

# Höhlenspinne

»Von den Höhlenspinnen: Ein gar widerliches Getier ist in Höhlen zu Hause. Die Höhlenspinne ist groß und haarig und spinnt für sich und ihre Brut Netze, in denen sich alles bis zur Größe eines Menschen verfangen kann. Die Spinne kommt alsdann herbei und saugt ihr Opfer aus. Man kann sich nicht mehr wehren, hängt man erst einmal im Netze, nur noch beten zu den Zwölf in Alveran, dass es schnell vorbei sein möge. Also merke dir, wenn es wieder nach unten in die Höhlen geht: Fackeln leuchten nicht nur in der Dunkelheit, sondern zerstören auch die Netze der Spinnentiere.«

—aus einer Abschrift des Bestiariums von Belhanka, Datum der Abschrift unbekannt

Der sieben bis acht Spann lange Körper der Höhlenspinne ist schon ohne die acht mächtigen und borstig behaarten Beine imposant genug, um den meisten Menschen einen gehörigen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Doch die von Geifer triefenden Beißwerkzeuge und das schwarze Fell der Männchen oder das braune der Weibchen, in dem gelegentlich eine rotbraune, kreuzförmige Rückenzeichnung erkennbar ist, komplettieren das Bild einer Bestie aus fiebrigen Angsträumen. Über die Herkunft dieser riesenhaften Spinnentiere ist wenig bekannt. So wird einerseits behauptet, es handle sich um die Folge eines fehlgeschlagenen Experimentes während der Dunklen Zeiten, während andere vermuten, man habe es mit degenerierten Nachkommen einer angeblichen Spinnenzivilisation zu tun. Nicht ganz unwahrscheinlich ist jedoch, dass es sich schlichtweg um sehr, sehr große Spinnen handelt, deren Abkunft nichts Widernatürliches innewohnt.

## Verbreitung

Die Höhlenspinne ist vergleichsweise selten und ihrem Namen nach vor allem in Höhlen, Grotten und Felsspalten, aber auch in Ruinen und dunklen Wäldern beheimatet. Die Umgebung ihres Nestes ist oftmals an großen Spinnennetzen zu erkennen. Da sie jedoch zur Jagd bisweilen durch ihr oft weitläufiges Territorium wandert, kann man auch ganz unversehens auf sie stoßen. In Südaventurien kann man zudem auf ihre engen Verwandten, die Baumspinnen stoßen, die im Gegensatz zu den Höhlenspinnen keine Netze, sondern klebrige Fallstricke zwischen Bäumen und Felsen spannen. Besonders selten ist zudem die Nebelspinne, die in den feuchtheißen Nebelwäldern auf der Südmeerinsel Altoum zu finden ist.

Man sagt diesen Spinnen nach, dass sie eine fast menschliche Intelligenz besitzen, mit der sie Fallen und Hinterhalte vorbereiten. Zu guter Letzt sei als weitere direkte Verwandte der Höhlenspinne die Hakenspinne genannt, die ihre Nester im Djurkaram-Massiv baut. Wer sich in die Höhlensysteme dieses Bergmassivs mitten in der Wüste Khôm wagt, wird oftmals von dem Angriff dieser Spinnen überrascht, da sie aufgrund ihres mit feinen Widerhaken überzogenen Pelzes in der Lage sind, sich an den Wänden und Decken der Höhlen festzuklammern und in einem Sprung auf ihre Beute nieder zu stürzen. Es gibt zudem seit einiger Zeit Geschichten aus recht unglaublicher Quelle, man habe im Svelltal kleinere Exemplare von Höhlenspinnen gesehen, die Kristalle auf ihren Hinterleibern getragen haben sollen.

## Lebensweise

Um Höhlenspinnen zu finden, braucht man nur an ihren Netzen zu ziehen, da sie meist verborgen an den Rändern ihrer Netze ausharren und auf Beute warten. Ist ihr Warten erfolglos, gehen sie auch aktiv auf Jagd. Manche Höhlenspinnen sind schlau genug, ihre Beute aufzuspielen und so in Angst und Schrecken zu versetzen, dass sie Hals über Kopf in die vorbereiteten Netze laufen. Einmal in den mit einer ausgesprochen klebrigen Flüssigkeit überzogenen Fäden der Netze gefangen, ist es fast aussichtslos, sich aus ihnen wieder zu befreien. Das Gewebe ist so robust, dass selbst Hirsche und junge Auerochsen schon in ihrem Gespinnst gefunden wurden. Sitzt die Beute erst einmal fest, versetzt die Spinne ihrem Opfer einen Biss, der es dank eines aus mehreren Drüsen stammenden Giftes lähmt. Währenddessen





wird die Beute bereits eingesponnen und zur Vorrats-  
haltung in das Nest der Spinne gezogen. Dort wird das  
Opfer durch in den Kokon gespritzte Verdauungssäfte  
langsam bei lebendigem Leibe zersetzt und dann von  
der Spinne gefressen.

