

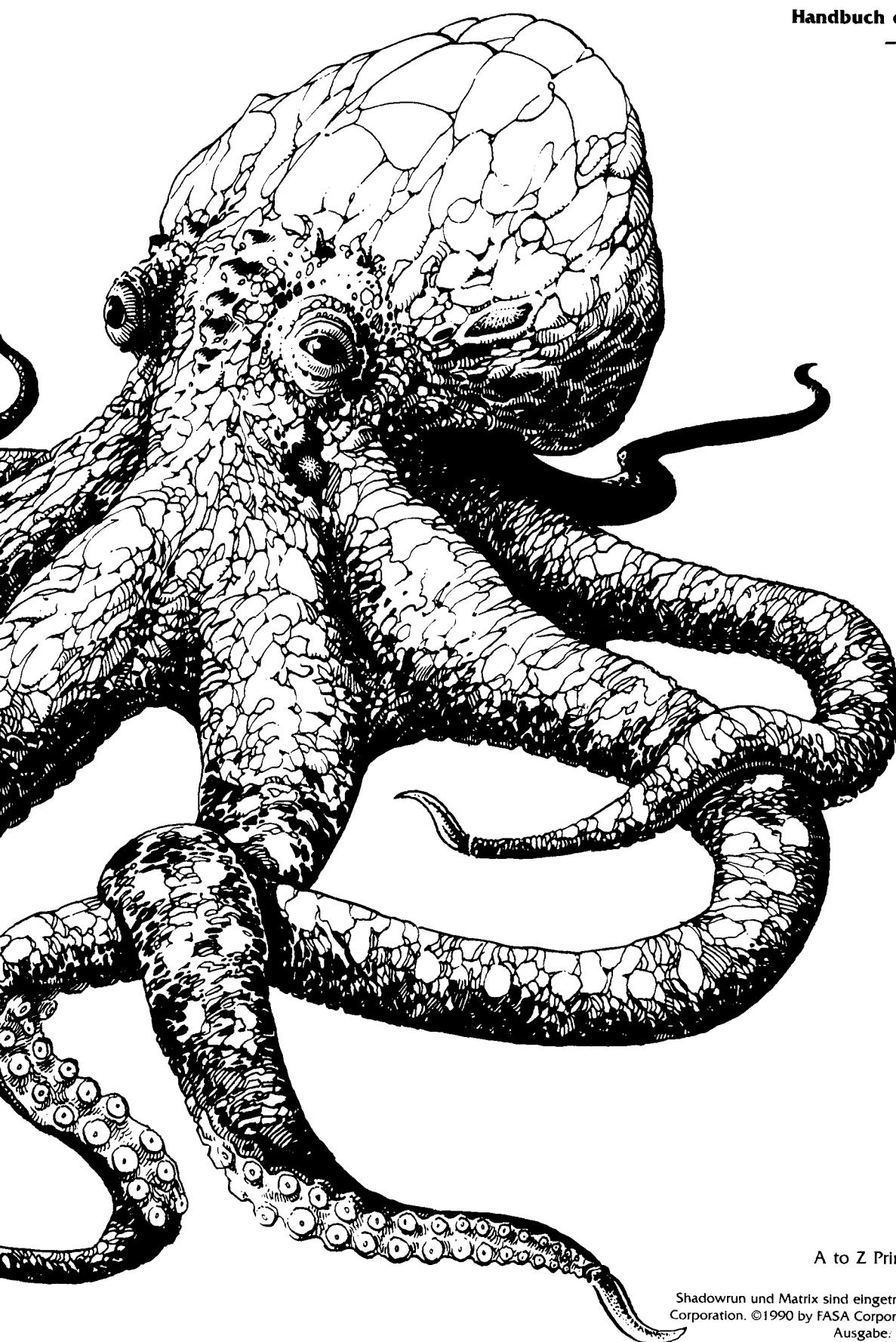
HANDBUCH DER ERWACHEN WESEN

FANTASY PRODUCTIONS 1994

INHALT

STRASSENÄUGLICH	4	Riesenwilschwein	124
EINFÜHRUNG	8	Säbelzahntiger	126
Kräfte der Erwachten	9	Salamander	128
Schwächen	12	Schattenhund	130
Tabelle: Erwachte Wesen	13	Schnee-Eich	132
ERWACHTE WESEN	17	Schneeschlange	134
Aardwolf	18	Schwarzer Bluthund	136
Agropelzer	20	Seeschlange	138
Alpkatze	22	Sirene	140
Bandersnatch	24	Spelfledermaus	142
Behemoth	26	Steinwurm	144
Bergelnhorn	28	Sturmkrähe	146
Bombardier	30	Süßwasser-Seeschlange	148
Boobrie	32	Tachypus	150
Chimäre	34	Teufelshecht	152
Dämmereule	36	Teufelsmanta	154
Dzoo-Noo-Qua	38	Todesklapper	156
Einhornfisch	40	Todesschatten	158
Eiswurm	42	Torpedohal	160
Felsenechse	44	Vulkanwurm	162
Feuerfalke	46	Waldhüter	164
Feuervogel	48	Waldteufel	166
Fldeal	50	Waschbär	168
Flachschädel	52	Weißer Büffel	170
Fledermensch	54	Werwolf	172
Gabrielshund	56	Wodewose	174
Gargyl	58		
Gelsterluchs	60		
Giftgeist, Erde	62		
Giftgeist, Wasser	64		
Gillateufel	66		
Grottenschrat	68		
Höllenhund	70		
Höllenschlängler	72		
Incubus	74		
Irrlicht	76		
Jahrhundertfrettchen	78		
Kallifornischer Geler	80		
Killermandrill	82		
Kleinerer Donnervogel	84		
Kleinerer Rock	86		
Lambtönechse	88		
Levlathan	90		
Lindwurm	92		
Mantikor	94		
Meeresdrache	96		
Meerjungfrau	98		
Megalodon	100		
Mimikrischlange	102		
Moloch	104		
Nacktgorilla	106		
Novopossum	108		
Plasma	110		
Pricuricu	112		
Radschlange	114		
Riesengürteltier	116		
Riesenratte	118		
Riesenschliddkröte	120		
Riesenviehfaß	122		





Handbuch der Erwachten Wesen
– Band I: Nordamerika

Text
Nigel Findley

Entwicklung
Sam Lewis

Konzept
Jordan Weisman

Lektorat FASA
Donna Ippolito
Kent Stolt

Herstellung FASA
Art Director
James Nelson

Herstellungsleitung
Sam Lewis
Design
James Nelson
Cover
James Nelson
Farbtafeln
James Nelson
Illustrationen
James Nelson
Jeff Laubenstein
Joel Biske
Dana Knutson
Todd F. Marsh
Layout
Tara Gallagher

Übersetzung aus dem
Amerikanischen
Oliver Hoffmann

Lektorat
Matthias Heimpold,
BTK·Mannheim
Michael Immig

Satz & Layout
Dietrich Limper

Coverdesign
Dietrich Limper

Herstellung FanPro
André Helfers
Dietrich Limper

Druck
A to Z Printing & Publishing, USA

Shadowrun und Matrix sind eingetragene Warenzeichen der FASA Corporation. ©1990 by FASA Corporation. Copyright der deutschen Ausgabe: ©1994 by Fantasy Productions.

Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH.

ISBN 3-89064-713-8

STRASSENSTAUGLICH

Es war kalt in den Wäldern. Regen nieselte durch die Bäume, und der böige Wind war schneidend wie eine Rasserklinge. Als sich kurz der Vollmond durch eine Lücke in den Wolken zeigte, paßten sich Harleys Cyberaugen sofort der sich verändernden Helligkeitsstufe an. Er sah seine Umgebung so klar, wie es ein verbesserter Mensch nicht einmal am hellsten Mittag könnte. Die Bäume standen in dichtgedrängten Reihen, von ihren unteren Ästen und dem Unterholz befreit, das sie normalerweise umgeben hätte. Das war ein schlechtes Zeichen, aber Harley hatte jetzt keine Zeit, sich darüber Sorgen zu machen. Ihn interessierte vielmehr der Zaun, den seine verbesserte Sicht wahrnahm; er umgab in ein paar hundert Metern Entfernung den MTC-Komplex. Dieser Zaun war wahrscheinlich mit genug Saft geladen, um einen Moloch zu rösten, aber auch darüber würde sich Harley keine Gedanken machen. Noch nicht.

Was ihm Sorgen machte, waren die dunklen Gestalten, die sich jenseits dieses Zauns bewegten, und ihnen schenkte er seine volle Aufmerksamkeit. Gleichzeitig versicherte ihn seine Perspektive der Gegenwart seiner Rückendeckung, zweier Straßensamurai. Sie nannten sich Calvin und Hobbes, offensichtlich ein Witz, den nie jemand verstand. Harley hatte sie jedoch nicht wegen ihres Sinns für Humor angeworben, sondern weil sie ein gutes Team waren, ein Straßenbrüderpaar - verwandt durch eigene Entscheidung, nicht durch Blutsbande.

In der Tat synchronisierten Calvin und Hobbes ihre Aktionen unglaublich gut, als wohne ein Geist in den beiden gepanzerten und verstärkten Körpern. Sie sprachen fast nie miteinander, ihre Kommunikation war auf Grunzlaute, Gesten oder Blicke beschränkt. Harley wußte nicht, wie sie es machten, und es war ihm eigentlich auch egal. Es zählte nur, daß es klappte. Die beiden Straßensamurai waren so hochgerüstet, daß sie beinahe vibrierten. Und das war genau die Art von Unterstützung, die er heute Nacht brauchte.

Der Run heute Nacht war gut, von der hoch-riskanten, hoch-bezahlten Art, die Harley am liebsten war. Im MTC-Depot gab es etwas, das er wollte: Daten, die er sowohl persönlich benutzen als auch mit einem gesunden Gewinn weiterverkaufen konnte. Aber er hatte seine erste Überraschung erlebt beim Versuch, einen einfachen Überraschungsangriff durch die Matrix zu starten. Es war ihm nicht gelungen, über die Matrix in das Depot zu gelangen, weil es nicht in der Matrix war. Die Barriere eines völlig isolierten, eigenständigen Computersystems hatte Harley schockiert.

Der einzige Weg hinein war also physisches Eindringen. Aber dann kam die zweite Überraschung. Das Depot war von megamäßigen Sicherheitsmaßnahmen umgeben. Zunächst einmal lag das Depot mitten in einer 500-Meter-Nullzone. Null Eindringen, null Überleben. Wenn man draußen war, kam man nicht rein. Oder wenn man es irgendwie schaffte, einzudringen, wurde man dort begraben. Dank irgendeiner Technik, die Harley von seinem Freund Blacknight gekauft hatte, waren er und seine kleine Mannschaft jedoch so weit gekommen. Aber es war knapp gewesen. Dann kam der geladene Zaun. Und jetzt noch etwas anderes. Etwas Neues. Bioabwehr, und nicht nur einfach der normale Wachhund.

Piasmas. Bärenartig erwacht, mit all der potentiellen Macht und Gefahr, die das mit sich brachte. Harley nahm sein Cyberdeck von der Schulter und ließ das Glasfaserkabel in die keramiküberzogene Datenbuchse in seiner Schläfe gleiten. Calvin war neben ihm fast noch ehe Harley gesehen hatte, wie der Mann sich bewegte.

„Was ist los?“ hauchte der Samurai. „Letzte Überprüfung von Patersons,“ flüsterte Harley, während seine Finger in einem komplizierten Muster über die Tasten tanzten. „Vielleicht hat jemand was neues über diese Bärensteller. Paß auf mich auf, solange ich weg bin.“ Seine Augen verdrehten sich nach oben, als er ins Technoreich der Matrix glitt. (Fernverbindungen wie diese waren Teil von Harleys Vorsprung gegenüber den anderen Deckern, die mit ihm um Kontrakte der Großkonzerne konkurrierten. Sein Satellitenanschluß hatte ihn fast eine Million gekostet, sich aber in weniger als einem Jahr bezahlt gemacht. Und wenn er mit diesem Run Erfolg hatte, würde er sich sogar noch mehr Technospielzeug leisten können.) Er war schnell wieder zurück, zog den Stecker und rollte das Kabel auf.

„Und?“ Diesmal war es Hobbes. Für einen großen Mann bewegte er sich schnell und mit fast übernatürlicher Lautlosigkeit.

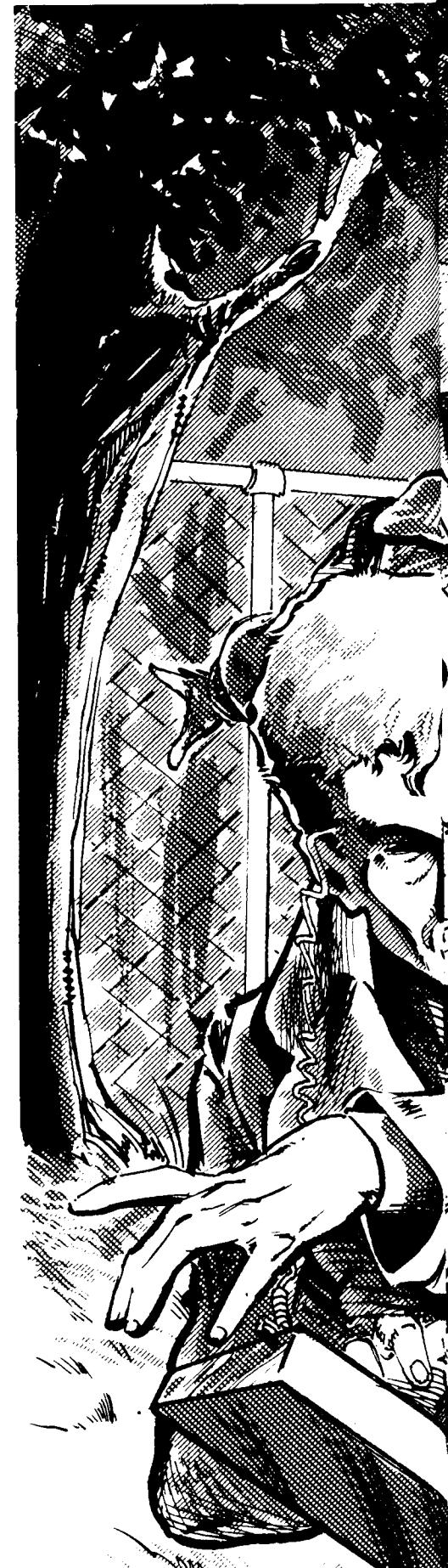
„Nichts neues,“ sagte ihnen Harley. „Der Shadowtalk bestätigt, daß diese Dinger Piasmas sind. Straight Gain denkt trotzdem, daß die Quäker ausreichen.“ Er tätschelte einen der kleinen, granatenartigen Gegenstände, die an seinem Munitionsgurt hingen.

Sein Gesicht verzog sich zu einem schiefen Straßengrinsen. „Seid Ihr Jungs soweit?“

Dafür mußten sich die Samurai nicht einmal einen Blick zuwerfen.

„Dann los,“ sagte Harley.

Ohne einen Blick zurück traten er und sein kleines Kommando in die Nacht hinaus.







[Willkommen im Schattenland, dem Neuesten vom Neuen, was exklusive BBS (Bulletin Board Systems) angeht. Ohne Unterstützung der Megakonzerne, von keiner Regierung gefördert. Keine Eintrittsgebühr, keine Registrierungskosten. Wir meinen, daß jeder, der sich hierher durchdecken kann, es verdient, Mitglied zu werden.

Schattenland ist ein Non-Profit-Unternehmen, aber nur, weil es sich so ergeben hat. Also: Ja, Chummer, wir nehmen gerne Spenden als Beitrag zu den Betriebskosten an, aber erwartet nicht, daß Ihr Spenden von der Steuer absetzen könnt oder von uns eine Quittung kriegt.

Unsere Haupt-Datenbasis steht sicher in Denver, und tausende mit ihr vernetzter Terminals sind ständig dabei, in Städten rings um die Welt Informationen up- und downzuladen. Wenn Ihr also über was die ganze Chipwahrheit wissen wollt, ist das Schattenland der richtige Ort.

Wie im Hauptmenü angezeigt, ist das Schattenland in verschiedene thematische Bereiche unterteilt. Die Datenbereiche eines Themas sind sakrosankt und sehr gut geschützt. Versucht nicht, das Hauptthema zu überschreiben oder zu löschen. Wir haben es aufgrund der Theorie, daß jeder, der in dieses Zeug decken will, entweder von einem Konzern oder dumm ist, mit ICs vollgepackt, weil wir beide nicht in unserem Datenspeicher herumschleichen lassen wollen. In den letzten drei Monaten hat unser schwarzer IC zwei „Kunden“ getötet. Werdet nicht der dritte.

Wenn Ihr an einem Thema wirklich interessiert seid, dann logt Euch in seine Spezial-Interessengruppe (SIG) ein. Die SIGs (wir nennen sie „Shadowtalk“) sind nicht geschützt. Ihr dürft schreiben, was Ihr wollt. Stellt sie Euch als veränderliches FIFO-(first in, first out)-Bild der öffentlichen Meinung vor. Wenn der Sysop (System Operator) dazukommt, räumt er im Shadowtalk auf, um das Zeug loszuwerden, das veraltet ist oder offensichtlich Speicherverschwendungen darstellt.

Das ist jetzt so ungefähr alles, was Ihr wissen müßt. Schaut Euch das Hauptmenü an, überlegt Euch, was Euch interessiert, und los geht's.]

-Control (12:29:57/10-07-50)

2. PATERSONS HANDBUCH

Routing:

Herkunft: Seattle 21

Zielort: Denver SLBBS

Date: 12:34:01/13-11-50

>>>>[Willkommen in Patersons Handbuch, wie man das hier umgangssprachlich nennt. Falls Ihr noch nicht informiert seid: Paterson ist der maßgebende Katalogisierer und Klassifizierer paranormaler Wesen. Sein Paranormale Wesen Nordamerikas: Erwachte Tiere ist das Hauptnachschlagewerk, das Zoologen, Naturkundler und Tierpräparatoren auf der ganzen Welt verwenden. Für die meisten dieser Spezialisten ist Paterson wie Hoyle. Wenn es „im Buch steht“, muß es richtig sein.

Ihr seid vielleicht nicht allzu überrascht, zu erfahren, daß das nicht wirklich der Fall ist. Als in Shadowland die ersten Anfragen eingingen, Patersons Handbuch on-line zu nehmen, schürften wir ein bißchen nach. Es erwies sich, daß Paterson sein Handbuch aufgrund eines Vertrags mit der Regierung der UCAS schrieb, der einige interessante Klauseln enthielt. (Der gesamte Vertrag findet sich unter Verweise, wenn Ihr mal drüberlesen wollt.) Die wichtigste Klausel sicherte Regierungsbiologen (lies: „dressierten Affen“) das letzte Wort darüber, was in das Handbuch hineinkommt und was nicht.

Lehnte sich der alte Paterson gegen diese Bedingungen auf? Ne-e-ein. Er ist wohl der Experte, aber offensichtlich störte ihn der Gedanke nicht, daß irgendwelche bürokratischen Typen sein Werk überarbeiteten. Die Nuyen der Regierung müssen zu verlockend gewesen sein.

Deshalb ist das großartige Handbuch Patersons wohl weder genau noch vollständig. Der Große Bruder ließ Fehlinformationen einflechten, die er streuen wollte, und tilgte andererseits Zeug, das wir nicht wissen sollen.

Deshalb haben wir beim Hochladen ins BBS einen Abschnitt „Shadowtalk“ eingebaut. Natürlich auf höchst unerlaubte Weise. (Mein Herz blutet bei dem Gedanken, daß der gute Dr. Paterson Tausende von Nuyen an Tantiemen verliert.) Wir dachten uns, Ihr Runner seid die besten Autoritäten für Lücken und Fehlinformationen, unter denen das Handbuch leidet. Ihr seid da draußen und arbeitet in den Schatten oder forscht vielleicht für jemanden, der die ganze Wahrheit wissen muß. Wenn Ihr noch keinem der hier beschriebenen Critters begegnet seid, kennt Ihr wahrscheinlich Leute, denen es schon passiert ist. Wenn Du etwas weißt, Chummer, lad's in den Shadowtalk. So lebt vielleicht der nächste Runner, der dem Tierchen über den Weg läuft, ein bißchen länger.

Ihr werdet bemerken, daß wir nicht das ganze Handbuch hochgeladen haben und daß unsere Auswahl stark in Richtung Fleischfresser oder andere Arten geht, die Euch einfach so zum Spaß geeken. Der gute Dr. Paterson verwendet Unmengen von Megabytes für Metakühe, Metakolibris und sogar - kein Drek - Metasilberfischchen. In vielen Fällen ist der einzige Unterschied zwischen dem erwachten Critter und dem Original ein verändertes Restriktionszym im Verdauungsprozeß oder irgend so ein Drek. Nicht das, was ein Runner wissen muß. Wenn ein Kolibri Euch bisher nicht gegeckt hat, wird Euch auch das diesjährige Modell wohl nicht fertigmachen.

Dr. Paterson widmete außerdem mehr als 1000 Mp Metaarten, die ausstarben, weil sie sich der postindustriellen Umwelt nicht anpassen konnten, in der sie erwachten. Von etwas, das schon ausgestorben ist, kann man nicht getötet werden, auch nicht von Gestern, deshalb haben wir auch diesen Drek aus der unautorisierten Ausgabe des Handbuchs gestrichen.]<<<<

-Amanda Wilson, Sysop
(12:34:01/13-11-50)

KRÄFTE DER ERWACHTEN WESEN

KRÄFTE DER ERWACHTEN WESEN

Die in den folgenden Beschreibungen angegebenen Größen und Gewichte sind typisch für ein ausgewachsenes Exemplar der Art. Größere (oft 10-20 Prozent) und gelegentlich bis zu 30 Prozent) und kleinere (üblicherweise 60-75 Prozent bei Arten mit geschlechtsspezifischen Größenunterschieden) Exemplare können vorkommen. Es folgt eine Beschreibung der Färbung und auffälliger Merkmale.

Das angegebene Habitat ist der von dem Wesen bevorzugte Lebensraum. Es ist natürlich möglich, einem Wesen außerhalb dieser Umgebung zu begegnen, besonders, wenn es Wächter- oder Wachhundfunktion erfüllt.

Viele Wesen haben magische Kräfte oder Fähigkeiten, ohne aktive Magier zu sein. Manche Wesen können Taten vollbringen, die nur durch den Einsatz von Magie möglich sind, etwa Flüge unter Mißachtung aerodynamischer Gesetze oder die Erzeugung von Illusionen. Diese magische Fähigkeit wird als *angeboren* bezeichnet. Andere Wesen benutzen magische Energien, um einfach nur natürliche Eigenschaften wie etwa Stärke oder Sehvermögen zu verbessern. Dieser Einsatz magischer Kräfte wird als *parabiologisch* beschrieben.

Im folgenden sind die verschiedenen Kräfte der erwachten Wesen in diesem Handbuch beschrieben. Es werden zwar Spielwerte angegeben, diese sind aber hauptsächlich als Richtlinien gedacht. Der Spielleiter hat die Freiheit, Mindestwürfe, Schadenscodes oder Auswirkungen zu modifizieren, so daß sie in seine Kampagne passen und für seine Spieler eine Herausforderung darstellen. Dem Spielleiter steht es auch frei, die Informationen aus dem „Shadowtalk“-Abschnitt der jeweiligen Beschreibung einzubeziehen oder zu ignorieren.

Im allgemeinen kann ein Wesen im Kampf pro Handlung nur eine Kraft einsetzen, um ein Opfer anzugreifen, es sei denn, es ist ausdrücklich anders vermerkt. Alle nicht dem Angriff dienenden Kräfte werden als im Kampf ständig wirksam behandelt.

ÄTZENDE SEKRETE

Die Hautsekrete eines Wesens mit dieser Kraft sind stark ätzend. Wer seinen Körper mit bloßer Haut berührt, nimmt in jeder Runde Schaden, in der der Kontakt besteht.

Ein gelungener Nahkampfangriff auf ein Wesen mit der Kraft Ätzende Sekrete bedeutet, daß unter Umständen auch der Angreifer Schaden nimmt. Der Angreifer muß eine Widerstandsprobe auf Konstitution gegen einen Schadenscode von (Essenz des Wesens)M bestehen.

Ein gelungener Nahkampfangriff eines Wesens mit ätzenden Sekreten erhöht seinen Schadenscode für die Widerstandsprobe des Opfers um 2 Stufen.

Ätzende Substanzen schaden besonders empfindlicher Bodyware wie in die Handfläche eingebauten Smartverbindungen. Um Beschädigungen von Ausrüstung zu vermeiden, macht der Charakter mit der Bodyware eine Standardprobe mit seinem Wert für Konstitution gegen einen Mindestwurf von 8.

ÄTZENDER SPEICHEL

Der Speichel eines Wesens mit dieser Kraft ist stark ätzend. Er wird Panzerungen schnell auflösen und bei ungeschützten Hautpartien beträchtlichen Schaden anrichten. Am Ende jeder Runde, in der sich ein Charakter im Nahkampf mit einem Wesen befindet, das über ätzenden Speichel verfügt, sollte der Spieler eine vergleichende Schnelligkeitsprobe gegen das Wesen machen. Lassen Sie diese Probe ungeachtet der Tatsache ablegen, ob der Angriff des Wesens gelungen ist oder nicht. Jeder Nettoerfolg des Wesens senkt den Ballistik- und den Stoßwert der Panzerung des Charakters dauerhaft um 1 (bis zur Essenz des Wesens). Sobald sowohl der Stoß- als auch der Ballistikwert der Panzerung gesenkt ist, muß der Charakter eine Widerstandsprobe auf Konstitution gegen einen Schadenscode von (Essenz des Wesens)L machen.

BEGIERDENSPIEGELUNG

Begierdenspiegelung verleiht einem Wesen die Macht, die größte Sehnsucht eines einzelnen ausgewählten Ziels innerhalb der Reichweite zu entdecken und dann als deren Erfüllung zu erscheinen. Behandeln Sie dies als Unterhaltungs-Zauber mit einer Kraft von Essenz+4. Die Anwendung dieser Kraft erfordert nicht das Einverständnis des Ziels.

BEWEGUNG

Das Wesen kann innerhalb des von ihm beherrschten Gebietes die Bewegung seines Opfers entweder beschleunigen oder hemmen, indem es die Bewegungsrate mit seiner Essenzstufe multipliziert oder durch sie dividiert.

BINDUNG

Bindung ermöglicht es einem Critter, sein Opfer an irgendeine Oberfläche oder an sich selbst zu „heften“. Die Bindung weist eine Stärkestufe in Höhe der doppelten Essenz des Wesens auf.

BLINDHEIT

Diese Kraft kann bei einem einzelnen Ziel Blindheit hervorrufen, wenn diesem nicht eine Widerstandsprobe auf Willenskraft gegen den Schadenscode von (Essenz des Wesens)S gelingt. Gelingt es dem Wesen, den Schaden auf Null

zu senken, geschieht nichts; ansonsten ist das Opfer 1W6 Runden lang völlig blind (es nimmt keinen weiteren körperlichen Schaden). Das Wesen kann diese Kraft einmal pro Runde gegen ein einzelnes Ziel einsetzen. (Cyberaugen bieten keinen Schutz.)

DUNKELHEIT

Diese Kraft erlaubt einem Wesen, sich in Dunkelheit zu hüllen, so daß es wie ein Schatten aussieht. Diese Taktik ist zwar als Tarnung bei Tageslicht oder heller Beleuchtung nutzlos, macht es aber selbst mit Infrarotsicht fast unmöglich, das Wesen nachts zu entdecken; Sonar- und Radargeräte allerdings bleiben unbeeinflußt. Die Kraft erhöht alle Mindestwürfe für Wahrnehmungsproben, um das Wesen zu orten, um 2.

EINFLUß

Einfluß erlaubt es einem Wesen, dem Opfer Anregungen ins Bewußtsein zu pflanzen, wodurch die betroffene Person zu irgendeiner Aktion, Reaktion oder Emotion angestachelt wird. Um das zu bewirken, tritt das Charisma-Attribut (oder die Essenz, wenn kein Charisma vorhanden) des Critters in einer vergleichenden Erfolgsprobe gegen die Willenskraft des Opfers an, wobei der Mindestwurf durch die jeweils gegnerische Stufe angegeben wird. Benutzen Sie die Anzahl der Nettoerfolge als Leitlinie für die Stärke der Suggestion.

Anmerkung für den Spielleiter: Die Fähigkeit, Furcht einzuflößen, gilt als erheblich weniger wirksam als die Kraft des Grauens.

ELEKTRISCHE ENTLADUNG

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, ein Ziel mit einer elektrischen Entladung anzugreifen. Je nach Art des Wesens reichen die Ergebnisse von einem leichten Schock bis zu einem regelrechten Blitzschlag. Opfer einer elektrischen Entladung können weder ausweichen noch abwehren. Der Schaden beträgt im Regelfall (Essenz)M und desorientiert das Opfer für eine Anzahl Runden gleich der Essenzstufe des Wesens.

EMPATHIE

Empathie befähigt ein Wesen, die beherrschenden Gefühle und Einstellungen eines oder mehrerer ausgewählter Ziele innerhalb der Reichweite aufzufangen. Das Wesen kann auch seinen eigenen Gefühlszustand übermitteln. Behandeln Sie dies wie eine Erfolgsprobe auf Essenz mit der Willenskraft des Ziels als Mindestwurf.

ENTFREMDUNG

Diese Kraft ermöglicht es einem Wesen, ein oder mehrere Opfer mit einer Aura zu umhüllen, die die Opfer den Blicken anderer entzieht. Das wird wie die Unsichtbarkeit beim Zaubern behandelt, und zwar mit einer Kraftstufe gleich

der Essenz des Wesens. Ein Opfer unterliegt der Entfremdungskraft für eine Anzahl Stunden gleich der Essenz des Critters.

Die Entfremdungskraft ist nicht als wohltätiger Schutzauber gedacht, vielmehr sind die Opfer für ihre Umgebung nicht zu sehen, nicht zu berühren und nicht zu hören, so als würden sie gar nicht existieren. Autofahrer bremsen ihretwegen nicht, niemand spricht mit ihnen, und ihre Freunde schießen durch sie hindurch. Verzweiflung macht sich in ihnen breit.

Das Opfer muß mindestens 1 Erfolg auf ein passendes Attribut oder eine geeignete Fertigkeit gegen die Essenz des Critters als Mindestwurf schaffen, um eine gefährliche Situation zu vermeiden oder jemandes Aufmerksamkeit zu erringen.

ESSENZENTZUG

Mit Hilfe dieser Kraft vermag ein Wesen einem anderen Essenz zu entziehen und die geraubten Punkte zur eigenen Stufe zu addieren. Das Wesen darf auf diese Weise seine Essenzstufe bis maximal auf das Doppelte des normalen Höchstwertes für seinen Typ steigern. (Weitere Einzelheiten siehe Seite 42 der Shadowrun-Regeln).

FARBANPASSUNG (SELEKTIV)

Die verbreitetste Form der Farbanpassung beeinflußt den sichtbaren Bereich des elektromagnetischen Spektrums einschließlich des von Zwergen und Trollen gesehenen Spektrums. Diese Kraft verleiht einem Wesen die Fähigkeit, Licht um sich zu brechen und fast unsichtbar zu werden. Wenn sich das Wesen nicht bewegt, ist der Mindestwurf, um es aufzuspüren, 10; wenn das Wesen sich bewegt, ist der Mindestwurf 8. Da dieser Effekt die räumliche Wahrnehmung eines jeden, der das Wesen angreift, völlig durcheinanderwirbelt, haben alle Fernkampfattacken +2 auf den Mindestwurf. Farbanpassung wirkt nur gegen Geräte oder Wahrnehmungsformen, die sichtbares, infrarotes oder ultraviolettes Licht verwenden. Damit würde sie Infrarotsicht und die meisten Formen von Cyberaugen beeinflussen, nicht aber einen Charakter, der Ultraschallsicht oder antipersönlichen Radar verwendet.

Seltener Formen von Farbanpassung brechen Schallwellen, Mikrowellenradar oder sind auf eine kleinere Bandbreite des elektromagnetischen Spektrums begrenzt.

FEUERSCHUTZ

Einem Wesen mit der Kraft Feuerschutz machen normale Feuer absolut nichts aus. Nichtmagisches Feuer fügt dem Wesen ungeachtet seiner Temperatur überhaupt keinen Schaden zu. Handelt es sich um magisches Feuer (z. B. einen Feuerball) hat diese Kraft dieselben Auswirkungen wie Immunität

gegen Feuer (d. h. das Wesen erhält bei der Schadenswiderstandsprobe eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe).

FLAMMENAURA

Das Wesen kann Flammen aus seiner Körperoberfläche züngeln lassen, die jeden, der es berührt, verbrennen. Intensive Formen dieser Kraft können hölzerne Waffen entflammen oder sogar Metall- oder Plastikwaffen schmelzen lassen.

Jeder erfolgreiche Nahkampfangriff gegen ein Wesen mit dieser Kraft bedeutet, daß auch der Angreifer Schaden durch die starke Hitze erleidet. Er muß auf seine Konstitution gegen einen Schaden in Höhe von (Essenz der Kreatur)M würfeln. Panzerung kann dabei hilfreich sein, vorausgesetzt, der Spielleiter bestimmt, daß der Angreifer die Kreatur mit einem gepanzerten Körperteil getroffen hat.

Die Flammen erhöhen das Powerlevel jedes erfolgreichen Nahkampfangriffs, den die Kreatur ausführt, um 2.

FLAMMENODEM

Mit dieser Kraft kann ein Wesen Feuer speien, häufig in Form eines Feueratems. Dieser Angriff hat einen Schadenscode von (Essenz)L.

Ein Wesen kann den Angriff aufrecht erhalten, erleidet dann aber Entzug wie ein Zauberer. Der Entzugscode beträgt (Essenz)S. Bei einer Aufrechterhaltung des Flammenodesms verteilt das Wesen die Auswirkungen über eine Anzahl Quadratmeter gleich seiner Essenzstufe. Leicht entflammbar Gegenstände können durch solch einen Angriff entzündet werden.

GESTEIGERTE BEWEGUNG

Mit der Kraft Gesteigerte Bewegung kann das Wesen seinen Bewegungsfaktor mit seiner Essenz multiplizieren und diesen erhöhten Wert eine Anzahl von Minuten lang aufrechterhalten, die seiner (Essenz)W6 entspricht. Diese erhöhte Geschwindigkeit kann nur für ununterbrochene Fortbewegung über Land benutzt werden; in taktischen oder Kampfsituationen ist sie nicht einsetzbar.

GESTEIGERTE REAKTIONEN

Ein Wesen mit der Kraft Gesteigerte Reaktionen addiert (Essenz/2) Würfel zu seinem Initiativwurf (abrunden). Diese Verbesserungsfähigkeit kann in der Dauer und Anzahl der Anwendungen begrenzt sein.

GESTEIGERTE SINNE

Diese Kraft umfaßt Schwachlicht- und Infrarotsicht, eine Intensivierung von Gehör- und Geruchssinn, wärmespürenden Organen, Sonaren und Bewegungsdetektoren (die Fähigkeit, elektrische Feldstörungen wahrzunehmen) usw.

GIFT

Der Angriff des Wesens ist giftig. Der Schadenscode beträgt (Essenz)S. Behandeln Sie diese Kraft als Toxin mit einer Schnelligkeit von 1 Runde.

GRAUEN

Diese Kraft ermöglicht es einem Wesen, seinem Opfer überwältigende Angst entweder vor dem Revier oder ihm selbst einzuflößen. Das Opfer sucht in wilder Panik den nächsten Ort auf, der ihm Sicherheit zu bieten scheint.

Der Spielleiter sollte eine vergleichende Probe auf die Willenskraft des Opfers und die Essenz der Kreatur würfeln, wobei der Mindestwurf jeweils durch die gegnerische Stufe angegeben wird. Die Nettoerfolge der Kreatur sind ein Maßstab für die Stärke der Angst.

HYPNOTISCHER GESANG

Der Gesang des Wesens wirkt auf alle Wesen, die ihn hören können, hypnotisch. Der Gesang wirkt wie ein Angriff mit Code (Essenz)M, bei dem man dem Schaden mit Willenskraft widersteht und der auf den Geistigen Zustandsmonitor wirkt. Wenn alle Felder ausgefüllt sind, steht das Opfer fasziniert und unbeweglich da und kann keine körperlichen, magischen oder geistigen Handlungen einleiten. Die Auswirkungen halten an, solange das Wesen singt. Cyberohren mit Dämpfer senken den Angriffscode auf (Essenz)L. Ohrstöpsel können den Angriffscode je nach ihrer Wirksamkeit auf (Essenz-1)M senken oder völlig aufheben.

ILLUSION

Illusion verleiht einem Wesen die Kraft, Bilder oder Eindrücke direkt in den Geist eines ausgewählten Ziels oder ausgewählter Ziele innerhalb seiner Reichweite zu projizieren. Behandeln Sie diese Kraft wie den Zauber Unterhaltung mit einer der Essenz des Wesens entsprechenden Kraft. Das Ziel muß nicht freiwillig bereit sein, die Illusion zu empfangen.

IMMUNITÄT GEGEN ALTERN

Das Wesenaltet nicht und wird auch nie unter den schwächenden Auswirkungen fortgeschrittenen Alters leiden.

IMMUNITÄT GEGEN FEUER

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen Feuer oder auf Feuer basierende Angriffe eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe (auch gegen magisches Feuer).

IMMUNITÄT GEGEN GIFTE

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen die Auswirkung eines Toxins (Gift oder Droge) eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe.

IMMUNITÄT GEGEN KÄLTE

Das Wesen kann auch im kältesten Lebensraum noch bequem leben. Es erhält auch beim Widerstand gegen Schaden durch auf Kälte basierende Angriffe eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe.

IMMUNITÄT GEGEN KRANKHEITSERREGER

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen Infektionen oder Krankheiten eine Anzahl zusätzlicher Würfel gleich seiner doppelten Essenzstufe.

IMMUNITÄT GEGEN NORMALE WAFFEN

Das Wesen erhält beim Widerstand gegen von gewöhnlichen Waffen angerichteten Schaden eine Panzerung gleich seiner doppelten Essenzstufe. Diese Kraft wirkt nicht gegen magische Waffen. Gegen elementaren Schaden (wie Feuer, Luftmangel, Wasserwerfer und so weiter) werden die Auswirkungen halbiert (Panzerstufe gleich der Essenz).

INFektION

Wenn ein essenzentziehendes Wesen (wie ein Vampir) die Essenz eines Opfers auf 0 reduziert hat, wird das Opfer krank und stirbt scheinbar. Kurz nach seinem „Tod“ wird es als Wesen des Typs wiederauferstehen, dem es den Essenzentzug zu verdanken hat. Seine Essenz beträgt nach wie vor 0. Solche „neugeborenen“ Kreaturen sind gefährlich. Obwohl sie ihrer neuen Verfassung kaum bewußt sind, treibt der Instinkt sie an, ihren Hunger auf jede erdenkliche Weise zu stillen.

Nach ihrem „Tod“ werden dergestalt infizierte Charaktere nicht mehr von den Spielern geführt, sondern fortan vom Spielleiter.

KÄLTEAURA

Kälteaura verleiht einem Wesen die Kraft, sich in einen Bereich äußerster Kälte zu hüllen, der jedem Schaden zufügt, der ihn berührt. Die Aura geht vom Körper des Wesens aus, ihr Radius entspricht der Essenz des Wesens in Zentimetern. Die Temperatur der Kälteaura beträgt etwa -100 Grad Celsius. Die meisten Flüssigkeiten gefrieren fast sofort, und Metalle werden meist brüchig.

Jeder erfolgreiche Nahkampfangriff gegen ein Wesen mit dieser Kraft bedeutet, daß auch der Angreifer Schaden durch die starke Hitze erleidet. Er muß auf seine Konstitution gegen einen Schaden in Höhe von (Essenz der Kreatur)M würfeln. Panzerung kann dabei hilfreich sein, vorausgesetzt, der Spielleiter bestimmt, daß der Angreifer die Kreatur mit einem gepanzerten Körperteil getroffen hat.

Jeder gelungene Nahkampfangriff gegen ein Wesen mit Kälteaura bedeutet, daß durch die intensive Kälte auch der Angreifer Schaden erleidet. Er muß

auf seine Konstitution gegen einen Schaden in Höhe von (Essenz des Wesens)M Betäubung würfeln. Panzerung kann dabei hilfreich sein, vorausgesetzt, der Spielleiter bestimmt, daß der Angreifer die Kreatur mit einem gepanzerten Körperteil getroffen hat.

Jeder gelungene Nahkampfangriff eines Wesens mit Kälteaura erhöht den Schadenscode nur für die Widerstandsprobe des Opfers um 2.

