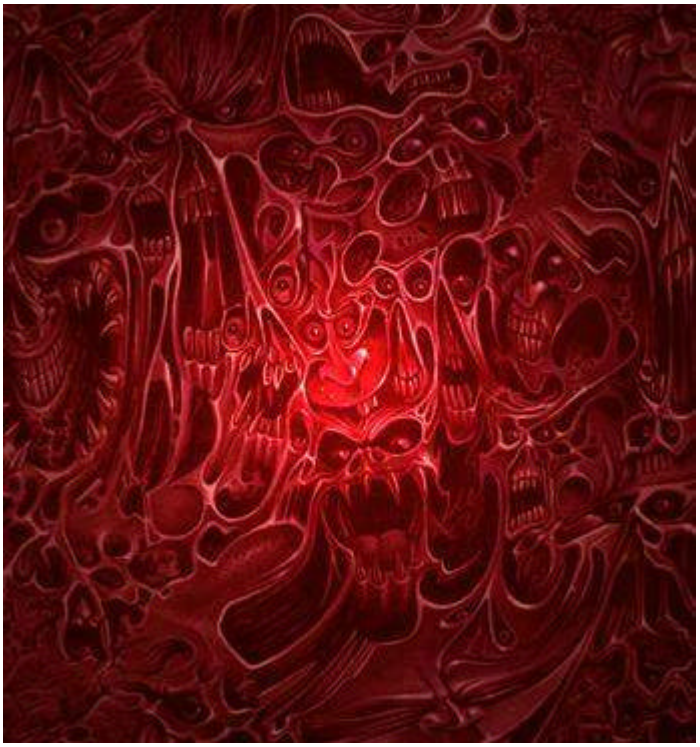

„belebter“ Chaosschleim

Moorcock beschreibt in seinem Roman „Sturmbringer“ (sechster Roman des Elrik-Zyklus) wie ganze Länder der jungen Königreiche im Chaos versinken. Er berichtet, das sich der Erdboden dieser Länder in eine brodelnde Masse aus purem Chaos verwandelt und alles verformt und verändert, was mit ihr in Berührung kommt. Nur Elric kann sich mit dem Chaosschild vor dieser brodelnden Masse des Chaos schützen...

Aus jener Rohmasse, dem sogenannten „reinen Chaos“ entspringt die niedrigste Form des chaotischen Lebens. Ein primitiver und formloser Schleim beliebiger Größe. Eine verzerrte Masse die stets darum bemüht ist eine Form anzunehmen, und dabei immer wieder in sich zusammenfällt. Dieser „belebte“ Chaosschleim kann von beliebiger Farbe sein, und kommt insbesondere in Ebenen des Multiversums vor, die schon seit langem von dem Chaos beherrscht werden. Der „belebte“ Chaosschleim bildet auf seiner Oberfläche ständig absurde Muster oder grausame verzerrte Fratzen. Ständig ändert sich diese Oberfläche, löst sich auf oder zerfallt einfach. Der Schleim ist relativ ungefährlich wenn er von geringer Größe ist. Doch ab einer gewissen Größe kann er seine Opfer ganz einfach „verschlucken“ und absorbieren. Ist ihm dies nicht möglich (weil sein Opfer vielleicht zu groß ist), so bildet der Schleim mehrere Tentakel an deren Spitze sich grässliche Bißwerkzeuge befinden. Mit diesen versucht er sein Opfer zu zerfetzen.
Außerdem besteht die Gefahr, das jede Berührung mit dem Schleim eine chaotische Veränderung an dem glücklosen Opfer hervorruft.

Verliert der „belebte“ Chaosschleim alle seine Trefferpunkte, so löst er sich zu einer dampfenden und blubbernden Flüssigkeit auf, die innerhalb von wenigen Minuten Rückstandslos verschwindet.

Der Chaosschleim erleidet keine Außwirkungen durch kritischen Treffer und macht keine Patzer. Er ermüdet niemals und wird nicht von seinen Verletzungen eingeschränkt.

„belebter“ Chaosschleim (klein)

ST	2D8	06-10
CON	2D8	10-16
SIZ	1D8	04-08
INT	-	-
POW	1D8+8	09-16
DEX	3D8	09-16
MOV	5-der Schleim “gleitet” langsam über die Oberfläche hinweg auf der er sich befindet.	

Av. HP: *07-12*
Av. Damage Bonus: *zero oder –1D4*
Weapons : *2x Tentacle 30%*, damage 1D8 oder Swallow (verschlucken) 40%***
Armor: *none*
Skills: *Dodge 15%, Move Quietly 50%*

**wird das Opfer getroffen, so muss es einen erfolgreichen „Luck roll“schaffen, oder erleidet eine chaotische Veränderung seines Körpers.*

***Der Schleim kann nur Wesen bis zum maximum seiner eigenen Größe verschlucken. Diese können dem Angriff nur ausweichen und ihn nicht parieren. Das „verschluckte“ Opfer verliert jede Runde 1D8 von einem beliebigen Attribut (...bis auf POW), bis es sich vollständig aufgelöst hat.*
Der Chaosschleim wächst jeweils um die Hälfte der absorbierten Attributspunkte seines Opfers in seinen eigenen Attributen an. Beispiel: Ein Mensch mit SIZ 14 wurde von dem Schleim mit SIZ 16 verschluckt. Nach drei Runden wurde seine Größe komplett auf 0 absorbiert, was dazu führt das der Chaosschleim um sieben Punkte größer wird (und damit jetzt eine SIZ von 23 hat). Wird der Chaosschleim vor der vollständigen Absorbierung eines Wesens „getötet“, so kommt das Wesen wieder frei, allerdings bleiben die Attributspunkte die bisher absorbiert wurden verloren.

„belebter“ Chaosschleim (groß)

ST	6D8	25-48
CON	8D8	08-64
SIZ	6D8+8	14-56
INT	-	-
POW	4D8+8	24-40
DEX	3D8	09-16
MOV	4-der Schleim “gleitet” langsam über die Oberfläche hinweg auf der er sich befindet.	

av. HP: *11-60*
Av. Damage Bonus: *+1D6 bis + 5D6*
Weapons : *4-6x Tentacle 30%*, damage 1D8+db oder Swallow (verschlucken) 60%***
Armor: *none*
Skills: *Dodge 15%, Move Quietly 20%*

Chaotische Veränderungen des Körpers:
Diese können beliebig ausfallen, und kosten dem Opfer 1D3 bis 1D6 Punkte eines bestimmten Attributes. Damit verbunden sind Veränderungen des Körpers wie z.B. eine Veränderungen der Hautfarbe, Geschwüre, Fell oder Gefieder entsteht, ein zusätzliches Auge entsteht oder gar ein Mund...entsprechend der Veränderung müssen zusätzliche Modifikatoren an verschiedene Fertigkeiten vorgenommen werden.

Der „belebte“ Chaosschleim ist sozusagen eine Rohmasse des Chaos, aus der verschiedene weiterentwickelte Chaosgeschöpfe hergestellt werden können. Kein sterblicher Zauberer ist in der Lage diesen Schleim auf irgendeine Weise zu kontrollieren. Einzig und allein die Lords des Chaos sind dazu fähig.

von: Dominik Cenia, Dahark@gmx.de, http://www.dahark.de.