Zwar leben Höhlenspinnen meist alleine, doch sammeln  
sich in manchen Fällen mehrere, manchmal dutzen-  
de Höhlenspinnen in einem großen Nest und können  
so auch für erfahrene Kämpfer eine erhebliche Gefahr  
darstellen. Da die Spinnen keinerlei Interesse an Besitz  
oder Wertgegenständen haben, finden sich in manchen  
Nestern, die oftmals diverse Generationen lang be-  
wohnt werden, die Besitztümer all derer, die Beute der  
Achtbeiner geworden sind.

Aus gelegentlichen Paarungen gehen Dutzende bis Hun-  
derte von Eiern hervor, die in der Nähe des Nestes in  
hohlen Bäumen oder kleinen Felsspalten versteckt wer-  
den. Allerdings überleben von den auf sich allein gestell-  
ten Jungtieren meist nur wenige. Einzig die Baumspinn-  
ne betreibt eine Art Jungtieraufzucht. Die Jungspinnen  
klammern sich dabei an den Körper des Weibchens, wo-  
bei es durchaus vorkommen kann, dass sie sogar ihre

Mutter auffressen. In manchen Regionen Maraskans  
und bei den Goblins gelten die Eier der Höhlenspinne als  
Delikatesse. Schon so mancher junge Goblin fand sich  
bei dem Versuch, als Beweis seines Mutes ein solches Ei  
zu stehlen, in einem Kokon wieder.

LeP-Verlust	Schmerz
17 LeP (¾)	+1 Schmerz
11 LeP (½)	+1 Schmerz
6 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

### Höhlenspinne

**Größe:** 0,30 bis 0,50 Schritt hoch; 1,40 bis 1,60 Schritt  
lang

**Gewicht:** 30 bis 40 Stein

**MU** 11 **KL** 9 (t) **IN** 14 **CH** 8

**FF** 12 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 14

**LeP** 22 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+2W6

**VW** 5 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 7

**Biss:** **AT** 14 **TP** 1W6+2(+Gift)\* **RW** kurz

**RS/BE:** 2/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht I, Herausragender Sinn  
(Tastsinn)

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Klettern 14 (11/15/14), Körperbeherrschung  
12 (15/15/12), Kraftakt 7 (12/14/14), Schwimmen 2  
(15/12/14), Selbstbeherrschung 10 (11/11/12), Sin-  
nesschärfe 12 (9/14/14), Verbergen 14 (11/14/15),  
Einschüchtern 7 (11/14/8), Willenskraft 5 (11/14/8)

**Anzahl:** 1 oder 1W3+2 (Spinnennest)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Beute:** 25 Rationen Innereien (ungenießbar), Gift (75  
Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Höhlenspinnen warten, bis etwas ihr  
Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und ver-  
folgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest ent-  
fernt hat (etwa 50 Schritt). Gelegentlich gehen Höh-  
lenspinnen außerhalb ihres Reviers auf Beutejagd.  
Wesen bis zur Größe eines Menschen werden als Beu-  
te betrachtet.

**Flucht:** Verlust von 50% der LeP

### Tierkunde (Ungeheuer oder Wild- tiere):

☞ **QS 1:** Wissen über das Gift der  
Höhlenspinne.

☞ **QS 2:** Wissen über die Größe  
des Reviers (50 Schritt).

☞ **QS 3+:** Egelschreck mag die Höhlen-  
spinne nicht. Sie erleidet einen Abzug von 2 Punk-  
ten auf AT, wenn sie es mit einem Gegner zu tun  
hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.

### Sonderregeln:

**Netz:** Helden können sich im Netz der Spinne verfangen.  
Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnes-  
schärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 erforderlich.  
Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei  
Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den  
Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss  
eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)*  
gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zei-  
tintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach  
ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr  
aus eigener Kraft).

\*) **Höhlenspinnengift:** Die Höhlenspinne kann das Gift  
mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

**Stufe:** 4

**Art:** Waffengift, tierisch (komplex)

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen

**Beginn:** 3 KR

**Dauer:** 24 Stunden / –

**Kosten (Kauf/Verkauf):** 300 Silbertaler / 75 Silbertaler