LÄHMENDE BERÜHRUNG

Jede Berührung (einschließlich Angriffe, die keinen Schaden bewirken) reduziert für 2W6 Minuten die Schnelligkeit des Opfers um die Essenzstufe des Wesens. Mehrfache Berührungen können auch mehrfache Senkungen der Schnelligkeit herbeiführen. Sinkt die Schnelligkeit auf 0, wird das Opfer bewegungsunfähig. Um weiteratmen zu können, muß es jede Minute eine Willenskraftprobe gegen die Essenz des Critters würfeln. Schafft es eine dieser Proben nicht, hört es auf zu atmen und stirbt in 1W6 Minuten, es sei denn, der Lähmungseffekt hört vorher auf oder Erste Hilfe wird angewandt.

MAGIERESISTENZ

Wesen mit der Kraft Magieresistenz addieren bei Widerstandproben gegen Zauber ihre Essenz zum jeweils gefragten Konstitutions- oder Willenskraftwert hinzu.

MAGISCHER SCHUTZ

Mit dieser Kraft (deren Stufe durch die Essenz angegeben wird) hilft das Wesen der geschützten Person bei der Abwehr von Zaubersprüchen.

MANA-ORTUNG

Wesen mit der Kraft Mana-Ortung können die Manipulation magischer Energien in einem Bereich von (Essenz) W6x10 Metern orten und lokalisieren.

MANIFESTATION

Geister in manifester Gestalt übernehmen die für sie angegebenen Attributwerte. Solange sie in Astralform sind, entsprechen ihre Attribute ihrer Essenz. Geister in manifester Form sind körperlich verletzbar.

Wenn ein Angreifer einen manifestierten Geist mit einer weltlichen Waffe angreift, benutzen Sie seine Willenskraft anstelle der normalen Waffenfertigkeit. In der Konfrontation mit Widersachern aus der Geisterwelt ist unerschütterliche Willensstärke wichtiger als Waffengeschick. Angriffe mit Waffenfokus, sonstige magische Angriffe und solche unter Ausnutzung einer Verwundbarkeit des Geistes unterliegen nicht dieser Regel.

Des Weiteren haben manifestierte Geister die Kraft der Immunität gegen normale Waffen gegenüber Fernkampfangriffen, da diese den Willen des Angreifers nicht mit voller „Ladung“

übertragen. Gegenüber solchen Angriffen sind sie mit einer Stufe gleich ihrer doppelten Kraftstufe „gepanzert“.

Im Nahkampf sieht das anders aus, da dabei nichts die Auswirkungen der Courage dämpft, mit der der Angreifer kämpft.

In Astralgestalt erhalten Geister einen Initiativemodifikator von +20 und in Manifestationsgestalt einen von +10.

MIMIKRY

Die Kraft Mimikry verleiht einem Wesen die Fähigkeit, eine Vielzahl von Geräuschen nachzuahmen, darunter auch die Jagdrufe anderer Wesen. Diese Mimikry ist fast perfekt. Der Mindestwurf, um das Geräusch als nachgeahmt zu erkennen, ist (Essenz des Wesens)+3.

NEBELGESTALT

Das Wesen kann seinen Körper in einen Nebel verwandeln, anscheinend durch Beherrschung des molekularen Zusammenhangs der Zellen. Der Nebel kann jeden Spalt und jede Lücke durchdringen, die nicht luftdicht ist, ja, sogar in Filtersysteme eindringen, die gegen Gase und Verschmutzung gesichert sind. Systeme, die gegen das Eindringen von Bakterien oder Viren gesichert sind, halten ihn jedoch auf. Solange es Nebelgestalt hat, ist das Wesen zusätzlich mit Immunität gegen normale Waffen versehen, einschließlich solcher, gegen die es eine Verwundbarkeit aufweist. Ein Wesen in Nebelgestalt kann durch Magie beeinflußt werden. Wird es einer Substanz ausgesetzt, gegen die es allergisch ist, verwandelt es sich zwangsläufig in seine körperliche Gestalt zurück (das Allergen, das am ehesten dazu führt, ist das Sonnenlicht; andere Substanzen müssen in Form von Pulvern oder Flüssigkeiten in den Nebel gesprührt werden). Ein Wesen benötigt eine komplexe Handlung, um Nebelgestalt anzunehmen. Muß es sie gezwungenermaßen wieder ablegen, so geschieht dies augenblicklich.

PESTILENZ

Das Opfer wird mit einer Krankheit infiziert, die von den Auswirkungen einer VITAS-3-Infektion ähnelt. Zu den Einzelheiten siehe Seite 186 der Shadowrun-Regeln.

PSYCHOKINESE

Das Wesen vermag psychokinetische Energie mit einer Stärke gleich seiner Essenzstufe zu erzeugen, was ähnlich funktioniert wie der Zauberspruch „Zauberfinger“.

REGENERATION

Wesen mit der Kraft Regeneration sind durch Wunden nicht zu töten, außer wenn das Rückgrat, das Gehirn oder andere lebenswichtige Organe verletzt werden. Überprüfen Sie das stets, wenn das Wesen eine tödliche Wunde erhält oder kumulative Wunden es nieder-

strecken. Werfen Sie 1W6. Ein Ergebnis von 1 gibt an, daß das Wesen tatsächlich tot ist. Sonstige Wunden schmerzen dem Wesen trotz dieser Kraft und hemmen seine Aktionen wie bei normalen Charakteren, aber falls die Wunden es nicht töten, verschwinden sie mit Beginn der nächsten Kampfrunde wieder.

Schaden durch Waffen, die massive Gewebeschäden herbeiführen (Feuer, Explosionen und so weiter) tötet das Wesen bei einem Würfelergebnis von 1 oder 2 auf 1W6.

SCHALLENTLADUNG

Schallentladung verleiht einem Wesen die Kraft, einen Schrei auszustoßen, der anderen Wesen körperlichen Schmerz zufügt. Unintelligente Wesen erzürnt der Schrei üblicherweise. Menschen und Metamenschen, die das Geräusch nicht irgendwie abblocken, addieren in der Runde, in der das Wesen schreit, +2 auf alle Mindestwürfe. Diese Erschwerung gilt nicht für Charaktere mit Cyberohren, die mit Schalldämpfern ausgestattet sind, steigt aber für Charaktere mit Cyberohren, die über einen erweiterten Hochfrequenzbereich verfügen, auf +3. Manche Wesen stoßen diesen Schrei auf einer so hohen Frequenz aus, daß er für Menschen und Metamenschen ohne Hörhilfen nicht wahrnehmbar ist. In diesen Fällen haben Charaktere ohne Hörhilfen keine Nachteile; Wesen, die extrem hohe Frequenzen zu hören vermögen, leiden jedoch unter den oben beschriebenen Auswirkungen.

SCHUTZ

Diese Kraft erlaubt es einem Wesen, in seinem Revier Unfälle zu verhindern, sowohl normale wie durch die Kraft des Unfalls hervorgerufene.

STEIGERUNG KÖRPERLICHER ATTRIBUTE

Mit Hilfe dieser Kraft addiert ein Wesen seine aktuelle Essenzstufe zu seinen körperlichen Attributen. Die Kraft kann auf bestimmte Attribute oder auch in der Wirkungsdauer und der Anzahl der Anwendungsmöglichkeiten begrenzt sein.

STILLE

Stille verleiht einem Wesen die Kraft, sich mit einem Bereich völliger Stille zu umgeben, dessen Durchmesser der Essenz des Wesens in Metern entspricht. In diesem Bereich ist kein Geräusch zu hören, weder von dem Wesen noch von jemand anderem. Geräusche, deren Quelle in diesem Bereich liegen, werden direkt an der Quelle ausgeblendet; niemand kann sie hören.

SUCHE

Suche erlaubt einem Wesen, innerhalb seines Revier eine beliebige Person, einen Ort oder Gegenstand aufzu-

spüren. Seine Stufe für die Wahrnehmung verborgener Gegenstände oder Personen entspricht seiner doppelten Essenz. Führen Sie eine vergleichende Erfolgsprobe gegen die Intelligenz des Opfers durch.

TIERBEHERRSCHUNG

Manche Critters verfügen über eine gesteigerte Empathie gegenüber Tieren, die üblicherweise auf eine bestimmte Art begrenzt ist, etwa auf Raubtiere oder Schuppentiere. Tierkontrolle verleiht dem Wesen die Kraft, das Tier automatisch am Angreifen, Alarmgeben und so weiter zu hindern. Durch Konzentration kann das über diese Kraft verfügende Wesen ein einzelnes Tier so beherrschen, daß er die Welt mit dessen Sinnen wahrnimmt und sein Verhalten lenkt. Dieses Verhalten ist auf die für diese Tierart normalen Verhaltensmuster begrenzt. Dementsprechend könnte ein kontrollierter Affe kein Auto fahren. Die Anzahl kleiner Tiere (Katzen, Ratten und so weiter), die ein Critter beherrschen kann, entspricht (Charisma)W6. Er kann eine seinem Charisma-Attribut entsprechende Anzahl größerer Tiere (Wölfe, Löwen und so weiter) beherrschen.

ÜBLER ATEM

Die Übelkeit erregenden Auswirkungen, die der Atem des Wesens zeitigt, behindern das Opfer in seinen Aktionen. Das Opfer würfelt eine Widerstandsprobe auf Willenskraft oder Konstitution (die höhere der beiden Stufen) gegen den Schadenscode dieser Kraft: (Essenz des Wesens)S - Betäubung. Panzerungen und Hautpanzerungen helfen nicht.

UNFALL

Die Kraft Unfall befähigt ein Wesen dazu, scheinbar normale Unfälle geschehen zu lassen. Die Art der Unfälle und deren Ergebnisse variieren entsprechend dem Gelände, das von dem Wesen beherrscht wird. Wird ein Charakter durch diese Kraft beeinflußt, muß er eine Probe auf Schnelligkeit oder Intelligenz (je nachdem, welches Attribut höher ist) gegen einen Mindestwurf gleich der Essenz des angreifenden Wesens würfeln. Schafft er die Probe nicht, so stolpert er oder bekommt den Mund voller Blätter oder gar eine Sahnetorte ins Gesicht oder ähnliches. Unfall ist nicht direkt gefährlich, kann es aber umweltbedingt werden. So ist nicht auszuschließen, daß der Sturz von einem schmalen Felssims im Gebirge die unangenehmsten Folgen nach sich zieht.

VERSCHLEIERUNG

Diese Kraft beinhaltet eher die Fähigkeit eines Wesens, sich innerhalb seines Reviers zu verbergen, als sich unsichtbar zu machen. Ein Wesen kann Verschleierung dazu nutzen, wenn es ein Naturgeist ist, seinen Beschwörer

bzw. sich und seine Gefährten vor einer Gefahr zu verbergen, oder auch dazu, etwas zu verstecken, was von Leuten gesucht wird. Der Einsatz dieser Kraft addiert die Essenzstufe des Wesens zum Mindestwurf für jeden Wahrnehmungswurf. Wenn der Spielleiter also festlegt, daß eine Suche nach dem Wesen normalerweise einen Mindestwurf von 5 hätte, sollte er den Mindestwurf auf 5+(Essenz des Wesens) erhöhen.

VERSCHLINGEN

Die Kraft ermöglicht es einem Wesen, ein Opfer in sich oder auch in einer Art des Wesens entsprechendes Gelände oder Element hineinzuziehen. Das Opfer unterliegt allen Auswirkungen eines Untertauchens in der jeweiligen Substanz, ist also meistens vom Ersticken bedroht.

Der Spielleiter sollte eine vergleichende Probe auf die Willenskraft des Opfers und die Essenz der Kreatur würfeln, wobei die gegnerische Stufe jeweils den Mindestwurf angibt. Vergleichen Sie die Erfolge. Erzielt die Kreatur mehr Erfolge, wird das Opfer von der Substanz verschlungen und erstickt oder erleidet einen anderen passenden Schaden. Es kann nicht entkommen, solange die Kreatur die Kraft gegen es einsetzt. Greift die Kreatur jedoch ein anderes Opfer an (sei es mit einer Kraft oder einer körperlichen Attacke), so wird das erste aus der Verschlüngung befreit.

Für jede Runde, in der ein Charakter vom Ersticken bedroht ist, würfelt der Spieler auf Konstitution gegen den Schadenscode (Essenz der Kreatur)M - Betäubung. Hautpanzerungen und getragene Panzerungen zählen in diesem Fall nicht mit.

Geister, die über diese Kraft verfügen, unterliegen den folgenden Regeln:

Der Versuch zu verschlingen ist ein Nahkampfangriff. Der Geist setzt seine Schnelligkeit ein, um das Ziel zu treffen. Das Ziel muß einen erfolgreichen Gegenangriff durchführen, um dem Verschlüngung zu entgehen. Wird das Opfer verschlungen, sind die Auswirkungen unterschiedlich.

Jedesmal, wenn das Opfer mit einer Handlung an der Reihe ist, kann es zu entrinnen versuchen. Würfeln Sie eine vergleichende Probe auf die Stärke des Opfers und die Essenz des Geistes gegen Mindestwurf 4. Gewinnt das Opfer, ist es frei. Jedesmal, wenn der Geist mit einer Handlung an der Reihe ist, müssen verschlungene Opfer dem entsprechenden Schaden widerstehen.

Von Feuer verschlungen: Als würde man von dem Geist im Kampf getroffen; Schaden (Essenz)M, +2 Powerniveau für die Flammenaura. Der Charakter muß einem Schaden in Höhe von (Essenz+2)M widerstehen. Stoßpanzerung hilft, nicht jedoch ballistische Panzerung, die zu schmelzen droht.

Von Wasser verschlungen: Das Opfer muß einem Schaden von (Essenz)M

- Betäubung widerstehen. Das Powerniveau steigt um 1 pro Handlung des Geistes seit Verschlüngung des Opfers. Dieses Verfahren ist gefährlicher als normales Ertrinken, da der Geist großen Druck auf verschlungene Opfer ausüben kann. Opfer, die das Bewußtsein verlieren, bleiben während der Handlungen des Geistes weiter dem Schaden ausgesetzt und erleiden in der Folge tödlichen Schaden. Letzten Endes ertrinken sie.

Von Luft verschlungen: Das Opfer muß den (Essenz)S-Betäubungseffekten des Übeln Atems der Kreatur widerstehen, entweder mit Willenskraft oder Konstitution, je nachdem, welches das höhere Attribut ist. Da ein Geist Atemgeräte oder andere Schutzsysteme astral durchdringen kann, bieten sie keinen Schutz. Das verschlungene Opfer nimmt von dem Moment an, in dem es bewußtlos wird, tödlichen Schaden und erstikt schließlich.

Von Erde verschlungen: Das Opfer muß dem (Essenz)S-Schaden durch das zermalmende Gewicht des Geistes widerstehen. Stoßpanzerung hilft dabei, nicht jedoch ballistische.

VERSTEINERNDER BLICK

Schaut ein Opfer dem Wesen in die Augen, muß ihm eine Widerstandsprobe auf Intelligenz gegen die Essenz des Wesens als Mindestwurf gelingen. Ein Wesen kann eine seinem Essenzwert entsprechende Anzahl von Opfern gleichzeitig versteinert halten. Ein Fehlschlag bedeutet, daß ein Opfer unter Wirkung dieser Kraft nichts anderes versuchen kann, als zu versuchen, den Zauber zu brechen, was die oben beschriebene Widerstandsprobe erfordert.

VERSTEINERUNG

Versteinerung ist die Kraft, ein Opfer ähnlich zu beeinflussen, wie es der Zauber tut. Die Auswirkungen sind üblicherweise dauerhaft. Wirksamkeit und Ausmaß dieser Kraft können variieren. Benutzen Sie die Essenz des Wesens als Kraft des Zaubers.

VERWIRRUNG

Durch Anwendung seiner Verwirrungskraft kann ein Wesen seinen Opfern die Orientierung rauben. Die Betroffenen wandern ziellos durch das Revier des Critters. Die Verwirrung hält für so viele Stunden an, wie die Essenzstufe des Wesens angibt. Die Konsequenzen können unterschiedlichster Art sein. Wenn ein Herdgeist in einem Haus Verwirrung stiftet, passiert vielleicht nichts Schlimmeres, als daß Leute gegen Wände laufen oder eine Toilettentür versehentlich für den Ausgang halten. Stiftet jedoch ein Berggeist in seinem heimischen Gelände Verwirrung, könnte leicht jemand über die nächste Klippe stürzen.

Wenn Charaktere, die von dieser Kraft befallen sind, irgendeine Probe

versuchen, ist der Mindestwurf um die Essenz des die Kraft einsetzenden Wesens erhöht.

Zusätzlich muß das Opfer immer dann, wenn es vor einer Entscheidung steht, eine Willenskraftprobe gegen die Essenz des Critters als Mindestwurf würfeln. Scheitert es dabei, kann es sich einfach zu nichts entschließen. Etwas oder jemand muß es erst an die Notwendigkeit einer Entscheidung erinnern. Eine solche verbale Ermahnung seitens eines Gefährten oder ein Angriff erlaubt eine weitere Probe. Bleibt ein Charakter sich in diesem Zustand selbst überlassen, so spaziert er schließlich ins Blaue davon.

Die Wirkung der Kraft hält solange an, wie das Opfer sich im Einflußbereich des Critters aufhält.

WETTERKONTROLLE

Wetterkontrolle erlaubt einem Wesen, bestimmte Witterungsbedingungen zu „beschwören“. Sie können nicht völlig widernatürlich sein (d. h. kein Blizzard im Death Valley) und erfordern einen entsprechenden Vorlauf (z. B. ein Tief für ein Gewitter). Die Witterungsbedingungen bauen sich in einem gewissen Zeitraum auf und erreichen nach 1W6 Stunden ihren Höhepunkt. Sind die Witterungsbedingungen erst einmal beschworen, hat das Wesen sie nicht mehr unter Kontrolle. (Somit kann ein Wesen, das ein Gewitter beschworen hat, nicht die Blitze lenken.)

ZWANG

Ein Wesen mit dieser Kraft kann sein Opfer wie bei einer posthypnotischen Suggestion zwingen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Oft kann ein Wesen nur eine bestimmte Handlung erzwingen. Behandeln Sie diese Kraft wie einen handlungsbeherrschenden Zauber, wobei die Essenz des Critters die Kraftstufe des Zauberspruches an gibt.

SCHWÄCHEN

ALLERGIE

Viele Wesen reagieren negativ auf eine oder mehrere Substanzen oder Umstände. Normalerweise halten die Auswirkungen nur solange an, wie das Wesen mit der Substanz in Berührung ist. Zu den verbreiteten Allergenen gehören Sonnenlicht, eisenhaltige Metalle, heilige Gegenstände (solche Allergien scheinen psychosomatisch zu sein), Kunststoffe und Schadstoffe.

Lästig: Die Allergie ärgert das Wesen, hat aber spieltechnisch keine bedeutsamen Auswirkungen.

Leicht: Verursacht Unbehagen und lenkt das Wesen ab (+1 auf alle Mindestwürfe).

Schwer: Die Berührung des Allergens ist schmerhaft für das Wesen und

zwingt es oft zum Rückzug. Aus der betreffenden Substanz bestehende Waffen haben ein um 2 erhöhtes Powerniveau.

Extrem: Selbst die leighesten Berührungen des Allergens führt zu einer Reaktion und fügt dem Wesen körperlichen Schaden zu. Waffen aus der betreffenden Substanz haben ein um 2 erhöhtes Powerniveau wie bei der schweren Allergie und verursachen eine zusätzliche leichte Wunde.

ESSENZVERLUST

Das Wesen verfügt nicht über eine eigene Essenzstufe. Es erlangt nur Essenz, indem es regelmäßig die anderer verzehrt. Jeden Monat verliert das Wesen einen Essenzpunkt.

Ein Wesen, dessen Essenz auf 0 sinkt, wird im Verlauf eines Monats sterben. In dieser Zeit ist das Wesen gefährlich, weil es sich ungeachtet seiner normalen Natur jetzt wie ein ausgehungertes Raubtier benimmt, das in hirnloser Wut hinter frischer Essenz herjagt.

NAHRUNGSBEDARF

Die Nahrung des Wesens muß bestimmte Substanzen enthalten (oft Spurenlemente, manchmal aber auch esoterischere Bestandteile). Ohne diese Substanz oder einen angemessenen Ersatz in der Nahrung wird das Wesen krank und stirbt.

REDUIZIERTE SINNE

Einer oder alle Sinne des Wesens sind in ihrer Wirksamkeit beschränkt. Üblicherweise arbeiten Reduzierte Sinne mit dem halben normalen Wert.

VERWUNDBARKEIT

Der Metabolismus mancher Wesen wird von Waffen, die aus bestimmten Substanzen bestehen, drastisch gestört. Das Schadensniveau solcher Waffen steigt um 1 Schritt. Ein 2L-Holzprügel beispielsweise wäre gegen ein Wesen mit einer Anfälligkeit gegen Holz eine 2M-Waffe. Wesen erholen sich (oder regenerieren) von Wunden, die ihnen von Waffen aus ebendieser Substanz zugefügt wurden, mit derselben Geschwindigkeit wie von Wunden anderen Ursprungs.

Einfacher Kontakt mit der Substanz wird wie eine Lästige Allergie behandelt.

ERWACHTE TIERE

NAME	KO	S	ST	C	I	W	E	R	ANGRIFFE	
Aardwolf	3	4x5	3	-	2/4	2	6	4	4M	
	Kräfte: Verschleierung (nur selbst)		Schwächen: Allergie (Schadstoffe, leicht)							
Agropelzer	2	4x3	3	-	3/4	2	6	4	3M oder Humanoid	
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht).		Anmerkung: Multiplikator für Bewegung in Bäumen ist 4.							
Alpkatze										
Als Hauskatze	1	4x4	1	-	2/4	4	(6)	5	2L, -1 Reichweite	
Als „Gepard“	7	9x4	7	-	2/4	4	(6)	5	8L	
	Kräfte: Begierdenspiegelung (selbst, nur Gepard), Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, Konstitution und Stärke)									
Bandersnatch	8	3x4	7	-	2/4	4	(6)	4	8S, +1 Reichweite	
	Kräfte: Farbanpassung, Mimikry.									
Behemoth	10/2	4x3	25	-	2/2	5	6	3	7T	
	Kräfte: Verstärkter Panzer (4 Punkte)									
Bergeinhorn	8	4x5	8	4	3/4	4	(6)	5	7M, +1 Reichweite	
	Kräfte: Empathie, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Suche									
Bombardier	1	4x4	1	-	2/3	2	6	4	2L	
Boobrie	2	3x5	2	-	2/3	2	6	4	4L, +1 Reichweite	
	Kräfte: Pestilenz		Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 3.							
Chimäre	5/1	3x3	4	-	1/3	4	(5)	2	4M, -1 Reichweite	
	Kräfte: Gift, Immunität gegen Gifte, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (4 Punkte)		Schwächen: Verwundbarkeit (Eisen)							
Dämmereule	3	5x4	3	-	2/4	2	(6)	(4)	5L	
	Kräfte: Blindheit, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Grauen, Stille		Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)							
Dzoo-Noo-Qua	9/2	5x2	10	1	3/3	4	(5)	4	7S, +1 Reichweite	
	Kräfte: Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Magieresistenz, Verstärkter Panzer (4 Punkte)		Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)							
Einhornfisch	7	5x4	9	-	2/4	3	(6)	4	6S, +1 Reichweite	
	Kräfte: Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz									
Eiswurm	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M	
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Kälte, Kälteaura		Schwächen: Allergie (Feuer, leicht)							
Felsenechse	3	3x4	3	-	1/3	3	6	5	6L	
	Kräfte: Gift, Immunität gegen Gift									
* Feuerfalke	1	5x5	1	-	1/4	2	6	5	2L	
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Infrarotsicht)									
Feuervogel	2	5x3	2	-	2/3	3	(6)	4	5L	
	Kräfte: Feuerschutz									
* Fideal	4	3	3	-	1/3	2	4	4	3M, +1 Reichweite	
	Kräfte: Ätzende Sekrete, Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Regeneration, Unsichtbarkeit (nichtmagisch), Verschlingen		Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)							
	Anmerkung: Bewegung auf dem Land beträgt 1.									
Flachschädel	5	4x3	5	-	2/4	3	5	5	4M, +1 R.o. Humanoid	
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht)		Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, lästig)							
* Fledermensch	2	5x4	1	-	1/5	3	6	5	3L	
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Sonar), Schallentladung		Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht)							
Gabrielshund	3	4x4	3	-	2/3	4	(5)	4	(St)M	
	Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz) W6 Runden), Verschleierung (nur selbst), Zwang (Unbeweglichkeit).		Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)							

ERWACHTE TIERE

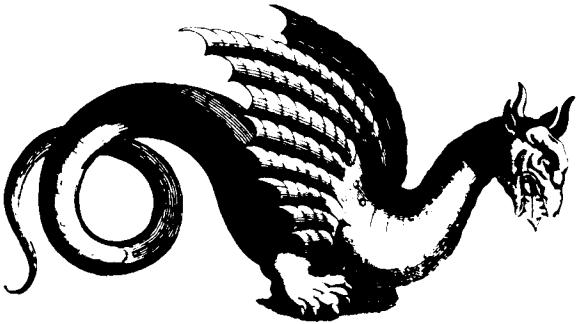
NAME	KO	S	ST	C	I	W	E	R	ANGRIFFE
Gargyl	10/3	4x3	8	-	2/4	4	(5)	3	(St)S
Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute (einmal täglich Stärke für 5W6 Runden), Übler Atem, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (3 Punkte)									
Schwächen: Verwundbarkeit (Eisen)									
Anmerkung: Flugmultiplikator (Männchen) beträgt 4.									
Geisterluchs	4	5x4	5	-	2/4	3	(6)	4	4S
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Nebelgestalt.									
Giftegeist, Erde	8	2x2	8	1	4	4	(4)A	7/12	4S, +1 Reichw., speziell
Kräfte: Ätzende Sekrete, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Übler Atem, Verschleierung									
Giftegeist, Wasser	6	4x2	4	1	4	4	(4)A	10/15	4T Betäubung
Kräfte: Ätzende Sekrete, Bewegung, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Suche, Unfall, Verschlingen									
Gilateufel	4/1	4x3	4	-	1/4	3	6	3	4L
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchssinn und Sicht), Gift									
Grottenschrat	3	3x4	2	2	3/4	3	6	3	Humanoid
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Verschleierung									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)									
Höllenhund	4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	6	6M
Kräfte: Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Sicht und Geruchssinn, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Feuer									
Höllenschlämler	3	3x2	3	-	1/3	2	6	4	6L
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Immunität gegen Gifte, Lähmende Berührung									
Schwächen: Allergie (Unverschmutztes Wasser, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht)									
Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 5.									
* Incubus	6	2x2	9	3	3/5	4	(6)	4	5S, +1 Reichweite
Kräfte: Begierdenspiegelung, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Illusion									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)									
* Irrlicht	5	10	-	-	2	5	2W6/A	5	3M, -1 Reichweite
Kräfte: Bewegung (Verlangsamung in Sümpfen und Marschen), Essenzzug, Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Psychose, Regeneration									
Schwächen: Essenzverlust									
Jahrhundertfrettchen	2	4x4	2	-	2/4	2	(6)	5	2M
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Mana-Ortung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)									
Schwächen: Allergie (Mana, leicht)									
Kalifornischer Geier	4	4x5	4	-	2/5	3	(6)	4	3S
Kräfte: Einfluß (Hoffnungslosigkeit), Gesteigerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger									
Schwächen: Allergie (Umweltverschmutzung, schwer)									
Killermandrill	9	4x5	10	-	2/3	4	(5)	4	8S
Kräfte: Einfluß (Depression), Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)									
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)									
* Kleinerer Donnervogel	3	6x2	3	-	2/5	3	(6)	6	6L
Kräfte: Elektrische Entladung (EMP), Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Wetterkontrolle (Gewitterstürme)									
Anmerkung: Flugmultiplikator ist 4.									
Kleinerer Rock	4	5x4	4	-	2/4	2	6	4	3M
Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger									
* Lambtönechse	7/2	4x2	5	-	1/4	3	5	3	3S, +1 Reichweite
Kräfte: Lähmende Berührung									
Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 4.									
Leviathan	11/2	5x3	10	-	2/4	3	6	5	9T
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Mimikry, Verstärkter Panzer (2 Punkte)									
Lindwurm	9	3x2	8	-	2/4	4	(6)	4	8S, +1 Reichweite
Kräfte: Einfluß (Furcht), Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Gifte									
Anmerkung: Flugmultiplikator beträgt 6.									
Mantikor	8	6x4	8	-	3/4	3	6	6	7S, +1 Reichweite
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift									
Schwächen: Allergie (Umweltverschmutzung, leicht)									
Meeresdrache	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M, +1 Reichweite
Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Bewegung, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)									

ERWACHTE TIERE

NAME	KO	S	ST	C	I	W	E	R	ANGRIFFE
Meerjungfrau	4	6x4	6	-	2/4	3	6	4	4S
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden)								
	Schwächen: Nahrungsbedarf (Quecksilber)								
Megalodon	15/2	5x4	13	-	1/3	3	6	5	10T
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Regeneration								
Mimikrischlange	4	4x3	8	-	2/4	2	6	4	5M
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Mimikry								
Moloch	15/4	4x3	42	-	1/3	9	7	4	9T
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn, Bewegungserkennung), Grauen, Immunität gegen Feuer, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Kälte, Immunität gegen Krankheitserreger, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden), Verstärkter Panzer (8 Punkte)								
Nackgorilla	8	4x3	8	-	2/3	3	(6)	5	7S, +1 Reichweite
	Kräfte: Ätzende Sekrete, Bewegung (senken), Immunität gegen Feuer								
	Schwächen: Allergie (Kälte, leicht)								
Novopossum	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6L
	Kräfte: Ätzender Speichel, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht)								
Plasma	11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4	9T, +1 Reichweite
	Kräfte: Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Breitbandgehör), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden)								
	Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, lästig)								
Pricuricu	1	4x4	0	-	1/4	1	6	4	1L
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Schallentladung (Hochfrequenz)								
	Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)								
Radschlange	3	3x4	4	-	2/3	3	6	4	6L, -1 Reichweite
	Kräfte: Gift								
	Anmerkung: Rollmultiplikator ist 5.								
Riesengürteltier	4/2	3x3	3	-	1/3	2	6	4	2M, -1 Reichweite
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Immunität gegen Gifte, Verstärkter Panzer (4 Punkte)								
	Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht)								
* Riesenratte	2	5x3	1	5	2/5	3	(4)	5	4L, -1 Reichweite
	Kräfte: Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Tierbeherrschung (normale Ratten), Verschleierung (nur selbst)								
	Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)								
Riesenschildkröte	8/3	3x2	5	-	2/4	3	(6)	3	3M
	Kräfte: Bewegung, Magieresistenz, Verschlingen								
	Schwächen: Allergie (Quecksilber, extrem), Verwundbarkeit (Quecksilber)								
	Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 5.								
* Riesenvielfraß	7	4x5	4	-	2/4	2	6	5	5S
	Kräfte: Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden)								
	Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht)								
Riesenwildschwein	4	4x6	4	-	2/3	3	6	4	(St)M
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz x3)W6 Runden)								
Säbelzahntiger	5	5x4	5	-	2/4	2	6	4	5S
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht)								
Salamander	5	6x3	2	4	4	4	(4)A	10/15	4S
	Kräfte: Flammenaura, Flammenodem, Immunität gegen Feuer, Magieresistenz, Manifestation, Psychokinese, Schutz, Verschlingen								
	Schwächen: Allergie (Wasser, schwer), Verwundbarkeit (Wasser)								
Schattenhund	4	4x4	5	-	2/4	3	6	4	5M
	Kräfte: Dunkelheit, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Stille								
	Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)								
Schneeeich	11/1	4x4	9	-	2/4	3	(6)	4	6S
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Stille								
Schneeschlange	2	3x3	2	-	1/4	2	(6)	3	4L
	Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn, Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit)								
	Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)								
Schwarzer Bluthund	3	5x4	4	-	2/4	3	(6)	4	4M
	Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn, Schwachlichtsicht, Bewegungserkennung), Grauen, Unfall								
	Schwächen: Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer)								

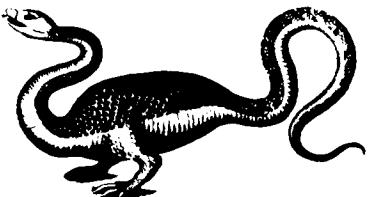
ERWACHTE TIERE

NAME	KO	S	ST	C	I	W	E	R	ANGRIFFE
	10/2	4x4	18	-	1/4	4	6	4	7S, +1 Reichweite
Seeschlange	10/2	4x4	18	-	1/4	4	6	4	Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, zweimal täglich für (Essenz)W6 Runden)
Sirene	3	8x2	4	-	3/5	5	(5)	5	4M Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Hypnotischer Gesang, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger
* Speifledermaus	2	4x4	1	-	1/4	2	(6)	4	3L Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Gift, Immunität gegen Gifte, Versteinerung Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)
Steinwurm	2/1	4	2	-	1/2	3	3	2	2M Kräfte: Ätzender Speichel, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Regeneration Anmerkung: Multiplikator für Graben in weichem Gestein ist 0,25; 0,125 in hartem Gestein.
Sturmkrähe	2	6x2	1	-	3/4	3	(6)/6	4	3L Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Wetterkontrolle (nur Schwarm) Anmerkung: Sturmkrähen sind nur duale Wesen, wenn sie sich in einem Schwarm von sechs oder mehr Vögeln befinden.
Süßwasser-Seeschlange	12/1	4x3	7	-	1/3	3	6	3	4S, +1 Reichweite
Tachypus	2	4x6	2	-	2/4	3	(6)	6	3M Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, viermal täglich für (Essenz)W6 Runden)
* Teufelshecht	5/3	3x5	5	-	1/3	4	6	4	7S Kräfte: Gift, Grauen
Teufelsmanta	9	3x5	10	-	2/3	4	(6)	4	5M Kräfte: Gift, Grauen
* Todesklapper	3	3x4	3	-	1/5	2	6	5	4L, +1 Reichweite Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Gift, Immunität gegen Gifte
* Todesschatten	6	3x3	0	6	1/6	6	9A	5	speziell Kräfte: Essenzentzug (modifiziert), Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Zwang (Mordlust)
Torpedohai	7/2	5x4	6	-	1/3	3	6	5	8S Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, dreimal täglich für (Essenz -2)W6 Runden)
Vulkanwurm	4	4x4	4	-	2/4	3	(6)	5	3M Kräfte: Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör), Immunität gegen Feuer
Waldhüter	10	6x2	7	5	5	5	5A	10/15	4S Kräfte: Bewegung, Entfremdung, Grauen, Magischer Schutz, Manifestation, Unfall, Verschleierung, Verwirrung
Waldteufel	3	4x4	6	-	4/5	5	5	5	3M oder Humanoid Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht) Schwächen: Nahrungsbedarf (Molybdän)
* Waschbär	2	4x3	2	4	3/5	2	6	5	3L Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht)
Weißer Büffel	9	4x4	7	5	2/4	5	6	3	5T, +1 Reichweite Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn), Immunität gegen Krankheitserreger, Suche, Tierbeherrschung (Büffel) Schwächen: Allergie (Schadstoffe, schwer)
Werwolf	4(6)	4x4	7(9)	-	3/4	4	5	4(6)	3M (6M) Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden) Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer), Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer) Anmerkung: Werte in Klammern beschreiben das Wesen auf dem Höhepunkt seiner Kräfte.
Wodewose	2	4x4	6	-	2/4	3	6	4	3M, +1 Reichweite Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Immunität gegen das Altern, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Pestilenz
Tabellenschlüssel	Anmerkung: Ein Sternchen vor dem Namen eines Tiers bedeutet, daß sich in der Komplettbeschreibung weitere spieltechnische Angaben finden.								
	Ko: Konstitution. Die erste Zahl gibt die Stufe an, die zweite die „Panzerung“ des Critters.								
	S: Schnelligkeit. Die erste Zahl gibt die Stufe an, die zweite den Laufmultiplikator.								
	St: Stärke.								
	C: Charisma.								
	I: Intelligenz. Die erste Zahl gibt die Grundstufe des Critters an, die für Rätsel und den Widerstand gegen manche Zauber benutzt wird. Die zweite Zahl ist die Wahrnehmungsstufe, die benutzt wird, um Beute oder Feinde ausfindig zu machen, wenn der Critter seinen stärksten Sinn einsetzt (Sonar bei Fledermäusen, Geruchssinn bei Hunden und so weiter).								
	W: Willenskraft.								
	E: Essenz. Erscheint die Zahl in Klammern, so hat das Wesen eine duale Natur. Folgt der Zahl ein großes A, so existiert das Wesen primär im Astralraum. Critter mit variabler Existenz verfügen über eine ganze Palette von Werten.								
	R: Reaktion. Bei manchen Crittern ist die Reaktionsstufe von anderen Attributen abhängig.								
	Angriffe: Diese Spalte führt den Angriffscode nichtintelligentener Wesen auf oder die Bezeichnung Humanoid für diejenigen, die Waffen einsetzen und den normalen Kampfregeln für Charaktere folgen. Diese Spalte gibt auch an, welche Critter über eine größere Reichweite verfügen.								



PARANORMALE WESEN IN NORDAMERIKA

ERWACHTE TIERE



AARDWOLF

Proteles novalis

IDENTIFIKATION

Der nordamerikanische Aardwolf hat eine Schulterhöhe von 90 cm und wiegt etwa 37 Kilogramm. Er ist eine Abart von *Proteles cristatus*, einem afrikanischen hyänenähnlichen Säugetier. Sein Fell ist kurz und struppig mit längeren Nackenhaaren, die der Aardwolf in einer Droggebärde sträuben kann. Seine Grundfarbe ist ein staubiges Braun mit dunkleren Flecken an den Flanken und einem dunklen Streifen, der zwischen den Ohren beginnt und das Rückgrat entlangläuft. Das Erwachen hat dem Wesen längere, schärfere Zähne als seinem gewöhnlichen afrikanischen Vorfahren verliehen.

Der Aardwolf bewegt sich schnell und ist aggressiv, besonders im Rudel.

Da der gewöhnliche Aardwolf (*p. cristatus*) in Nordamerika nicht heimisch ist, stammt der *Novalis*-Zweig möglicherweise von Exemplaren ab, die aus Zoos entkommen sind. (Im südwestlichen Nordamerika sind sie besonders dicht verbreitet. Eine - unbestätigte - Theorie geht davon aus, daß der Aardwolf von einer einzigen, ursprünglich im Zoo von San Diego gehaltenen Familie abstammt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der gewöhnliche Aardwolf ist in erster Linie ein Insektenfresser; der *Novalis*-Zweig besteht aus Fleischfressern. Sie fressen bevorzugt Aas und ernähren sich von der Beute anderer, aggressiverer Wesen. Findet der *Novalis* jedoch kein Aas, ist er ein effizienter Jäger. Die Tiere schließen sich in der Regel zu Rudeln von bis zu 30 Tieren zusammen und setzen auf Geschwindigkeit und rein zahlenmäßige Überlegenheit, um ihre Beute zu Fall zu bringen. Sie jagen zwar oft Hasen und andere kleine Wüstenläufer, doch es ist auch bekannt, daß Aardwölfe schon Herdentiere gejagt und zur Strecke gebracht haben. Sie konzentrieren sich auf das langsamste Tier (üblicherweise ein krankes oder altes Exemplar) einer Herde, was verhindert, daß eine Gegend überjagt oder aus dem ökologischen Gleichgewicht gebracht wird. Man hört Geschichten - auch sie unbestätigt - von Aardwolfrudeln, die Menschen angreifen und töten.

Aardwölfe sind klug und setzen ihre Tarnungs- und Verschleierungsfähigkeiten geschickt ein. Sie stehen bewegungslos und sind optisch fast nicht wahrzunehmen, bis ihre Beute in Reichweite ist. Dann brechen sie mit hoher Geschwindigkeit aus ihren Verstecken hervor. Die Wesen haben nur geringe Ausdauer und können nur weniger als



eine Minute mit hoher Geschwindigkeit laufen, dann müssen sie das Tempo drosseln.

Bei Aardwölfen halten sich Aggressivität und ein feiger Zug die Waage. Rudel greifen wahrscheinlich so ziemlich alles an, was ihnen über den Weg läuft, wenn sie aber auf entschlossene Gegenwehr treffen, die ihnen Verluste zufügt, wird das Rudel umkehren und das Weite suchen.

