

Riesenamöbe

»Die Riesenamöbe ist ein gar grausliches Wesen. Geschaffen ist sie aus dem Rotz Verstorbener und in die Landschaft gespucktem Schleime und formt sich an dunklen Orten zu einem großen Klumpen. Dieser geht auf Wanderschaft, um Schätze zu sammeln, fast wie ein Drach. Doch anders als ein Drach nimmt der wandernde Schleim all seine Schätze mit sich in seinem Inneren. Und anders als ein Drach kann sich der Schleim verformen. So macht er sich so dünn wie ein Haar, um durch jede Fuge zu krauchen und anschließend zu rauben, was auch immer er an Schätzen findet. Giftig ist die Riesenamöbe auch, wer sie fasst an, wird verbrannt von ihrem Gifte. Wenn sie will haben einen Schatz, so umklammert sie den Menschen als bis dass er erwürgt ist.

Im Kampfe lässt die Riesenamöbe einen Schatz fallen, trifft man sie hart genug. Auch ist sie unsterblich, denn aus dem Schleime, der nach einem Sieg bleibt liegen, formt sich nach 7 mal 7 Tagen eine neue Amöbe.«

—aus Was glaubt das Volk? von Errik Dannike, überarbeitete Version von 1031 BF

Die Riesenamöbe ist ein Schleimgetier, das schon manch ein tapferer Entdecker oder eine wagemutige Abenteurerin in einem dunklen Keller und oder einer Ruine angetroffen hat. Sie sieht aus wie ein Klumpen grau-weißlicher Schleim, der sich langsam auf Scheinfüßen vorwärts bewegt und bis zu vier Schritt groß werden kann. In der Tiefe dieses Schleims lassen sich manchmal die unverdaulichen Reste des Mageninhalts erkennen, die die Riesenamöbe oft eine ganze Weile mit sich herumträgt, bis sie sie irgendwann verliert.

Tatsächlich kann die Riesenamöbe ihre Form etwas an die Umgebung anpassen. So kann sie sich beispielsweise in einen dünnen, sehr langen Klumpen verformen, um besser durch eine Engstelle zu passen. Spalten unter geschlossenen Türen sind allerdings zu eng.

Riesenamöben sind alles andere als klug, jedoch immer hungrig. Da sie sich nicht besonders schnell bewegen können, ist es leicht, ihnen zu entweichen. Ihre Anwesenheit ist gut zu erkennen, da sie beständig kleine Mengen Schleim absondert, wodurch auch eine Verfolgung des Schleimtieres keine große Herausforderung darstellt.

Hin und wieder wird die Riesenamöbe mit dem Dämon Dharai verwechselt, mit dem sie äußerlich einige Ähnlichkeiten hat. Jedoch handelt es sich bei ihr nicht um einen Dämon oder ein dämonisches Wesen, sondern um ein Tier.

Verbreitung

Die Riesenamöbe bewohnt feuchte, dunkle Umgebungen und kann in Kellern, Höhlen und Ruinen auf dem ganzen Kontinent angetroffen werden. Auch im Guldland und in Uthuria wurden bereits einzelne Exemplare gesichtet. In Mittel- und Nordaventurien leben einige Riesenamöben in der Tiefe des Waldes, wo sie im Schatten des Blätterdachs eine große Menge Nahrung finden. Sie bevorzugen im Allgemeinen aber Grotten und Gewölbe als Wohnort.

Hin und wieder machen es sich Riesenamöben in einer Grabanlage oder einem Mausoleum gemütlich, weswegen einige Borongeweihte immer wieder tapfere, fromme Recken beauftragen, das Schleimgetier zu vertreiben und die Ruhe der Toten wiederherzustellen. Auch Bergwerkstollen gehören zu den Orten, an denen sich Riesenamöben wohlfühlen können. Besonders die Zwerge kennen dieses Problem und jagen die Amöbe, die sie *Blobramschlosh* nennen.

Anderen Exemplaren ihrer Art gehen sie aus dem Weg, Riesenamöben sind Einzelgänger.

Die Wanderungen, die Riesenamöben unternehmen, dienen keineswegs der Beschaffung weiterer unverdaulicher „Schätze“ in ihrem Inneren, sondern der Nahrungssuche. Wenn sie alles, was sie erreichen konnte, aufgefressen hat, zieht sie um.

