

PARASIT 2 SUCH

DIE GEMEINE EGELMOTTE

Ursprünglich an Wesen mit dickem Fell angepasst, hat sich die Egelmotte an die Umstände der Stadt gewöhnt und weiterentwickelt.

So fliegt sie – meist nachts – unbemerkt auf Klamotten oder Rüstungsteile und verschmilzt mit ihnen. Durch das temporäre Verschmelzen mit dem Kleidungsstück wird es so gut wie **unsichtbar**. Bei schmerzhaften Treffern oder durch extrem aufmerksame Kameraden können die sich selten zeigenden **vier Augen** ertappt werden, bevor sie nach Sekundenbruchteilen wieder verschwinden.

Dieses **magische** Geschöpf hat mehrere Unterarten, welche auf verschiedene Quellen der Energie abzielen. Die am weitesten verbreitete Gattung ist der Kraftklauegel, welcher dem Träger des befallenen Kleidungsstückes stets 2 Punkte Malus auf Stärke bereitet.

Natürlich gibt es auf den Sprungdiebegel, den Nervenraubegel und viele weitere. Alle haben gemein, dass sie entweder **zwei Punkte einer Eigenschaft** oder **einen Punkt eines Attributs** verzehren, um sich über Wasser zu halten. Sind sie einmal gefunden und bemerken dies, lösen sie sich von selber aus dem Objekt und fliegen langsam davon. Das hält die langsamen, meist zehn Zentimeter kleinen Wesen jedoch selten davon ab, mit einem Schlag zerquetscht zu werden.

Allgemein kann man sie am besten durch die Zauber „Magie entdecken“ und „Magie identifizieren“ ausfindig machen und herauslösen.

EGELMOTTE

Ein ungebetener Mitreisender
von Weisenfuzzi



Sollte man es auf andere Art und Weise versuchen, ist die Zerstörung des befallenen Objektes nicht ausgeschlossen.

Nach einigen Tagen des Befalls zeigen sich erste Beschädigungen an Stoff und leichter Lochfraß an Rüstungen, auch **magische Gegenstände** scheinen sie sich schmecken zu lassen. Diese **absorbieren** sie besonders gerne, da keine weitere Verdauung zur Energieaufnahme benötigt wird.

Der parasitären Art hingegen kann sich dieses Wesen trotzdem an der Beliebtheit eines gewissen Klientels erfreuen:

So wird es gerne bei ungerecht behandelten Händlern, Gastwirten und anderem feilschenden Volk genutzt. Ein guter Geschäftsmann, aber auch die Geschäftsfrau von heute hat stets ein Glas voll griffbereit unter der Theke. Entweder werden diese Wesen hinterrücks auf den Kunden geworfen oder des Nachtes ins Zimmer geleitet.

Illustration wurden mit Nightcafe AI entworfen und mit Sketchbook bearbeitet.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International