KOMMENTAR

Der Aardwolf zeigt eine begrenzte Fähigkeit zur magischen Verschleierung. Wenn er bewegungslos steht, ist es fast unmöglich, ihn optisch wahrzunehmen, obwohl seine Färbung und sein Muster sich nicht verändern. (Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Ortungsmethoden,

die nicht auf dem sichtbaren Spektrum beruhen.) Wenn man einen Aardwolf sieht, der sich bewegt, und ihn im Auge behält, wenn er innehält, kommt der Verschleierungseffekt nicht zum Tragen. Wenn der Beobachter jedoch einen Augenblick lang wegsieht und dann versucht, den Aardwolf wieder zu entdecken, beginnt die Verschleierung zu wirken. Der Aardwolf ist zwar nicht intelligent und zweifellos nicht vernunftbegabt, scheint sich aber der Wirkung (und der Beschränkungen) dieser Fähigkeit sehr wohl bewußt zu sein.

KRÄFTE

Verschleierung (nur selbst)

SCHWÄCHEN

Allergie (Schadstoffe, Reichtum)

SHADOWTALK

>>>>(Sei nicht zu sicher, daß diese Viecher dir vom Hals bleiben, nur weil du in einem Auto oder auf einem Motorrad sitzt, Chummer. Mir und meiner Harley Scorpion ist ein Rudel von diesen Biestern durch das ganze Pueblo Council gefolgt. (Nein, ich weiß nicht, wie die mit mir Schritt halten konnten. Ich habe Vollgas gegeben und sechs Stunden lang nicht gebremst.) Als ich anhielt, versuchten sie, mich anzuspringen. Versuchten. Einer ihrer Pelze zierte jetzt meine Wand.)<<<<

-Casper (09:23:02/22-1-51)

>>>>(Ich widerspreche unserem Freund Cappy Messer ja nur ungern, aber ich habe ernste Zweifel, daß das dasselbe Rudel war. Sie sind schnell, aber so schnell auch wieder nicht.)<<<<

-Archangel (11:07:53/24-1-51)

>>>>(Ich gebe Cappy recht. Ich habe gesehen, wie sie sich über lange Strecken verflucht schnell bewegt haben.)<<<<

-Brat (15:15:06/24-1-51)

>>>>(Recht hast du, Chummer.)<<<<

-Casper (15:20:54/24-1-51)

>>>>(Und sei dir nicht zu sicher, daß sie das Weite suchen, wenn sie Verluste hinnehmen müssen. Ein Rudel von ihnen ging auf mich und Davey los, ist einfach aus dem Nichts aufgetaucht. Sie haben nicht das Weite gesucht und wir mußten jeden einzelnen von ihnen töten. Es sind üble Biester.)<<<<

-Brat (16:00:53/24-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Aardwolf	3	4x5	3	-	2/4	2	6	4	4M

Kräfte: Verschleierung (nur selbst)

Schwächen: Allergie (Schadstoffe, leicht)

AARDWOLF

Proteles novalis

HABITAT

Wüste und Steppe

VORKOMMEN

Südwestliche Regionen Nordamerikas bis in den Mittelwesten

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



AGROPELZER

Pithecocephalus hermestes

IDENTIFIKATION

Der Agropelzer ist ein kleines, menschenähnliches Wesen, das bis zu 90 cm große ist, wenn es aufrecht steht, und einen schlanken, drahtigen Körper, ein affenartiges Gesicht und lange, dünne (aber sehr starke) Gliedmaßen besitzt. Ein kurzer, dichter, brauner oder schwarzer Pelz bedeckt seinen Körper und sowohl Hände als auch Füße verfügen über scharfe Klauen. Er kann zwar aufrecht stehen, geht aber lieber auf allen Vieren.

Genanalysen haben belegt, daß der Agropelzer eine Metaart ist, die vom Rhesusäffchen (*Macaca mulatta*) abstammt. Die genetischen Veränderungen waren jedoch so weitreichend, daß Tierkundler beschlossen, ihn als völlig eigenständige Gattung zu klassifizieren: *Pithecocephalus*. (Es ist nicht bekannt, wie es genau dazu kam, daß der Agropelzer oder seine Vorgängerart in Nordamerika frei herumlaufen.)

Der Agropelzer ist ein aggressives, auf Bäumen lebendes Wesen, von dem man weiß, daß es Menschen angreift, um sie aus seinem Revier zu vertreiben.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Agropelzer ist ein Allesfresser, bevorzugt aber Fleisch. Er lebt von Eulen und anderen Vögeln, die er fangen kann. Agropelzer jagen zusammen in kleinen Familienverbänden.

Der Agropelzer ist nicht intelligent, zeigt aber eine deutliche Schläue. Er ist auch ein boshaftes Wesen, das Zerstörung um ihrer selbst Willen zu genießen scheint. Manche Tiere plündern vielleicht ein Lager auf der Suche nach Nahrung (oder vielleicht, um die Insassen anzugreifen), aber der Agropelzer verwüstet solche Stätten buchstäblich, zerstört, was er kann, und besudelt den Rest mit Exkrementen. Selbst wenn ein Familienverband von Agropelzern wahrscheinlich nicht in der Lage ist, einen gutbewaffneten Menschen oder Metamenschen zu töten, führen die Wesen doch oft „lästige Angriffe“. Sie bestehen üblicherweise darin, daß sie Felsbrocken, Zweige oder Exkremeante aus den Bäumen fallen lassen. (Solche Hinterhalte sind in aller Regel nicht tödlich, doch hört man immer wieder Stammischgerüchte über Agropelzer, die ahnungslose Reisende töten).

KOMMENTAR

Ein Agropelzer ist zwar aggressiv, wenn man ihn provoziert, kann aber menschengroße Wesen nicht überwältigen. Das macht ihn allerdings nicht weniger lästig. Agropelzer sind in der

Lage, Ausrüstung zu beschädigen, was sie auch tun, und eine Durchquerung ihres Reviers entschieden unangenehm zu gestalten.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht).

SCHWÄCHEN

Keine.



SHADOWTALK

>>>>("Stammtischgerüchte", ja? Drek. Agropelzer haben ganz oben in der Nähe von Vancouver meine beste Freundin Tandi gegeekt. Haben ihr 'n Scheißholzklotz auf den Kopf fallen lassen. Hat sie gut flach gemacht. Also komm mir nicht mit „lästigen Angriffen“.)<<<<

-Mr. A (03:22:09/4-2-51)

>>>>(Dito. Die kleinen Biester haben mir unten in der Nähe von Oregon City einen Felsblock auf den Kopf fallen lassen. Wenn ich nicht so hoch gechippt gewesen wäre, hätten sie mich auch erwischt.)<<<<

-Tyke (15:59:59/5-2-51)

>>>>(Ich habe Hinweise darauf, wo diese Viecher herkamen. Hab's von Neddy gehört. Als alles anfing, komisch zu laufen, hatte ein Forschungslabor in Portland - Genesee, sagt er - einen ganzen Haufen Rhesusäffchen. Das Labor setzte alle möglichen Techniken ein, um die Goblinisierung nachzuvollziehen: Krebsreger, Bestrahlung, Teratogene, Mutagene - was ihr euch vorstellen könnt. Neddy sagt, sie haben dabei ein paar hundert Äffchen „verbraucht“. Dann begannen die Forschungsgegenstände aus heiterem Himmel zu goblinisieren. Es war egal, ob man den kleinen Mistviechern Zykłamate eingeflößt hatte oder ob sie Teil einer Kontrollgruppe waren. Eines Tages verwandelten sich all die Genesee-Äffchen in Agropelzer. Dasselbe geschah mit allen Primaten im ganzen Land. Schimpansen, Affen, Spinnenäffchen, alle begannen ein Erwachen zu erleben, genau wie wir.

Was geschah dann? Ein Haufen Ökofreaks (Ihr wißt schon, diese Jungs, die Metzgereien in die Luft jagen und Leute, die Lederschuhe tragen, mit Blutbeuteln bewerfen) brach bei Genesee ein und ließ die kleinen Biester frei. Töteten bei dem Überfall einige Sic-Beamte, zündeten dann das Labor an, die Wissenschaftler waren noch drin. Das taten sie mit Labors und Zoos im ganzen Land. Nett, was?)<<<<

-Peachy (23:43:34/7-2-51)

>>>>(Unsere Aktionen bei Genesee und anderen Versklavungseinrichtungen auf der ganzen Welt waren gerechtfertigt. Die Menschheit muß die Rechte anderer Lebewesen achten.)<<<<

-Byron Wordsworth (01:00:01/8-2-51)

>>>>(Wie sie Tandis Rechte achteten? Drek.)<<<<

-Mr. A (10:47:34/8-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Agropelzer	2	4x3	3	-	3/4	2	6	4	3M oder Humanoid

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht).

Anmerkung: Multiplikator für Bewegung in Bäumen ist 4.

AGROPELZER

Pithecocephalus
hermestes

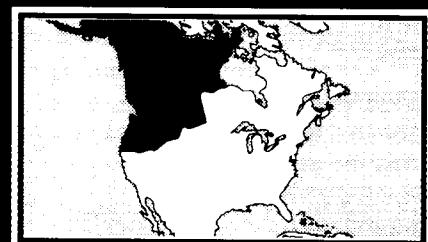
HABITAT

Wälder

VORKOMMEN

Nordwestliche Regionen
Nordamerikas

VORKOMMEN

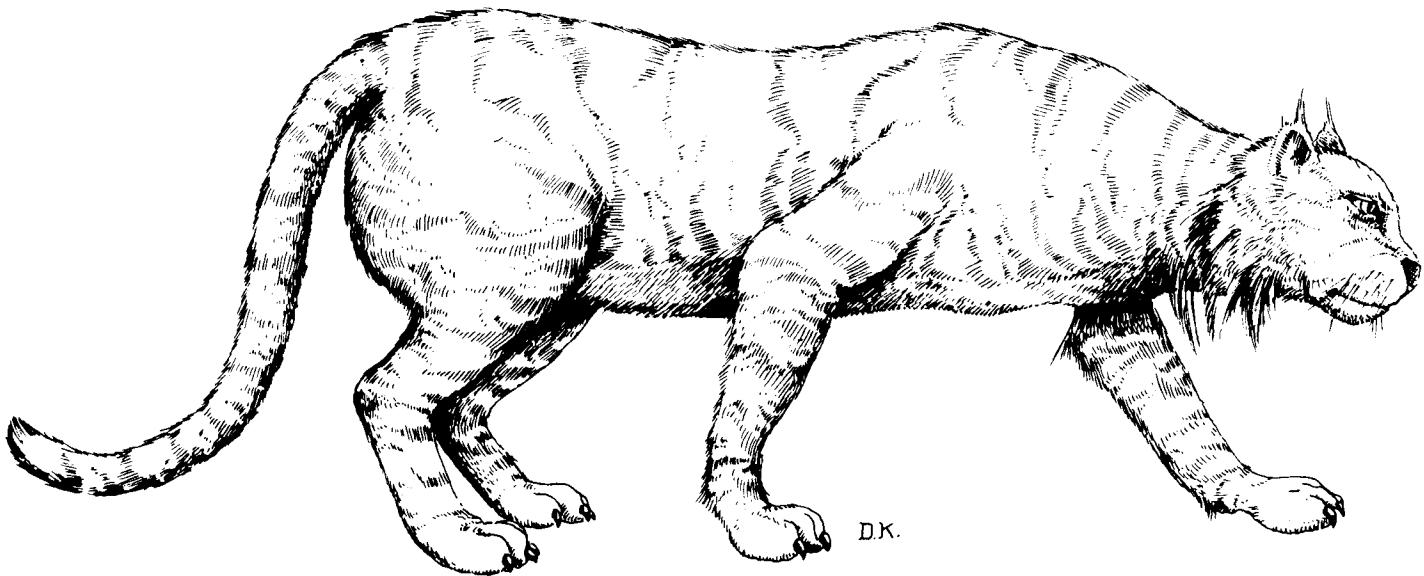


GRÖSSENVERGLEICH



ALPKATZE

Felis mutabilis



IDENTIFIKATION

Die Alpkatze ist ein Wesen mit zwei Gestalten und kann diese nach Belieben wechseln. In einer Gestalt ist sie identisch mit einer kleinen bunten Hauskatze. In ihrer anderen ist sie eine schnelle, kräftige Steppenkatze ähnlich einem Geparden (aber mit dem Fell einer bunten Katze statt den Flecken eines Geparden). Die Hauskatzengestalt ist üblicherweise weniger als 0,60 Meter lang; die Steppenkatzengestalt erreicht eine Länge von 1,80 Meter und eine Schulterhöhe von fast 1,00 Meter.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

In Hauskatzengestalt jagt die Alpkatze üblicherweise kleine Nagetiere oder Vögel; die Steppenkatzengestalt jagt größere Beute, darunter auch Menschen und Metamenschen. Manche Alpkatzen bleiben in der Wildnis und wandeln ihre Gestalt, um sich den momentanen Anforderungen oder ihrem Gemüt anzupassen. Die meisten scheinen die Stadt vorzuziehen und werden zu effizienten Stadtraubtieren. Diese Katzen verbringen den Tag üblicherweise in Hauskatzengestalt, sonnen sich und zeigen anderes Hauskatzen-typisches Verhalten. Nachts jedoch nehmen sie ihre größere Gestalt an und durchstreifen die Straßen und Gassen auf der Suche nach Beute. In städtischer Umgebung besteht diese üblicherweise aus alten, kranken oder geschwächten Obdachlosen in den gewaltigen Elendsvierteln der meisten Städte.

In der Steppenkatzengestalt sind diese Tiere geschickte Kletterer und kön-

nen über beträchtliche Strecken springen. Nur sehr wenige unbewaffnete Opfer können der Verfolgung einer Alpkatze entgehen.

Alpkatzen paaren sich immer in Steppenkatzengestalt, doch nimmt das schwangere Weibchen bald wieder seine kleinere Gestalt an und behält sie bis nach der Geburt bei. Alpkätzchen können, bis sie mindestens sechs Wochen alt sind, nicht gestaltwandeln; in Einzelfällen kann es sogar noch länger dauern.

KOMMENTAR

Alpkatzen sind selten und wurden früher für Gestaltwandler gehalten. 2049 konnte jedoch ein Paranaturalismusstudent eine Alpkatze auf Video aufzeichnen, wie sie ein Riesenwildschwein beschlich und tötete. Der Student sah zu, wie die Alpkatze sich in Hauskatzengestalt langsam durch das hohe Gras bewegte, bis sie nur noch ein paar Meter von dem Riesenwildschwein entfernt war. Die Katze nahm sofort ihre Steppenkatzengestalt an, sprang dann das Wildschwein an und riß ihm im Handumdrehen die Kehle heraus.

Was an dieser Feldstudie bemerkenswert ist, ist die Tatsache, daß das Videoband eine andere Ereignisabfolge zeigt als die, die der Beobachter mit eigenen Augen gesehen hatte. Auf dem Band bewegte sich die Alpkatze in Hauskatzengestalt langsam durch das hohe Gras und setzte ihre geringe Größe ein, um vor dem Riesenwildschwein verborgen zu bleiben. Als die Alpkatze jedoch loschlug, zeigte das Band keinen Geparden, der das Tier riß, sondern stattdessen genau dieselbe blonde Katze! Diese fotografische Aufzeichnung enthüllte, daß die Alpkatze eine Art

Bereichsillusion oder den Zauber Maske einsetzte, um den Studenten und wohl auch das Riesenwildschwein zu überzeugen, daß die Katze eine Gestalt hatte, die ihren gesteigerten körperlichen Fertigkeiten entsprach.

Nach vielen weiteren Studien wurde bewiesen, daß die körperlichen Verbesserungen der Alpkatze nur aktiv sind, solange sie ihre Illusion aufrechterhält. Warum die Illusion nötig ist, bleibt weiterhin Gegenstand vieler Debatten. Manche Paranaturalisten sind der Ansicht, die Illusion steigere die Jagdfähigkeiten der Katze, weil sich ängstliche Beute leichter erlegen ließe. Die meisten Wissenschaftler lehnen diese These ab und halten dagegen, daß die Katze die Illusion wohl eher als Verteidigungsmechanismus entwickelte und sich die gesteigerten körperlichen Kräfte erst später einstellten.

Noch interessanter ist vielleicht die Anpassung der Katze an die Jagd auf Menschen in deren natürlicher Umgebung städtischer Komplexe. Vom evolutionären Standpunkt aus gesehen gibt es diese Verbindung von Habitat und Beute erst seit einem kurzen Augenblick. Daß sich eine Art in so kurzer Zeit an neue Bedingungen anpaßt, ist beachtlich.

KRÄFTE

Begierdenspiegelung (selbst, nur Gepard), Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, Konstitution und Stärke).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Also lautet die Moral von der Geschicht: Tritt keine streunende Katze, sonst reißt sie dir vielleicht das Bein ab. Und wenn diese Straßenkatzen vor deinem Fenster zu heulen beginnen, schütte ihnen besser keinen Eimer Wasser über.)<<<<
—Mad Dog (14:02:56/1-2-51)

>>>>(Ich hörte, daß Alpkatzen einen, wenn man sie gut behandelt, manchmal „adoptieren“ und beschützen - solange man sie immer gut füttert. Wie wäre das? Eine Katze als Haustier, die sich in einen Geparden verwandeln kann.)<<<<
—Bung (16:36:04/1-2-51)

>>>>(Vor ein paar Tagen war ich unten auf der Route 66 (ihr wißt schon, in dem nach Süden führenden Hauptabflußrohr). Vor mir sah ich einen Ork, der eine Katze jagte und wahrscheinlich einfach nur versuchte, an dem kleinen Vieh seine Wut auszulassen. Dann rannten sie um einen Ecke und waren außer Sicht. Ein paar Augenblicke später hörte ich einen Schrei, einen Orkschrei. Der Trottel kam wieder um die Ecke gestürmt, brüllend, und ich will verdammt sein, wenn ihm nicht etwas, das wie ein Gepard aussah, dicht auf den Fersen war. Ich blieb nicht, um mir das Ende des Rennens anzusehen, aber ich hätte auf den Geparden gesetzt.)<<<<

—Mad Dog (14:02:56/1-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Alpkatze									
Als Hauskatze	1	4x4	1	-	2/4	4	(6)	5	2L, -1 Reichweite
Als „Gepard“	7	9x4	7	-	2/4	4	(6)	5	8L

Kräfte: Begierdenspiegelung (selbst, nur Gepard), Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, Konstitution und Stärke)

Anmerkung: Behandeln Sie die Illusionskraft wie den Zauber Maske mit einem Wert von 12. Die Aktivierung der Illusionskraft ist eine Aktion. Ist die Illusion erst einmal aktiviert, kann die Alpkatze die obigen „Gepardenwerte“ verwenden. Beachten Sie, daß die Alpkatze aufgrund ihrer Kraft Gesteigerte Reaktionen 3 zusätzliche Würfel für Reaktion benutzen darf.

ALPKATZE

Felis mutabilis

HABITAT

Jedes nicht gebirgige Gelände (bevorzugt Städte)

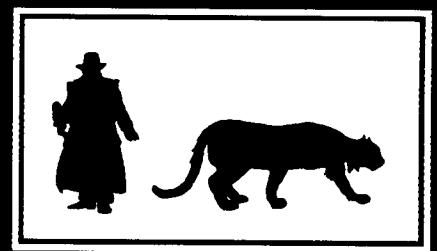
VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



BANDERSNATCH

Pesvastus dissimulatus

IDENTIFIKATION

Der Bandersnatch ist 2,90 m groß und wiegt 400 Kilogramm. Er ist eine Art Sasquatch, der mit einem Virus infiziert ist, der ähnlich wirkt wie der menschlich-metamenschliche Vampirische Virus (MMVV), ohne daß sich aber die Vampiraspakte der MMVV-Infektion zeigen. Der Virus verändert den dichten Sasquatchpelz und läßt ihn räudiger aussehen. Auch die starken Arme des Bandersnatch sind etwas länger als die seines Vorfahren und seine Zähne sind die eines Fleischfressers.

Wegen der Fähigkeit eines Bandersnatch, das Licht um seinen Körper zu brechen, sieht man seine wahre Gestalt selten. Das Wesen kann diese Fähigkeit im vollen Umfang bewußt kontrollieren. Wenn die Kraft wirkt, sieht der Bandersnatch aus wie ein flimmerndes Bild des ihn umgebenden Geländes, das eine humanoide Gestalt angenommen hat. Diese Kraft ist zwar nicht so effektiv wie echte Unsichtbarkeit, bietet dem Wesen aber eine überraschend wirksame Tarn- und Anpassungsmöglichkeit. Wenn das Tier ruhig bleibt, ist es fast nicht wahrnehmbar. Es ist schwierig, sich auf das Tier zu konzentrieren, selbst wenn es sich bewegt. Da kürzere und längere Wellen ebenso gebrochen werden wie die des sichtbaren Spektrums, wirken Geräte, die im infraroten oder ultravioletten Bereich funktionieren, beim Aufspüren des Bandersnatch ebensowenig wie das bloße Auge. Sehr kurze Wellen wie etwa Mikrowellen und Radar werden nicht gebrochen.

Der Bandersnatch hat dieselben Mimikryfähigkeiten wie der Sasquatch.



MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Bandersnatch ist immer aktiv. Er ist ein Allesfresser, zieht aber frisches Fleisch, am besten lebendes oder frisch geschlagenes, deutlich vor. Er ist schlau und gefährlich und setzt seine Mimikry- und Tarnungsfähigkeiten bestmöglich ein. Das Wesen kann rudimentäre Werkzeuge und Waffen benutzen und verfügt über ausreichendes abstraktes Denken, um so einfache Fallen wie Fanggruben zu entwickeln.

Der Bandersnatch ist ein Einzelgänger und lebt allein in Höhlen oder Hainen. Er legt oft Fallen an, um sein Lager zu schützen.

Manche Sasquatch-Familienverbände wurden komplett angesteckt und verwandelten sich durch die Bank in Bandersnatches. Die Beobachtung dieser Familienverbände zeigt, daß der Bandersnatch äußerst fruchtbar ist und eher einen Bandersnatch als einen Sasquatch gebiert. Die Neigung des Tiers, Nach-

kommen fast von Geburt an für sich selbst sorgen zu lassen, führt zu einer hohen Säuglingssterblichkeit und hält die Bevölkerungsdichte der Bandersnatches gnädig gering.

Der Bandersnatch tötet üblicherweise nur, wenn er Nahrung braucht oder in Selbstverteidigung, kann aber in eine mörderische Wut getrieben werden. In diesem Zustand greift das Tier alles an, was sich bewegt, ob es nun Beute machen muß oder nicht. In Abwesenheit eines tierischen Opfers wird das Wesen seine Wut am umliegenden Gelände auslassen, Bäume entwurzeln oder Äste abreißen und so weiter.

KOMMENTAR

Der Bandersnatch ist zwar eng verwandt mit dem Sasquatch, wird aber nicht als fühlendes Wesen betrachtet. Das Trauma, daß ein friedliches Wesen in einen Mörder verwandelte, beschädigte offenbar das Hirn des Bandersnatch so stark, daß jede Empfindung

verloren ging. Diese Annahme wird gestärkt durch die Tatsache, daß kein Bandersnatch je Sprachgebrauch gezeigt hat.

Die Tarn- und Anpassungsfähigkeit des Wesens ist sowohl in der Natur als auch in der „Paranatur“ einzigartig, aber ihre Herkunft ist unbekannt. Es gibt die wildesten Spekulationen, aber keine der gängigen Theorien scheint erwähnenswert.

Auch die Herleitung des Namens „Bandersnatch“ ist etwas unklar. In Romanen des 19. und 20. Jahrhunderts tauchen erfundene Wesen dieses Namens auf, aber das tatsächliche Wesen weist keine Ähnlichkeit mit seinen fiktionalen Vorgängern auf.

KRÄFTE

Farbanpassung, Mimikry.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Was soll dieser Drek von wegen „Farbanpassung“? Wie sehen diese Untiere aus?)<<<<
-Brat (09:18:33/26-3-51)

>>>>(Stehst du auf alte Filme? Ich rede von der Zeit vor Simsinn. Schau dir einen alten Klassiker an, Predator mit Arnold Schwarzenegger, ehe er in die Politik ging. Ziemlich genau so sieht dieses Untier aus.)<<<<
-Bladerunner (13:58:02/26-3-51)

>>>>(Dieser Eintrag macht mir Sorgen. Wir sagen, das Wesen sei nicht vernunftbegabt und können so rechtfertigen, es zu töten, zu versklaven, zu unterdrücken. Aber wie können wir wissen, was Empfindung bedeutet? Wir, die wir alles durch den Filter unserer eigenen humanozentrischen Weltsicht sehen. Ist dies nicht ein weiteres Beispiel für eine äonenlange (1 Mp vom Sysop gelöscht).)<<<<

-Deborah Bailey (11:28:47/1-4-51)

>>>>(Die Tussi schwafelt ein bißchen, aber sie hat recht. Diese Dinger benutzen Waffen, stellen Fallen. Ich benutze Waffen, stelle Fallen. Ich bin vernunftbegabt.)<<<<
-Trasher (15:33:00/2-4-51)

>>>>(Das Handbuch gibt an: „daß kein Bandersnatch je Sprachgebrauch gezeigt hat“. Das zeigt nur, daß kein Beobachter bisher genug Geduld und Einsatz gezeigt hat, um (0,5 Mp vom Sysop gelöscht).)<<<<

-Deborah Bailey (07:35:09/3-4-51)

>>>>(Meine liebe Dame, nicht vernunftbegabten Wesen wie Affen hat man Sprachgebrauch beigebracht.)<<<<
-Letha (11:23:32/3-4-51)

>>>>(Wir treffen Entscheidungen zu schnell, Entscheidungen, die katastrophale Auswirkungen auf eine ganze Art haben können. Wir sollten uns die Zeit nehmen, eine ökologische Nische für sie zu finden, wie wir es mit den Sasquatch taten. Wenn der Bandersnatch in (2.3 Mp vom Sysop gelöscht).)<<<<

-Deborah Bailey (19:44:53/3-4-51)

>>>>(Wenn ein Bandersnatch dazu abgerichtet werden kann, den Müll runterzutragen - ohne ihn zu fressen -, macht ihn das vernunftbegabt? Wer hat einen guten Vorschlag für eine Definition von Vernunft? Oder auch nur eine Faustregel?)<<<<
-Letha (22:53:13/3-4-51)

>>>>(Wie wäre es mit „Können sie ihre Kleidung farblich aufeinander abstimmen?“)<<<<
-Nighthawk (00:54:13/4-4-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Bandersnatch	8	3x4	7	-	2/4	4	(6)	4	8S, +1 Reichweite

Kräfte: Farbanpassung, Mimikry.

BANDERSNATCH

Pesvatus dissimulatus

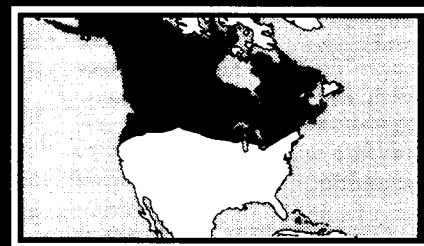
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

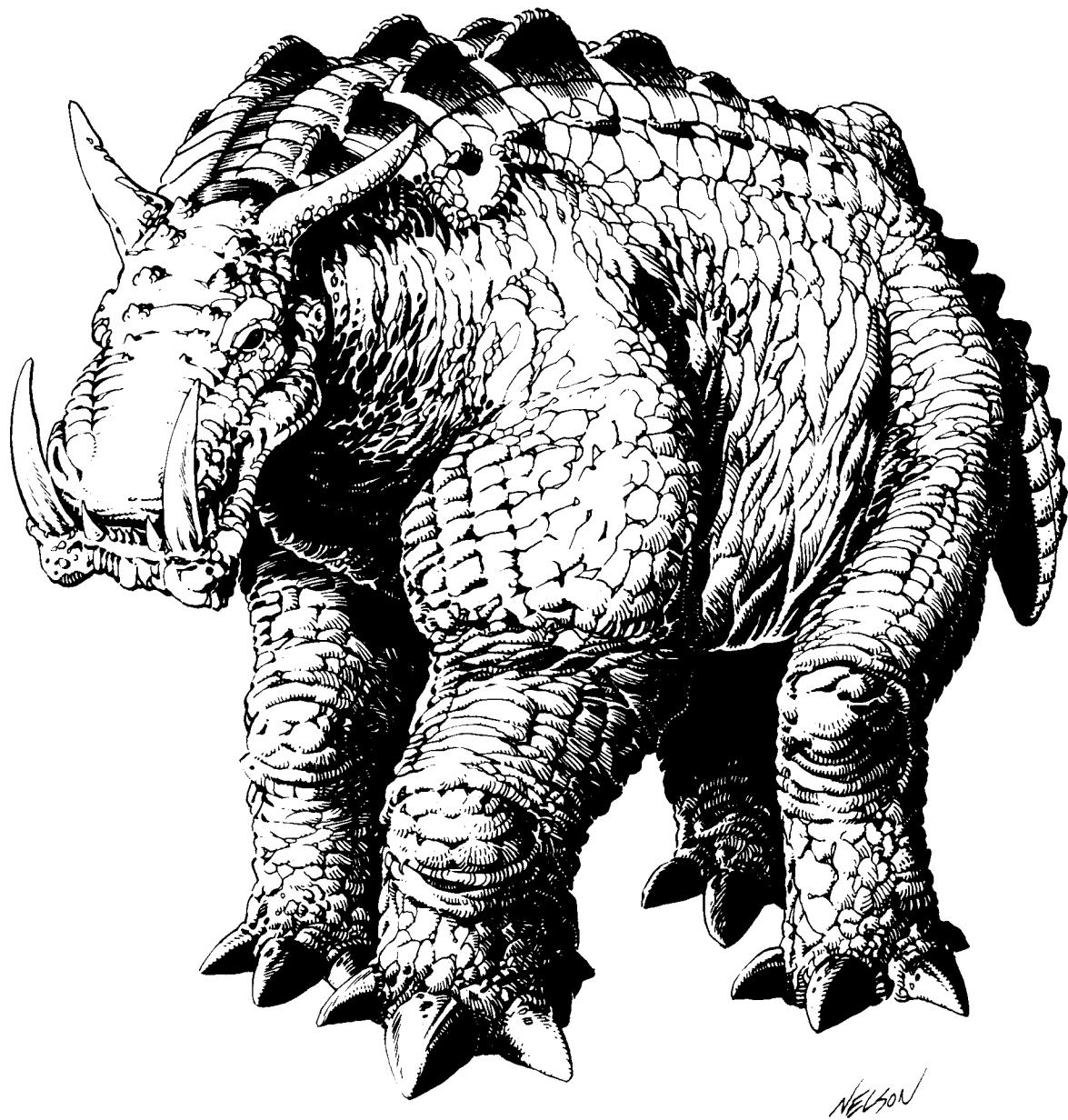


GRÖSSENVERGLEICH



BEHEMOTH

Alligator *gigas*



IDENTIFIKATION

Der Behemoth sieht einem Nilpferd sehr ähnlich und eine Zeitlang glaubte man, er sei aus entkommenen Zootieren hervorgegangen. Jüngst jedoch haben Genproben ergeben, daß der Behemoth eine Paraart des gemeinen Alligators (*Alligator mississippiensis*) ist. Der Behemoth hat 3 Meter Schulterhöhe und ist 4,90 Meter lang. Seine rauhe, ledrige Haut ist dicker als die der *Mississippiensis*-Art und die Epidermis wölbt sich entlang des Rückgrats des Wesens und bildet überlappende Platten.

Wie der Alligator ist der Behemoth ein Fleischfresser mit seiner Nahrung entsprechenden Zähnen. Zusätzlich hat der Behemoth zwei aufwärtsragende Stoßzähne ausgebildet, die denen des Wildschweins ähneln und lang genug sind, um zwischen den Lippen hervor-

zuragen, selbst wenn das Wesen das Maul geschlossen hat. Die Füße des Behemoth sind viel größer als die eines Alligators und bieten vermutlich zusätzlichen Antrieb, wenn er Beute verfolgt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Der Behemoth ist ein Revierwesen, das aggressives Jagdverhalten zeigt. Seine bevorzugte Jagdmethode ist, regungslos direkt unter der Wasseroberfläche zu liegen, so daß nur Nüstern und Augen herausragen, und dort zu warten, bis ahnungslose Wesen vorbeikommen. Manchmal jedoch wird der Behemoth seine Beute, zu der Wasservögel, Amphibien und Reptilien gehören (A.

mississippiensis verschlingt er mit Vorliebe) auch aktiv verfolgen. Behemoths werden auch fast alles bis Menschengröße und darüber hinaus angreifen, was vorbeischwimmt.

KOMMENTAR

In den Everglades Floridas und den umliegenden Süßwasserflächen wurden Behemoths gesichtet. Es häufen sich auch die Behauptungen, die Sümpfe Louisianas seien ebenfalls Heimat einiger Behemoths.

KRÄFTE

Verstärkter Panzer (4 Punkte)

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Keine Schwächen? Gefällt mir glaube ich nicht.)<<<<
-Dog (13:08:41/13-5-51)

>>>>(Sie haben dieselben Schwächen wie jedes Tier: Sie mögen kein Hochgeschwindigkeitsblei im Stahlmantel.)<<<<
-Silver (17:17:18/13-5-51)

>>>>(Schätze, das muß eine Art Allergie sein, hm?)<<<<
-Bung (00:10:52/14-5-51)

>>>>(Scherzkeks. Übrigens, das Handbuch ist nicht auf dem laufenden. Diese Biester sind definitiv in den Sümpfen. Und ihr könnt einen drauf lassen, daß sie kleine Boote angreifen.)<<<<
-Nighthawk (01:12:19/14-5-51)

>>>>(Ok, Nighthawk. Laß hören, die Geschichte.)<<<<
-Dog (11:22:25/14-5-51)

>>>>(Keine große Geschichte. Sie hat mich allerdings fast meinen Aztech Nightrunner gekostet. Ich sah etwas, das wie ein Baumstamm aussah und auch auf dem Thermo nicht besonderes anzeigen. (Es war ein geheimer Nachtauftrag, deshalb hatte ich all die Ausrüstung dabei.) Dann taucht dieser Dreksack aus dem Wasser auf und rammt mich, wobei er fast die Bootswand eindrückt. Dann versucht er, mich aus dem Cockpit zu holen. Silver hat recht. Sie mögen keine Hoch-G-Salven. Als er sich zurückzog, warf ich eine Granate über die Bordwand. Ich dachte, die Unterwasserexplosion tötet ihm mehr weh als eine Luftexplosion und ich müßte keinen Schrapnellen ausweichen.)<<<<
-Nighthawk (23:13:02/14-5-51)

>>>>(Und?)<<<<
-Dog (23:27:30/14-5-51)

>>>>(Hat ihn nicht umgebracht, aber er brüllte und zog sich zurück. Natürlich machte mir dieses kleine Zwischenspiel ganz schön die Hölle heiß. Sic-Beamte in einem Patrouillenboot und ein paar von diesen Jetski-Wassermotorraddingen wurden durch den Lärm alarmiert, deshalb mußte ich mich echt schnell von dort zurückziehen. Der Behemoth war noch in der Nähe und völlig ausgerastet. Mein Partner beobachtete das Ganze mit einem Nachtglas und sah, wie der Behemoth einen der Sic-Beamten von seinem Jetski holte, einfach so. Wir haben den Ausgang allerdings nicht abgewartet.)<<<<
-Nighthawk (23:33:49/14-5-51)

>>>>(Ich setze auf die Sic-Beamten.)<<<<
-Dog (00:55:47/15-5-51)

>>>>(Yeah, aber ich würde trotzdem gerne die Punktwertung sehen. Dieser Behemoth war groß und gemein.)<<<<
-Nighthawk (00:59:08/15-5-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Behemoth	10/2	4x3	25	-	2/2	5	6	3	7T

Kräfte: Verstärkter Panzer (4 Punkte)

BEHEMOTH

Alligator gigas

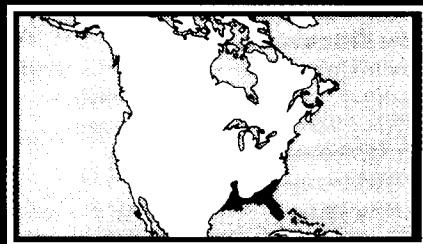
HABITAT

Subtropische Sümpfe und Gewässer

VORKOMMEN

Südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

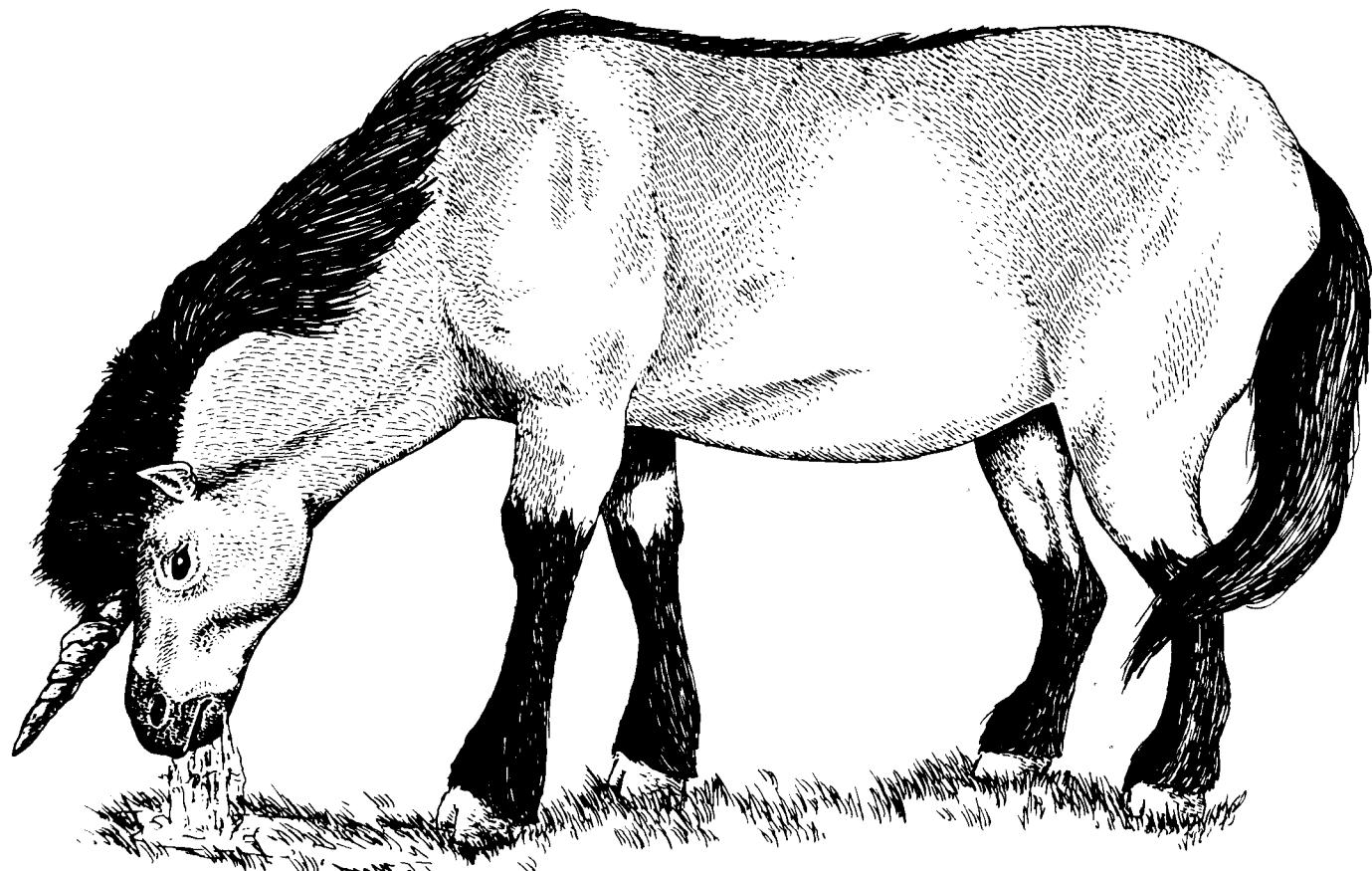


GRÖSSENVERGLEICH



BERGEINHORN

Unicornus magnus



IDENTIFIKATION

Das Bergeinhorn ist ein größeres, weniger zerbrechlich wirkendes Einhorn mit dichter, wallender Mähne aus drahligem Haar. Seine typische Farbe ist Honigbraun und seine Hufe haben einen Stich ins Pink. Seine Augen sind größer als die des Einhorns und schimmern golden. Sein gewundenes Horn ist kürzer und wirkt stabiler. Das Berginhorn kann eine Schulterhöhe von 1,70 Meter Höhe oder mehr erreichen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Das Bergeinhorn ist ein tagaktiver Pflanzenfresser. Im Gegensatz zum Einhorn tut es sich nur mit seinesgleichen zusammen. Das Tier bevorzugt einen kleinen, engen Familienverband, doch gelegentlich tun sich solche Gruppen

auch zu Herden von bis zu 30 Exemplaren zusammen.