Einige Schwarzmagier sollen Experimente mit Riesenamöben durchgeführt und sie in einem quadratischen Becken gezüchtet haben, bis sie die Würfelform beibehielten. Kleinere Amöben sind den Aventuriern auch bekannt, aber bei ihnen handelt es sich wohl nur um eine Riesenamöbe in einem Frühstadium.



Lebensweise

Die Riesenamöbe lebt üblicherweise von kleinen Tieren und Pflanzenteilen, die sie findet, in sich aufnimmt und dort mittels eines Verdauungsssekrets verdaut. Die Riesenamöbe betrachtet letztlich alle Lebewesen in ihrer Nähe als Beute und wird versuchen, sie zu verschlingen. Dafür sondert sie permanent einen glitschigen Verdauungssaft ab, der auf der Haut ätzend wirkt. Für die Nahrungsaufnahme bildet sie außerdem einen Scheinarm aus, mit dem die potenzielle Beute gegriffen und umklammert wird. Wenn die Beute nicht stark genug ist, sich der Kraft der Riesenamöbe zu entwinden, wird sie vollständig mit Schleim umklammert, quasi verschluckt, und dann langsam verdaut. Einmal verschluckt ist es nicht möglich, sich aus eigener Kraft aus dieser Umklammerung wieder zu befreien. Bei der Befreiung durch Gefährten besteht zudem das Risiko, mit einem schlecht gezielten Angriff den so gefangenen Freund zu treffen anstatt der Riesenamöbe.

Hin und wieder geschieht es, dass sich die Riesenamöbe auf die Spur einer entwischten Beute setzt und so Stunden später am Nachtlager erscheint, um jetzt endlich ihre Beute zu verzehren.

Im Kampf mit einer Riesenamöbe sind alle Waffen, die nicht über eine scharfe Schneide verfügen, nutzlos, da sie keinen Schaden an dem Tier anzurichten vermögen. Nach ihrem Tod hinterlässt die Riesenamöbe eine große Pfütze voll schleimiger Klumpen, für die sich bisher keinerlei alchemistische Verwendung finden ließ. Ebenfalls zurück bleibt der unverdaute Mageninhalt, der meistens nur noch aus Metallgegenständen besteht, da die Riesenamöbe auch Knochen, Leder und Stoff mit der Zeit verdaut. Das so gefundene Metall kann im Wert zwischen einem wertvollen Ring und einem Stück rostiger Säbelklinge variieren, wobei sich in einigen Schenken hartnäckig die Geschichten über einen Goldschatz aus dem Magen einer Riesenamöbe halten.

Riesenamöbe

Größe: nicht genau bestimmbar

Gewicht: 150 bis 750 Stein

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 14 **CH** 11

FF 12 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 17

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 10 +1W6

VW 3 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 3

Scheinarm: **AT** 6 **TP** 1W3+KR/2* **RW** je nach Bedarf kurz bis lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Scheinarm)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 12, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 13, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: verschiedene Metallgegenstände im Wert von 1W6 Dukaten

Kampfverhalten: Riesenamöben lauern zunächst ihrem Opfer auf und versuchen es dann zu verschlingen. Entkommt ein Opfer, verfolgen sie es langsam, aber stetig bis zu 13 Stunden lang.

Flucht: bei unter 6 LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Riesenamöben kennen keinen Schmerz.
- **QS 2:** Riesenamöben verfolgen ein Opfer sehr lange.
- **QS 3+:** Im Inneren einer Riesenamöbe wird Metall und Stein nicht verdaut. Manchmal findet man also in ihr wahre Schätze.

Sonderregeln:

Immunität gegen Fechtwaffen (außer Rapier), Hieb Waffen (außer Axttypen), Kettenwaffen, Lanzen, Raufen, Schilde, Stangenwaffen (außer Axttypen) und Zweihandhieb Waffen (außer Axttypen), alle Fernkampftechniken (außer Wurfaxttypen): Die genannten Kampftechniken richten bei Riesenamöben keine TP an.

**) Verschlingen:* Pro KR, in der sich ein Held im Klammergriff befindet, wird er mehr und mehr verschlungen, was sich in mehr TP ausdrückt.

