



# STAUBLINGE

Ein knuffiges Völklein von Weisenfuzzi

## DAS VOLK DER ASCHEWESEN

Nur wenige haben je von ihnen gehört, noch weniger haben sie tatsächlich erblickt.

Versteckt in den Aschewäldern leben die kleinen Staublinge, Aschewesen oder wie man auch immer diese kleinen rußenden Wesen nennen möchte.









Sie selber bezeichnen sich als Nu'uk, sofern sie Wanderern ihre Gestalt offenbaren und telepathisch mit ihnen kommunizieren. Üblicherweise wird jedes Aschevolk von einem Ältesten Aschling geführt, so besitzt er weitaus höhere geistige Kapazitäten als seine drolligen Untertanen. Je nach Vorstellung der Besucher präsentiert er sich mit langem, qualmartigen Bart, knorrigem Gehstock oder auch ulkigem Hut. Je nachdem, womit er meint, wie den Gästen am besten gefallen werden kann. Ansonsten sieht er genauso aus wie alle anderen Mitglieder seines Volkes. Er bewegt sich im Gegenteil zu den anderen Staubmännlein und -weiblein langsamer und bedachter, kommt also ohne wirres Umherspringen, zappeliges Geschwebe und unfreiwillig witzige Geräusche zu seinem Ziel.

## STAUBLING (STUFE 1)

Einfache Staubwesen in ihrer können sich ähnlich wie Tintenfische „abstauben“, was die Sicht im Radius von 2 Metern behindert.

Hierdurch werden Treffer durch Feinde stark erschwert. Allerdings verraten sie oft ihre Position durch ihr fiepsiges Quieken, während sie hüpfend vor ihren Angreifern fliehen. Ihr Nachwuchs besteht im ersten Monat ihres











STAUBLING					
KÖR: 2		AGI: 8		GEI: 2	
ST: 0		BE: 2		VE: 1	
HÄ: 0		GE: 1		AU: 2	
					
Bewaffnung			Panzerung		
			Kohlehaut (PA +4)		
	<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.				
	<b>Staubwolke:</b> Erzeugt undurchsichtige Wolke im Radius von 2 Metern. Trefferwürfe werden um 4 erschwert.				
Beute:					
GH: 2		GK: wi		EP: 40	

Lebens lediglich aus einer haarigen Aschekugel mit großen Augen und kleinen runden Ohren. Ausgewachsen sind sie nach vier bis sechs Wochen, wenn sich eine zweite Kugel schlagartig aus dem Kopf herausstülpt und ihnen kleine Ärmchen und Beinchen schenkt. Das charakteristische „Plopp“-Geräusch wird meist in der ruhigen Nacht wahrgenommen.

## BLOCKLING (STUFE 2)

Um wehrfähig zu werden, suchen sie sich aus Instinkt andere Staubwesen. Wenn sich fünf gesammelt haben, verschmelzen sie zu einer etwa einen Meter großen, blockartigen Figur, welche das Tausendfache ihres ursprünglichen Gewichtes auf die Waage bringt. Sie sind langsam, doch ziemlich zäh und können etwas einstecken. Sie spucken magische Glut in einem Radius von fünf Metern, welche blaues magisches Feuer entfacht, welches wiederum pflanzliche Materialien verschont. Diese Chance nutzen die einfachen Aschewesen um zu fliehen, während die Fusionsierten die Stellung halten und die Gegner ablenken.



BLOCKLING					
KÖR:	8	AGI:	2	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Harte Kante (NK+2, GA -3)			Hochverdichtete Kohleschicht (PA+4)		
	<b>Flammenmeer:</b> Wird sofort bei Entstehung des Blocklings gewirkt: Versetzt im Radius von 5 Metern den Boden mit magischen Flammen, welche nur dem Gegner schaden. (GRW S. 84)				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene wirft augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfunde 1LK.				
<b>Standhaft II:</b> LK-Schwelle für Bewusstlosigkeit -3 pro Talentrang.					
Beute:	W20: 1-18 Stück Kohle, 19-20 Diamant (250GM)				
GH:	14	GK:	no	EP:	170











## STREITER (STUFE 3)

Sollten sich von den Blocklingen zwei Exemplare treffen - was in Gefahrensituationen instinktgesteuert automatisch passiert - verbinden sie sich zu einer etwa zwei Meter großen humanoiden Gestalt, welche sowohl Nahkampfauber als auch Kampftechniken mit kristallinen Nahkampfwaffen geschickt ausführen können. Sie sind sehr agil und bilden die Offensivkräfte des Volkes. Am häufigsten schienen die Schwertkämpfer vertreten zu sein, allerdings kann es von Volk zu Volk variieren. Aufzeichnungen zufolge soll einst eine dunkle, schlanke Gestalt mit unheilvoll glühendem Hammer gesichtet worden sein.