Die Reaktion des Bergeinhorns auf Eindringlinge in sein Revier ist unberechenbar. Verschiedene Berichte weisen darauf hin, daß es mit derselben Wahrscheinlichkeit unprovoziert angreifen, fliehen oder sich neugierig nähern wird. Im Kampf ist das Bergeinhorn ein vorzüglicher Gegner, der ebenso mit seinen Hufen wie mit dem Horn angreift.

Viele Schamanen betrachten das Horn dieses Wesens als idealen Fetisch oder Zauberfokus im Umgang mit Giften, Krankheitserregern und/oder der Erkennung/Vermeidung derselben. Das ist vermutlich der Grund dafür, daß skruppellose Wilderer Bergeinhörner zur Strecke bringen, die Hörner abschneiden und die Kadaver verrotten lassen.

KOMMENTAR

Wie das Einhorn scheint das Berginhorn ein vom gemeinen Pferd ab-

stammendes erwachsenes Wesen zu sein. Unbestätigte Theorien bringen die Herkunft des Bergeinhorns mit dem Przewalski-Wildpferd (*Equus przewalski*) in Verbindung, doch gibt es starke Hinweise darauf, daß sowohl *U. magnus* als auch *U. validus* vom Hauspferd, *E. caballus*, abstammen.

Behauptungen, Bergeinhörner könnten telepathisch miteinander kommunizieren, bedürfen noch des Beweises.

Das Bergeinhorn teilt die Empfindlichkeit des Einhorns gegen Umweltgifte nicht.

KRÄFTE

Empathie, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Suche.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Auf dem Blackcombe Mountain nördlich von Vancouver gab es früher eine große Herde Bergeinhörner. Sie lebten auf den Wiesen, die den Anfängern als Skihügel dienten, ehe der Ort den Bach hinunter ging. Ich lagerte da oben ein paar Monate lang, nur um die Welt eine Zeitlang hinter mir zu lassen. Das war vor ein paar Jahren, wer weiß also, ob sie noch dort sind.)<<<<

-Hans (21:42:40/9-3-51)

>>>>(Ich weiß es. Sie sind weg. Die ganze Herde, jedes einzelne wurde von Taliswilderern getötet. Das Land ist ärmer seit ihrem Hinscheiden.)<<<<

-Takae (13:59:44/14-3-51)

>>>>(Das Handbuch sagt etwas über Empathie. Weiß jemand da draußen mehr darüber?)<<<<

-Mac (04:47:18/21-3-51)

>>>>(Wenn ich in der Nähe der Einhörner war, spürte ich manchmal etwas, das schwer zu beschreiben ist. Eine Art unschuldigen Frieden. Sie vertrauten mir. Ich wußte das. Ich konnte es spüren, und mehr noch... Einmal kamen ein paar Sicherheitsbeamte ins Gebirge. Ich sah sie nicht, aber dann fühlte ich mich plötzlich bedroht. Ich versteckte mich, bis ich wußte, daß sie weg waren, es auf dieselbe Weise wußte, wie ich gewußt hatte, daß sie gekommen waren. Ich behauptete nicht, die Bergeinhörner hätten mich gewarnt. Beurteilt das selbst.)<<<<

-Hans (09:15:35/21-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Bergeinhorn	8	4x5	8	4	3/4	4	(6)	5	7M, +1 Reichweite

Kräfte: Empathie, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Suche

BERGEINHORN

Unicornus magnus

HABITAT

Gebirge und Gebirgswiesen

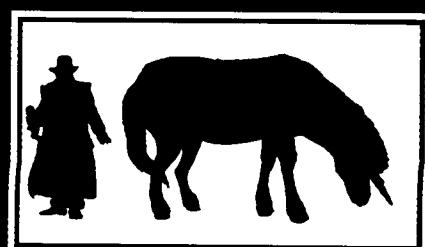
VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



BOMBARDIER

Glaucomys teli



IDENTIFIKATION

Der Bombardier ist eine Paraart, die vom Flughörnchen (*Glaucomys volans*) abstammt. Wie sein Vorfahr kann der Bombardier aufgrund der flügelartige Hautfalten, die seine Vorder- und Hinterbeine verbinden, weite Gleitsprünge machen. Der Bombardier ist größer als das *G. volans*, er wird bis zu 60 Zentimetern lang. Er ist hellbraun, hat einen weißen Bauch und einen dunkleren, fast schwarzen Streifen entlang der Wirbelsäule.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Der Bombardier ähnelt insofern anderen Hörnchen, als er sich von Nüssen und Beeren ernährt. In den Herbstmonaten sammelt und hortet er Nüsse für den Winter. Bombardiere halten in den kältesten Monaten Winterschlaf, der jedoch offenbar unterbrochen wird, denn manchmal sieht man Bombardiere auch mitten im Winter, vermutlich während kurzer Aktivitätsphasen.

Üblicherweise nisten Bombardiere in den hohen Stämmen toter Bäume oder bauen Nester aus Zweigen in den höhengelegenen Ästen lebender Bäume. Wenn es für den Winterschlaf Zeit wird, graben die meisten einen Bau zwischen den Wurzeln „ihres“ Baums, in denen sie schlafen.

Bombardiere sind außer in der Geburtsaison und etwa einen Monat danach nicht sehr revierorientiert. In dieser Zeit versucht ein männlicher Bombardier, seinen Heimatbaum zu schützen, indem er schnatternde Schreie austößt, während er auf ungebetene Besucher herabstößt. Ein weiteres häufiges Verhaltensmuster ist auch, Nüsse oder andere kleine Gegenstände im Maul zu tragen, die sie am Tiefpunkt ihres Sturzflugs abwerfen. Diese „Sturbombardements“ sind üblicherweise sehr genau und haben dem Bombardier seinen Namen eingebracht.

Bombardiere ziehen die Flucht dem Kampf vor, aber ein in die Enge getriebenes Exemplar kann hässliche Bißwunden zufügen. Bisse von Bombardieren sind üblicherweise nicht verunreinigt und es gibt keine Berichte über von die-

sem Wesen übertragene Krankheiten.

KOMMENTAR

Sie scheinen zwar zu fliegen, aber Bombardiere können nur gleiten, indem sie sich von Bäumen und anderen hochgelegenen Punkten stürzen. Bombardiere können jedoch aufgrund ihrer größeren Körpermasse nicht so gut gleiten wie kleinere Flughörnchen. Die horizontale Reichweite eines Gleitflugs ist tatsächlich auf das Doppelte des vertikalen Sturzes begrenzt. (So kann ein Bombardier, der von einem 50 Meter hohen Baum springt, insgesamt 100 Meter weit gleiten.) Während dieses Gleitflugs ist das Wesen höchst beweglich. Außer einem gelegentlichen kurzen und sehr beschränkten „Aufbäumen“ können Bombardiere während eines Gleitflugs jedoch nicht mehr an Höhe gewinnen.

KRÄFTE

Keine.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOTALK

>>>>(Ich habe diese kleinen Viecher gesehen und ihre Gleitfähigkeit ist wesentlich größer als zwei zu eins.)<<<<
-Wingz (10:53:49/30-1-51)

>>>>(Und sie lassen auch mehr fallen als Nüsse.)<<<<
-Slag (13:56:07/2-2-51)

>>>>(Zum Beispiel?)<<<<
-Peachy (18:39:46/3-2-51)

>>>>(Sagen wir einfach, sie machen ihre Geschosse selber. Und sich nach einem direkten Treffer zu säubern, ist eine ganz
schöne Schweinerei.)<<<<
-Slag (18:39:46/3-2-51)

>>>>(Hängt zufällig eins von diesen Biestern gerne mit einem Elch herum? Ha, ha, ha.)<<<<
-Bladerunner (10:58:00/14-2-51)

>>>>(Das verstehe ich nicht.)<<<<
-Slag (23:59:52/15-2-51)

SPIELDATEN

Bombardier	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	1	4x4	1	-	2/3	2	6	4	2L

BOMBARDIER

Glaucomys teli

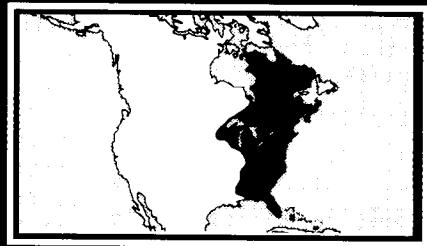
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Östliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



BOOBRIE

Grus carnivori

IDENTIFIKATION

Der Boobrie ist ein großer Schreitvogel, der einem Kranich ähnelt und bei einer Flügelspannweite von 2,80 Meter bis zu 1,85 Metern groß wird. Sein Gefieder ist üblicherweise schwarz (allerdings nehmen seine Nackenfedern manchmal einen dunkelgrauen Farnton an) und seine Beine und sein Schnabel sind hellrot. Der Boobrie hat einen leicht gekrümmten Schnabel und seine mit Schwimmhäuten versehenen Füße verfügen über Klauen. Sein unverwechselbarer Schrei ist noch rauher als der eines Pfaus.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Boobrie ist ein Fischfresser. Er steht üblicherweise im seichten Wasser, wo er bewegungslos verharrt, bis ein kleiner Fisch in die Nähe schwimmt. Er packt den Fisch dann mit fast blitzartiger Reaktion mit dem Schnabel; seinen klauenbewehrten Fuß benutzt er, um den Fisch festzuhalten, während er ihn mit dem Schnabel zerrißt. Fische sind zwar die Hauptnahrung des Boobrie, doch werden die Vögel auch kleine Säugер oder Vögel fressen, die töricht genug sind, in die Reichweite seines langen Halses zu kommen. Manche Naturkundler haben Belege dafür aufgezeichnet, daß Boobries auch Aas fressen.

Boobries nisten in Schwärmen von bis zu 100 Tieren. Um zu fressen verteilen sie sich jedoch üblicherweise weit. Das Schwarmverhalten ist eine gegenseitige Verteidigungstaktik. Ein angegriffener Boobrie stößt einen Schrei aus, der den Rest des Schwarms zu seiner Verteidigung herbeiruft. Ein Vogel von der Größe eines Boobrie ist ein gefährlicher Gegner, selbst für ein Wesen von der Größe eines kleinen Bären. Seine Schwingen sind stark genug, um einem Mann den Arm zu brechen und sein Schnabel und seine Klauen sind scharf.

KOMMENTAR

Epidemiologen berichten, Boobries seien Überträger einer VITAS-3 ähnelnden Virusinfektion. Der Virus schlummert im Körper des Boobrie, bricht aber rasant aus, wenn er in einen anderen Wirtskörper gelangt. Die Infektion kann durch offene Wunden (z. B. vom Boobrie zugefügte Verletzungen) oder durch den Verzehr von Boobriefleisch zustande kommen.

Die Herkunft des Namens „Boobrie“ bleibt ein Geheimnis.



KRÄFTE

Pestilenz.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ich kenne die Herkunft von „Boobrie“. Es ist der Name eines Unheilsvoegels aus der schottischen Legende. Eine Art Geschenk des Teufels, glaube ich.)<<<<
-Bard (11:46:21/23-1-51)

>>>>(Einige Experten, die ich kenne, glauben, VITAS-3 sei eine modifizierte Version eines Retrovirus (das bedeutet, sein genetisches Material ist RNA, nicht DNA wie bei den meisten Viren). Es gibt keinen bekannten Mechanismus, um diese Art von Virus am Ausbrechen zu hindern. Wie kommt es, daß die Boobries die Krankheit nicht bekommen? Was ist in ihrem Stoffwechsel, das den Retrovirus latent hält? Ich glaube, das ist etwas, was wir herauszufinden versuchen sollten.)<<<<
-Doc (12:54:08/30-1-51)

>>>>(Warum ist das wichtig?)<<<<
-Lyle (13:15:02/30-1-51)

>>>>(Die Art von Retrovirus, die bei VITAS-3 vorliegt, ist sehr mutationsanfällig. Ich stelle mir vor, es ist nur eine Frage der Zeit, bevor er sich zu etwas anderem entwickelt. Vielleicht haben wir am Ende eine weitere Epidemie nach der Art von VITAS, die auf unsere derzeitigen Behandlungsmethoden nicht anspricht. Wenn es im Boobrie etwas gibt, das den Virus latent macht, würde ich es gerne. Nur vorsichtshalber.)<<<<
-Doc (13:27:21/30-1-51)

>>>>(VITAS-4? He, das war nur ein Scherz, Peachy.)<<<<
-Lyle (13:35:57/30-1-51)

>>>>(Was immer die Boobries haben, ich glaube nicht, daß es berechenbar ist. Ich hörte von Sylvie, daß ganze Boobrie-stämme plötzlich einfach wegsterben. Klingt, als käme die Krankheit manchmal zum Ausbruch und rafft sie alle dahin. Gnade dir der große Chu, wenn du in der Nähe bist, wenn das passiert.)<<<<
-Dav (20:01:46/30-1-51)

SPIELDATEN

Boobrie	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	2	3x5	2	-	2/3	2	6	4	4L, +1 Reichweite

Kräfte: Pestilenz
Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 3.

BOOBRIE

Grus carnivori

HABITAT

Küsten, Mündungsgebiete und Seeufer

VORKOMMEN

Westliche Küstenregionen; Golfküste; Halbinsel von Florida

VORKOMMEN

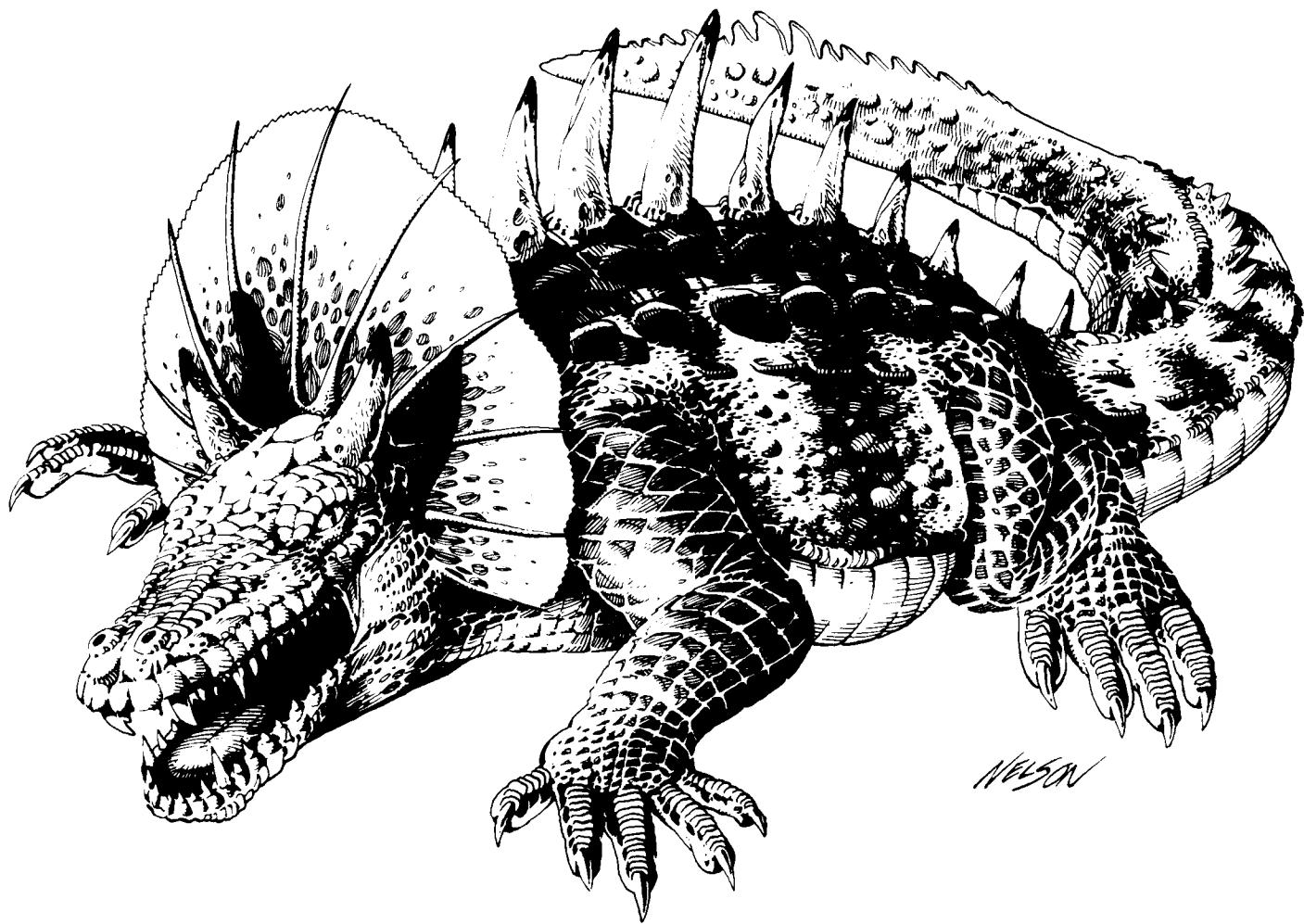


GRÖSSENVERGLEICH



CHIMÄRE

Drago chimaera



IDENTIFIKATION

Die Chimäre wird bis zu 3,70 Meter lang, ist eine mächtige Echse und ähnelt im Aussehen einem Westlichen Drachen ohne Flügel. Sie hat einen dünnen Hautlappen um den Hals, eine kurze, breite Schnauze und zwei kurze, aber spitze Hörner auf der Stirn. Sie ist geschmeidig, schnell und stark. Ihre Färbung variiert stark von Dunkelgrau über Braun bis zu einem hellen Gelbbraun oder Braun; der Bauch ist üblicherweise weiß. Manche Berichte deuten darauf hin, daß das Wesen wie ein Chamäleon seine Farbe dem Hintergrund anpassen kann.

Die Chimäre hat große, regelmäßige Zähne und scharf gebogene Klauen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren

LEBENSWEISE

Chimären sind Fleischfresser und fressen alles, was sie fangen können. Zu ihrer regelmäßigen Beute gehören Beutelratten und andere in der Wüste lebende kleine Säuger und Schlangen.

(Nicht einmal das Gift der tödlichsten Schlange scheint der Chimäre etwas anhaben zu können.)

Die Chimäre ist ein einzigergerischer Jäger und stark revierorientiert. In der Bruntzeit (Ende Frühling) kämpfen die Männchen um die vorhandenen Weibchen. Nachdem die Männchen die Weibchen jedoch geschwängert haben, verjagen sie sie.

Die Weibchen legen Eier, bedecken sie mit Erde oder manchmal mit Häufchen kleiner Steine und beachten sie dann nicht weiter. Die Eier haben einen unverwechselbaren Geruch, was es Raubtieren leicht macht, die Nester aufzuspüren.

Das komplizierte Drohgebaren der Chimäre besteht aus dem Stellen des Halskamms, Zischen und Scheinangriffen. Diese Gebärden werden gegen Wesen eingesetzt, die länger als 1,50 Meter sind. Wenn das andere Wesen vor den Drohgebäuden flieht, verfolgt die Chimäre es üblicherweise und versucht es zu töten. Hält das andere Wesen jedoch stand, versucht die Chimäre in den allermeisten Fällen, ihm aus dem Weg zu gehen.

Selbst im Vergleich zu anderen Reptilien ist die Intelligenz der Chimäre begrenzt.

Der Biß der Chimäre ist giftig.

KOMMENTAR

Die mythische Chimäre war ein Mischwesen mit einem Löwen- und einem Ziegenkopf und dem Hinterleib eines Drachen. Man kann davon ausgehen, daß der gehörnte Kopf von *D. chimaera* einen früheren Feldforscher an eine Ziege erinnerte, während der Kragen einer Löwenmähne glich, daher der Name.

Die Verwandtschaft zwischen Chimäre und Drachen ist im Aussehen des Wesens zu erkennen, obwohl der Große Drache Dunkelzahn diese Verwandtschaft kategorisch leugnet.

KRÄFTE

Gift, Immunität gegen Gifte, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (4 Punkte).

SCHWÄCHEN

Verwundbarkeit (Eisen).

SHADOWTALK

>>>>(Diese Babys sind weder Drachen noch Dracoformen. Ich habe das 2046 zur Zufriedenheit meiner selbst und vieler angesehenen Parataxonomisten schlüssig bewiesen, aber Paterson hängt weiter an seinen altmodischen Ideen. Gentests und verschiedene Bioproben beweisen, daß die Chimäre eine erwachte Iguana ist. Ihre Vorläufertierart ist Iguana iguana und deshalb schlage ich die Klassifikation Iguana sagani vor.)<<<<

-Sagan (13:56:21/27-2-51)

>>>>(Ich weiß nicht, Sagan. Sie sehen aus wie Drachen und sie werden so groß wie Drachen. Ich habe eine gesehen, die fast fünf Meter lang gewesen sein muß.)<<<<

-Halliday (23:01:53/28-2-51)

>>>>(Sie spucken auch Feuer.)<<<<

-Yobo (14:03:28/1-3-51)

>>>>(Drek!)<<<<

-Casper (17:10:10/1-3-51)

>>>>(Wer ist eigentlich dieser Trottel von Yobo überhaupt?)<<<<

-Jodi (17:25:08/1-3-51)

>>>>(Laßt uns die persönlichen Konflikte off-line lassen. Ich würde mich freuen, wenn mir jemand mehr über diese Drohgebärden sagen könnte.)<<<<

-Lethe (18:14:36/1-3-51)

>>>>(Ja, klar. Ich habe es gesehen. Ich fuhr mit dem Motorrad auf dem Weg nach Denver durch das Land des Pueblo Councils, als ich vor mir auf der Straße eine Chimäre sah (das war das Fünf-Meter-Biest, das ich schon erwähnt habe). Sah kein Stück freundlich aus. Zischte wie ein leckgeschlagener Boiler und die Mähne um ihren Hals stand steil nach oben, was sie noch größer aussehen ließ. Sie griff an... Na ja, ich dachte, sie griffe an, aber sie blieb ein paar Meter vor mir stehen, beobachtete mich einfach irgendwie und wartete ab. Eine Weile lang war es wie ein Wettbewerb im Niederstarren, aber ich schätzte, sie hat zuerst geblinzelt, denn am Ende schlich sie sich irgendwie weg.)<<<<

-Halliday (09:06:46/2-3-51)

>>>>(Warum hast du sie nicht einfach gegeckt?)<<<<

-Trasher (12:12:04/2-3-51)

>>>>(Mit einer beschissenen Streetline Special? Ja, klar. Und sie so richtig wütend machen. Übrigens gehen die Jungs, die im PC Streife fahren, nicht freundlich mit Anglos um, die Waffen abfeuern, solang sie sich auf ihrem Land befinden.)<<<<

-Halliday (13:10:33/2-3-51)

>>>>(Ich wette, du mußtest hinterher deinen Sattel saubermachen. Har-har-har.)<<<<

-Trasher (14:51:10/2-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Chimäre	5/1	3x3	4	-	1/3	4	(5)	2	4M, -1 Reichweite

Kräfte: Gift, Immunität gegen Gifte, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (4 Punkte)
Schwächen: Verwundbarkeit (Eisen)

CHIMÄRE

Draco chimaera

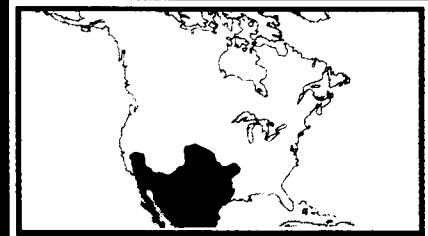
HABITAT

Wüste und Ödland

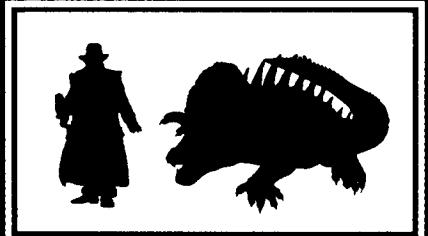
VORKOMMEN

Südwestliche Regionen
Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



DÄMMEREULE

Bubo crepusculi

IDENTIFIKATION

Die Dämmereule ähnelt in Gestalt und Proportionen der großen gehörnten Eule (*Bubo virginianus*), ihrer Vorfäderart, aber ihr Gefieder ist ganz schwarz. Die Dämmereule erreicht eine Länge von 80 Zentimetern und eine Flügelspannweite von 2,0 Metern. Ihr Schnabel und ihre Klauen sind scharf und auffällig gekrümmmt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Wie andere Eulen ist die Dämmereule ein Nachsjäger, der sich von Mäusen, Eidechsen, Schlangen und anderen Kleintieren ernährt. Dämmereulen jagen auch kleine Fledermäuse, die sie im Flug fangen. Die Nachtsicht der Dämmereule ist phänomenal und einige anatomische Hinweise lassen darauf schließen, daß das Wesen echte Infrarotsicht besitzt.

Die Dämmereule jagt selten Wesen, die länger als 30 Zentimeter sind, und es gibt keine Bericht über unprovokierte Angriffe auf Menschen oder Metamenschen. Wird das Wesen jedoch angegriffen oder direkt bedroht, ist es bereit und in der Lage, sich zu verteidigen.

Beobachter haben über das bedrohliche Gefühl berichtet, das vom Anblick einer Dämmereule ausgeht, die am Himmel schwebt. Die bloße Gegenwart des Wesens scheint einer irrationale Furcht auszulösen. Ob das auf eine magische oder eine andere Ursache zurückzuführen ist, ist unbekannt.

KOMMENTAR

Dank der komplexen aerodynamischen Anordnung der Schwungfedern der Dämmereule ist sie im Flug absolut lautlos. Die Berichte lassen in der Tat darauf schließen, daß das Wesen ein Feld der Stille um sich erzeugt (vermutlich, um zu verhindern, daß der Todesschrei seiner Beute andere alarmiert). Andere, sensationshascherischere Berichte behaupten, das Wesen könne bei anderen Blindheit hervorrufen.

KRÄFTE

Blindheit, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Grauen, Stille.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).



SHADOWTALK

>>>> („Sensationshascherische Berichte“ oder nicht, die Dämmereule kann Blindheit hervorrufen. Es ist möglich, die Wirkung abzuschütteln, aber es ist ein entsetzliches Gefühl.)<<<<
—Fox (15:38:00/21-2-51)

>>>> (Was hast du getan, um eine Eule zu verdrücken?)<<<<
—Preston (15:43:30/21-2-51)

>>>> (Nichts. Dachte ich zumindest. Ich campte und spannte ein bißchen aus. Ich war etwas überstürzt aufgebrochen und hatte nicht daran gedacht, etwas zu essen mitzubringen, also stellte ich einige Fallen auf. In der zweiten Nacht überprüfte ich meine Fallen und in einer hatte ich etwas gefangen. Ein Kaninchen. Ich bückte mich gerade, um es herauszuholen, als die Welt grau wurde und ich so etwas wie einen Druck im Hirn spürte, auf beiden Seiten des Kopfes hinter den Schläfen. Es gelang mir, das Grau niederzukämpfen, aber der Druck war immer noch da. Ich sah mich um und diese verdammte schwarze Eule saß auf einem Baum und beobachtete mich. Eine Dämmereule. Und sie versuchte, mich zu blenden.)<<<<
—Fox (15:52:59/21-2-51)

>>>> (Ich schätzte, sie wollte das Kaninchen.)<<<<
—Samantha (15:56:22/21-2-51)

>>>> (Hattest du Angst?)<<<<
—Preston (16:01:36/21-2-51)

>>>> (Nein, ich hatte zuviel Angst, blind zu werden, um Angst vor einer blöden Eule zu haben. Aber... Jetzt, wo du es erwähnst... Ich hatte wirklich Angst, blind zu sein.)<<<<
—Fox (16:03:55/21-2-51)

SPIELDATEN

Dämmereule	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	3	5x4	3	-	2/4	2	(6)	(4)	5L

Kräfte: Blindheit, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Grauen, Stille

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

DÄMMEREULE

Bubo crepusculi

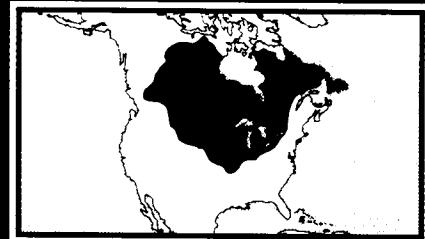
HABITAT

Wälder, Hügel und Grassteppen

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



DZOO-NOO-QUA

Homo saevitas

IDENTIFIKATION

Unlängst wurde der Beweis erbracht, daß der Dzoo-Noo-Qua ein mit dem MMVV-Virus infizierter Troll (*Homo sapiens ingentis*) ist. Der Virus hat die Häufigkeit von Dermalknochenablagerungen erhöht, so daß der Dzoo-Noo-Qua mißgestalteter und asymmetrischer als *Ingentis* aussieht. Hörner, Dornen und Platten aus „Dermalpanzerung“ sind verbreitet, wobei sich diese Modifikationen von Wesen zu Wesen stark unterscheiden.

Dieses Lebewesen ist in der Regel 2,80 Meter groß und wiegt 120 oder mehr Kilogramm. Die Hautfarbe reicht von rosigem Weiß bis Mahagonibraun. Finger und Zehen sind mit schaufelartigen Nägeln ausgestattet. Die Augen sind leicht größer als bei *Ingentis* und stark geädert, was ihnen einen blutunterlaufenen Eindruck verleiht.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren, doch es gibt Gerüchte über magisch aktive Dzoo-Noo-Qua.

LEBENSWEISE

Der Dzoo-Noo-Qua ist ein Allesfresser, bevorzugt aber Fleisch. Es gibt auch wiederholte Berichte über rituellen Kanibalismus bei bestimmten Gruppen.

Das Wesen ist vorzugsweise nachtaktiv. Wesen, die in der Wildnis leben, bewohnen Höhlen und umgebaute Gebäude, wie etwa Brücken. In Stadtgebieten bevorzugen sie verlassene oder normalerweise unbewohnte Bereiche wie etwa die Kanalisation oder zerfallene Gebäude.

Zur Jagd und zum gegenseitigen Schutz sammeln sie sich manchmal zu kleinen Gruppen. Diese Gruppen sind revierorientiert. Einzelwesen jedoch scheinen kein Revierverhalten zu zeigen und sind beträchtlich weniger aggressiv, es sei denn, sie jagen gerade oder werden bedroht.

Zusätzlich zu den körperlichen Veränderungen schadet die MMVV-Infektion auch der Intelligenz. Die Vorläuferart ist zwar zweifellos vernunftbegabt, aber die Unterart *Saevitas* besitzt nicht mehr als eine tierische Intelligenzstufe.

Der Dzoo-Noo-Qua ist nicht vernunftbegabt.

KOMMENTAR

Die oberflächliche Ähnlichkeit zwischen den Dzoo-Noo-Qua und Trollen ist die Quelle mehrerer unglücklicher Mißverständnisse. Manche Leute nehmen irrtümlicherweise an, Trolle teilen das kannibalistische und aggressive Verhalten des Dzoo-Noo-Qua, während andere das wilde Wesen irrtümlich für den sozialisierten Troll halten.

Die Regierungspolitik hinsichtlich des Dzoo-Noo-Qua ist uneinheitlich. In manchen Rechtsbereichen, etwa den UCAS, stellen es die Statuten unter Strafe, das Wesen ohne „Beweise für bevorstehende Bösartigkeit oder Verletzungsabsichten“ zu töten. Andere Gesetzeswerke setzen hohe Prämien für Dzoo-Noo-Qua-Pelze aus. Innerhalb der geschützten Rechtsprechung setzen sich manche Fraktionen weiterhin für Prämien für den Dzoo-Noo-Qua ein; in der Prämiенrechtsprechung andererseits setzen sich andere für strikte Strafen für das Töten oder Verletzen des Wesens ein. Die erste Gruppe beharrt darauf, daß die Dzoo-Noo-Qua unintelligent sind und eine entscheidende Bedrohung für das Leben von Menschen und Metamen-

schen darstellen; die zweite glaubt, die Wesen seien vernunftbegabt und es sei Mord, eines zu töten.

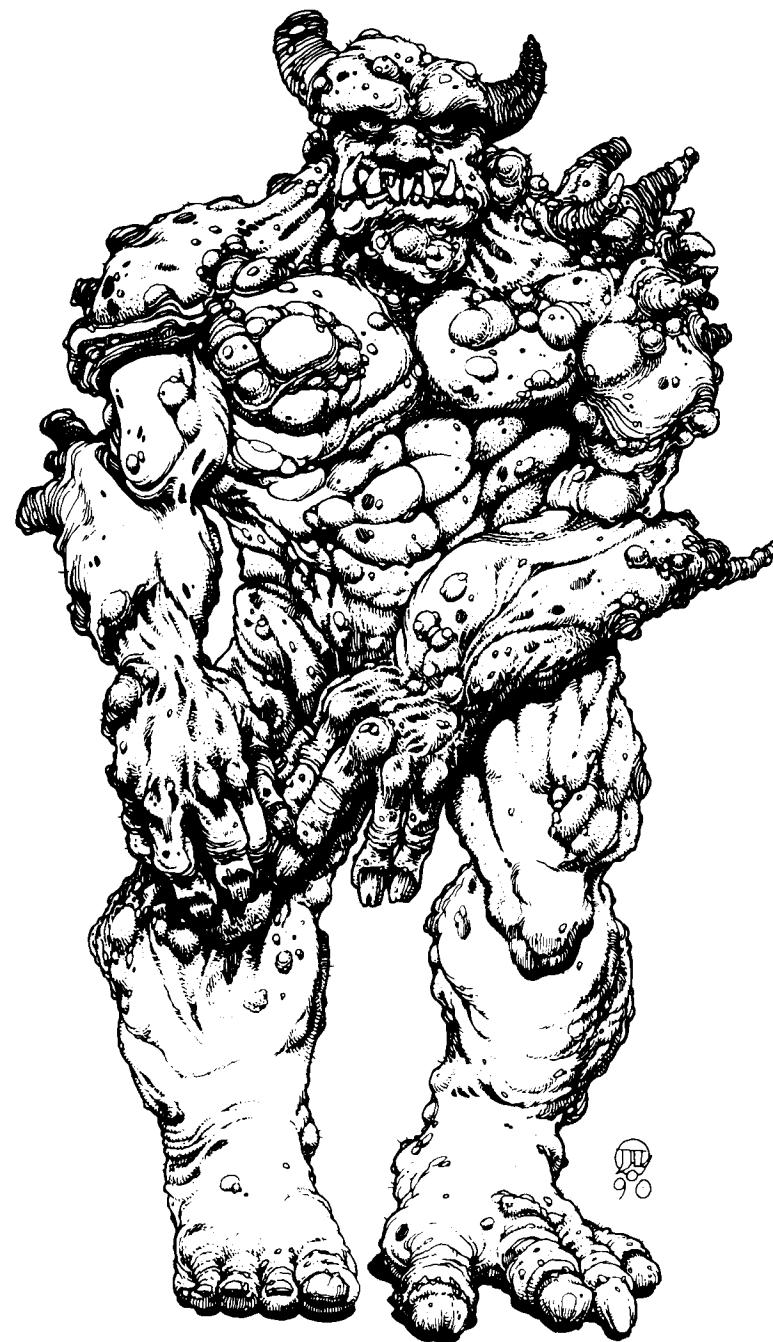
Der Name Dzoo-Noo-Qua entstammt einer Indianerlegende aus dem Nordwesten über eine große, menschenähnliche Bestie, die Säuglinge raubt und frisst. Es gibt keinen Beleg dafür, daß der Dzoo-Noo-Qua dieses Verhalten an den Tag legt.

KRÄFTE

Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Magieresistenz, Verstärkter Panzer (4 Punkte).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).



SHADOWTALK

>>>>(Neueste Nachrichten: Es sieht aus, als hätte die „Kopfgeldjägerfraktion“ in Seattle eine ganze Menge an Glaubwürdigkeit verloren. Irgendein Reporter von Nightpulse hat Verbindungen zwischen der Lobby und dem Humanis Policlub ausgegraben. Wie findet ihr das?)<<<<

-Clifton (15:01:52/23-3-51)

>>>>(Der Humanis Policlub finanziert als sozial engagierte Organisation viele wichtige Gruppen und Institutionen wie etwa Waisenhäuser, Intensivstationen in Krankenhäusern und mehr als eine Bibliothek. Schadet die Quelle der Mittel *ihrer* Glaubwürdigkeit? Ich meine, nein.)<<<<

-Urnst (16:23:28/24-3-51)

>>>>(Hör mit dem Drek auf, ja, Urnst? Die Waisenhäuser und die Intensivstationen kriegen eine Menge zu tun, wenn du und deine Kugelkopffreunde wieder mal Amok laufen. Und wir alle wissen, was für Bücher eure Bücherei führt.)<<<<

-Himem (16:35:25/25-3-51)

>>>>(So einfach ist es nicht. Ich bin ein Troll und unterstütze somit ganz sicher nicht Urnst und seine Humanishanseln. Aber ich unterstütze das Kopfgeld. Diese großen gepanzerten Mistviecher ruinieren unseren Ruf als Trolle.)<<<<

-Baker (10:34:03/26-3-51)

>>>>(Ich weiß darüber nichts. Mich sprangen ein paar von diesen Viechern an, als ich mich in einem Abzugskanal versteckte. Ich versuchte, mit ihnen zu diskutieren, aber sie wollten nicht hören, also versuchte ich, mittels eines Energiestoßes zu argumentieren, und darauf wollten sie auch nicht hören. Sie haben dann auf den Granatwerfer meinés Kumpels gehört, aber das war auch knapp. Der Drek ist, daß sie intelligent sein könnten. Vielleicht ist es genau so falsch, sie niederzumachen, wie bei Baker.)<<<<

-Suki (21:01:54/26-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Dzoo-Noo-Qua	9/2	5x2	10	1	3/3	4	(5)	4	7S, +1 Reichweite

Kräfte: Essenzentzug, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Magieresistenz, Verstärkter Panzer (4 Punkte)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

DZOO-NOO-QUA

Homo saevitas

HABITAT

Überall, auch in Städten

VORKOMMEN

Möglicherweise weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



EINHORNFISCH

Monodon naevus



IDENTIKATION

Dieses Tier ist falsch benannt, denn es ist überhaupt kein Fisch. Es ist in Wirklichkeit eine erwachte Säugetierart, die vom Narwal abstammt (*M. monoceros*). Sie wird zwischen 3,70 und 4,60 Meter lang, wobei ihr gewundenes Horn weitere 1,90 bis 2,00 Meter ausmacht. Der Einhornfisch hat eine dunkelgraue Rückenfärbung, die zum Bauch hin immer heller wird. Das gewundene Horn ist weiß und hat manchmal einen leicht goldenen Schimmer. Wie bei allen Walarten sind die Schwanzflossen horizontal. Dieses mächtige, stromlinienförmige Wesen ist in der Lage, solch hohe Geschwindigkeiten zu erreichen, wie sein Aussehen vermuten lässt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Einhornfisch ist ein fleischfressender Wal, der sich von Fischen und klei-

neren Walen ernährt. Wenn er jagt, schießt er zunächst mit hoher Geschwindigkeit heran und versucht, seine Beute mit seinem Horn aufzuspießen oder zumindest tödlich zu verwunden. Gelingt der Angriff, streift der Einhornfisch am Meeresgrund, an einer Eisschicht oder einem Eisberg die durchbohrte Beute von seinem Horn, ehe er sie frisst. Ein Einhornfisch kann bis zu einer Stunde unter Wasser bleiben, ohne Luft holen zu müssen, und ist so gut für die Jagd unter der Eisschicht der Arktis gerüstet.

Einhornfische sind hochaggressiv und greifen wild fast alles an, was kleiner ist als sie. Sie sind zwar normalerweise Einzelgänger, jagen aber manchmal in kleinen Schwärmen, die gelegentlich Wesen angreifen und töten, die beträchtlich größer sind als der Einhornfisch. Die Wildheit des Wesens ist manchmal sein Untergang.

Gelegentlich greifen Einhornfische auch Oberflächenfahrzeuge an, wobei sie sich oft ihre Hörner abbrechen. Weil

ein hornloses Wesen nicht richtig jagen kann, verhungert es bald.

Einhornfische verfügen über ein hochentwickeltes Sonar.

KOMMENTAR

Das Horn des Einhornfischs wird als Material für einen Zauberfokus hoch geschätzt, auch wenn dem Horn selbst keine magischen Eigenschaften zugeschrieben werden. Dies ist das Motiv für diejenigen, die in direkter Verletzung der Gesetze der meisten Länder und der internationalen Verträge zum Schutz solcher wasserlebender Säuger vor der Jagd durch den Menschen den Einhornfisch jagen.

