

GRIMPFLING

ZWEIFLÜGLER AUS DEM NEBELWALD

„Grimpflinge sind winzige Zweiflügler, die Mücken zum Verwechseln ähnlich sehen. Diese Zweiflügler kommen ausschließlich im Nebelwald vor, der sich westlich vom Hochmoor erstreckt. Genau wie Mücken ernähren sich Grimpflinge vom Blut verschiedener Lebewesen. Allerdings mit einem gravierenden Unterschied: Während sie das Blut saugen, sondern sie ein Sekret in die Stichwunde ab, das dem Opfer kurzzeitig eine Resistenz gegen bestimmte Arten von Schaden gewährt.“

Genius Schattenhopp
Gnomischer Händler aus Dolchfurt

Wer schon einmal die Handelsstraße zwischen Dolchfurt und Burg Drachenspeer entlang gereist ist, wird unweigerlich an dem Nebelwald vorbeigekommen sein. Einige Reisende werden in dessen Nähe vielleicht sogar eine Rast eingelegt haben. Alle, die in der Nähe des Nebelwaldes waren oder ihn betraten, kennen dieses beklemmende Gefühl, im besagten Wald nicht willkommen zu sein. Und eine Vielzahl von Kreaturen leben in ihm und Gefahren sind keine Seltenheit. Grimpflinge sind eine dieser Kreaturenarten, die im Nebelwald beheimatet sind und ausschließlich dort vorkommen. Die winzigen Zweiflügler ähneln Mücken und scheinen auf den ersten Blick die gleichen Eigenschaften zu haben: Sie treten stets im Schwarm auf und ernähren sich von dem Blut anderer Lebewesen.

ENTDECKUNG

Lange Zeit wurden Grimpflinge fälschlicherweise für eine Unterart der Mücken gehalten. Außer einer gewissen Ähnlichkeit im Aussehen und ihrem Verhalten haben diese winzigen Zweiflügler mit gewöhnlichen Mücken oder Moskitos nichts gemein. Der gnomische Händler aus Dolchfurt, Genius Schattenhopp, hat durch Zufall die Unterschiede entdeckt, als marodierende Orks ihn in der Nähe des Nebelwalds angriffen. Der Gnom war dabei gerade auf dem Rückweg nach Dolchfurt. Während seine Mitreisenden den orkischen Angriffen zum Opfer fielen, konnte sich Genius Schattenhopp mit viel Glück und letzter Kraft im Nebelwald in Sicherheit bringen.

Mehrere Tage blieb er dort und versorgte seine Verletzungen.

Dabei wurde er von mindestens einem Grimpfling gestochen. Zunächst dachte Genius Schattenhopp, dass es eine herkömmliche Mücke war, dann aber merkte er, dass seine Stichverletzungen nicht mehr so sehr schmerzten wie zuvor. Wenige Tage später wurde er von einigen Waldelfen gefunden. Von ihnen erfuhr er, dass es Grimpflinge seien und sie ausschließlich im Nebelwald vorkommen. Die Waldelfen halfen dem gnomischen Händler und brachten ihn zu einer anderen Handelskarawane.

Wieder in Dolchfurt angekommen, machte sich der Gnom umgehend daran, die Grimpflinge zu erforschen. Reiste dafür wieder in den Nebelwald, setzte sich wohlwissend den Gefahren dort aus, nur um einige der Grimpflinge zu fangen und mitzunehmen. In der Hoffnung, aus dem Sekret dieser Zweiflügler Profit schlagen zu können. Auch wenn die Forschungen von Genius Schattenhopp nur bedingt erfolgreich waren, hat zur Bekanntheit der Zweiflügler beigetragen.



AUSSEHEN

Grimpflinge sind winzige Zweiflügler, die selten größer als 15 Millimeter werden. Der gesamte Körper ist mit kleinen feinen Härchen übersät. Besonders auffällig ist dabei der Stechrüssel, mit dem Grimpflinge in die Blutbahnen anderer Lebewesen eindringen, um sich von deren Blut ernähren zu können, sowie die Ohren. Diese sind im Vergleich des gesamten Körpers ungewöhnlich groß. Neben zwei feinen Flügeln, dank denen es Grimpflingen gestattet ist, zu fliegen, besitzen sie insgesamt vier Beine, die an mehrgliedrigen Zehen enden. Durch zwei glasig wirkende Augen nehmen Grimpflinge ihre potenziellen Opfer ins Visier, bevor sie zum Stechflug ansetzen. Während der vordere Körperbereich beigefarbig ist, ist der hintere im Gegensatz grünlich und schimmert leicht rötlich, wenn Licht darauf scheint.