Andere Quellen behaupten sogar, dass sich Blocklinge zu schwarzen Rössern formten, auf

welchen die sogenannten Streiter noch agiler und tödlicher waren. Dies wäre aber ausschließlich in einer sehr gesunden Ansiedlung von Staublingen möglich.



STREITER		ANFÜHRER			
KÖR: 12	AGI: 10	GEI: 12			
ST: 6	BE: 4	VE: 4			
HÄ: 4	GE: 2	AU: 6			
					
Bewaffnung			Panzerung		
Diamantschneide (WB +3, GA -3)			Diamantverstärkungen (PA +5)		
Ausweichen I: Pro Kampf und Talentrang einen Nahkampfangriff ignorieren.					
Flink III: Laufen +1m pro Talentrang.					
Magieresistent I: Zauber gegen den Charakter +2 pro Talentrang erschwert (Ausnahme: Elementarschaden).					
		Mehrere Angriffe (+1) I: Jede zweite Runde kann 1 zusätzlicher Angriff oder Zielzauber aktionsfrei ausgeführt werden.			
		Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
Parade I: Abwehr +1 pro Talentrang gegen erkannte Nahkampfangriffe.					
Standhaft III: LK-Schwelle für Bewusstlosigkeit -3 pro Talentrang.					
		Wechselzauber			
		Lichtlanze (+5), Feuerball (+3), Feuerstrahl (+1), Waffe des Lichts			
Beute: BW 1M: 18, 1W20: 1-18 Kohle, 19-20 Diamant (250GM)					
GH: 12		GK: no		EP: 376	

Wenn man solch einem Geschöpf begegnen sollte, ist es sehr wahrscheinlich, dass man selber oder eine andere Kreatur in der Nähe eine Bedrohung für das hier residierende Volk darstellt.

ASCHEGOLEM		NERDISCH			
KÖR: 18	AGI: 4	GEI: 18			
ST: 10	BE: 4	VE: 8			
HÄ: 6	GE: 8	AU: 8			
					
Bewaffnung			Panzerung		
Golemarm (WB +6, GA -4)			Diamantverstärkungen (PA +8)		
 <b>Mehrere Angriffe (+1) I:</b> Kann einen zusätzlichen Angriff oder Zielzauber in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
 <b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.					
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
 Wechselzauber, Erdsplatt (-4)					
 Lichtlanze (+5), Feuerball (+3), Feueratem (+3)					
Beute: BW 3M, 5 Diamanten (250GM)					
GH: 37		GK: gr		EP: 1068	

## ASCHEGOLEM (STUFE 4)

In den allerseltensten Fällen, wenn es beispielsweise um den Sturz eines Aschedorfes geht, fügen sich fünf weitere Blocklinge an Beine, Arme und Rumpf der Humanoiden Gestalt, um die stärkste Form des Aschevolkes zu bilden: Den Aschegolem.

Dieser ist stärker als seine Golemb Brüder und -schwestern, wird allerdings nur aus größter Not heraus geformt und kann bis zu vier Meter groß werden. Gewöhnlich sitzt der Stammesälteste auf der Schulter und wird von diesem Golem verteidigt. Er ist als reines Abwehrinstrument gedacht und bewegt sich

nicht weit vom Dorf weg. Dank seiner magischen Fähigkeiten besitzt er trotz seiner schweren Gestalt eine beeindruckende Reichweite.

Dank seiner magischen Fähigkeiten besitzt er trotz seiner schweren Gestalt eine beeindruckende Reichweite. Auch die Potenz dieser Angriffe ist wesentlich stärker als die eines gewöhnlichen Streiters, was ihn umso tödlicher macht.

Jede Form der Staublinge hat eine Feuerschwäche und erhält demnach doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Bei Neutralisierung der Gefahr „ploppen“ nach und nach einzelne Staublinge aus der Konstruktion heraus, bis sie sich nach maximal einer Stunde nach Beendigung des Kampfes oder Abklingen der Gefahr vollständig aufgelöst hat.



### **Staublinge, das Volk2Treff von Weisenfuzzi / Georg W.**

Illustrationen wurden mit Nightcafe AI entworfen und mit Procreate 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