KRÄFTE

Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Warum sollte man diese Viecher schützen? Es sind üble Biester.)<<<<
-Hollis (13:04:44/28-2-51)

>>>>(Ich glaube, die meisten dieser Gesetze sind Überbleibsel aus Zeiten, in denen alle Wale geschützt waren. Gesetze ändern sich nur langsam. Wußtest du, daß geltendes Recht in England noch immer besagt, es sei ein Kapitalverbrechen, auf die London Bridge zu spucken? Selbst wenn die London Bridge in dem verfluchten Atzlan ist?)<<<<
-Wilson (13:05:23/28-2-51)

>>>>(Ich gehörte früher zur Mannschaft eines Boots vor den Aleuten. Es bestand aus Holz, um nicht dauernd magnetische Minen auszulösen. Und glaubt mir, davon gibt es seit den letzten Tagen des Kalten Krieges eine ganze Menge da oben. Nun, eines Tages beschließt ein Schwarm Narwale, uns anzugreifen, und ehe wir sie vertreiben konnten, rammte einer das Boot. Trieb sein Horn einen guten Meter direkt durch die Bordwand. Nachdem wir in den Hafen zurückgedämpelt waren, zog ich das Horn dieses Viehs aus der Bordwand. Ich habe es immer noch als Souvenir. Anderthalb Meter lang und scharf wie ein Speer.)<<<<
-Farsight (09:25:15/10-3-51)

>>>>(Wie habt ihr sie vertrieben?)<<<<
-Lila (09:29:13/10-3-51)

>>>>(Wir benutzten Dinger, die Heuler genannt werden und die ein Mannschaftsmitglied herstellte. Ich schätze, sie verwirren ihr Sonar, aber ich bin nicht sicher. Und heftigen Beschuß. Wir töteten mindestens zwei. Schätze, das macht mich zum Kriminellen, hm, Wilson? Vielleicht sollte ich auf die London Bridge spucken, um meine kriminelle Karriere zu vollenden.)<<<<
-Farsight (09:30:26/10-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Einhornfisch	7	5x4	9	-	2/4	3	(6)	4	6S, +1 Reichweite

Kräfte: Immunität gegen Krankheitserreger, Magieresistenz

EINHORNFISCH

Monodon nautilus

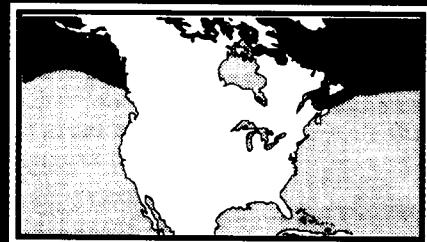
HABITAT

Arktische Ozeane

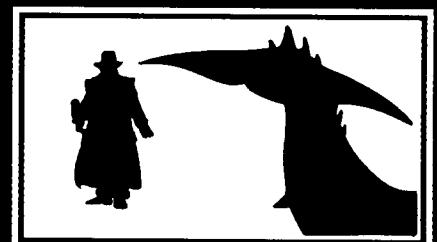
VORKOMMEN

Arktische Regionen

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



EISWURM

Draco algoris articus



IDENTIFIKATION

Der Eiswurm ist eine Echse, die bis zu 1,50 Meter lang wird. Er ähnelt einem Westlichen Drachen, hat aber keine Flügel. Er bewegt sich üblicherweise auf allen Vieren, kann sich aber auch auf die Hinterbeine aufrichten und mit dem Schwanz das Gleichgewicht halten. Seine weiße Haut ist dick, aber geschmeidig; die kleinen Augen sind rot und schauen böse.

Trotz seines drachenartigen Aussehens und der wahrscheinlichen Verwandtschaft mit dem Vulkanwurm kann der Eiswurm nicht Feuer spucken.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Eiswurm ist ein Fleischfresser und ein noch aggressiverer Jäger als der Vulkanwurm. Er ernährt sich von Bergschafen und Ziegen sowie von kleinen Wesen, die er aus ihren Bauen ausgraben kann. Eiswürmer jagen in familienartig organisierten Rudeln von bis zu

sechs Tieren. Es gibt jedoch wenig organisierte Zusammenarbeit und oft kämpfen die Wesen um Beute. Eiswurmrudel werden von einem dominanten Männchen angeführt; Herausforderungen von jüngeren Männchen werden üblicherweise bis zum Tod ausgekämpft.

Mit ihrer dicken Haut als Schutz sind Eiswürmer furchtlos genug, um wesentlich größere Wesen anzugreifen. Ein weiterer Verteidigungsmechanismus des Eiswurms ist seine Fähigkeit, sich mit einer Aura äußerster Kälte zu umgeben. Diese Kälte ist intensiv genug, um Wesen, die so töricht sind, sich dem Eiswurm zu nähern, Schaden zuzufügen.

Eiswürmer haben eine scharfe Sicht, aber ihre anderen Sinne sind schwach. Sie bewegen sich mit außergewöhnlich hoher Geschwindigkeit.

KOMMENTAR

Wie beim Vulkanwurm gibt es große Kontroversen über die Abstammung des Eiswurmes. Dieselbe Dissidenten-

fraktion, die über die Artenzugehörigkeit des Vulkanwurms entschied, ordnete den Eiswurm trotz anderweitiger Indizien der Gattung *Draco* zu. Es scheint dem Autor dieses Katalogs offensichtlich zu sein, daß der Eiswurm wie der Vulkanwurm eine erwachsene Abart eines gewöhnlichen Reptils ist, und zwar wahrscheinlich von genau derselben Art. Die Tatsache, daß bisher noch keine Vorgängerart identifiziert werden konnte, zeigt nur, daß in das Projekt noch nicht genug Mühe und Ressourcen gesteckt wurden.

Gentests haben auch die enge Verwandtschaft zwischen dem Vulkan- und dem Eiswurm belegt. Beide Wesen gehen offenbar aus derselben oder einer eng verwandten Vorgängertierart hervor.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Kälte, Kälteaura.

SCHWÄCHEN

Allergie (Feuer, leicht).

SHADOWTALK

>>>>(Doc, bist du noch da draußen? Was du weiter hinten über den Vulkanwurm sagst, gilt das auch für diesen Critter?)<<<<

-N. F. A. (13:08:25/3-2-51)

>>>>(Yeah, das ist genau dasselbe. Paterson hat recht. Es besteht eine Verwandtschaft zwischen den beiden Würmern. Das ist bei Enzymproben klar erkennbar. Man muß sich nicht einmal die Mühe einer genetischen Karte machen. Die beiden Arten sind irgendwie eng verbunden. Dir ist ja wohl klar, daß das bei Erwachten Wesen selten ist. Schau dir das Riesengürteltier und den Moloch an. Beide sind erwachte Formen des gemeinen Gürteltiers (kommen also von derselben Tierart), aber die beiden resultierenden Arten sind auf der Enzym- und der Genebene grundverschieden. Wesentlich unterschiedlich als die beiden Würmer.)<<<<

-Doc (13:10:48/3-2-51)

>>>>(Wen kümmert's?)<<<<

-Scragger (13:17:02/3-2-51)

>>>>(Dich sollte es kümmern. Das Erwachen hat unsere Welt zu dem gemacht, was sie heute ist. Müssen wir nicht so viel wie möglich über beide wissen?)<<<<

-Doc (13:18:20/3-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Eiswurm	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Kälte, Kälteaura

Schwächen: Allergie (Feuer, leicht)

EISWURM

Draco algoris articus

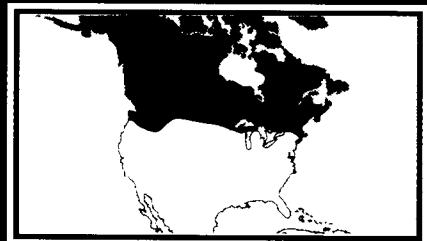
HABITAT

Kalte Gebirge und arktische Regionen

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

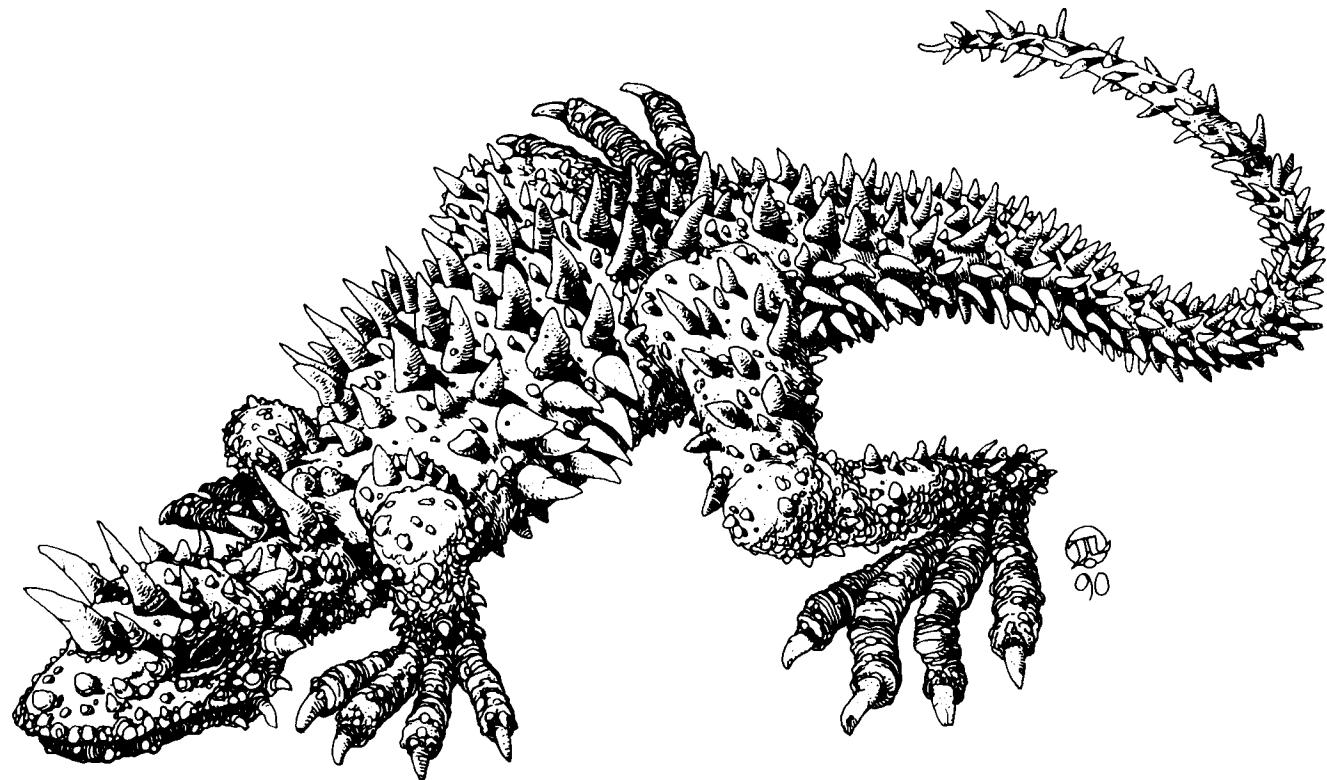


GRÖSSENVERGLEICH



FELSENECHSE

Phrynosoma caliburni



IDENTIFIKATION

Die Felsenechse ist ein großes, in der Wüste lebendes Reptil, dessen Aussehen dem einer gehörnten Kröte ähnelt. Die Farbe ihrer grob strukturierten Haut kann sich von Hell- bis Dunkelbraun oder gar Grauschwarz verändern. Sie hat eine lange Greifzunge, die wie bei einer Schlange gespalten ist. Ihre Zehen haben scharfe, gebogene Krallen. Die Felsenechse kann bis zu einem Meter lang werden, der Schwanz ist weitere fünfzig Zentimeter lang.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Die Felsenechse ist ein Fleischfresser, die sich von Beutelratten und anderen kleinen Wüstensäugern ernährt. Unter Einsatz ihrer natürlichen Tarnfähigkeiten bleibt sie reglos, bis ihre Beute in Reichweite kommt, und läßt dann ihre Zunge hervorschneinen im Versuch, sie mit ihrem giftigen Speichel zu töten oder bewegungsunfähig zu machen. Die Felsenechse verschluckt ihre Beute ganz. Das Tier ist zwar normalerweise ein Einzelgänger, doch manche Beobachter berichten von kleinen Familiengruppen, die gemeinsam jagen. Wenn solche Gruppen jagen, werden mehrere Mitglieder ihre Beute auf die bewegungslos und verborgen lauernden anderen „zutreiben“.

Felsenechsen sind tagaktiv. Während der dunklen Stunden halten sie sich in Höhlen oder unter Felsen auf.

Felsenechsen sind immun gegen die meisten Giftstoffe, vielleicht weil sie selbst giftig sind.

KOMMENTAR

Felsenechsen reagieren auf Wesen, die zu groß sind, als daß sie sie ganz schlucken könnten, nicht aggressiv. Selbst wenn sie angegriffen werden, ziehen sie die Flucht dem Kampf vor.

KRÄFTE

Gift, Immunität gegen Gift.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Wie Drek sind sie nicht aggressiv. Wenn sie damit durchkommen, versuchen ein paar von ihnen nur zu gerne, einen einsamen Mann um die Ecke zu bringen.)<<<<
-Desert Rat (18:46:37/4-3-51)

>>>>(Mach's halblang, Chummer. Sowas tun Tiere nicht.)<<<<
-Wendy (18:48:01/4-3-51)

>>>>(Ich würde nicht darauf wetten, Wendy, mein Mädchen. Ich gebe Desert Rat recht. Wenn du allein bist und einen Haufen von diesen Viechern siehst, mache einen Abgang.)<<<<
-Digit (18:50:26/4-3-51)

>>>>(Ich nehme an, du sprichst aus Erfahrung?)<<<<
-Wendy (18:51:58/4-3-51)

>>>>(Wendy, du bist die einzige, die ich kenne, die Sarkasmus durch eine Datenbuchse quetschen kann. Ja, ich spreche aus Erfahrung. Ich hatte ein paar Probleme mit meinem Sandrad (hatte wahrscheinlich mit ein paar Stahlmantelsalven im Motorgehäuse zu tun), also mußte ich zu Fuß gehen. Ich ging gerade ein Arroyo hinunter und zwei Felsenechsen kamen heraus. Ich seine Zunge herausschnellen und erwischte mich am rechten Bein. Ich starb nur nicht an dem Gift, weil mein rechtes Bein schnell und so weit, daß ich fast abbrach, als ich endlich anhielt. Also, Wendy, warum schiebst du dir deinen Sarkasmus nicht in... deine Datenbuchse.)<<<<
-Digit (18:54:03/4-3-51)

SPIELDATEN

Felsenechse	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Kräfte: Gift, Immunität gegen Gift	3	3x4	3	-	1/3	3	6	5	6L

FELSENECHSE

Phrynosoma californicum

HABITAT

Wüstengebiete

VORKOMMEN

Südwestliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



FEUERFALKE

Buteo celeris



IDENTIFIKATION

Der Feuerfalke ist ein kleiner Angehöriger der Familie *Buteo* oder Habichtartige mit einer Spannweite von 0,75 Metern und einer Körperlänge von 0,20 Metern. Sein Gefieder ist leuchtend braun mit roten Flecken auf den Schwingen. Der Feuerfalke hat den scharfen, gekrümmten Schnabel und die mächtigen Klauen, die für alle Habichtartigen typisch sind.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Feuerfalke ernährt sich von Mäusen, jungen Hasen und anderen kleinen, am Boden lebenden Säugern. Bei der Jagd kreist er in einer Höhe von 90 bis 100 Metern und wartet, bis er auf der Erde eine Bewegung wahrnimmt, um sich dann auf seine Beute zu stürzen.

Wie manche anderen Habichtarten spießt der Feuerfalke seine Beute manchmal auf einen großen Dorn oder eine Spitze eines Stacheldrahtzauns, während er frisst.

Feuerfalken sammeln sich oft zu Schwärmen von bis zu 30 Vögeln. Jeder Schwarm „beansprucht“ ein Revier von bis zu 20 Quadratkilometern, das er gegen andere Raubvögel verteidigt, auch gegen Feuerfalken aus anderen Schwärmen. Feuerfalken paaren sich zu Anfang des Frühlings und die Weibchen bebrüten die Eier bis zum Frühsommer. In dieser Zeit werden die Männchen buchstäblich alles angreifen und zu vertreiben versuchen, was sich in der Nähe der brütenden Weibchen bewegt.

Die Männchen zielen immer auf die Augen, eine selbst gegen das größte Tier besonders erfolgreiche Taktik. Ein männlicher Feuerfalke würde sein Leben opfern, um seine brütende Partnerin zu verteidigen.

KOMMENTAR

Der Name „Feuerfalke“ könnte von der Aggressivität und Bösartigkeit des Vogels in der Paarungs- und Brutzeit herrühren. Das Erwachsen hatte kaum Auswirkungen auf diese Habichte, sie hat sie nur im Kampf aggressiver gemacht. Die Sicht des Feuerfalken ist vielleicht noch mehr als bei anderen Habichten auf Bewegung eingestellt. Als Reaktion auf einen kreisenden Feuerfalken erstarrten Mäuse und andere Beutetiere üblicherweise zur Reglosigkeit. Gerät das Wesen jedoch in Panik und schießt davon, wird der Feuerfalke es sicher sehen und herabstoßen.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Infrarotsicht)

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>(Diese blutgierigen kleinen Biester greifen einfach alles an. Kein Drek.)<<<
-Suki (19:38:11/13-2-51)

>>>>(Und das ist ihr Untergang. Wollt ihr die beste Waffe gegen Feuerfalken wissen? Ein Bogen. Schießt einen Pfeil in die Nähe eines fliegenden Feuerfalken und das Biest wird den Pfeil angreifen und den Schaft voll in die Kehle bekommen. Üblicherweise kann man sich sogar den Pfeil zurückholen.)<<<
-Doc (23:33:01/13-2-51)

>>>>(Zu schade, daß ich das letztes Frühjahr noch nicht wußte. Ich, Zinc und die Mannschaft waren bei den Fällen, als wir direkt in so ein beschissenes Nistgebiet gerieten. Dutzende von den kleinen Mistviechern, alle schnell wie die Hölle und schwer zu treffen, selbst mit einer Smartgun. Zinc, der Glückliche, hatte eine automatische Schrotflinte, mit der er sie echt gut runtergeholt hat. Aber bevor wir dort rauskamen, verlor ich mein linkes Auge. Es war ganz neu. War gerade mit allen Spielereien von Chiba gekommen. Mistvögel.)<<<
-Shiner (17:51:07/16-2-51)

>>>>(Ihr könnt es auch mit hellem Licht versuchen. Vielleicht Leuchtgranaten. Schaut euch den Kopf eines Habichts an: Er besteht fast nur aus Augen und die Pupillen sind wegen der Schwachlichtsicht weit offen. Wenn man ein helles Licht auf einen Falken wirft, könnte das dieses winzigkleine Gehirn durchaus überlasten. Beruft euch aber nicht auf mich.)<<<
-Doc (17:51:07/18-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Feuerfalke	1	5x5	1	-	1/4	2	6	5	2L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Infrarotsicht)

Anmerkung: Jedesmal, wenn ein Spieler durch den Angriff eines Feuerfalken Schaden nimmt, würfeln Sie 2W6. Bei 12 hat ein Auge des Charakters Schaden genommen. Der Charakter kann eine Schadenwiderstandsprobe machen (Dermalpanzerung zählt bei diesem Wurf nicht). Der Mindestwurf ist 6 für ein organisches Auge, 4 für ein Cyberauge. Erzielt der Charakter keine Erfolge, hat er ein Auge verloren. Schutzbrillen oder Helme mit Visieren schließen die Gefahr des Augenverlustes aus; medizinische Gläser und Sonnenbrillen haben keine Auswirkung.

FEUERFALKE

Buteo celeris

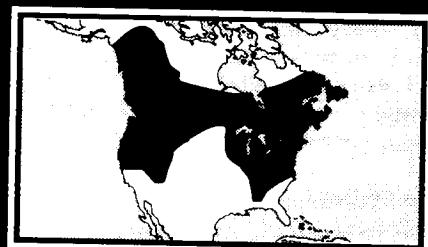
HABITAT

Gebirge und Hügel

VORKOMMEN

Nördliche bis mittlere Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



FEUERVOGEL

Paradisia igni



IDENTIFIKATION

Der Feuervogel ist ähnlich gebaut wie ein Nachtfalke. Er hat reiches orangefarbenes Gefieder mit langen, hellgelben Schwanzfedern. Der Schnabel des Feuervogels ist scharf gekrümmt und seine Krallen ähneln denen eines Adlers. Das Wesen kann eine Spannweite von 1,80 Metern erreichen und (einschließlich der Schwanzfedern) eine Länge von 1,00 Meter.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Feuervogel ist ein Insektenfresser, der seine mächtigen Krallen benutzt, um verrottende Baumstämme und andere Unterschlüsse von Maden und Insekten aufzubrechen. Er kann sich auch wie ein Specht an einem Baumstamm festhalten und Insekten aus der Borke picken.

Feuervögel leben in kleinen, familiär organisierten Gruppen von bis zu sechs Exemplaren zusammen. Diese Gruppen beanspruchen nur sehr kleine Reviere, die üblicherweise einen Radius von 10 Metern um ihren Nistbaum haben, verteidigen diesen Bereich aber mit paranoider Energie. Jedes Wesen, das groß genug ist, um eine Bedrohung für die Feuervögel darzustellen, ist energischen Scheinangriffen ausgesetzt, wenn es ins Revier eindringen sollte. Bei einem solchen Scheinangriff stößt der Vogel auf den Außenstehenden herab, krächzt rauh, fängt seinen Sturzflug aber immer deutlich über dem unverkennbaren Ziel ab. Nur wenn der Eindringling weiter in einen „kritischen Radius“ (etwa drei Meter um den Nistbaum) vordringt, werden die Feuervögel ernsthaft angreifen.

Der Feuervogel heißt so, weil er völlig feuerresistent ist und es zu genießen scheint, im Feuer zu spielen. Je größer das Feuer, desto mehr Feuervögel

werden kommen und durch die Flammen schießen und schweben und die chaotischen Aufwinde und Thermiken genießen. Große Waldbrände locken den gesamten Feuervogelbestand im Umkreis von Dutzenden von Kilometern an.

KOMMENTAR

Die Liebe dieses Vogels zum Feuer verlockt viele Laien dazu, ihn mit dem Phönix gleichzusetzen, aber es gibt keine biologische Verbindung. Selbst die Beziehung zum Feuer ist unterschiedlich. Der Phönix kann sich mit einer Flammenaura umgeben; der Feuervogel spielt mit dem Feuer, kann es aber nicht entzünden.

KRÄFTE

Feuerschutz.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ist euch aufgefallen, daß die beiden Wesen manchmal gemeinsam herumhängen? In der Nähe eines Phönix befinden sich manchmal ein paar Gruppen von Feuervögeln. Zufall? Ich glaube kaum. Und bedeutet das nicht, daß die Feuervögel einigen Grips haben?)<<<<

-Spectre (15:35:02/10-1-51)

>>>>(Sagen wir, einige Feuervögel greifen dich an. Kann man sie von sich ablenken, indem man etwas in Brand setzt?)<<<<

-Griffon (09:02:57/11-1-51)

>>>>(Interessanter Gedanke. Was herrscht vor, Revierverhalten oder die Liebe zum Feuer?)<<<<

-Spectre (20:21:02/11-1-51)

>>>>(Ich setze auf Revierverhalten.)<<<<

-Ikarus (22:17:05/11-1-51)

>>>>(Wer will das wissen? Aber es ist bezaubernd, diese Vögel in Aktion zu sehen. Meine Kumpel und ich, wir schalteten einen leichten Panzer aus und fackelten ihn so richtig gut ab. Mindestens zehn dieser Feuervogelviecher kamen, um in den Flammen zu spielen. Was für eine Show!)<<<<

-Ace (11:09:39/12-1-51)

SPIELDATEN

Feuervogel	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Kräfte: Feuerschutz	2	5x3	2	-	2/3	3	(6)	4	5L

FEUERVOGEL

Paradisia igni

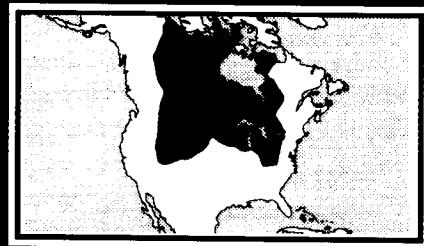
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

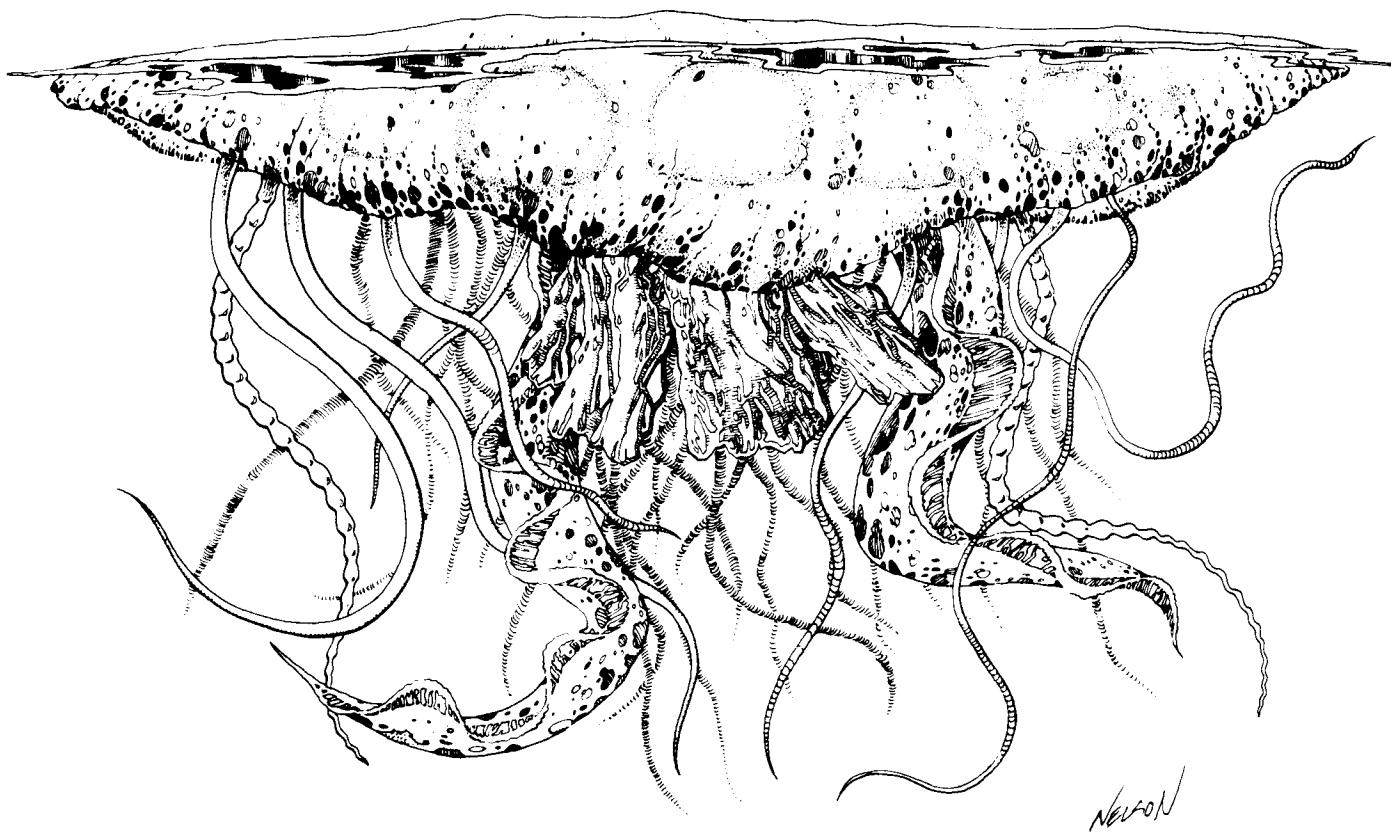
Zentrale Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH





IDENTIKATION

Das Fideal ist ein wirbelloses Weichtier, das offenbar mit Coelenteraten wie etwa der Qualle (*Plagiodon scopelide*) verwandt ist. Der Organismus sieht aus wie eine große, amöbenartige, an eine Qualle erinnernde Masse; seine Größe variiert, er kann aber einen Durchmesser von deutlich über 0,50 Meter erreichen. (Dieser Durchmesser gilt für das Fideal, wenn es ungefähr rund ist. Da das Wesen keine innere Struktur hat, kann es jede Form annehmen. Es kann sich zu einer Scheibe mit weniger als 1,00 Zentimeter Dicke zusammenziehen. Eine solche Scheibe hätte einen Durchmesser von mehr als 3,00 Meter).

Das Fideal hat zahlreiche Tentakel von bis zu 0,75 Metern Länge. (Je länger diese Tentakel sind, desto dünner.)

Das geleeartige Material, aus dem das Fideal besteht, ist farblos und hat fast genau denselben Lichtbrechungsfaktor wie Wasser. Dadurch ist das Fideal fast nicht zu bemerken, wenn es unter Wasser ist, weder im sichtbaren Spektrum noch mit Infrarotsicht.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabolologisch.

LEBENSWEISE

Das Fideal lebt von kleinen Wesen, die es umschlingen kann. Diese Wesen bleiben als sichtbare Einschlüsse in der Körpermasse des Fideal, bis Verdauungsenzyme sie aufgelöst haben. Gold, Edelstahl und einige andere seltene Metalle und Legierungen sowie bestimmte Keramiken können diese Enzyme nicht auflösen. Solche Gegenstände können lange im Fideal bleiben, ehe das Wesen sie ausscheidet.

Die bevorzugte Jagdmethode des Fideal ist es, dicht unter der Oberfläche im seichten Wasser bewegungslos dazuliegen, vorzugsweise zwischen Wasserpflanzen in der Nähe eines sumpfigen Ufers. Hier wartet es darauf, daß ein Wesen vorbeischwimmt oder - im Falle größerer Tiere - auf das Fideal tritt. Wenn dies geschieht, schlägt das Fideal blitzschnell mit den Tentakeln zu, um die Beute zu packen. Ist die Beute zu groß, um sie leicht zu absorbieren, zieht das Fideal sie unter die Oberfläche, bis sie ertrinkt. Noch währenddessen scheidet das Fideal seine stark ätzenden Enzyme ab und beginnt schon mit der Verdauung der Beute.

Fideale vermehren sich ungeschlechtlich durch Teilung. Ein Fideal teilt sich in zwei kleinere Fideale.

Das Fideal ist nicht intelligent.

KOMMENTAR

Man glaubt, das Fideal sei aus der Süßwasserquelle hervorgegangen, obgleich Gentests keine Übereinstimmung mit einer einzelnen anderen Tierart erbracht haben.

Das Wesen kann für einen begrenzten Zeitraum an Land existieren, dort trifft man es aber selten an. Es kann sich an Land mit schwabbelnden Bewegungen langsam fortbewegen und sich durch die winzigsten Öffnungen quetschen. Das Fideal hat keine optischen Sinnesorgane und ist offenbar völlig von Bewegungserkennung abhängig.

KRÄFTE

Ätzende Sekrete, Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Regeneration, Unsichtbarkeit (nichtmagisch), Verschlügen.

SCHWÄCHEN

Verwundbarkeit (Feuer).

SHADOWTALK

>>>>(Hütet euch vor diesen Biestern. Die sind echt übel.)<<<<
-Toni (17:29:28/25-2-51)

>>>>(Kein Drek. Ich bin in eins hineingetreten und es versuchte mein Bein zu fressen. Mußte mir neue Stiefel und alles besorgen.)<<<<
-Karl (18:01:39/25-2-51)

>>>>(Sie sind nicht sehr häufig, oder?)<<<<
-Manta (09:28:08/4-3-51)

>>>>(Nicht so selten, daß man sie einfach vergessen kann.)<<<<
-Toni (12:16:30/4-3-51)

>>>>(Stimmt. Wenn du vorhast, in irgendeinem schlammigen See im seichten Wasser herumzuwaten, prüfst du am besten den Grund vor dir mit einem Stock oder sowas. Wenn etwas versucht, den Stock zu fressen, verbrenn es.)<<<<
-Karl (02:11:14/5-3-51)

>>>>(Yeah, verbrenn es. Feuer bringt. Ansonsten sind sie einfach nicht totzukriegen.)<<<<
-Toni (11:54:30/5-3-51)

>>>>(Ich hörte über einen Kontaktmann bei MTC, daß diese Biester nicht von allein entstanden sind. Sie wurden gemacht. Das Biowaffenlabor von MTC hat sie gezüchtet und dann freigelassen.)<<<<
-Go-Boy (17:37:27/24-3-51)

>>>>(Das habe ich auch gehört, aber es ging nicht um die Jungs von MTC. Es waren Biowaffenleute bei Aztechnologie.)<<<<
-Raver (23:59:45/25-3-51)

>>>>(Nein, nein, nein. Es war ein unabhängiges Labor in Bellevue.)<<<<
-Warren (04:41:40/26-3-51)

>>>>(Wartet mal einen Augenblick, damit ich das auf die Reihe kriege. Alle sagen, diese Biester seien synthetisch? Oder wenn nicht synthetisch, dann gezüchtet. Richtig?)<<<<
-Toni (05:10:49/26-3-51)

>>>>(Gee-nau.)<<<<
-Warren (08:51:10/26-3-51)

>>>>(Das klingt nicht gut.)<<<<
-Toni (11:55:39/26-3-51)

SPIELDATEN

Fideal	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	4	3	3	-	1/3	2	4	4	3M, +1 Reichweite

Kräfte: Ätzende Sekrete, Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Regeneration, Unsichtbarkeit (nichtmagisch)*, Verschlingen
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)
Anmerkung: Bewegung auf dem Land beträgt 1.
* Es ist dabei zwar keine Magie im Spiel, aber das Fideal steht, solange es unter Wasser ist, unter einem permanenten Unsichtbarkeitszauber, der ihm einen Wert für Verschleierung von 10 verleiht. Dies gilt, ob es nun von unterhalb oder oberhalb der Oberfläche gesehen wird.
Da das Fideal kein Hirn hat, ist es völlig immun gegen Illusions- und Manipulationszauber.

FIDEAL

Scyphozoa fidealis

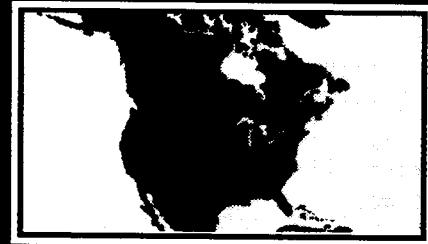
HABITAT

Süßwasserseen

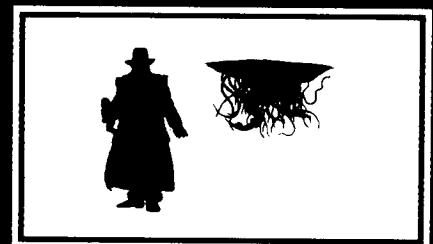
VORKOMMEN

In ganz Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



FLACHSCHÄDEL

Pan malifici

IDENTIFIKATION

Der Flachschädel wurde als klein und stämmig, humanoid, muskelbeackt und dunkelhäutig beschrieben. Tatsächlich ist der Flachschädel jedoch überhaupt nicht mit *Homo sapiens* verwandt, sondern vielmehr eine erwachte Version des Schimpansen (*Pan troglodytes*).

Im Gegensatz zum Schimpansen ist der Haarwuchs des Flachschädels auf Schädel, Schultern und Brust sowie die Hand- und Fußrücken begrenzt. Er hat jedoch weiterhin die langen Arme und entfernt menschenähnlichen Gesichtszüge seines Vorfahren. Der Flachschädel hat größere Augen als der Schimpanse und scheint gut an eine nächtliche oder unterirdische Lebensweise angepaßt. Er ist 1,25 Meter groß und wiegt etwa 70 Kilogramm (das meiste davon sind Muskeln).

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Flachschädel ist ein Allesfresser, bevorzugt allerdings Fleisch. Der Großteil seiner Ernährung scheint aus Ratten und anderen Nagetieren zu bestehen.

Der Flachschädel lebt vorzugsweise in Höhlen, Kavernen oder aufgegebenen Minen, scheut das Tageslicht und benutzt seine scharfe Schwachlichtsicht, um in den Höhlen zu jagen. Manche jedoch scheinen lieber ähnlich wie Schimpansen in den Bäumen zu leben. Diese baumbewohnenden Flachschädel sind nachaktiv und verbringen den Tag in Lagerstätten, die sie sich unter den Wurzeln großer Bäume graben. Flachschädel mögen zwar kein helles Licht, es scheint ihnen aber weder größere Unannehmlichkeiten zu bereiten noch zu schaden.

Die meisten Flachschädel leben und jagen in kleinen Familienverbänden von bis zu fünf Exemplaren. Diese Familien sind stark territorial und setzen Drohgebärden oder direkte Angriffe ein, um in ihr „Revier“ eindringende andere Flachschädel (und andere Primaten) zu vertreiben. Das Höhlenlager eines Familienverbands ist üblicherweise verborgen, wobei es einige Berichte gibt, die besagen, daß die Wesen gelegentlich rudimentäre Fallen stellen (einfache Gruben oder Fallstricke), um ihr Heim zu schützen.

Wenn die sich häufenden Gerüchte wahr sind, haben sich manche Flachschädel an das Leben in verlassenen Stadtteilen angepaßt. Das Verhalten dieser Exemplare ist signifikant anders. Der Familienverband ist nicht länger von Bedeutung und die Flachschädel jagen oft allein. Andererseits tun sich die städtischen Flachschädel, wenn es die Um-



stände erfordern, zu zusammengewürfelten Gruppen von vielleicht einem Dutzend Wesen zusammen. (Die Gerüchte über städtische Flachschädel sind bisher noch unbestätigt. Es ist nur die reine Fülle dieser Berichte, die nahelegt, daß in ihnen ein Körnchen Wahrheit stecken muß.)

Andere Gerüchte, Flachschädel gebrauchten manchmal Waffen und Werkzeuge, trügen Kleidung und wendeten Magie an, gehören mit Sicherheit in den Bereich der Märchenwelt.

Flachschädel sind beim Schutz ihres Reviers aggressiv und verhalten sich nach der Maßregel, daß Angriff die beste Verteidigung sei. Sie legen oft geschickte Hinterhalte, wenn sie Eindringlinge entdecken. (Dieses Verhalten ist ein Beispiel für tierische Schläue und kein Beweis für Intelligenz oder Vernunftbegabung des Wesens.)

KOMMENTAR

Berichten zufolge sind Flachschädel Wesen von üblem Temperament. Es geht das Gerücht, besonders die städtischen Flachschädel fänden Gefallen an Zerstörung und Vandalismus als Selbstzweck.

Flachschädel pflegen kaum Hygiene und haben keine Hemmungen, ihr eigenes Nest zu beschmutzen. Deshalb kann man Flachschädel Lager manchmal anhand des Geruchs ausmachen.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, lästig).

SHADOWTALK

>>>>(Ich traf in den Tunneln unter dem Pioneer Square auf ein paar dieser Gestalten. Sie waren mit improvisierten Waffen wie Knüppeln und Speeren aus angespitztem „Re-Bar“ bewaffnet und benahmen sich, als hätten sie einige grundlegende Vorstellungen von Taktik. Ich bin fast sicher, gesehen zu haben, daß ein oder zwei Kleider trugen. Nur Fetzen und zerfledderte Überreste, aber dennoch Kleider.)<<<<

-Nova (10:40:45/31-1-51)

>>>>(Was taten sie?)<<<<

-Macro (10:45:33/31-1-51)

>>>>(Versuchten uns umzubringen. Ich schätzte, wir sind in ihr Revier hineinspaziert. Timmy saß in einer Falle, irgendeine Armbrust mit Stolperdraht, die ihm einen Bolzen glatt durchs Bein jagte. Dann begannen diese kleinen Viecher hinter Röhren hervorzuklettern, kamen unter Schachtdeckeln im Boden hervor, fielen von der Decke... Bladerunner liebte es. Sagte, es sei wie eine Szene aus einem seiner alten Filme. Es gefiel ihm nicht mehr so gut, als ihm einer der kleinen Dreckskerle zwei Meter Re-bar durch die Brust zu stoßen versuchte. Und in der ganzen Zeit blieb ein Flachschädel im Hintergrund. Er sang und um ihn herum begann etwas Gestalt anzunehmen.)<<<<

-Nova (10:47:50/31-1-51)

>>>>(Was?)<<<<

-Macro (10:55:32/31-1-51)

>>>>(Weiß nicht. Ich ging davon aus, daß ich es gar nicht wissen wollte, deshalb gab ich ihm eine Granate zu fressen. Ich mußte in der Zwischenzeit die anderen ignorieren und drei davon haben mich fast gegeckt.)<<<<

-Nova (10:57:47/31-1-51)

>>>>(Du weißt, was du da sagst, nicht wahr?)<<<<

-Macro (10:59:11/31-1-51)

>>>>(Ja... aber die Farbe seiner Krawatte paßte nicht zu seinen Socken, ich schätze also, ich habe keine Probleme mit Lone Star.)<<<<

-Nova (11:00:35/31-1-51)

>>>>(Werkzeug- und Waffengebrauch, genügend abstraktes Denken, um mechanische Fallen stellen zu können, Kleider, magische Aktivität. Es ist offensichtlich: Diese Wesen sind vernunftbegabt und müssen auch dementsprechend behandelt werden. Das Verhalten der Menschheit und besonders die in diesem BBS zur Schau gestellten Haltungen beunruhigen mich. Wir müssen (0,5 Mb vom Sysop gelöscht).)<<<<

-Deborah Bailey (14:53:09/1-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Flachschädel	5	4x3	5	-	2/4	3	5	5	4M, +1 Reichw. o. Humanoid

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, lästig)

FLACHSCHÄDEL

Pan malifici

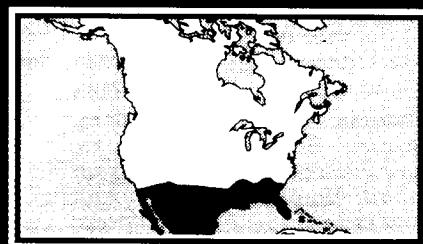
HABITAT

Wälder, Gebirge, Höhlen und Kavernen

VORKOMMEN

Gemäßigte und subtropische Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



FLEDERMENSCH

Eptesicus avehomo



IDENTIFIKATION

Der sogenannte „Fledermensch“ ist nicht mit dem Menschen verwandt. Wie sein taxonomischer Name besagt, ist er vielmehr mit der großen braunen Fledermaus (*Eptesicus fuscus*) verwandt.

