Kampfrunden bewegungs-unfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.	4	88
Blau III	400 GM (Tansanit, Türkis)		<b>Lähmungseffekt:</b> Kristallstachel macht Ziel bei schadenverursachenden Treffer für KÖR in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.	6	96
Blau IV	750 GM (Aquamarin, Blauer Bernstein)		<b>Lähmungseffekt:</b> Kristallstachel macht Ziel bei schadenverursachenden Treffer für 1W20 Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR-ST gelingt.	6	101
Blau V	1500 GM (Saphir, Königstopas, Blauer Diamant)		<b>Lähmungseffekt:</b> Kristallstachel macht Ziel bei schadenverursachenden Treffer für KÖR in Kampfrunden bewegungsunfähig.	7	111
Farblos I	100 GM (Bergkristall; Glas)		<b>Blind-Odem:</b> Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt Blendeffekt wie durch Zauber <i>Blenden</i> (Schießen-Angriff 8, Dauer = PE) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). 2,5 m langer Kegel (am Ende 1,5 m breit)	4	86
Farblos II	200 GM (Leucit, Petalit)		<b>Blind-Odem:</b> Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt Blendeffekt wie durch Zauber <i>Blenden</i> (Schießen-Angriff 10, Dauer = PE) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). 5 m langer Kegel (am Ende 3 m breit)	5	93
Farblos III	400 GM (Hyalit, Leukogranat)		<b>Blind-Odem:</b> Nur alle W20/2 Runden einsetzbar. Erzeugt Blendeffekt wie durch Zauber <i>Blenden</i> (Schießen-Angriff 12, Dauer = PE) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). 5 m langer Kegel (am Ende 3 m breit)	5	100
Farblos IV	750 GM (Spinell, Zirkon)		<b>Blind-Odem:</b> Nur alle W20/2 Runden einsetzbar. Erzeugt Blendeffekt wie durch Zauber <i>Blenden</i> (Schießen-Angriff 14, Dauer = PE) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). 10 m langer Kegel (am Ende 6 m breit)	6	107
Farblos V	1500 GM (Diamant,		<b>Blind-Odem:</b> Jede Runde einsetzbar. Erzeugt Blendeffekt wie durch Zauber <i>Blenden</i> (Schießen-Angriff 16, Dauer = PE) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). 10 m langer Kegel (am Ende 6 m breit)	7	114
Gelb I	100 GM (Pyrit, Tigerauge)		<b>Säureimmun:</b> Säure- und Rost-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Verletzen:</b> GA gegen Kristallstachel -1 <b>Rost:</b> Immersieg mit Kristallstachel reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.	4	91
Gelb II	200 GM (Bernstein, Citrin)		<b>Säureimmun:</b> Säure- und Rost-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Verletzen:</b> GA gegen Kristallstachel -2 <b>Rost:</b> Immersieg mit Kristallstachel reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.	4	101
Gelb III	400 GM (Andalusit, Spessartin)		<b>Säureimmun:</b> Säure- und Rost-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Verletzen:</b> GA gegen Kristallstachel -3 <b>Rost:</b> Jeder Treffer mit Kristallstachel reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.	5	121
Gelb IV	750 GM (Padparadscha, Topas)		<b>Säureimmun:</b> Säure- und Rost-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Verletzen:</b> GA gegen Kristallstachel -4 <b>Rost:</b> Jeder Treffer mit Kristallstachel reduziert die PA eines zufälligen, metallischen nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.	6	131
Gelb V	1500 GM (Heliodor, Kanariendiamant)		<b>Säureimmun:</b> Säure- und Rost-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Verletzen:</b> GA gegen Kristallstachel -5 <b>Rost:</b> Jeder Treffer mit Kristallstachel zerstört ein zufälliges, metallisches nichtmagisches Rüstungsstück des Ziels. Gleiches gilt für nichtmagische Metallwaffen, die die Kreatur treffen.	7	151