VERHALTEN

Der Nebelwald in der Schwertküste ist die Heimat der Grimpflinge und ausschließlich dort befindet sich ihr natürlicher Lebensraum. Als Schwarm ziehen die winzigen Zweiflügler durch den Wald, wobei Licht sie magisch anzieht. Denn wo Licht ist, sind Lebewesen, dessen Blut sie saugen können, meist nicht weit. Bevor Grimpflinge zum sogenannten Stechflug ansetzen, fliegen sie mehrfach im Lichtschein hin und her und nehmen dabei ihre potenziellen Ziele ins Visier. Im richtigen Moment stechen sie schließlich zu. Dabei landen sie auf dem Lebewesen und führen den Stechrüssel blitzschnell in die Blutbahn. Grimpflinge saugen so lange das Blut, bis sie satt sind. Meistens dauert dieser Vorgang nur wenige Sekunden. Danach lassen sie von ihrem Opfer ab, versiegeln die Stichwunde mit einem speziellen Sekret und fliegen anschließend schwerfällig davon. Ein leises, immer näherkommendes Summen kündigt einen möglichen Stechflug der Grimpflinge an.

GRIMPFLINGSEKRET

Das abgesonderte Sekret, das die Stichwunde verschließt, hat einen positiven Nebeneffekt. Es sorgt dafür, dass die von Grimpflingen gestochene Kreatur kurzzeitig eine Resistenz gegen Stichschaden bekommt. Diese dauert so lange an, bis das Sekret seine Aufgabe erfüllt hat und die verursachte Stichwunde dadurch verschlossen wurde.

GRIMPFLING

Winziger Zweiflügler, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 3 Meter, fliegen 12 Meter

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sinne Passive Wahrnehmung 9, Dunkelsicht 18 Meter
Sprachen ---
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

EIGENSCHAFTEN

Nicht ohne meinen Nebelwald. Grimpflinge überleben ausschließlich im Nebelwald und sind im Schwarm unterwegs. Diesen verlassen sie niemals. Wird ein Grimpfling aus dem Nebelwald gebracht und befindet sich in keinem Schwarm, stirbt der Zweiflügler binnen 1W6 Stunden. Außerdem vermehren sich Grimpflinge außerhalb des Nebelwaldes nicht.

AKTIONEN

Stechflug. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 Meter, eine Kreatur. Treffer: 5 (1W4+3) Wuchtschaden. Bei erfolgreichem Angriff heftet sich das Grimpfling an das Ziel. Das Grimpfling greift nicht an, während es angeheftet ist. Stattdessen verliert das Ziel 5 (1W4+3) Trefferpunkte zu Beginn des nächsten Zuges des Grimpflings. Danach sondert es ein spezielles Sekret ab, lässt von dem Ziel ab und fliegt mit einer Bewegungsrate von 1,5 Metern davon. Durch das abgesonderte Sekrete erhält das Ziel für 1W4 Runden eine Resistenz gegen Stichschaden. Es besteht die Möglichkeit, das Grimpfling vorzeitig zu lösen, indem eine Kreatur eine Aktion verwendet.

Impressum

Text & Idee: Mirco Sadrinna, **Korrektur:** David Wagner, Karsten Kulach, **Illustration:** Ann-Marie Rechter, **Layout:** Mirco Sadrinna

Grimpfling © 2021 by Mirco Sadrinna.

„Grimpfling - Zweiflügler aus dem Nebelwald“ ist ein inoffizieller Fan-Inhalt im Rahmen der Richtlinie für Fan-Inhalte. Nicht von Wizards gefördert/gesponsert. Bestandteile des enthaltenen Materials sind Eigentum von Wizards of the Coast. © Wizards of the Coast LLC.

Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the United States and other countries. © 2015 Wizards. All Rights Reserved.

Besonderer Dank geht an Max Schöner, der mich während einer ausgiebigen Konversation auf den Namen „Grimpfling“ brachte. Ohne ihn wäre diese Kreatur unter diesem Namen womöglich nie entstanden.

STEAMTINKERER.DE

Dieser Content ist kostenlos und soll es nach Möglichkeit auch bleiben. Wenn dir unsere Arbeit sowie unsere Projekte gefallen, freuen wir uns, wenn du uns einen virtuellen Kaffee spendierst. Vielen Dank im Voraus!

 Support me on Ko-fi

<https://ko-fi.com/steamtinkerer>