Der Fledermensch ist eine große Fledermaus, deren Körper bis zu 0,60 Meter lang wird und die eine Flügelspannweite von bis zu 2,00 Meter hat. *E. avehomo* hat kurze, weiche Körperbehaarung, die sich samtig anfühlt. Sein Kopf ähnelt dem eines Fuchses mit spitzer Schnauze und kleinen spitzen Ohren. Seine Färbung reicht von dunkelbraun über hellbraun bis zu einem fast lohfarbenen Rot. Die langen Klauen an den Flügelenden werden zum Festhalten an Ästen, selten nur als Waffen verwendet.

Aus der Ferne ähnelt der Fledermensch entfernt einem geflügelten Menschen oder einer Harpyie. Er ist zwar ein harmloses Wesen, aber sein bedrohliches Aussehen verängstigt Uninformierte oft so, daß sie ihn angreifen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Wie sein Stammvater ernährt sich der Fledermensch von Früchten. Er ist weder vom Wesen her noch aus Neigung noch vom Stoffwechsel ein Fleischfresser.

Fledermenschen bilden zum gegenseitigen Schutz Schwärme und ziehen in Gruppen mit bis zu 20 Mitgliedern umher. Wird ein Fledermensch angegriffen, werden die anderen herabstoßen und im Versuch, den Angreifer zu vertreiben, mit ihren Flügeln auf ihn einschlagen. Solches Verhalten wird einen entschlossenen Angreifer natürlich nicht aufhalten und bringt oft den gesamten Schwarm in die Reichweite eines Raubtiers.

Einzelne Fledermenschen sind neugierig. Sie scheinen besonders fasziniert von den Taten von sowohl Menschen als auch Metamenschen und kreisen oft über ihnen, um sie zu beobachten. (Dieses Verhalten wird oft fehlgedeutet).

Wird ein Fledermensch in die Enge getrieben oder verwundet, kann er schmerzhafte Bisse austeilen, die zu einer gefährlichen Infektion führen können. Ein Fledermenschschwarm kann manchmal durch laute Geräusche vertrieben werden.

Wie andere Fledermäuse auch ist das Wesen nacht- oder dämmerungsaktiv und meidet hellerleuchtete Bereiche.

KOMMENTAR

Wie die meisten anderen Fledermäuse auch benutzt *E. avehomo* Echolot, um seine alles andere als scharfe Sicht wettzumachen. Die „Sonarschreie“ des Wesens sind - vielleicht wegen seiner Größe - in der Lage, vielen anderen Wesen (besonders Hunden, die dadurch in Rassei geraten können) körperliche Schmerzen zuzufügen. Das Echolot von *E. avehomo* ist fast fehlerlos.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör, Sonar), Schallentladung.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht).

SHADOWTALK

>>>>(Ich muß wo 'reinkommen, wo tatsächlich Fledermenschen als Wachtiere eingesetzt werden. Scheinbar macht ihr Sonar sie zu besseren Wachwesen als Hunde. Ihr Sonar ist so genau, daß es Gewebe erkennen kann, und es ist besonders bewegungssensibel. Ich muß an diesen Mistviechern vorbei. Hat jemand Ideen, wie man dieses Sonar ausschalten kann?)<<<<
-Tanis (15:18:11/27-2-51)

>>>>(Ja, klar. Ist doch logisch. Generatoren für weißes Rauschen. Das wird sie gut durcheinanderbringen. Sie werden blind sein wie... naja, wie Fledermäuse. Keine Garantien, aber es könnte dich auch gegen ihre Schreie beschützen. (Wenn der Schmerz ein reiner Schalleffekt ist und kein magischer Drek. Wenn es Magie ist, kann ich für nichts garantieren.)<<<<
-Straight Gain (17:21:49/27-2-51)

>>>>(Tanis, wenn ich richtig damit liege, wo du hinwillst, dann viel Spaß. Was immer du dafür bekommst, es ist wahrscheinlich nicht genug. Paß auf diese Fledermäuse auf. Die Haken an ihren Flügelspitzen sind messerscharf und die Viecher wissen, wie man sie benutzt. Wenn sie eine Chance dazu haben, werden sie dich zum Nachtisch aufschlitzen. Lärm vertreibt sie - lauter Lärm -, aber wenn du auf einem Run bist, kommt das wahrscheinlich nicht in Frage. Viel Glück.)<<<<
-Falcon (10:27:04/28-2-51)

>>>>(Klingt, als wüßtest du das aus Erfahrung. Wenn du mir das sagen kannst, dann erklär mir doch bitte, wo du auf diese Biester gestoßen bist. Und weißt du noch etwas, das mir von Nutzen sein kann?)<<<<
-Tanis (10:30:21/28-2-51)

>>>>(Zur ersten Frage: Fahr auf die alte I-5 und dann ein Stück nach Süden. Das ist alles, was ich dir sagen kann. Zweite Frage. Manchmal bilden sie Schwärme von mehr als 20 Stück und sie fressen nicht immer Früchte. Ich sah einen Fledermenschen eine Eule plattmachen und sie verschlingen, ohne einen Flügelschlag auszusetzen. Sie sind schnell, und wenn du sie aufregst, wird der ganze Schwarm dich lehren, das Leben zu hassen. Nimm viele Antidotpatches mit.)<<<<
-Falcon (10:42:48/28-2-51)

>>>>(Danke, Falcon. Ich werde dich in etwa einer Woche wissen lassen, wie der Run gelaufen ist. Bis dann.)<<<<
-Tanis (10:55:56/28-2-51)

>>>>(Tanis?)<<<<
-Falcon (8:40:36/8-3-51)

>>>>(Tanis?)<<<<
-Falcon (11:51:27/13-3-51)

SPIELDATEN

Fledermensch	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	2	5x4	1	-	1/5	3	6	5	3L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör, Sonar), Schallentladung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht)

Anmerkung: Fledermenschen übertragen oft eine malariähnliche Plasmodialinfektion. Würfeln sie jedesmal, wenn ein Charakter von einem Fledermenschen gebissen wird, mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 11 oder 12 ist der Charakter infiziert. Die Krankheit verursacht 4L Schaden mit einer Geschwindigkeit von 24 Stunden. Die Symptome sind Krämpfe, verschwommene Sicht und heftiges Schwitzen.

FLEDERMENSCH

Eptesicus avehomo

HABITAT

Leicht bewaldete Gebiete

VORKOMMEN

In ganz Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GABRIELSHUND

Canis mutabilis

IDENTIFIKATION

Der Gabrielshund ist ein großer Hund mit etwa 1,00 Meter Schulterhöhe. Das Tier ist schlank, schnell und bösartig und hat ein kurzes, rauhes Fell, das die selbe Farbenvielfalt zeigt wie das normaler Hunde. Sein Gesicht sieht entfernt menschenähnlich aus.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Gabrielshund ist ein erfolgreiches städtisches Raubtier. Er lebt auf leeren Grundstücken, Schrottplätzen und anderen unbewohnten städtischen Bereichen oder in den wilden Gegenden, die manchmal an Städte grenzen. Er ernährt sich vorrangig von anderen stadtangepaßten Tieren wie etwa Riesenratten, wird aber auch Menschen und Metamenschen angreifen und töten. (Das Tier greift selten gesunde Erwachsene an, sondern zieht es vor, sich Kinder zu schnappen oder kranke oder verwundete Obdachlose zu reißen.)

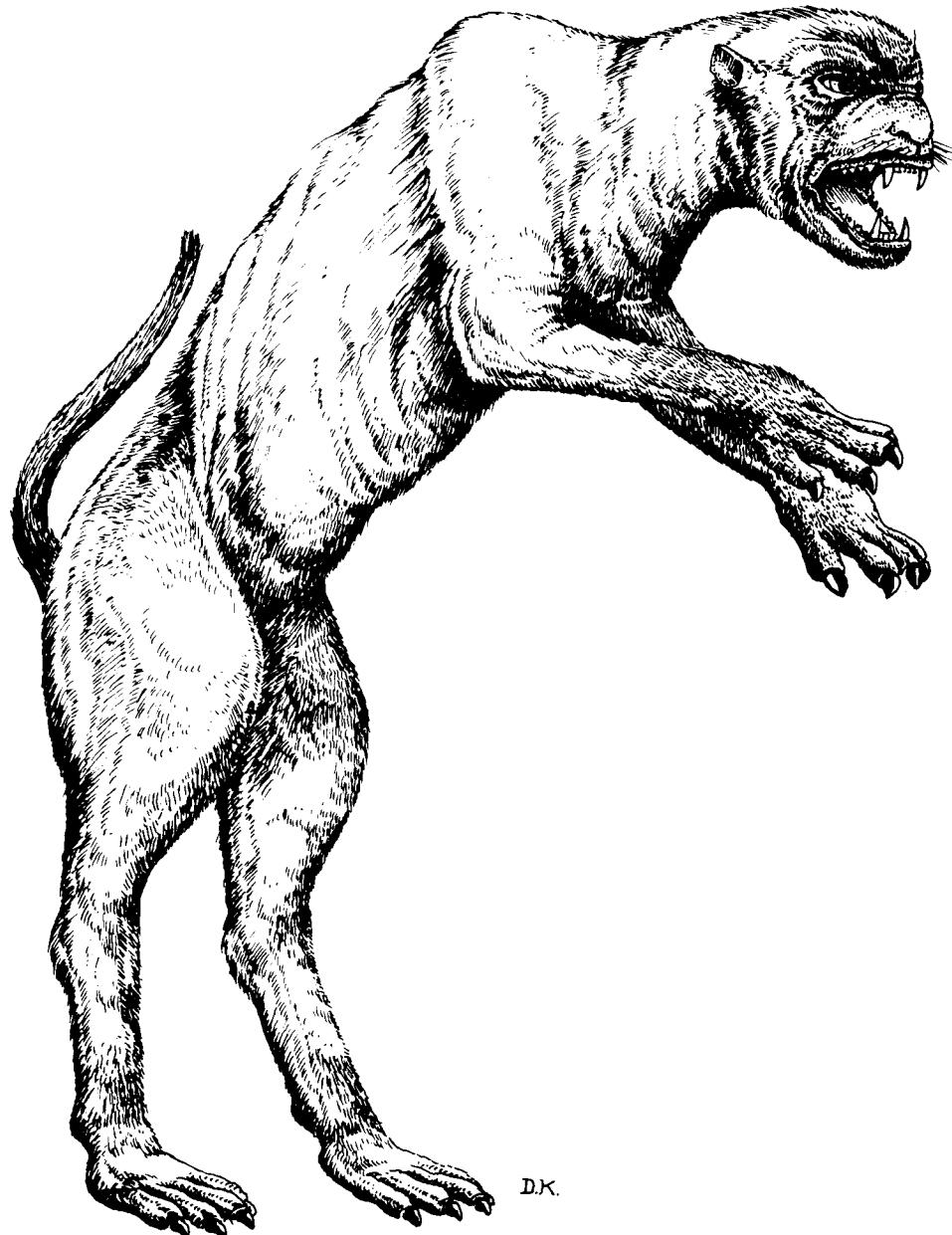
Der Gabrielshund ist von Natur aus nachtaktiv, ein heimlich lebendes Tier mit äußerst scharfer Infrarotsicht.

Gabrielshunde sind üblicherweise einzelgängerische Jäger. Gelegentlich jedoch sammeln sie sich zu Rudeln von einem Dutzend oder mehr Exemplaren. Diese Rudel sind gefährlich, weil sie oft ihre heimlichen Vorgehensweisen zugunsten offener Angriffe auf alles, was sich bewegt, aufgeben. Gabrielshunde sind ausnehmend schnell, von wilder Aggressivität und fast übernatürlich stark.

Der Gabrielshund hat Gestaltwandlungsfähigkeiten, die allerdings begrenzt sind. Er kann eine menschenähnliche Gestalt annehmen, indem er das menschliche Aussehen seines Gesichts verstärkt und seinen Körper so verändert, daß er an eine auf allen Vieren gehende Person erinnert. (Das Tier ist nicht in der Lage, eine echte Zweifüßergestalt anzunehmen). Diese Gestaltwandlungsfähigkeiten scheinen fortgesetzte Konzentration zu erfordern, denn wenn das Wesen angreift oder verwundet ist, nimmt es immer wieder seine wahre Gestalt an.

KOMMENTAR

Das menschenähnliche Gesicht des „ungewandelten“ Gabrielshunds gab Wissenschaftlern zunächst Rätsel auf, besonders bevor seine Gestaltwandlungsfähigkeiten erwähnt oder bestätigt wurden. Dieses humanoide Aussehen hätte sich zum Teil als eine Form von „Tarnfarbe“ erklären lassen, die das Tier vor menschlichen Jägern schützen sollte, aber die Existenz des Wesens wur-



D.K.

de 2013 erstmals erwähnt und so schnell kann die Evolution nicht arbeiten. Dies könnte ein einzigartiges Beispiel für Metamorphose bei Paraarten sein.

Der Name „Gabrielshund“ ist mythischen Ursprungs. Der englischen Legende zufolge war der Gabrielshund ein geheimnisvolles Flugwesen, dessen Heulen und Japsen als schlechtes Vorzeichen galt.

KRÄFTE

Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz) Wó Runden), Verschleierung (nur selbst), Zwang (Unbeweglichkeit).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).

SHADOWTALK

>>>>(Ein Wort an die Weisen: Laßt euch nicht mit diesen Biestern ein.)<<<<
-Wolverine (12:26:43/25-3-51)

>>>>(Warum eigentlich nicht? Es sind doch nur Hunde, oder?)<<<<
-Scuz (13:25:14/25-3-51)

>>>>(Yeah, nur Hunde. Nun, manche Hunde jagen gerne hinter Autos her, aber wenn diese Mistviecher das tun, kriegen sie sie auch. Und wenn sie sie kriegen, dann fressen sie sie.)<<<<
-Wolverine (13:34:50/25-3-51)

>>>>(Das ist ja wohl totaler Drek.)<<<<
-Scuz (14:17:09/25-3-51)

>>>>(Nein, Scuz, du Schwachsinniger, es ist kein Drek. Ich verließ einmal ein Treffen im alten Industriegebiet und ein Rudel dieser Viecher jagte meinen „geliehenen“ Nightsky. Sie rissen die verdammte hintere Stoßstange ab, ehe ich sie abhängen konnte.)<<<<
-Wolverine (14:30:14/25-3-51)

>>>>(Ich weiß nicht, was schlimmer ist, ein Gabrielshund oder ein ganzes Rudel davon. Beim Rudel weiß man wenigstens, daß sie hinter einem her sind und kann etwas dagegen unternehmen. Wenn es nur einer ist, schleicht er sich an. Und selbst wenn man ihn sieht, wird es schwierig, abzuhauen. Diese Viecher haben was Hypnotisierendes.)<<<<
-Moffat (11:36:56/3-4-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Gabrielshund	3	4x4	3	-	2/3	4	(5)	4	(St)M

Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attributte (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz) W6 Runden), Verschleierung (nur selbst), Zwang (Unbeweglichkeit).

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

GABRIELSHUND

Canis mutabilis

HABITAT

Stadtgebiete

VORKOMMEN

In ganz Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GARGYL

Gargoyle saxi

IDENTIFIKATION

Der Gargyl ist ein humanoïdes Wesen, das bis zu 2,00 Metern groß wird und oft mehr als 150 Kilogramm wiegt. Das Wesen ist mattgrau und Struktur und Aussehen seiner rauen Haut verleihen ihm eine Ähnlichkeit mit Stein. In der Mitte der Stirn hat es ein einzelnes, kurzes Horn und es verfügt über ausgeprägte Reißzähne und üble Kralien an seinen großen Händen und Füßen. Der Gargyl ist stämmig und enorm kräftig.

Es gibt unbestätigten Berichte über signifikante Unterschiede zwischen den Männchen und den Weibchen dieser Art. Diesen Behauptungen zufolge sieht das Weibchen aus wie oben beschrieben, mit langen, kräftigen Armen. Beim Männchen jedoch wachsen aus den Schultern Flügel anstelle der Arme. Wenn diese Berichte zutreffen, stellen diese Unterschiede die größte aufgezeichnete morphologische Abweichung zwischen Geschlechtern dar.

Um die Sache weiter zu verunklaren, gab es in jüngster Zeit Erkenntnisse über eine sechsgliedrige Unterart. Diese Unterart, *G. saxi sexus*, hat dieselbe Farbe wie *G. saxi*, ist aber mit Flügeln, Beinen und voll funktionsfähigen Armen ausgestattet.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Gargylen sind definitiv Fleischfresser. Sie liegen an einer erhöhten Stelle, durch ihre natürlich Tarnung vor neugierigen Blicken verborgen, und warten darauf, daß Beute vorbeikommt. Sie bevorzugen Sturzflugangriffe ähnlich jenen der Falken, können Beute aber auch ebenerdig zu Boden werfen.

Noch nie wurde ein Weibchen bei der Jagd beobachtet, wie ihre Existenz auch grundsätzlich noch nicht schlüssig bewiesen wurde. Entweder hängen die flügellosen Weibchen davon ab, daß ihnen die Männchen Nahrung bringen, oder es gibt sie einfach nicht.

Es hat auch noch nie ein Beobachter die Sichtung eines nicht erwachsenen Gargylen verzeichnet, ebenso wenig ist etwas über die Fortpflanzungsgewohnheiten oder -zyklen des Wesens bekannt.

Man nimmt an, daß der Gargyl nicht intelligent ist.

KOMMENTAR

Der Ursprung des Gargylen ist unbekannt. Alle Genteestversuche erbrachten widersprüchliche Daten ohne Übereinstimmungen auch nur zwischen einzelnen Vertretern der Art. Der Gargyl ist außergewöhnlich gut an seine Umge-

bung angepaßt, üblicherweise ein Hinweis auf eine lange Evolutionsgeschichte. Im Falle dieses Wesens jedoch gibt es auf keiner Ebene einen Beweis für eine solche Geschichte.

In verlassenen Stadtgebieten wurde eindeutig eine Unterart beobachtet, *G. saxi sexus*. Wie der Greif und der Westliche Drache widerspricht *G. saxi sexus* überkommenen Theorien über die Evolution der Wirbeltiere.

Eine Theorie besagt, *G. saxi sexus* sei eigentlich das Weibchen der Art. Eine Bestätigung dafür steht noch aus. Es wurde noch kein lebender *G. saxi se-*

xus gefangen, und weil das Fleisch dieser Unterart beim Tode sofort versteinert, sind Autopsien schwierig und die Ergebnisse unzuverlässig.

KRÄFTE

Steigerung körperlicher Attribute (einmal täglich Stärke für 5W6 Runden), Übler Atem, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (3 Punkte).

SCHWÄCHEN

Verwundbarkeit (Eisen).



SHADOWTALK

>>>>(Weiß irgendjemand etwas über diese Weibchen?)<<<<
-Tandi (09:19:57/2-1-51)

>>>>(Ich habe sie gesehen. Es gibt sie und sie jagen. Nicht so aggressiv wie die Männchen, aber etwas wie zum Beispiel ein kleines Gebirgsschaf können sie schon reißen. Die, die ich sah, hatte Arme und definitiv keine Flügel.)<<<<
-Casper (11:25:21/2-1-51)

>>>>(Kann mir jemand etwas über diesen „üblen Atem“ und ihre Verwundbarkeit gegenüber Eisen sagen?)<<<<
-Trask (23:10:32/11-1-51)

>>>>(Nur was das Handbuch angibt. Ihr Atem ist giftig und verursacht Muskelkrämpfe und irgendeine neurologische Fehlfunktion. Ich nehme an, der Effekt ist enzymgesteuert, aber zitier mich da nicht.)<<<<
-Doc(07:36:25/12-1-51)

>>>>(Die Sechsgliedrigen sind definitiv aus Stein. Mein Chummer und ich waren in einer Gasse, als eine aus dem Nichts herabstieß und ihre Klauen in Gabbys Schultern schlug. Ich verschoß ein komplettes Magazin meiner Uzi, aber das machte dem verdammten Ding überhaupt nichts aus.)<<<<
-Scuz (10:24:35/12-1-51)

>>>>(Man nennt sie Gargylen, weil sie aussehen wie diese Steinstandbilder, die man früher an die Ecken von Kathedralen und all dem Drek stellte, stimmt's? Nun, das bringt mich halt ins Grübeln. Woher hatten diese mittelalterlichen Architekten die Idee für ihre Gargylen? Vielleicht hatten sie sie irgendwo gesehen...)<<<<
-Gray (13:01:56/13-1-51)

>>>>(Du behauptest also, daß wir diese Wesen Gargylen nennen, weil sie aussehen wie Standbilder, die Gargylen darstellen? Oder deutest du an, die Kathedralengargylen seien tote G. saxi sexus?)<<<<
-Doc (13:23:24/13-1-51)

>>>>(Ich behaupte es nicht, ich frage es mich eher.)<<<<
-Gray (13:26:40/13-1-51)

>>>>(Hey, schaut euch das an! Nichts von dieser Tierschützerin. Vielleicht kümmern sich diese Betroffenen nur um goldige kleine Pelzwesen, nicht um große gepanzerte Biester, die einem den Arm ausreißen. Nichts zu sagen, Deborah wie-auch-immer?)<<<<
-Junior (18:22:01/23-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Gargyl	10/3	4x3	8	-	2/4	4	(5)	3	(St)S

Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute (einmal täglich Stärke für 5W6 Runden), Übler Atem, Verschleierung (nur selbst), Verstärkter Panzer (3 Punkte)
Schwächen: Verwundbarkeit (Eisen)
Anmerkung: Flugmultiplikator (Männchen) beträgt 4.

GARGYL

Gargoyle saxi

HABITAT

Berge und Höhlen, erhöhte Sichtung in offenem Gelände

VORKOMMEN

Die nördlichen Gebiete von Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GEISTERLUCHS

Lynx caligae



IDENTIFIKATION

Der Geisterluchs ist eine erwachte Wildkatzenart, die vom Kanadischen Luchs (*Lynx canadensis*) abstammt. Er wird bis zu 1,40 Meter lang und hat einen Buckel und Gliedmaßen, die proportional länger sind als die der nicht erwachten Art. Der Schwanz des Tiers ist kurz und es hat Büschel an den Ohren. Sein Fell ist rauchgrau und weiß gezeichnet. Seine Augen sind von einem kalten Stahlgrau.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Wie sein Vorfahr ist der Geisterluchs ein Raubtier, das sich von kleinen Waldsäugetieren und Vögeln ernährt. Es gibt keine bestätigten Berichte über unpro-

vozierte Angriffe auf Menschen oder Metamenschen. In der Tat scheint der Geisterluchs vom Tun der Menschen oft fasziniert und beobachtet ihr Verhalten nicht selten von einem Ansitz in einem Baum aus.

Geisterluchse leben in kleinen Familienverbänden, jagen aber allein. Weibchen sind bei der Verteidigung ihrer Jungen ausgesprochen wild, bis hin zur Aufopferung ihres eigenen Lebens.

Der Name des Geisterluchses kommt von seiner angeborenen magischen Fähigkeit, seinen Körper in eine Nebelmasse zu verwandeln, offenbar, indem er die Molekularverbindung seiner Zellen steuert. Das Tier setzt diese Fähigkeit defensiv ein, um Angriffen zu entgehen, doch haben manche Beobachter auch davon berichtet, der Geisterluchs habe in Nebelgestalt darauf gewartet, daß sich ihm Beute näherte.

Geisterluchse sind rund um die Uhr aktiv.

KOMMENTAR

Nachts und in seinem Waldrevier ist ein Geisterluchs in Nebelgestalt schwer zu entdecken.

Das Wesen zeigt keine Anzeichen von Intelligenz.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Nebelgestalt.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Dieses Drekshandbuch ist das RAM nicht wert, in dem es gespeichert ist! Keine Angriffe auf Menschen, scheiß' drauf. Auf dem verdammten Galiano Island sprang mich ein Geisterluchs an. Riß mich beinahe in Stücke, ehe meine Rückendekkung ihn richtig vor die Flinte bekam. Hätte mich um ein Haar einen Arm gekostet.)<<<<

-Garth (15:58:40/15-3-51)

>>>>(Bruder Garth hat recht. Ich verlor einen sehr engen Freund an die Gunstbeweise eines Geisterluchses. Seit damals habe ich fast ein Dutzend andere, ähnliche Geschichten gehört. Wenn der Geisterluchs Interesse an den Aktivitäten der Metamenschheit zeigt, dann ist es ein äußerst bösartiges Interesse.)<<<<

-Lethe (16:03:12/15-3-51)

>>>>(Habt ihr diese Viecher je nachts gesehen? Die sind irgendwie verrückt, Mann. Mit diesen langen Beinen sehen sie ganz ähnlich aus wie ein Mann, der auf allen Vieren kriecht. Man sieht das und beschließt, sie erst zu geeken, wenn man weiß, wer es ist. Und wenn man es dann sieht, ist das Mistvieh nahe genug heran, um zuzuschlagen.)<<<<

-Blaster (10:04:21/17-3-51)

>>>>(Nebelgestalt, hm? Wenn dieses Vieh dich also will, kommt es an dich ran, selbst wenn man in ein Auto eingeschlossen ist oder sowas.)<<<<

-Devon (08:17:03/24-3-51)

>>>>(Daran habe ich noch nie gedacht. Und Drek nochmal, die Vorstellung gefällt mir nicht.)<<<<

-Garth (16:35:27/24-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Geisterluchs	4	5x4	5	-	2/4	3	(6)	4	4S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Nebelgestalt.

GEISTERLUCHS

Lynx caligae

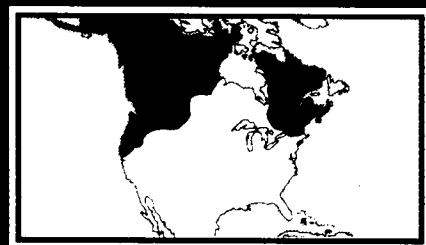
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GIFTGEIST, ERDE

Anima *naturalis quisquiliae*



IDENTIKATION

Giftgeister der Erde sind von der Gestalt her so wandelbar wie andere Naturgeister. Sie sehen oft aus wie kleine, blasenwurfende Teiche übelriechenden Schlamms, oft mit schillernden Öl-flecken an der Oberfläche. Sie können jedoch eine festere Form annehmen, die üblicherweise einem großen Haufen verrottenden, ölgetränkten Mülls ähnelt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Giftgeister der Erde können sich nur in ihrem eigenen Revier manifestieren,

das üblicherweise aus einer Giftmülldeponie, einem Schuttabladeplatz oder einer anderen Abfallbeseitigungsstätte besteht. Menschen und Metamenschen sind sie böse gesonnen. Es gibt Berichte über einige seltene Sichtungen, die besagen, daß Giftgeister der Erde manchmal den Bereich ihrer Müllkippe verlassen, es gibt aber bisher noch keine Erkenntnisse darüber, wie oder warum.

KOMMENTAR

Der Ursprung der Giftgeister ist unbekannt. Manche Forscher gehen davon aus, daß es normale Landgeister sind, die durch die in ihr Revier gekippten Abfälle verderbt wurden. Der Autor die-

ser Zeilen hat zwar Kenntnis umfassender anekdotenhafter Hinweise, die diese Theorie sehr stützen, doch es wurde bisher keine formelle, systematische Studie durchgeführt, um diese Theorie zu beweisen oder zu widerlegen.

Die Berührung eines Giftgeistes der Erde ist stark ätzend und überträgt häufig auch Krankheiten.

KRÄFTE

Ätzende Sekrete, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Übler Atem, Verschleierung.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ich weiß, daß sie ihr Revier verlassen können. Wenn jemand einen Giftgeist in seinem eigenen Revier zum körperlichen oder magischen Kampf herausfordert und dann weggeht, ohne den Geist völlig zu zerstören, kann letzterer seine Müllkippe verlassen, um Rache zu üben.)<<<<

-Blacknight (13:36:48/15-1-51)

>>>>(Die giftigen Naturgeister machen mir große Sorgen. Sie zeigen, wie der Mensch (und die Metamenschheit) das Land verletzt und pervertiert haben. Ehe die Geißel des Menschen in ihren Lebensraum eindrang, waren Giftgeister normale Naturgeister. Als der Leib der Erde vergiftet wurde, wurde auch ihr Geist vergiftet („wie oben, so unten“). Wir sind für die Erschaffung der Giftgeister verantwortlich, und damit sind wir auch dafür verantwortlich, sie zu heilen.)<<<<

-Mann-der-vielen-Namen (10:27:42/16-1-51)

>>>>(Wie zum Teufel sollen wir das bewerkstelligen?)<<<<

-Ares (10:33:09/16-1-51)

>>>>(Zunächst können wir das Land heilen, indem wir das Gift absaugen. Und dann gibt es bestimmte... Riten. Das habe ich von jenen, die sprechen, gelernt.)<<<<

-Mann-der-vielen-Namen (10:33:51/16-1-51)

>>>>(Du meinst dein Totem?)<<<<

-Ares (10:36:02/16-1-51)

>>>>(Ich meine jene, die sprechen.)<<<<

-Mann-der-vielen-Namen (10:36:39/16-1-51)

>>>>(Wenn du ans Säubern aller Müllkippen denkst - hast du eine Vorstellung, was das kosten würde?)<<<<

-Wallace 10:39:55/16-1-51)

>>>>(Hast du schon mal einen giftigen Müllgeist gesehen? Gesehen, wie seine angeborene Reinheit zu etwas Pervertiertem, etwas Bösem verzerrt war? Wenn ja, dann wollen wir mal sehen, ob du noch von Kosten sprichst.)<<<<

-Mann-der-vielen-Namen (10:42:34/16-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R*	Angriffe
Giftgeist, Erde	8	2x2	8	1	4	4	(4)A	7/12	4S, +1 Reichweite, speziell Kräfte: Ätzende Sekrete, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Übler Atem, Verschleierung * Anmerkung: Manifest/Astralreaktionen

GIFTGEIST, ERDE

Anima naturalis quisquiliae

HABITAT

Gitmülldeponien

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GIFTGEIST, WASSER

Anima naturalis stagnensis



IDENTIKATION

Giftgeister des Wassers können zwar viele Gestalten annehmen, manifestieren sich aber oft als schlammigbraune Schaumteppiche auf der Wasseroberfläche oder als übelriechender Ölfilm. Sie können auch festere Gestalten annehmen und erscheinen manchmal als große Klumpen einer ätzenden, klebrigen Substanz, die entweder in der Nähe der Oberfläche treibt oder sich langsam am Grund von Gewässern dahinbewegt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Giftgeister des Wassers sieht man üblicherweise nur in Gewässern, in denen kein normales Leben existieren kann, entweder wegen hoher Metall- oder Giftstoffkonzentrationen oder aufgrund des niedrigen pH-Wertes. Giftgeister des Wassers können sich nur in ihrem eigenen Revier manifestieren. Menschen und Metamenschen sind sie böse gesinnt. Manchmal streifen sie an den Ufern ihres Heimatreviers umher, entfernen sich aber selten weit vom Wasser. Die wenigen Berichte über Giftgeister des Wassers, die in großer Entfernung von ihrem Revier gesichtet wurden, sind nicht dokumentiert.

KOMMENTAR

Die Herkunft der Giftgeister des Wassers ist unbekannt. Wie im Falle des Giftgeistes der Erde glauben viele, der Giftgeist sei ein gütiger Wassergeist, dessen Essenz durch Verschmutzung von Menschenhand verderbt wurde.

Die Berührung eines Giftgeistes des Wassers ist stark ätzend und überträgt häufig Krankheiten.

KRÄFTE

Ätzende Sekrete, Bewegung, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Suche, Unfall, Verschlungen.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOTALK

>>>>(Was sagst du, Viele-Namen? Dasselbe? Das Wasser und den Geist heilen?)<<<<
-Trish (11:13:13/16-1-51)

>>>>(So ist es.)<<<<
-Mann-der-vielen-Namen (11:14:57/16-1-51)

>>>>(Ich habe von Schamanen gehört, die Giftgeister kontrollieren können.)<<<<
-Hard Rim (11:24:47/16-1-51)

>>>>(Von solchen Dingen spricht man besser nicht. Und wenn du solche Geschichten gehört hast, dann weißt du auch, weshalb.)<<<<

-Mann-der-vielen-Namen (11:25:54/16-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R*	Angriffe
Giftgeist, Wasser	6	4x2	4	1	4	4	(4)A	10/15	4T Betäubung

Kräfte: Ätzende Sekrete, Bewegung, Entfremdung, Grauen, Manifestation, Suche, Unfall, Verschlingen
* **Anmerkung:** Manifest/Astralreaktionen

GIFTGEIST, WASSER

Anima naturalis stagnans-sis

HABITAT

Stark verschmutzte Ge-wässer

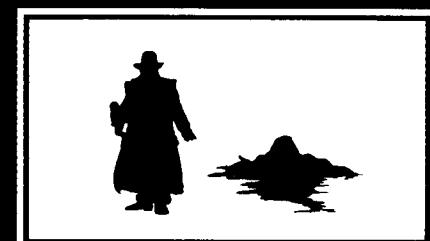
VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GILATEUFEL

Heloderma diabolis



IDENTIFIKATION

Der Gilateufel wird bis zu 1,70 Meter lang und ist eine größere und aggressivere Abart der Gila-Monsterechse (*Heloderma suspectum*). Wie bei *H. suspectum* ist die Haut des Gilateufels mit knopfartigen, gelben oder orangefarbenen und schwarzen Tuberkeln übersät. Das Tier ist ein Allesfresser und giftig.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Gilateufel frisst von Wurzeln und Beeren bis zu Insekten und kleinen Säugern fast alles. Für seine Größe ist er schnell und kann mit hoher Geschwindigkeit

graben. Er ist geschickt darin, die Baue von Beutelratten und anderen kleinen, in der Wüste lebenden Säugern zu entdecken und aufzugraben.

Gilateufel scheinen rund um die Uhr aktiv zu sein, allerdings verbringen sie die meisten Stunden mit Tageslicht damit, sich in der Sonne zu aalen, um ihre Körpertemperatur zu erhöhen. Dieser scheinbare Starrezustand ist jedoch trügerisch. Sollte Beute in die Nähe kommen, so reagiert der Gilateufel mit außergewöhnlicher Schnelligkeit.

Ein Gilateufel greift üblicherweise Wesen, die genauso groß wie er selbst sind, nicht an. Wenn er sich aber andererseits bedroht fühlt, könnte es sein, daß er eher angreift als zurückzuweichen.

Gilateufel bilden keine Familien- oder andere Verbände. Die Einzelwesen kommen einander nur zum Zweck der Paarung näher.

KOMMENTAR

Die Sinne des Gilateufels scheinen besonders scharf zu sein.

Gegen sein Gift gibt es kein bekanntes Gegengift.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchssinn und Sicht), Gift.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Das Handbuch sollte das in großen Leuchtbuchstaben abdrucken: KEIN BEKANNTES GEGENGIFT FÜR DAS GIFT DES GILATEUFELS! Kapiert?)<<<<
-Jericho (14:40:18/25-1-51)

>>>>(Aber das ist egal, solange du das Vieh nicht ägerst. Laß es einfach.)<<<<
-Clive (17:55:41/25-1-51)

>>>>(Man kann das Mistvieh schon ärgern, indem man es nur anschaut.)<<<<
-Jericho (18:04:27/25-1-51)

>>>>(Jericho hat recht. Wenn es ein Mensch wäre, würde ich sagen, dieses Wesen sei ein paranoider Psychotiker. Es sieht Bedrohungen, wo keine sind, und reagiert dann höchst empfindlich auf sie. Zudem hörte ich von Joey, daß manche Gilas ihr Gift auch spuken können. Paßt bloß auf.)<<<<
-Stella (20:19:21/25-1-51)

>>>>(Wohl wahr. Aber auf der Habenseite sei angemerkt, daß sie verdammt gut schmecken.)<<<<
-Joey (03:37:37/26-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Gilateufel	4/1	4x3	4	-	1/4	3	6	3	4L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn und Sicht), Gift

GILATEUFEL

Heloderma diabolis

HABITAT

Wüsten und Einöden

VORKOMMEN

Südwestliche Regionen
Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



GROTTENSCHRAT

Pan speluncae

IDENTIKATION

Grottenschrate sind schlanke, zwei-beinige Wesen, die selten größer als 1,60 Meter werden. Ihre Köpfe sind im Vergleich zu ihren Körpern groß und ihre Arme lang. Sie sind völlig haarlos, haben keine äußeren Genitalien und ihre Haut ist fahlweiß. Ihre Augen sind wie die einer Eule überproportional groß im Verhältnis zum Kopf.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Grottenschrate sind Allesfresser. Sie fressen zwar Fledermäuse, Ratten, Blindwürmer und andere unterirdisch lebende Wesen, können aber auch von den Flechten und den Moosen leben, die an den Wänden der von ihnen bewohnten Höhlen wachsen. Bei seltenen Gelegenheiten bilden Grottenschrate Sammlergruppen, die Nahrung vor dem Eingang ihrer Höhlenbehausungen sammeln. Solche Gruppen entfernen sich selten weiter als ein paar Hundert Meter vom Höhleneingang. Grottenschrate sind Kannibalen, die ihre eigenen Toten fressen.

Die Augen eines Grottenschrates sind bestens an die Dunkelheit angepaßt und haben zumindest begrenzte Infrarotsicht. Daher kommen sie in der Dunkelheit tiefer Höhlen so gut zurecht. Tageslicht ertragen sie jedoch nicht und jedes helles Licht bereitet ihnen Schmerzen.

Grottenschrate leben in lockeren Gruppen von bis zu 50 Exemplaren, die organisiert sind wie menschliche Jäger- und-Sammler-Stämme. Ein einzelnes Wesen, das entweder ein Weibchen oder ein Männchen sein kann, ist dominant. Es ist üblicherweise das älteste Stammesmitglied.

Grottenschrate gebrauchen gelegentlich rudimentäre Werkzeuge und wenn nötig auch Waffen. Ihr Werkzeuggebrauch ist höchstens rudimentär und besteht aus wenig mehr als dem Entblättern von Ästen, um so Grabwerkzeuge und Knüppel herzustellen. Grottenschrate sind scheu und nehmen einiges auf sich, um einer Entdeckung oder Konfrontation zu entgehen.

KOMMENTAR

Der Grottenschrat ist eine erwachte Art, die vom Schimpanse (*Pan troglodytes*) abstammt. Seine Vernunftbegabung oder sein Mangel daran ist Gegenstand fortgesetzter hitziger Debatten. Seinen Kannibalismus gegenüber Toten wird nachgesagt, ein quasireligiöses Ritual zu sein. Das dominante Stammesoberhaupt wird Berichten zufolge von

den anderen erwachsenen Stammesmitgliedern ausgewählt. Zum Zeitpunkt, da ich dies schreibe, hat allerdings noch keine Regierungsbehörde den Grottenschrat als vernunftbegabt erklärt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Verschleierung.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).