Grün I	100 GM (Moosachat, Malachit)		<b>Gift:</b> Bei Immersieg mit Kristallstachel würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde	3	81
Grün II	200 GM (Aventurin, Peridot)		<b>Gift:</b> Bei Immersieg mit Kristallstachel würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbare Schadenspunkte pro Runde	4	83
Grün III	400 GM (Chrysopras, Uwarowit)		<b>Gift:</b> Bei Schaden durch Kristallstachel würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde	4	86
Grün IV	750 GM (Alexandrit, Jade)		<b>Gift:</b> Bei Schaden durch Kristallstachel würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbare Schadenspunkte pro Runde	5	96
Grün V	1500 GM (Smaragd,		<b>Gift:</b> Bei Schaden durch Kristallstachel würfelt das Opfer eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 3 nicht abwehrbare Schadenspunkte pro Runde	6	106
Mehrfarbig I	100 GM (Achat)		<b>Verwirrende Aura:</b> Kann einmal pro Kampfrunde aktionsfrei auf ein Ziel in bis zu 2 Meter Entfernung Verwirren wirken, wie durch Zauber. Wenn dem Ziel GEI+AU misslingt, ist es für 1 Kampfrunde verwirrt.	4	81
Mehrfarbig II	200 GM (Perlmutter)		<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe. <b>Verwirren:</b> Erfolgreicher Blickangriff verwirrt Gegner für eine Kampfrunde wie durch Zauber Verwirren	4	86
Mehrfarbig III	400 GM (Turmalin)		<b>Verwirrende Aura:</b> Kann einmal pro Kampfrunde aktionsfrei auf ein Ziel in bis zu 2 Meter Entfernung Verwirren wirken, wie durch Zauber. Wenn dem Ziel GEI+AU misslingt, ist es für 1W20 Kampfrunden verwirrt.	5	91

Mehrfarbig IV	750 GM (Regenbogenperle)		<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe. <b>Verwirren:</b> Erfolgreicher Blickangriff verwirrt Gegner für 1W20 Kampfrunden wie durch Zauber Verwirren	6	96
Mehrfarbig V	1500 GM (Harlekin-Opal, Schwarzer Opal)		<b>Verwirrende Aura:</b> Kann einmal pro Kampfrunde aktionsfrei auf alle Ziele in bis zu 2 Meter Entfernung Verwirren wirken, wie durch Zauber. Wenn einem Ziel GEI+AU misslingt, ist es für 1W20 Kampfrunden verwirrt.	6	101
Rot I	100 GM (Rhodonit, Rosenquarz)		<b>Feuerimmun:</b> Feuer-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Flammenstachel:</b> Kristallstachel WB +1, zählt als Feuerschaden. Bei Immersieg mit Kristallstachel erneuter aktionsfreier Flammenangriff mit PW: 10	4	81
Rot II	200 GM (Karneol, Sonnenstein)		<b>Feuerimmun:</b> Feuer-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Flammenstachel:</b> Kristallstachel WB +2, zählt als Feuerschaden. Bei Immersieg mit Kristallstachel zusätzlich 1W20 Feuerschaden	5	86
Rot III	400 GM (Feuergranat (Pyrop), Sardonyx)		<b>Feuerimmun:</b> Feuer-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Flammenstachel:</b> Kristallstachel WB +3, zählt als Feuerschaden. Bei Immersieg mit Kristallstachel erneuter aktionsfreier und nicht abwehrbarer Flammenangriff mit PW: 10	6	91
Rot IV	750 GM (Feuropal, Hyazinth, Koralle)		<b>Feuerimmun:</b> Feuer-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Flammenstachel:</b> Kristallstachel WB +4, zählt als Feuerschaden. Bei Immersieg mit Kristallstachel zusätzlich 1W20 nicht abwehrbarer Feuerschaden	6	96
Rot V	1500 GM (Rubin, Feuerdiamant)		<b>Feuerimmun:</b> Feuer-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Flammenstachel:</b> Kristallstachel WB +5, zählt als Feuerschaden. Bei schadensverursachendem Treffer mit Kristallstachel zusätzlich 1W20 Feuerschaden	7	101