SHADOWTALK

>>>>(Ich habe einige Zeit mit dem Studium einer Grottenschratgruppe in der Nähe des Lake Louise verbracht. (Ich mußte mir die Erlaubnis des guten alten Dunkelzahn holen, und das war ein Stück harte Arbeit.) Jedenfalls verbrachte ich einige Zeit mit ihnen und stellte fest, daß sie schließlich lernen, einem zu vertrauen. Sie haben eine Sprache und ich kann sie nahezu sprechen. Sie wollen vom Leben nur eins: alleingelassen werden, um in Ruhe ihre Wandmalereien zu machen und ihre Flechten zu züchten.)<<<<

-Cahill (13:42:21/4-2-51)

>>>>(Wir sollten ihnen helfen, ihnen die Hilfe leisten, die sie brauchen, um ihren Platz in unserer Gesellschaft einzunehmen. Wie können wir die, die weniger Glück haben als wir, einfach ignorieren?)<<<<

-Deborah Bailey (14:03:23/4-2-51)

>>>>(Sie kapieren es nicht, oder, meine Dame? Sie brauchen unsere Zivilisation nicht und scheren sich einen Drek darum. Sie haben eine eigene Zivilisation, auch wenn es bisher erst eine kurze ist. Wie ich schon sagte, ich spreche nur nahezu ihre Sprache, aber zum Teil verstehe ich sie jetzt besser. Wenn sie herumsitzen und sich mit vergorenen Flechten zuschütten, wissen Sie, wovon sie dann sprechen? Über das Konzept eines göttlichen Schöpfers und seine Beziehung zu ihnen. Und wissen Sie, was noch? Sie haben das Konzept als für ihr Glück unerheblich verworfen. Lassen Sie diese Jungs in Ruhe. Sie kriegen es schon selber geregelt.)<<<<

-Cahill (14:05:32/4-2-51)

>>>>(Die Angabe, der Vorfahre des Grottenschrates sei der Schimpanse, ist falsch. Der Bestand an gefangenen niederen Primaten war zwar vor dem Erwachen hoch, doch es gab nicht genug fortpflanzungsfähige Gruppen von Schimpansen oder überhaupt großen Affen, um die heutigen Bestände an Grottenschraten, Flachschädeln oder Nacktgorillas zu erklären. Diese erwachten Rassen können nur aus einem nordamerikanischen Primaten hervorgegangen sein, den ihr wahrscheinlich besser unter dem Namen Mensch kennt..)<<<<

-Byron Wordsworth (02:06:03/8-2-51)

>>>>(Das ist Drek, und du weißt es! Die Menschheit könnte nie so tief sinken.)<<<<

-Ernst (16:23:28/8-2-51)

SPIELDATEN

Grottenschrat	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	3	3x4	2	2	3/4	3	6	3	Humanoid

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Verschleierung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

GROTTENSCHRAT

Pan speluncae

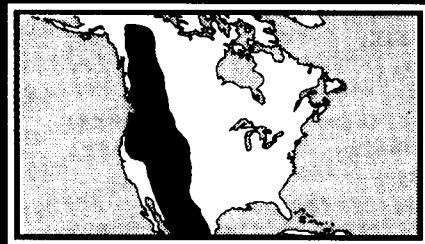
HABITAT

Höhlen und unterirdische Bereiche

VORKOMMEN

Rocky Mountains

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



HÖLLENHUND

Canis tartari



IDENTIKATION

Der Höllenhund ist ein kohlschwarzer Hund mit rotgeränderten, funkeln den Augen. Er erreicht eine Schulterhöhe von bis zu 0,90 Meter und kann bis zu 80 Kilogramm wiegen. Er ist schnell und kraftvoll mit einer beeindruckenden Reihe riesiger Zähne.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Höllenhund ist ein effizientes Raubtier, das am liebsten in Rudeln von bis zu einem Dutzend Exemplaren jagt. Es ist zwar ein seltener Anblick, aber gelegentlich jagt mehr als ein Rudel gemeinsam. Höllenhundrudel jagen Rehe und wilde Schafe und reißen sie, es gibt aber auch Berichte über große oder mehrere Rudel, die Tiere bis zur Größe eines Bären angreifen. Einzelne

Höllenhunde fressen auch Hasen und Eichhörnchen, wenn sie sie zu fassen bekommen.

Das Rudelverhalten ist gut koordiniert. Auf der Jagd treibt ein Teil des Rudels die Beute oft in den Hinterhalt der übrigen Rudelmitglieder. Das Belen und Heulen der Tiere scheint ihrer Beute Angst einzujagen und sie wissen dies wohl einzusetzen.

Obwohl ein guter Jäger, ist sich der Höllenhund zum Aasfressen nicht zu schade. Ein Rudel Höllenhunde verjagt manchmal ein größeres Raubtier von seiner Beute.

Höllenhunde erkennen, daß es Wahnsinn ist, sich mit Wesen einzulassen, die zu harte Brocken für sie darstellen. Angriffe von Höllenhunden auf Menschen und Metamenschen sind selten.

KOMMENTAR

Höllenhunde verfügen über eine exzellente Schwachlichtsicht. Diese Sicht ist jedoch keine richtige Infrarotsicht; das Tier braucht mindestens die Entsprechung von Sternenlicht, um im Dunkeln sehen zu können.

Es gab wiederholt Berichte, daß Höllenhunde eine angeborene Feuerresistenz haben und daß sie Feuer speien können. Gefangene Höllenhunde zeigen diese Fähigkeiten nicht, es gibt jedoch Photos wilder Höllenhunde, die Dickichte niederbrennen, in die sich ihre Beute geflüchtet hatte.

KRÄFTE

Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Sicht und Geruchssinn, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Feuer.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ich habe noch nie von einem bestätigten Fall eines Höllen Hundangriffs auf einen Menschen gehört. Ich glaube, diese Viecher sind wie Wölfe: Sie haben nur einen schlechten Ruf.)<<<<

-Phantom (09:18:51/27-1-51)

>>>>(Das nehme ich dir ab. Ich habe sogar Geschichten gehört, in denen sie Leute vor anderen Gefahren in den Wäldern beschützten.)<<<<

-Sabre (18:00:11/28-1-51)

>>>>(Verlaß dich nicht drauf, Büschchen. Denk daran, daß man stets von zwei Seiten wilde Gerüchte hört. Man muß sie alle argwöhnisch betrachten, bis sie bewiesen sind.)<<<<

-Oger (18:19:00/28-1-51)

>>>>(Ich habe gehört, daß manche Konzerne Höllenhunde als Wachhunde verwenden. Kann mir das jemand bestätigen?)<<<<

-Mandala (09:06:08/1-2-51)

>>>>(Bestätigung. Ich habe sie gesehen. Kennst du dieses MTC-Depot nördlich des Plex, wo sie diese alten Panzer einmotzen? Es wird von Höllenhunden bewacht.)<<<<

-Scarecrow (19:14:03/1-2-51)

>>>>(Man kann sie also abrichten.)<<<<

-Tracy (10:08:46/2-2-51)

>>>>(Abgerichtete Höllenhunde sind das ideale Wachtier. Sie sind dual, man kriegt sie also dazu, die Zauberwürmer zu treffen, die astral hereinkommen, und sie können die Samurai rösten, die über den Zaun hereinkommen. Mehrere Söldnerausstatter, mit denen ich gearbeitet habe, benutzen sie zur Bewachung von Nachschublagern. Ein Söldnerkapitän, den ich kannte, hatte zwei als persönliche Haustiere und Leibwächter. Sie waren ausnehmend gut abgerichtet und gehorchten ihm aufs Wort. Manchmal benutzte er sie als Spürhunde.)<<<<

-Mars (16:10:57/2-2-51)

SPIELDATEN

Höllenhund	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	4	4x4	5	-	3/4	3	(6)	6	6M

Kräfte: Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Sicht und Geruchssinn, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Feuer

HÖLLENHUND

Canis tartari

HABITAT

Waldgebiete und Hügel

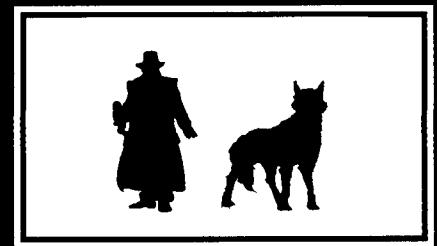
VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



HÖLLENSCHLÄNGLER

Cryptobranchus pollutus



IDENTIFIKATION

Der Höllenschlängler ist ein großer Wassersalamander, der bis zu 1,20 Meter lang wird. Sein Körper und Schwanz sind dick und er hat einen runden Kopf mit federartigen Außenkiemen. Seine Beine sind klein, fast verkümmert. Seine vorherrschende Farbe ist Hellgrau. An Land ist der Höllenschlängler sehr langsam, im Wasser aber, wo er seinen breiten Schwanz als zusätzlichen Antrieb benutzt, überraschend schnell.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Höllenschlängler ernährt sich von Fisch und kleinen Wasservögeln. Er sondert ein Nervengift ab, das einen betäubenden und lähmenden Effekt hat. Der Biß des Höllenschlänglers oder auch nur der Kontakt mit seiner Haut kann zu zeltweiliger Lähmung führen.

Der Höllenschlängler ist im Einsatz dieses Nervengiftes sehr versiert. Er verhält sich regungslos entweder am Flußgrund oder direkt unter der Oberfläche treibend bis sich die Beute seiner Wahl nähert. Dann stößt er pfeilschnell mit der Schnauze nach seiner Beute oder schlägt mit dem Schwanz nach ihr. Die Absicht ist nicht, die Beute mit dem Maul zu fangen, sondern nur, sie zu

berühren. Der Höllenschlängler wartet einfach, bis das Lähmgift zu wirken beginnt (bei kleineren Wesen eine Frage von Sekunden) und frisst dann in aller Ruhe.

Das Höllenschlänglerweibchen legt Eier in klebrigen Klumpen, die es in Ufernähe an Wasserpflanzen oder Gräser hängt. Ein Eiklumpen kann mehrere hundert junge Höllenschlängler hervorbringen. Beim Schlüpfen sind die Jungen etwa einen Zentimeter lang. Sie sondern sofort das Lähmgift ab, aber in so geringen Konzentrationen, daß viele Dutzend Bisse oder Berührungen notwendig wären, um einem menschen-großen Wesen zu schaden. Die frisch-geschlüpften Höllenschlängler sind gefräßig und greifen in Sichtweite alles an, auch einander. Diese Freßraserei nach dem Schlüpfen ist so intensiv, daß die Jungtiersterblichkeit bei Höllenschlängern 90% übersteigt.

KOMMENTAR

Höllenschlängler sind auf ihre Empfindlichkeit für Druckveränderungen im Wasser angewiesen, um eine Annäherung ihrer Beute zu bemerken. Sie sehen so schlecht, daß das Wesen in jeder Hinsicht als blind betrachtet werden kann.

Vor dem Erwachen war der Höllenschlängler (*Cryptobranchus alleganiensis*) eine Salamanderart, die man in den

Flußläufen des Mississippi und des Ohio fand. Das Wesen war mit einer Länge von 0,10 bis 0,20 Meter recht klein und hatte ein abstoßendes Aussehen. Die Verschmutzung der Flüsse, in denen der Höllenschlängler lebte, brachte ihn dem Aussterben nahe. 2012 jedoch scheint die gesamte Art ein Erwachen durchgemacht zu haben, eine Metamorphose, die es dem Höllenschlängler erlaubte, in seinem verschmutzten Lebensraum zu gedeihen. Die Veränderung war so radikal, daß sich die meisten Wissenschaftler einig waren, daß hier eine neue Art entstanden war. Daher trägt der heutige Höllenschlängler den Namen *C. pollutus*.

Der Höllenschlängler ist immun gegen die meisten Giftstoffe und vom hohen Verschmutzungsgrad vieler Flüsse überhaupt nicht betroffen. Er scheint in der Tat Flüsse mit hoher Dioxin- und PCB-Belastung vorzuziehen und meidet unverschmutztes Frischwasser.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Immunität gegen Gifte, Lähmende Berührung.

SCHWÄCHEN

Allergie (Unverschmutztes Wasser, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht).

SHADOTALK

>>>>(Ich glaube, Höllenschlängern ist völlig egal, was sie angreifen. Fische, Vögel, dich, mich, Boote, Luftkissenboote... egal. Wenn es gelähmt ist, versuchen sie es zu fressen, wenn nicht, dann eben nicht... Dumm wie ein Pfund Brot.)<<<<
-Travis (10:40:16/9-2-51)

>>>>(Vielleicht, aber unterschätze sie nicht. Ich verlor einen Kumpel an einen Höllenschlängler. Mein Kumpel war schwimmen, das Vieh erwischte ihn und er ertrank, ehe ich helfen konnte.)<<<<
-Rusty (07:28:36/13-2-51)

>>>>(Dasselbe ist mir fast auch passiert, Chummer. Ich wurde herausgezogen, bevor ich ertrinken konnte, aber es ist verdammt beängstigend, wenn man sich nicht bewegen kann. Es war eine echte Willensanstrengung, auch nur zu atmen, und ich dachte bestimmt, ich würde jetzt gleich den Löffel abgeben. Das ist etwas, was ich nie vergessen werde. Sicher, es besteht immer die Chance, daß man bei einem Run gegeckt wird, aber ich war noch nie in einer Situation gewesen, in der ich nicht reagieren konnte, egal wie verzweifelt das Spiel auch gewesen sein mag. Aber wie ich da lag, meinen Körper nicht spüren konnte und alles geben mußte, um auch nur weiterzuatmen, wurde mir klar, daß die Schatten an der Wand das letzte sein könnten, was ich je sehen würde... und plötzlich war es kein Spiel mehr.)<<<<

-Price (17:48:40/13-2-51)

>>>>(Kalte Füße, Pricey, hmm?)<<<<
-Rat (20:54:19/14-2-51)

>>>>(Ich hoffe, du bekommst einen Hirnschlag und verblödest, du Freak.)<<<<
-Price (21:07:49/14-2-51)

>>>>(Der Punkt ist doch der, daß man diese Viecher nicht unterschätzen darf, nicht einmal die kleinen. Man gerät in eine ihrer Freßrasereien nach dem Schlüpfen und sie stampeln deinen Freifahrtschein genauso schnell wie ein ausgewachsener Höllenschlängler. Vielleicht sogar noch schneller.)<<<<

-Candice (08:40:01/15-2-51)

SPIELDATEN

Höllenschlängler	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	3	3x2	3	-	1/3	2	6	4	6L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Bewegungserkennung), Immunität gegen Gifte, Lähmende Berührung

Schwächen: Allergie (Unverschmutztes Wasser, leicht), Reduzierte Sinne (Sicht)

Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 5.

HÖLLENSCHLÄNGLER

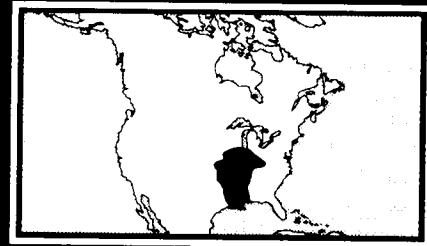
Cryptobranchus pallidus

HABITAT

Flußläufe

VORKOMMEN

Mittelwesten Nordamerikas, in erster Linie in den Flüßtälern des Mississippi und des Ohio



VORKOMMEN

GRÖSSENVERGLEICH



INCUBUS

Incubus praetexti

IDENTIFIKATION

Der Incubus ähnelt einem großen landlebenden Oktopus. Sein weicher Leib wird bis zu einem Meter lang und die Spannweite seiner Tentakel (diametral von Spitze zu Spitze) kann über 3,20 Meter betragen. Seine Haut ist üblicherweise dunkelpurpur und geht in der Unterseite in ein helles Weiß mit Purpurstich über. Wenn das Wesen vorsichtig ist, nimmt es einen hellgrauen, schwarzgespenkelten Farnton an; wenn es erzürnt ist oder jagt, wird es hellrot.

Die Tentakel des Incubus haben Saugnäpfe. An der Spitze jedes Tentakels sitzt eine scharfe, hornde Verdickung, die schwere Rißwunden verursachen kann.

Die Augen des Incubus sind (proportional) größer als die des Oktopus und sehen beunruhigend menschlich aus. Auf der Bauchseite des Wesens befindet sich zwischen den Tentakelansätzen ein großer, mächtiger Schnabel (der ebenfalls dem des Oktopus ähnelt).

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

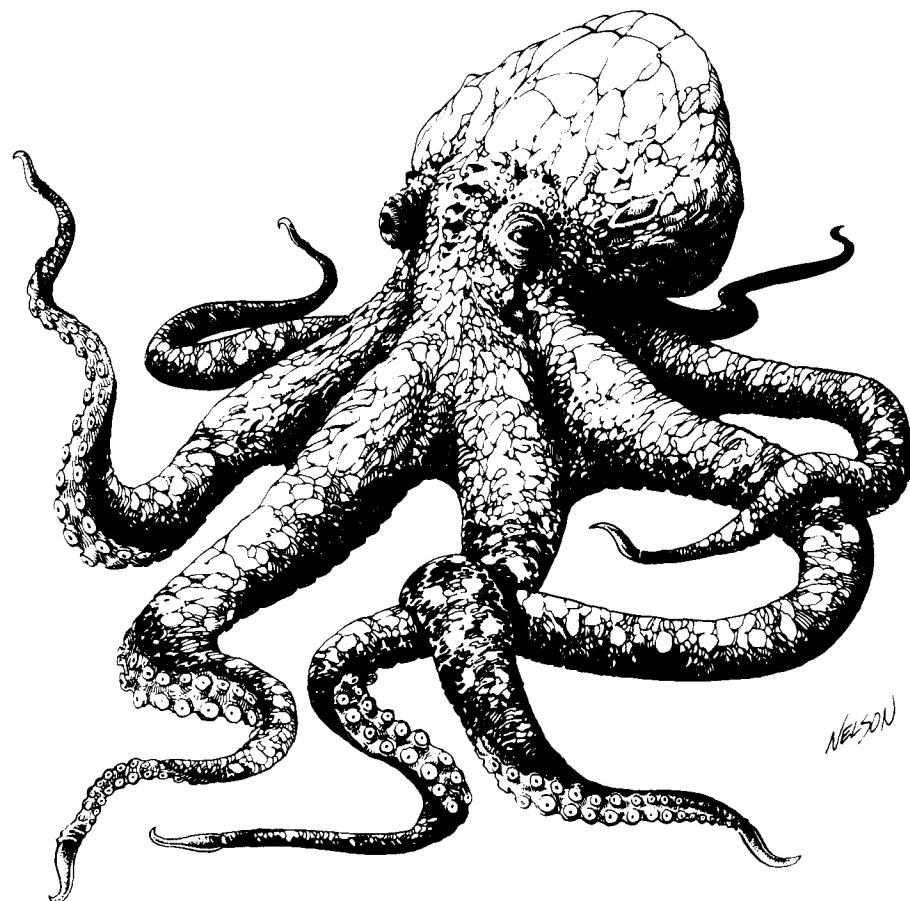
Der Incubus ist ein geschicktes, städtisches Raubtier, das alle Stadtwesen einschließlich Menschen und Metamenschen jagt. Weil er sich nur langsam bewegen kann, benutzt der Incubus eine geringere Form von Illusionen und Telepathie, um Beute in die Reichweite seiner mächtigen Tentakel zu locken.

Ist ein Opfer erst einmal in diese Reichweite geraten, liest der Incubus seine Gedanken, um Einzelheiten über die tiefsten Sehnsüchte des Wesens zu erfahren. Dann projiziert er eine Illusion, die diesen Sehnsüchten genau entspricht, direkt in den Geist des Opfers. Weil der Incubus ständig in Kontakt mit dem Geist seines Opfers bleibt, kann er die „Reaktionen“ der Illusion den Erwartungen des Opfers anpassen. So könnte ein menschliches Wesen seine „Traumfrau“ oder seinen „Traummann“ „sehen“ und mit ihm oder ihr sprechen. Der Incubus kann nur auf ein Opfer auf einmal „zielen“, auch wenn alle anderen in Reichweite die Illusion ebenfalls wahrnehmen werden.

Befindet sich außer dem Opfer noch ein anderes Wesen in Reichweite, nimmt auch dieses zweite Wesen die Illusion wahr, aber die Einzelheiten sind fehlerhaft und inkonsistent. Das Opfer jedoch sieht nur das vollkommen maßgeschneiderte Bild, bis der Incubus beschließt, die Illusion fallenzulassen.

Der Incubus ist nachaktiv und verfügt über exzellente Schwachlichtsicht. Sonnenlicht scheint dem Wesen zu schaden.

In der Kanalisation oder in anderer sonnenloser Umgebung ist der Incubus



rund um die Uhr aktiv. Seine bevorzugte Jagdmethode ist, sich einen in der Regel verlassenen Bereich „abzustekken“ und zu warten, bis aussichtsreiche Beute vorbeikommt. Dann benutzt der Incubus seine telepathische Projektionskraft, um die Beute nahe genug an sein Versteck heranzulocken, um sie angreifen und töten zu können. Der Körper des Incubus hat keine festen Bestandteile und kann sich stark zusammenziehen. So kann er sich durch ein nur 50 Zentimeter durchmessendes Loch quetschen.

KOMMENTAR

Der Name „Incubus“ stammt aus Mythen über Teufel, die Männergestalt annehmen, um weibliche Opfer zu verführen; die weibliche Form ist der Sukubus. Kein Beweis stützt die Behauptung, diese Mythen seien Beleg dafür, daß es schon zu früheren Zeiten eine Art Incubus gegeben haben muß. Ein anderer, verbreiteter Name für den Incubus lautet Kanalkrake.

KRÄFTE

Begierdenspiegelung, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Illusion.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Letzte Nacht habe ich unten bei den Docks einen Incubus erwischt.)<<<<
-Billy (15:11:28/8-1-51)

>>>>(Drek, Billy, mein Junge. Hier ist die wahre Geschichte, Chummer. Billy-Boy ging voraus, während ich eine dieser Versorgungstrassen in der Nähe der Ladekräne entlangging. Er entdeckt etwas und gibt Zeichen, also mache ich schnell einen Abgang und denke, ich werde entweder Billys Signal hören oder wie er jemanden umlegt. Ich warte ein paar Sekunden, dann stecke ich meinen Kopf heraus. Und da schwänzelt Billy-Boy auf eine Blondine zu, die nur ein Negligé und ein Hundehalsband trägt. Und Billy führt ein Gespräch mit ihr, aber ich kann nur seine Stimme hören. Das Mädchen sagt kein Wort, aber Billy schwätzt, als antworte sie ihm.)<<<<
-Blackadder (15:11:59/8-1-51)

>>>>(Nun, ich dachte, sie sei eine Bordsteinschwalbe.)<<<<
-Billy (15:15:17/8-1-51)

>>>>(Auf einem verlassenen Stück Docks um drei Uhr morgens? Nun, wie auch immer, ich habe so eine Ahnung, was geht, also setze ich ein paar Salven in Billys Lady und das lenkt das Ding irgendwie von seiner Illusion ab. Jetzt dreht Billy echt ab und kriegt einen Tobsuchtsanfall, bis er irgendwie aus dem Augenwinkel zu sehen kriegt, womit er da gerade eben eigentlich geplaudert hat. Also brüllt er noch lauter, zieht seine Wumme und pumpt das Magazin in das Vieh, ohne richtig zu merken, was er tut. Du hast es also vielleicht gegeckt, Billy, aber ich wäre nicht allzu stolz darauf.)<<<<
-Blackadder (15:16:02/8-1-51)

>>>>(Was passiert, wenn man Cyberaugen hat oder eine Smartbrille trägt? Durchschaut man dann die Illusion?)<<<<
-Oscar (20:27:05/8-1-51)

>>>>(Nein. Sehen ist eine Gehirnfunktion, keine der Augen, und dort geht der Incubus einen an. Dein Cyberauge übermittelt dir vielleicht das Bild eines Oktopus, aber dein Hirn sieht die Blonde in einem Negligé. Was dieses Hundehalsband angeht, Billy...)<<<<
-Doc (03:55:27/9-1-51)

>>>>(Doc hat recht, aber es gibt noch eine weitere Verwicklung. Wenn man den Incubus von weitem sieht, etwa auf einem Schirm, und außerhalb seiner Reichweite bleibt, sieht man ihn richtig. Oder wenn man ihn aufzeichnet, dann schaut euch das Band an.)<<<<
-Straight Gain (10:30:09/9-1-51)

SPIELDATEN

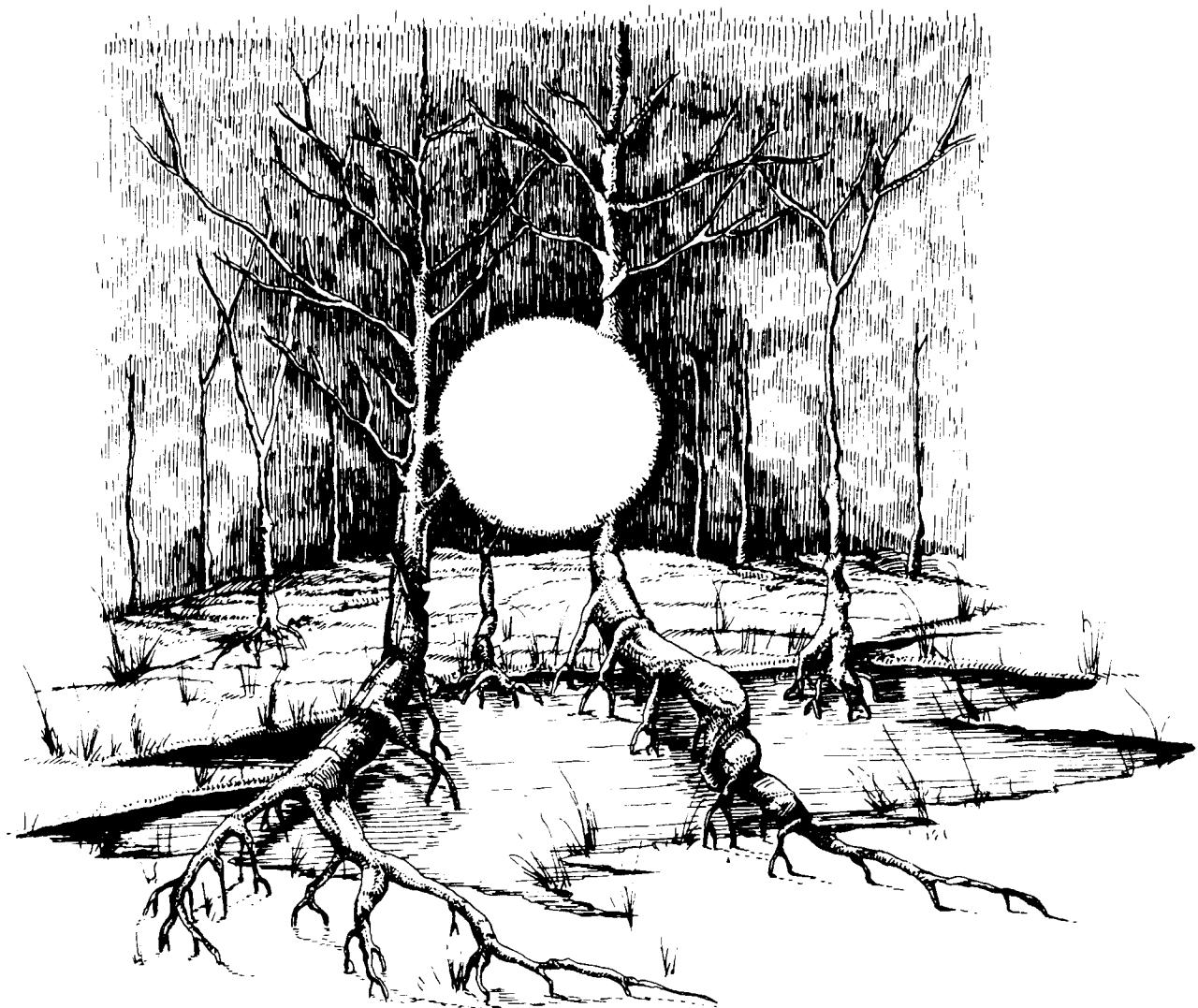
	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Incubus	6	2x2	9	3	3/5	4	(6)	4	5S, +1 Reichweite

Kräfte: Begierdenspiegelung, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Illusion
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)

INCUBUS Incubus praetexti	VORKOMMEN 	GRÖSSENVERGLEICH 
HABITAT Stadtgebiete		
VORKOMMEN In ganz Nordamerika		

IRRLICHT

Keine allgemein anerkannte Taxonomie.



IDENTIFIKATION

Es gibt keinen allgemeinen Konsens darüber, ob es dieses Wesen wirklich gibt. Manche sogenannte Experten behaupten, die berichteten Sichtungen seien Fälle von spontanen Sumpfgasentzündungen oder irgendeiner Art magischer Aktivität. Angesehene Katalogisierer erkennen an, daß es das Irrlicht definitiv gibt. Selbst diese letztere Gruppe konnte jedoch keinen Konsens über die Einordnung des Wesens erzielen.

Das Irrlicht sieht aus wie ein schwebender Lichtball von etwa 0,30 Metern Durchmesser. Das Licht ist üblicherweise hartweiß, hat manchmal einen Blau- stich und erreicht die Intensität von etwa 10 Kerzen (d. h. 10 Lumen Leuchtkraft auf 0,30 Meter). Es schwebt üblicherweise langsam, doch manche Berichte lassen auf schnellere Bewegung schließen. Es erreicht selten Höhen von mehr als 2,00 Meter.

Das Irrlicht scheint keine körperliche Gestalt zu haben. Das heißt, es wurde noch nie die „Leiche“ eines Irrlichts zur Untersuchung vorgelegt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Ohne körperliche Gestalt braucht das Irrlicht keine Nahrung, um einen Stoffwechsel aufrecht zu erhalten. Es gibt jedoch Berichte darüber, daß die Wesen Reisende in verlassenen Sumpfgebieten angegriffen hätten. Das Motiv für diese Angriffe ist unbekannt. Andere, unbestätigte Berichte deuten darauf hin, daß Irrlichter Reisende getötet haben, aber die Todesart ist unbekannt.

Irrlichter könnten Einzelgänger sein, doch wurde in mehreren Fällen von bis zu sechs Exemplaren in einer Gruppe berichtet.

Sie scheinen nur nachts aufzutauchen und auch dann nur an verlassenen, einsamen Orten.

KOMMENTAR

Die schlüssigste der vielen Theorien über das Wesen des Irrlichts scheint die zu sein, daß es ein in erster Linie astrales Wesen ist, das sich in der physischen Welt als Lichtkugel manifestiert.

KRÄFTE

Bewegung (Verlangsamung in Sümpfen und Marschen), Essenzentzug, Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Psychokinese, Regeneration.

SCHWÄCHEN

Essenzverlust.

SHADOWTALK

>>>>(Diese Dinger bringen mich fast um den Verstand. Ich begegnete eines nachts einem in einem Mangrovensumpf. Ich versuchte wegzurren, schien mich aber nicht schnell genug bewegen zu können. Dann schwebte diese leuchtende Puderquaste einfach herab und berührte mich im Genick. Dann geriet ich in Ekstase, in den besten Rausch, den ich je hatte (und ich habe Erfahrung mit gechippten und anatomischen Räuschen). Die anderen Runner jagten es weg und zogen mich fort und ich hätte sie dafür. Ich war Tage danach noch schwach wie ein verdammt Kätzchen, aber ich mußte dauernd an diese Ekstase denken und wollte mehr davon. Ich habe Angst. Ich glaube, wenn ich wieder eins von diesen Dingern sähe, würde ich darauf zugehen und es einfach mit mir machen lassen, was es will.)<<<<

-Lukas (14:50:24/14-1-51)

>>>>(Du solltest auch Angst vor Irrlichtern haben. Sie gehören zu den tödlichsten Wesen, die es gibt. Yeah, sie werden dich töten und du wirst jede Minute genießen, und sie selbst sind schwer zu töten. Ich habe gehört, sie seien auch psychokinetisch begabt. Wahrscheinlich tötet man sie am besten im Astralraum.)<<<<

-Celene (15:05:38/14-1-51)

>>>>(Auch dort sind sie harte Knochen. Aber astral sehen sie nicht so harmlos aus: Wenn man eines nur sieht, wird man schon vorsichtig. Es sieht aus wie ein großer leuchtender Oktopus mit 20 Tentakeln und einem einzigen Auge von der Größe eines Eßtellers.)<<<<

-Darkcloud (03:10:00/15-1-51)

>>>>(Manche von ihnen zaubern auch.)<<<<

-Trent (13:15:08/16-1-51)

>>>>(Ernsthaft? Woher kommen sie? Was sind sie?)<<<<

-Lukas (14:28:36/16-1-51)

>>>>(Das weiß niemand. Am allerwenigsten Paterson.)<<<<

-Celene (20:42:28/16-1-51)

>>>>(Was soll eigentlich der ganze Drek über „10 Lumen Leuchtkraft auf 0,30 Meter“? Wie hell sind die Mistviecher?)<<<<

-Spider (11:21:26/17-1-51)

>>>>(Nicht heller als eine brennende Fackel.)<<<<

-Straight Gain (23:22:46/17-1-51)

SPIELDATEN

Irrlicht	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	5	10	-	-	2	5	2W6/A5	3M, -1	Reichweite

Kräfte: Bewegung (Verlangsamung in Sümpfen und Marschen), Essenzentzug, Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Psychokinese, Regeneration

Schwächen: Essenzverlust

Anmerkung: Bei der Begegnung mit einem Irrlicht hat es einen anfänglichen Essenzwert von 2W6. Somit ist sein normaler Maximalessenzwert 12. Beachten Sie jedoch, daß seine Fähigkeit zum Essenzentzug seinen Essenzwert theoretisch auf 24 steigern kann.

IRRLICHT

Keine allgemein anerkannte Taxonomie.

HABITAT

Sümpfe und Marschen

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

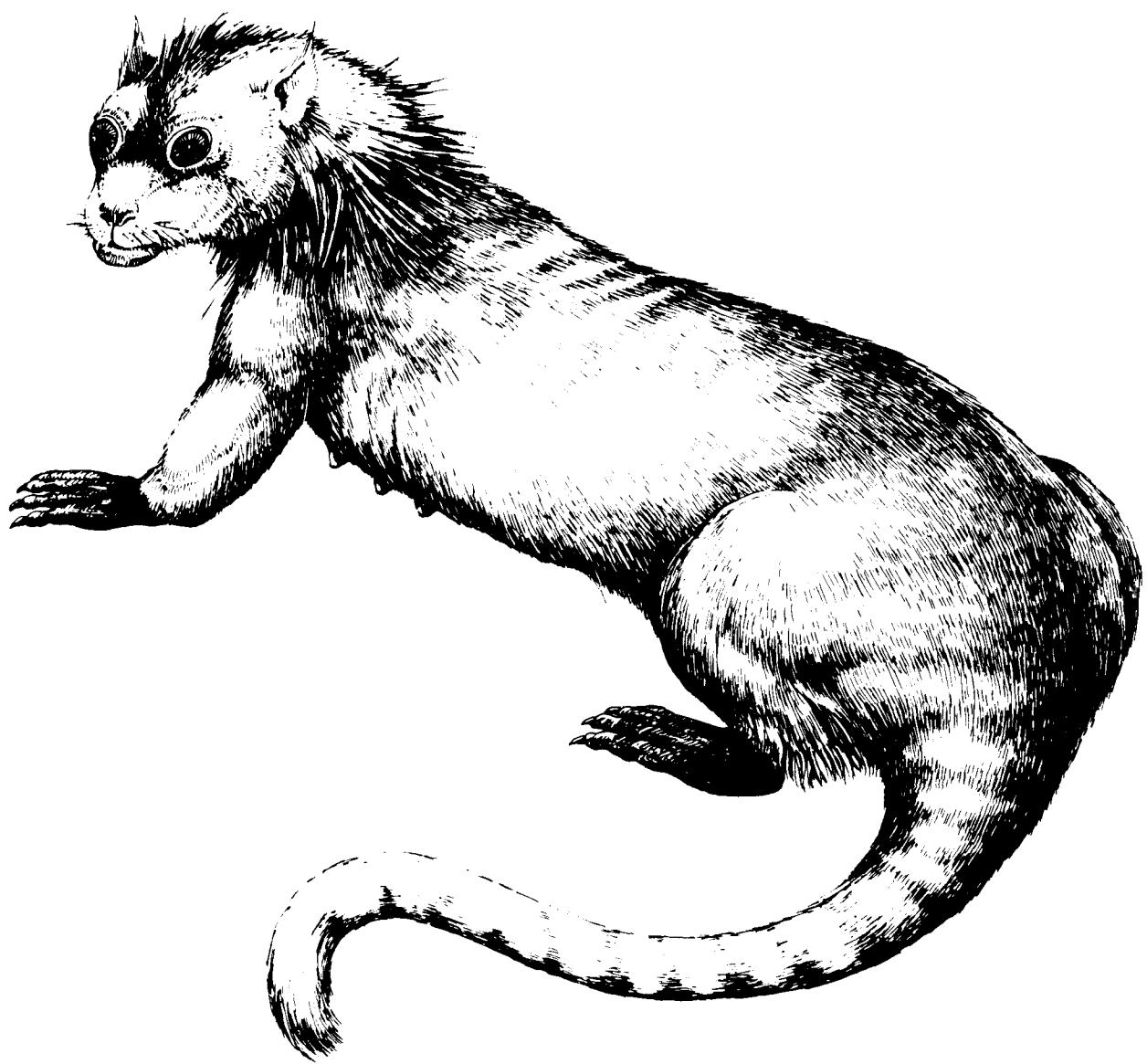


GRÖSSENVERGLEICH



JAHRHUNDERTFRETTCHEN

Mustela milleniae



IDENTIFIKATION

Das Jahrhundertfrettchen wird mit Schwanz zwischen 0,90 und 2,00 Meter lang. Es ähnelt einem gelbbraunen Nerz mit dunkelbraunen Füßen, Schwanz und Maske. Seine Augen sind rot wie die der zahmen Frettchen, aber es ist kein Albino. Es hat die Schnelligkeit und Beweglichkeit aller Mitglieder der Gattung *Mustelidae*.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Das Jahrhundertfrettchen ist ein Fleischfresser und lebt von Nagetieren und anderen kleinen Säugern. Es gräbt selten seinen eigenen Bau, sondern übernimmt lieber den Bau seiner Beute. Wie alle Frettchen ist es beweglich,

schnell und aggressiv. Wenn es herausgefordert oder angegriffen wird, scheint es keine Furcht zu kennen, sondern kämpft mit einer Wildheit, die seine vergleichsweise geringe Größe Lügen strafft.

Das Jahrhundertfrettchen hält keinen Winterschlaf, sondern ist offensichtlich das ganze Jahr aktiv. Im Winter ernährt es sich, indem es die Baue von Wesen im Winterschlaf aufspürt und sie im Schlaf fängt und tötet.

Jahrhundertfrettchen sind einzelnjägerische Jäger. Sie jagen vorzugsweise am Tag, können aber auch nachaktiv sein.

KOMMENTAR

Das Jahrhundertfrettchen erhielt seinen Namen, weil das erste verzeichnete Exemplar am 1. Januar 2000 gefangen wurde. Damals glaubte man, das

Tier stelle eine neue Frettchenart dar. Naturkundler auf der ganzen Welt verbrachten Jahre mit dem Versuch, zu erklären, wie ein so großer Säuger so lange der Entdeckung hatte entgehen können. Heute ist bekannt, daß das Jahrhundertfrettchen zweifellos ein erwachtes Wesen ist, auch wenn der Zeitpunkt seines Auftauchens vor dem allgemeinen Erwachen anderer Wesen liegt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn, Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Mana-Ortung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Allergie (Mana, leicht).