Schwarz I	100 GM (Feuerstein, Obsidian)		<b>LK-Raub:</b> Regeneriert bei jedem schadensverursachenden Treffer mit Kristallstachel 1 LK	4	80
Schwarz II	200 GM (Gagat, Rauchquarz)		<b>LK-Raub:</b> Regeneriert bei jedem schadensverursachenden Treffer mit Kristallstachel LK in Höhe von 50% des verursachten Schadens	5	84
Schwarz III	400 GM (Onyx)		<b>LK-Raub:</b> Regeneriert bei jedem schadensverursachenden Treffer mit Kristallstachel LK in Höhe des verursachten Schadens	6	92
Schwarz IV	750 GM (Schwarze Perle)		<b>LK-Raub:</b> Regeneriert bei jedem schadensverursachenden Treffer mit Kristallstachel LK in Höhe von 50% des verursachten Schadens <b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.	7	99
Schwarz V	1500 GM (Schwarzer Diamant „Carbonado“)		<b>LK-Raub:</b> Regeneriert bei jedem schadensverursachenden Treffer mit Kristallstachel LK in Höhe des verursachten Schadens <b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). KÖR der Kreatur steigt dafür für 24 Stunden um 1. Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.	8	112
Violett I	100 GM (Hackmannit, Sodalith)		<b>Zeitbeschleunigung:</b> +1 Laufen und Initiative <b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Kristallstachel-Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	5	90
Violett II	200 GM (Sugilith)		<b>Zeitbeschleunigung:</b> +2 Laufen und Initiative <b>Mehrere Angriffe (+2):</b> Kann 2 zusätzliche Kristallstachel-Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	6	104
Violett III	400 GM (Almandin, Amethyst)		<b>Zeitbeschleunigung:</b> +3 Laufen und Initiative <b>Mehrere Angriffe (+3):</b> Kann 3 zusätzliche Kristallstachel-Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	7	118
Violett IV	750 GM (Kunzit)		<b>Zeitbeschleunigung:</b> +4 Laufen und Initiative <b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Kristallstachel-Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	8	132
Violett V	1500 GM (Purpurdiamant)		<b>Zeitbeschleunigung:</b> +5 Laufen und Initiative <b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Kann 5 zusätzliche Kristallstachel-Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	9	146
Weiß I	100 GM (Aragonit, Milchquarz)		<b>Blitzimmun:</b> Blitz-, Luft- und Wind-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Blitzstrahl:</b> Reichweite 5 Meter, PW 10, GA -2	4	86
Weiß II	200 GM (Elfenbein, Mondstein)		<b>Blitzimmun:</b> Blitz-, Luft- und Wind-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Blitzstrahl:</b> Reichweite 10 Meter, PW 12, ignoriert PA-Boni von Metallrüstungen	5	108
Weiß III	400 GM (Perle, Cacholong)		<b>Blitzimmun:</b> Blitz-, Luft- und Wind-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Blitzstrahl:</b> Reichweite 15 Meter, PW 14, ignoriert PA-Boni von Metallrüstungen. Bei Immersieg zusätzlicher Angriff auf weitere Kreatur bis zu 2 Meter vom ersten Ziel	5	120
Weiß IV	750 GM (Weiße Jade, Weiße Koralle)		<b>Blitzimmun:</b> Blitz-, Luft- und Wind-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Blitzstrahl:</b> Reichweite 20 Meter, PW 16, ignoriert PA-Boni von Metallrüstungen. Bei Immersieg zusätzlicher Angriff auf alle weiteren Kreaturen bis zu 2 Meter vom ersten Ziel	5	127
Weiß V	1500 GM (Weißer Opal)		<b>Blitzimmun:</b> Blitz-, Luft- und Wind-Angriffe verursachen an der Kreatur keinen Schaden <b>Ketten-Blitzstrahl:</b> Reichweite 25 Meter, PW 18, ignoriert PA-Boni von Metallrüstungen. Bei schadensverursachendem Treffer zusätzlicher Angriff auf alle weiteren Kreaturen bis zu 2 Meter vom ersten Ziel	6	134