SHADOTALK

>>>>(Frühgeburt.)<<<<
-Doc (13:19:52/4-2-51)

>>>>(Was?)<<<<
-Ellis (14:43:12/4-2-51)

>>>>(Vorzeitiges Erwachen. UGE war bei Menschen ein statistisches Phänomen, glaube ich. Wie eine gezackte Gauss-Kurve, deren Scheitel etwa um 2011 erreicht war. Die Erwachenskurve des Jahrhundertfrettchens erreichte ihren Scheitel früher. Möglicherweise ist sein genetischer Komplex manaempfindlicher. Wahrscheinlich auch äußerst empfindlich für magische Energie.)<<<<

-Doc (15:01:26/4-2-51)

>>>>(Es ist furchtlos und wild. Wie wild?)<<<<
-Leslie (01:24:00/10-2-51)

>>>>(Furchtlos genug, um mich anzugreifen, und wild genug, um mich ein bißchen aufzuschlitzen, ehe ich es töten konnte.)<<<<

-Delsenora (11:26:06/10-2-51)

>>>>(Nur eins?)<<<<
-Leslie (11:27:30/10-2-51)

>>>>(Nur eins. Ich schätze, ich bin seinem Lager zu nahe gekommen oder sowas. Es war verdammt schnell. Ich habe es erst kommen sehen, als es schon die Zähne in mein Bein geschlagen hatte.)<<<<

-Delsenora (11:27:30/10-2-51)

>>>>(Gibt es eigentlich gar nichts da draußen, das Menschen mag?)<<<<
-Leslie (11:28:55/10-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Jahrhundertfrettchen	2	4x4	2	-	2/4	2	(6)	5	2M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht, Infrarotsicht), Mana-Ortung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)

Schwächen: Allergie (Mana, leicht)

JAHRHUNDERT-FRETTCHEN

Mustela millenniae

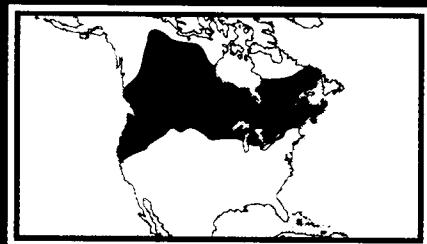
HABITAT

Laubwälder und Parks

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



KALIFORNISCHER GEIER

Cathartes repartus

IDENTIFIKATION

Der Kalifornische Geier ist eine vom türkischen Bussard (*Cathartes aura*) abstammende erwachte Tierart. Der Kalifornische Geier ist etwas größer als seine Vorgängerart und erreicht bei einer Länge von 1,40 Meter eine Flügelspannweite von 4,00 Metern. Er ist am Rücken von dunkelbrauner Farbe, die an den Flügelspitzen heller und auf der Unterseite cremeweiß wird. Kopf und Füße sind blaßrosa. Seine großen Augen sind rot.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Üblicherweise sieht man den Kalifornischen Geier in den Aufwinden über den nördlichen Hügeln des California Free State und im Gebiet der Rocky Mountains kreisen, und er berührt selten den Boden, außer um zu fressen. Normalerweise ernährt er sich von Aas, doch wird er auch schwache oder verletzte Tiere angreifen. Wenn der Kalifornische Geier passendes Futter entdeckt hat, stößt er laute Schreie aus, um andere Vertreter seiner Art zum Festmahl zu rufen.

Kalifornische Geier leben in lose verbundenen Schwärmen von vier bis acht Exemplaren zusammen. Auf der Suche nach Nahrung kann ein einzelner Schwarm sich über zehn und mehr Quadratkilometer ausbreiten. Wenn jedoch Nahrung gefunden wird, sammelt sich der Schwarm, um sie sich zu teilen. Es gab noch nie Berichte über Rivalitäten oder Herausforderungen zwischen Schwärmen. Das weist auf eine instinktive Hemmung beim Eindringen in das Revier anderer Schwärme hin.

Ein Kalifornischer Geier kann sich in große Höhen erheben (es gibt Berichte über Höhen bis zu 4600 Meter). Ein Kalifornischer Geier kann mit seinen außergewöhnlich scharfen Augen Beute auf große Entfernen entdecken.

KOMMENTAR

Wie Geier und andere Kondore greift der Kalifornische Geier üblicherweise Beute an, die schon dem Tode nahe ist. Er scheint zu spüren, wenn ein Beutewesen schwach wird, und kommt mit dem Nahen des Todes immer näher. Vielleicht kann der Kalifornische Geier deshalb ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit beim Anblick seiner Annäherung vermitteln.

Das Wesen ist sehr empfindlich gegen Schadstoffe. Diese Empfindlichkeit in Verbindung mit der Tatsache, daß die ersten Kolonien der Tierart im California Free State auftraten, führte einige frühe Paranaturkundler zu der Annahme, die



Vorgängerart des Kalifornischen Geiers sei der Kalifornische Kondor (*Gymnogyps californianus*). Diese Theorie konnte nur auf Wunschdenken statt auf echten wissenschaftlichen Beweisen beruhen, denn der letzte kalifornische Kondor starb 2009 in Gefangenschaft.

KRÄFTE

Einfluß (Hoffnungslosigkeit), Gestiegerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger.

SCHWÄCHEN

Allergie (Umweltverschmutzung, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Ich hasse diese Viecher. Sie wissen, du bist verwundet und ohne Wasser. Sie wissen, du wirst immer schwächer, und dann gehörst du ihnen.)<<<<

–Frostfire (11:39:07/26-3-51)

>>>>(Das ist sensationslüsterner Dreik.)<<<<

–Delbert (11:42:30/26-3-51)

>>>>(Nein, ist es nicht. Versuch einmal, ohne Wasser und mit ein paar Uzisalven im Bein im Ödland herumzuwandern und schau dir an, wie diese Viecher dich mit ihren roten Augen beobachten. Dann sag mir, es sei Dreik.)<<<<

–Frostfire (11:43:52/26-3-51)

>>>>(Sie greifen einen aber erst an, wenn man fast tot ist, oder? Ich meine, wenn man sich ständig bewegt, lassen sie einen in Ruhe.)<<<<

–Suki (17:26:20/26-3-51)

>>>>(Sie greifen erst an, wenn sie glauben, man sei fast tot. Da könnte es aber Meinungsverschiedenheiten geben.)<<<<

–Frostfire (17:31:00/26-3-51)

>>>>(Frostfire, haben sie dich angegriffen?)<<<<

–Gaston (16:43:50/27-3-51)

>>>>(Nein, haben sie nicht. Ich wollte eigentlich nur noch aufgeben und mich hinlegen, aber irgendetwas trieb mich voran. Schließlich fanden mich meine Kumpel. Aber unmittelbar bevor der Copter landete, kam mir eins dieser Viecher so nah, daß ich hätte die Hand ausstrecken und es berühren können. Noch ein paar Minuten, und sie hätten zu fressen angefangen, ob ich nun tot gewesen wäre oder nicht.)<<<<

–Frostfire (16:59:16/27-3-51)

>>>>(Ekelhaft.)<<<<

–Suki (17:25:28/27-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Kalifornischer Geier	4	4x5	4	-	2/5	3	(6)	4	35

Kräfte: Einfluß (Hoffnungslosigkeit), Gesteigerte Sinne (Sicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger
Schwächen: Allergie (Umweltverschmutzung, schwer)

KALIFORNISCHER GEIER

Cathartes repartus

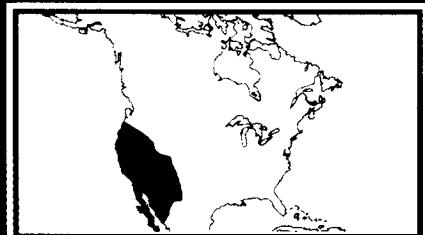
HABITAT

Wüsten, trockenes Hügel-land und Gebirge

VORKOMMEN

Südwestliche Regionen Nordamerikas (vor allem California Free State)

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



KILLERMANDRILL

Papio annisae

IDENTIFIKATION

Der Killermandrill ist ein 1,70 Meter großer Humanoide, aber seine Haltung ist gebückt, fast verdreht. Er ist zwar im Grunde ein Zweibeiner, geht aber manchmal auf allen Vieren. Aus der Ferne ähnelt das Wesen einer alten, aber kräftigen Hexe. Aus der Nähe jedoch läßt seine Menschenähnlichkeit nach. Die Augen sind zu groß, die Gesichtszüge ähneln eher denen großer Affen und er hat keinen wirklich gegenlaufenden Daumen. Vom Kopf des Wesens bis fast zum Ende des Rückgrats wuchert Haar, auf den Schulterblättern und Händen sogar in dicken Büscheln.

Der Killermandrill ist breitschultrig und hat überproportional lange Arme. Er zeigt zwar wenig offensichtliche Muskulentwicklung, ist aber außergewöhnlich stark. Seine Reißzähne sind überlang (um seine Beute besser töten zu können) und seine Finger haben scharfe, harte Krallen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Killermandrill frißt ausschließlich Fleisch und setzt seine Schnelligkeit und Stärke ein, um seine Beute zu fangen und zu töten. Er frißt jedes Lebewesen, das er überwältigen kann, von Eichhörnchen und Eulen bis hin zu Rehen und sogar Bärenjungen. Man nimmt an, der Killermandrill verhalte sich bezüglich Artgenossen, die in sein Revier eindringen, kanniabilistisch.

Der stark revierorientierte Killermandrill ist ein einzigerischer Jäger. Seine Drohgebärden bestehen aus Geheul und Steinwürfen, aber er setzt dieses Verhalten nur ein, um seine Dominanz über andere Mandrills zu klären und auch das nur selten. Anderen Wesen geht er entweder aus dem Weg oder greift sie an, sobald er ihrer ansichtig wird. Bei Revierverletzungen durch andere Killermandrills hängt die Reaktion des Wesens ganz von der offensiven Stärke des Eindringlings ab. Wirkt er schwach, wird der heimische Mandrill sofort angreifen; wirkt der Eindringling stärker, geht ihm der Revierinhaber aus dem Weg. Nur wenn die beiden Wesen einander in nichts nachzustehen scheinen, wird der erste Mandrill versuchen, den Eindringling mit Drohgebärden zu vertreiben.

Nur bei der Paarung lebt in einem Revier mehr als ein Killermandrill. Wenn das Männchen das Weibchen jedoch geschwängert hat, jagt es sie üblicherweise aus dem Revier. Ein Mandrill ist von der Geburt an ein aggressiver Jäger und kann in der Regel innerhalb einer Woche, nachdem er das Licht der Welt erblickt hat, für sich selbst sorgen, oder



sogar früher, wenn die Mutter ihn im Stich läßt.

Der Killermandrill lebt vorzugsweise in Felshöhlen oder gräbt sich zwischen den Wurzeln großer Bäume einen Bau. Er ist nachtaktiv und hat außergewöhnlich gute Nachtsicht. (Im vollen Sonnenlicht leidet die Sicht des Mandrills jedoch nicht.)

Der Killermandrill scheint die trostlosesten Waldgebiete zu bevorzugen (oder vielleicht verseucht die Gegenwart der Wesen das Gebiet).

KOMMENTAR

Über die Herkunft des Killermandrills besteht zwar keine Einigkeit, doch die meisten Taxonomen halten ihn für eine erwachsene Abart des Mandrill (*Papio sphinx*), deshalb wurde das Wesen der Art *Papio* zugerechnet.

KRÄFTE

Einfluß (Depression), Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht)

SHADOWTALK

>>>>(Hier verbreitet das Handbuch wieder einmal Drek. Diese Biester zeigten ihre „Drohgebärden“, als wir nur einen Hut fallenließen... aber wogegen? Gegen einen verdammten Banshee-Panzer, jawohl. Fing an zu heulen und Steine zu schmeißen. Ich war oben drauf und ich hab's gesehen. Wir hätten ihn so mit 30-Millimeter-Geschossen volldröhnen können, daß das verdammte Biest untergegangen wäre wie ein Stein.)<<<<

-Kaz (18:28:50/30-1-51)

>>>>(Und warum habt ihr's nicht getan?)<<<<

-Larry (19:09:35/30-1-51)

>>>>(Weiß nicht. Haben's einfach nicht geschafft, weißt du? Wir fühlten uns alle nicht so toll... Vergiß es. Weiß nicht.)<<<<

-Kaz (19:09:35/30-1-51)

>>>>(ja? Verrückt. Ich sah mal eins dieser Viecher in der Gegend um den Deception Pass (schätze, sie kommen manchmal ganz schön weit nach Norden.) Ich war auf einem Run, auf der Spur von - egal, auf wessen Spur ich war. Jedenfalls begann ich mich plötzlich höllisch mies zu fühlen. Der Wald sah häßlich aus und ich fühlte mich, als sei mein ganzes Leben zu Drek geworden. Dann sah ich, wie dieses Biest mich beobachtete. Sah wie eine übellaunige alte Hexe aus, irgendwie wie eine Großmutter aus der Hölle. Ich fühlte mich so verdammt mies, daß ich es auf der Stelle gegeckt habe. Hab's richtig gut gegeckt, einen ganzen Streifen Muni verbraten. Verwandelt den Baum, auf dem es hockte, in Zahnstocher. Und weißt ihr was? Als sich der Rauch lichtete, sah der Wald plötzlich gar nicht mehr so schlimm aus und ich mochte das Leben wieder. Verrückt.)<<<<

-Sal (22:44:45/5-2-51)

>>>>(Kaz, mein Freund, unterschätze dieses Wesen nicht, nur weil es kühn oder dumm genug war, um einen Panzer herauszufordern. Der Killermandrill ist fraglos stark genug, ein Auto umzuwerfen. Und wenn er das Fahrzeug erst einmal an der Weiterfahrt gehindert hat, kann er es in aller Ruhe aufreißen.)<<<<

-Tinuviel (22:44:45/7-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Killermandrill	9	4x5	10	-	2/3	4	(5)	4	85

Kräfte: Einfluß (Depression), Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

KILLERMANDRILL

Papio annisae

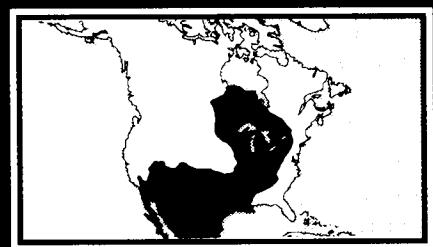
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Mittlere und südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

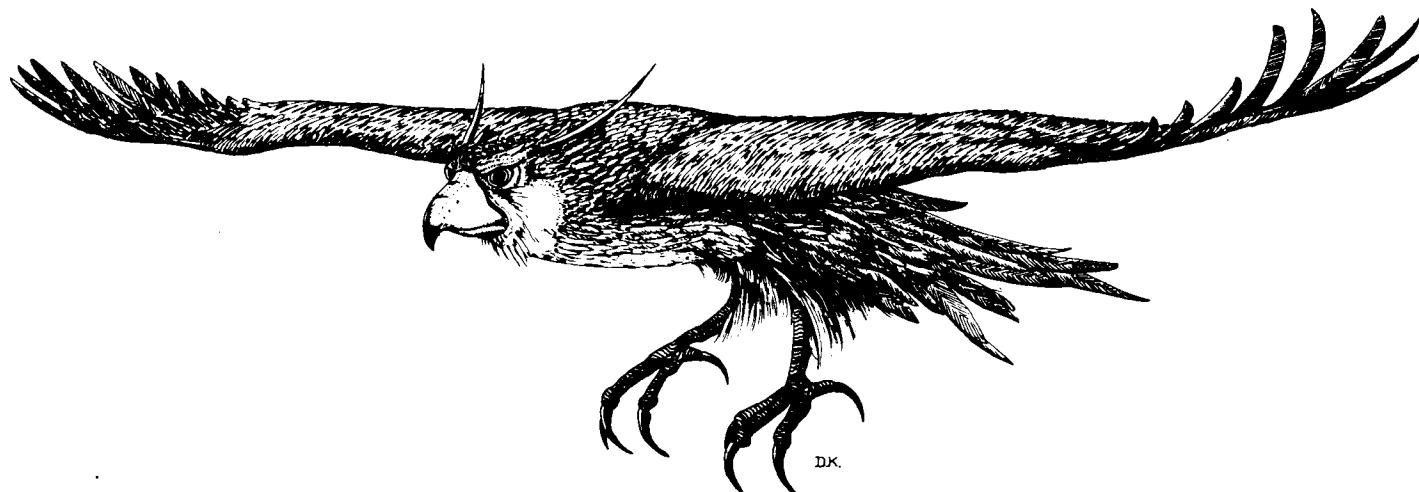


GRÖSSENVERGLEICH



KLEINERER DONNERVOGEL

Avesfulmen minori



IDENTIFIKATION

Der kleinere Donnervogel ähnelt einem rotbraunen Adler. Er hat eine Flügelspannweite von bis zu 3,00 Metern, einen großen, krummen Schnabel und ausgeprägte Krallen. Die großen Augen des Wesens sind leuchtend golden.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Wie sein Vetter, der gemeine Donnervogel (*A. splendidus*), ist der kleinere Donnervogel üblicherweise tagaktiv. Seine großen Augen verleihen ihm auch hervorragende Schwachlichtsicht, so daß er auch gleichermaßen nachtaktiv sein kann. Kleinere Donnervögel jagen kleine Bodenbewohner wie etwa junge Antilopen und Rehe und sind erfolgreiche Fischer. Sie fressen auch Aas, wenn sie welches finden können. Sie nisten an geschützten Stellen in der Nähe von Berggipfeln und entfernen sich manchmal auf der Suche nach Beute hunderte von Kilometern von ihrem Nest.

Der kleinere Donnervogel liebt Stürme, und besonders Gewitter. Wenn solche Stürme um die Berggipfel toben, sieht man kleinere Donnervögel in die

Wolkendecke eintauchen und daraus herabstoßen und so die statische Aufladung der Luft genießen. Es scheint unwahrscheinlich, daß der kleinere Donnervogel diese Stürme irgendwie heraufbeschwören kann, wie manche Forscher behaupten.

Wie *A. splendidus* kann der kleinere Donnervogel ein elektrisches Feld abstrahlen. Das Feld hält nicht so lange an wie der Feldeffekt des *Splendidus* und ähnelt eher einem elektromagnetischen Puls (EMP) als einem Blitzschlag. Dieser EMP scheint geringe Auswirkung auf Lebewesen zu haben, zeitigt aber bei komplizierter Elektronik verheerende Konsequenzen.

KOMMENTAR

Die Herkunft der EMP-Kraft des kleineren Donnervogels ist unbekannt. Vom evolutionären Standpunkt her ist sie unerklärlich, weil sie keine nützliche Verteidigung gegen mögliche Raubtiere darstellt, es sei denn, diese Raubtiere seien von Elektronik abhängig (d. h. Menschen und Metamenschen). Eine unbelegte, doch plausible Theorie besagt, der EMP solle den Richtungssinn von Wesen „durcheinanderwirbeln“, die mit Hilfe von magnetischen Effekten nach Hause finden und Ortungen vornehmen. (Man nimmt an, daß Brieftau-

ben und viele andere Wesen diesen Effekt ausnutzen.) Der EMP würde solche Wesen theoretisch so stark desorientieren, daß sie dem kleineren Donnervogel nicht entkommen könnten.

Es erscheint wahrscheinlich, daß zumindest ein Teil der Körpermasse des kleineren Donnervogels aus Elektrozel len ähnlich jenen, die man beim Zitteraal (*Electrophorus electricus*) findet, besteht. Das ist jedoch unbewiesen, und zwar aufgrund der störenden Tendenz des kleineren Donnervogels, bei seinem Tod zu explodieren. (Man nimmt an, daß sich das elektrisch aktive Gewebe im Augenblick des Todes gleichzeitig entlädt und das Wesen in Stücke reißt.)

Die angesehene Biologin Juli Francis versuchte, dieses Problem durch Vivisektion zu umgehen. Leider muß sie dabei mit ihrem Skalpell stark aufgela denes Gewebe berührt haben. Die gewaltige Entladung töte sie auf der Stelle und vernichtete das Exemplar.

KRÄFTE

Elektrische Entladung (EMP), Gestiegerte Sinne (Schwachlichtsicht), Wetterkontrolle (Gewitterstürme).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Paßt auf diese Viecher auf. Wenn man sie ärgert, werden sie echt fies.)<<<<
-Nuke (10:20:44/14-1-51)

>>>>(Warum? Dieser EMP-Drek macht mir nichts aus. Meine Chips sind alle optisch.)<<<<
-Slag (19:18:38/14-1-51)

>>>>(Deine Chips sind vielleicht nicht in Gefahr, aber arbeitet deine Cyberware nicht teilweise mit Elektronik, Slag? Au-
gen, die Elektronen zur Bilderzeugung benutzen vielleicht? Oder wie ist es mit Reflexboostern oder einer Smartgunverbin-
dung? Bist du sicher, daß deine gesamte Cyberware voll optisch ist?)<<<<
-Nuke (08:47:57/15-1-51)

>>>>(Du meinst, dieses Vieh kann mir den Kopf zertrümmern?)<<<<
-Deckhead (10:27:39/15-1-51)

>>>>(Du sagst es, Chummer, besonders, wenn du mit dem billigen Zeug arbeitest. Eine Menge Schnittstellen benutzen
noch immer Elektronen und Kupferdrähte statt Lichtphotonen und optische Leitungen.)<<<<
-Nuke (14:28:39/15-1-51)

>>>>(Wenn sich ein Haufen dieser Viecher zusammentäte und gleichzeitig pulste, ob sie sich dann wohl gegenseitig
verstärken oder aufheben würden? Ich schätze, das hängt von der Phase und dem Stromkreis ab. Hat jemand da draußen je
gesehen, daß so etwas passiert?)<<<<
-Straight Gain (10:29:14/28-1-51)

>>>>(Yeah, ich denke schon. Ich sah, wie ein kleiner Schwarm Donnervögel einen Kahladler vom Himmel fegte. Es waren
vier, und sie umringten den Adlerin so einer Art Formationsflug. Dann zuckte der Adler einfach irgendwie zusammen und fiel
runter wie ein Stein. Was glaubst du? Wenn ein Haufen dieser Viecher gleichzeitig pulst, ist der EMP vielleicht stark genug,
um neurale Spannungen durcheinanderzubringen?)<<<<
-Holly (13:07:08/28-1-51)

>>>>(Ich weiß nicht. Und ich will nicht wirklich nahe genug ran, um es herauszufinden. Mir ist meine Headware lieb und
teuer.)<<<<
-Straight Gain (13:46:43/28-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Kleinerer Donnervogel	3	6x2	3	-	2/5	3	(6)	6	6L

Kräfte: Elektrische Entladung (EMP), Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Wetterkontrolle (Gewitterstürme)

Anmerkung: Flugmultiplikator ist 4.

Der EMP des Donnervogels wird auf jegliche billige elektronische Ausrüstung (Seite 100 des **Straßensamurai-Katalogs**) im Umkreis von 5 Metern Umkreis wirken. Der Angriffswert des EMP entspricht der Essenz des Wesens. Der Mindestwurf, um ein Ausrüstungsstück zu beschädigen, ist 10. Besitzt die Ausrüstung einen Härte-Wert (wie im Fall von Cyberdecks), wird die Härtestufe zum Mindestwurf addiert. (Somit ist der Mindestwurf zur Zerstörung eines Fuchi Cyber-6 14).

Erzielt der Donnervogel 1, 2 oder 3 Erfolge gegen den Gegenstand, funktioniert der Ausrüstungsgegenstand 2W6 Runden lang nicht oder fehlerhaft. Erzielt der Donnervogel 4 oder mehr Erfolge, kommt es zu physischer Beschädigung, deren Ausmaß im Ermessen des Spielleiters liegt. Ein Decker, der ein von einem EMP getroffenes Cyberdeck benutzt, fliegt sofort aus der Matrix.

Beachten Sie, daß die EMP-Fähigkeit auch Cyberware beeinflussen kann. Machen Sie pro Träger nur einen EMP-Wurf. Erzielen Sie Erfolge, legen Sie zufällig fest, welche Cyberware betroffen ist.

Der kleinere Donnervogel kann pro Tag soviele Pulse erzeugen, wie er Essenzpunkte hat.

Im Augenblick seines Todes explodiert der Körper des kleineren Donnervogels, was einem Angriff mit 3L gegen jeden im Umkreis von 3 Metern entspricht.

KLEINERER DONNERVOGEL

Avesfulmen minori

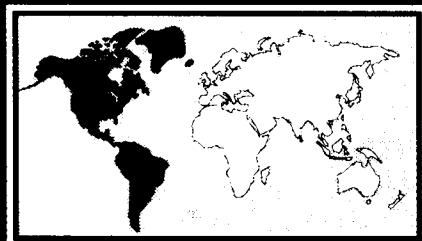
HABITAT

Gebirge

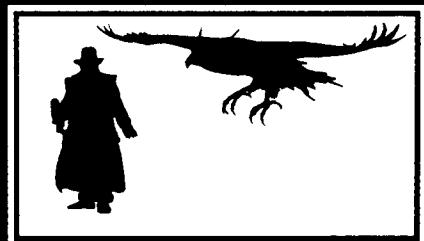
VORKOMMEN

Westliche Hemisphäre

VORKOMMEN

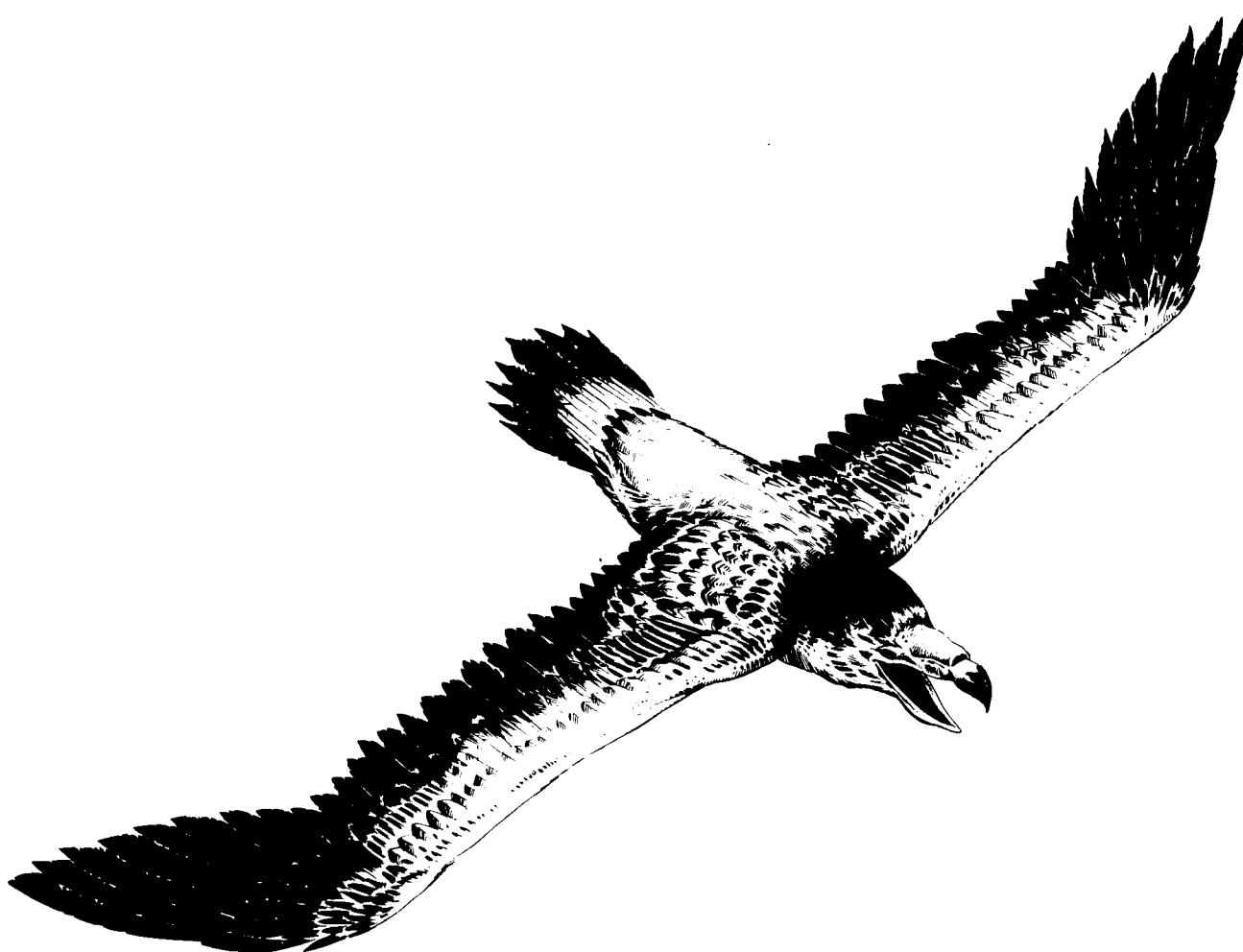


GRÖSSENVERGLEICH



KLEINERER ROCK

Diamedia roc



IDENTIKATION

Der kleinere Rock ist ein großer Seezugvogel, der dem Albatros (*D. exulans*, seiner Vorgängertierart) ähnelt und eine Flügelspannweite von mehr als 6,00 Metern bei einer Körperlänge von 2,00 Metern erreicht. Sein Gefieder ist größtenteils weiß, der Kopf und die Flügelspitzen und -äume sind schwarz. Sein Schnabel ist scharf und krumm. Statt der mit Schwimmhäuten versehenen Füße des Albatros hat der kleinere Rock die Greifklauen eines Raubvogels.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch

LEBENSWEISE

Der kleinere Rock ist ein Fleischfresser, der von kleineren Vögeln lebt, die er im Flug schlägt, sowie von Fischen, die er tauchenderweise fängt. Er ist auch ein Aasfresser, der jegliches Aas oder

Abfall frißt. Trotz seiner Größe ist der kleinere Rock schnell und beweglich. Besonders im Sturzflug ist er schnell genug, um fast jeden anderen Seevogel einzuholen und zu fangen.

Kleinere Rocks sind Zugvögel und wandern Tausende von Kilometern an einer Küstenlinie entlang. Sie fliegen auf großer Höhe, gleiten über Wettersysteme und können fast unendlich lange in der Luft bleiben (vorausgesetzt natürlich, daß sie fliegende Beute schlagen können).

Sie nisten in guanoverkrusteten Kolonien auf steilen Meeresklippen. Eine solche Kolonie kann bis zu 100 Rocks beheimaten.

Kleinere Rocks können beim Aasfressen aggressiv sein. Es gibt Berichte, sie hätten sich auf Fischereiboote auf dem Ozean gestürzt und versucht, die Mannschaft von besonders schmackhaften Bissen wegzujagen.

KOMMENTAR

Kleinere Rocks sehen so gut, daß sie auch fast ohne Licht noch genug erkennen können. Sie haben eine unfehlbare Fähigkeit, in ihre Heimatkolonie zurückzufinden. (Manche Forscher spekulieren darüber, ob dies eine magische Fähigkeit ist, während andere glauben, es sei das Ergebnis einer Einstimmung auf das Magnetfeld der Erde.) Kleinere Rocks sind immun gegen Gifte.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(He, ich bin einer der Jungs, die davon berichtet haben, daß sie von kleineren Rocks angegriffen wurden, während sie versuchten, Müll über Bord zu kippen. Laßt euch gesagt sein, diese Viecher sind groß, laut und schrecklich, wenn sie auf einen herabstoßen.)<<<<

-Naf (19:47:28/2-1-51)

>>>>(Diese Viecher fressen alles. Ich kenne einen Burschen, einen echt ausgeklinkten Drekschädel, der angezündete Feuerwerkskörper in die Luft zu werfen pflegte, wenn er kleinere Rocks in der Nähe sah. Die Rocks schnappten sie sich und schluckten sie und gingen dann hoch. Krank.)<<<<

-Greyhawk (19:49:03/2-1-51)

>>>>(Noch etwas. Nähert euch ihren Nistkolonien nicht. Sie erwürgen euch, ehe ihr auch nur blinzeln könnt.)<<<<

-Naf (19:52:29/2-1-51)

>>>>(Seid nur froh, daß wir in unseren Wäldern den größeren Rock nicht haben. Ich habe Videos darüber gesehen, wie größere Rock Elefanten töten und fraßen!)<<<<

-Zapper Weisman (23:56:45/3-1-51)

>>>>(Tötet den kleineren Rock nicht. Wie der Albatros ist er ein Vogel des guten Vorzeichens, und ihn zu töten, beschwört Unglück auf euch herab.)<<<<

-Cat Dancing (20:52:57/14-1-51)

>>>>(Oh, Drek. Wenn man Schamane ist, glaubt man, alles sei ein gutes oder ein schlechtes Omen. Es sind nur große Scheißvögel.)<<<<

-Tango (21:00:42/14-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Kleinerer Rock	4	5x4	4	-	2/4	2	6	4	3M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger

KLEINERER ROCK

Diamedia roc

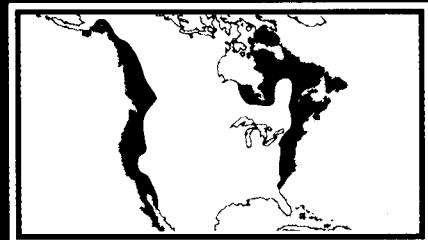
HABITAT

Ozeane und Klippen an der Küste

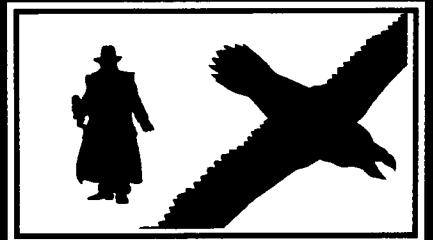
VORKOMMEN

Küsten Nordamerikas

VORKOMMEN

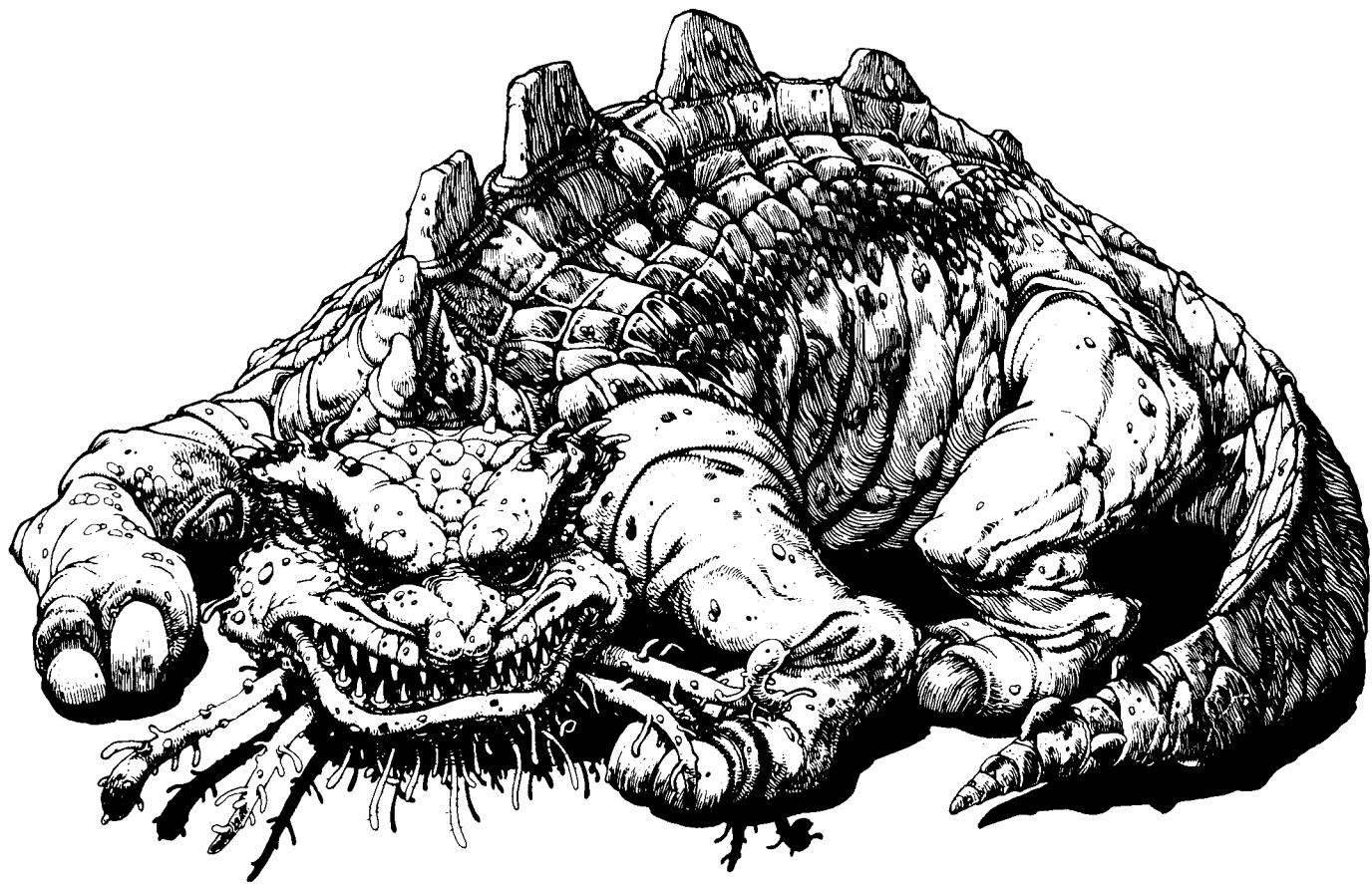


GRÖSSENVERGLEICH



LAMBTONECHSE

Salamandra lambtoni



IDENTIFIKATION

Die Lambtomechse ist ein erwachsener Salamander, der bis zu 6,25 Meter lang werden kann. Sie ist mit Dermalknochenplatten bedeckt, die einander überlappen und so eine natürliche Panzerung bilden. Ihre Beine sind kurz, was ihre Bewegung an Land langsam macht. Im Wasser jedoch ist die Echse schnell in Anbetracht ihrer Größe.

Das Maul der Lambtomechse ist wie das eines Welses von Barteln umgeben. Es sind Sinnesorgane, sie sondern aber auch eine Substanz ab, die vorübergehende Lähmung verursacht.

Die Lambtomechse ist mattgrau, zum Bauch hin geht die Farbe in mattes Weiß über. Ihre kleinen Augen sind schwarz.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Die Lambtomechse ist ein Fleischfresser. Sie ernährt sich normalerweise von großen Fischen, frisst aber auch andere Tiere oder Vögel, die in ihre Reichweite kommen. Das Wesen entfernt sich manchmal erwiesenermaßen auf der Jagd mehr als einen Kilometer vom Wasser, aber nur, wenn es im Wasser keine passende Beute gibt.

Die Berührung einer einzigen Bartel reicht aus, um eine zeitweilige örtliche Lähmung hervorzurufen. Mehrere Berührungen können zu Atemstillstand und Tod führen. Zusätzlich kann das Wesen die lähmende Substanz aus Drüsen in der Nähe seines Mundes versprühen. Diese Angriffsform ist nur einsetzbar, wenn sich der Kopf des Wesens über Wasser befindet.

Lambtomechsen sind Einzelgänger, zweifellos wegen der großen Mengen,

die sie fressen müssen. Nur in wenigen Gegenden leben ausreichend viele Beutetiere, um mehr als eine Echse ernähren zu können.

KOMMENTAR

Bestimmte Paranaturalisten spekulieren, daß es im Mittelalter Wesen ähnlich der Lambtomechse gab, die den vielen Legenden über monströse Echsen und Schlangen aus jener Zeit Modell gestanden haben. Sie verweisen auf die lähmenden Sekrete des Wesens als mögliche Analogie zum giftigen Atem, der den großen Echsen der Legenden häufig zugeschriebenen wurde.

KRÄFTE

Lähmende Berührung.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Hey Clifton, bist du da draußen? Woher kommt der Name, Kumpel?)<<<<
-Thud (17:42:56/7-1-51)

>>>>(Sie heißt nach einem berühmten Paranaturalisten, Ward Lambton. Er war der erste, der das Vieh studierte, und der erste, der von einem gegeckt wurde.)<<<<
-Clifton (16:30:43/8-1-51)

>>>>(Wie ist es, wenn sie Gift spritzen? Ein Strahl, ein Klumpen, was?)<<<<
-Hellcat (10:38:33/1-1-51)

>>>>(Eher wie ein Sprühnebel aus feinen Partikeln, der in der Luft hängt.)<<<<
-Tank (15:46:39/1-2-51)

>>>>(Muß man das Zeug einatmen?)<<<<
-Hellcat (13:37:48/2-2-51)

>>>>(Leider nicht, man nimmt es durch die Haut auf, durch die Kleidung und selbst durch manche Kunststoffe. Am meisten Glück hat man in voller Chemo-Bio-Montur: Chemoanzug, Sauerstoffflaschen, das volle Programm. Und wasch dich ab, ehe du den Anzug ausziehst. Das Zeug ist stundenlang aktiv. Wenn außen etwas davon am Anzug ist und du es berührst, während du dich ausziehst, ist das genau so schlimm wie ein direkter Treffer.)<<<<
-Tank (13:44:27/2-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Lambtonechse	7/2	4x2	5	-	1/4	3	5	3	3S, +1 Reichweite

Kräfte: Lähmende Berührung

Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 4.

Der lähmende Sprühnebel hat dieselben Auswirkungen wie eine Berührung der Barteln des Wesens mit einer Höchstreichweite von 3,00 Metern. Benutzen Sie den Reaktionswert des Wesens als seine Kampffertigkeit und behandeln Sie alles innerhalb der Reichweite als kurze Distanz. Ein Treffer bedeutet, daß das Opfer die Auswirkungen der Lähmenden Berührung des Wesens erleidet. Die Drüsen des Wesens enthalten genug Substanz für vier Angriffe, danach braucht es eine Stunde, um sie wieder aufzufüllen.

LAMBTONECHSE

Salamandra lambtoni

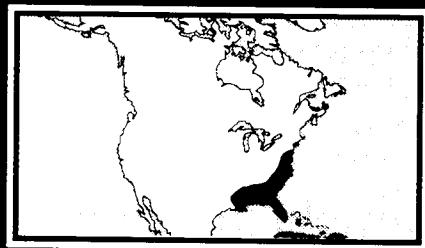
HABITAT

Flüsse und Seen

VORKOMMEN

Südöstliche Regionen
Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH

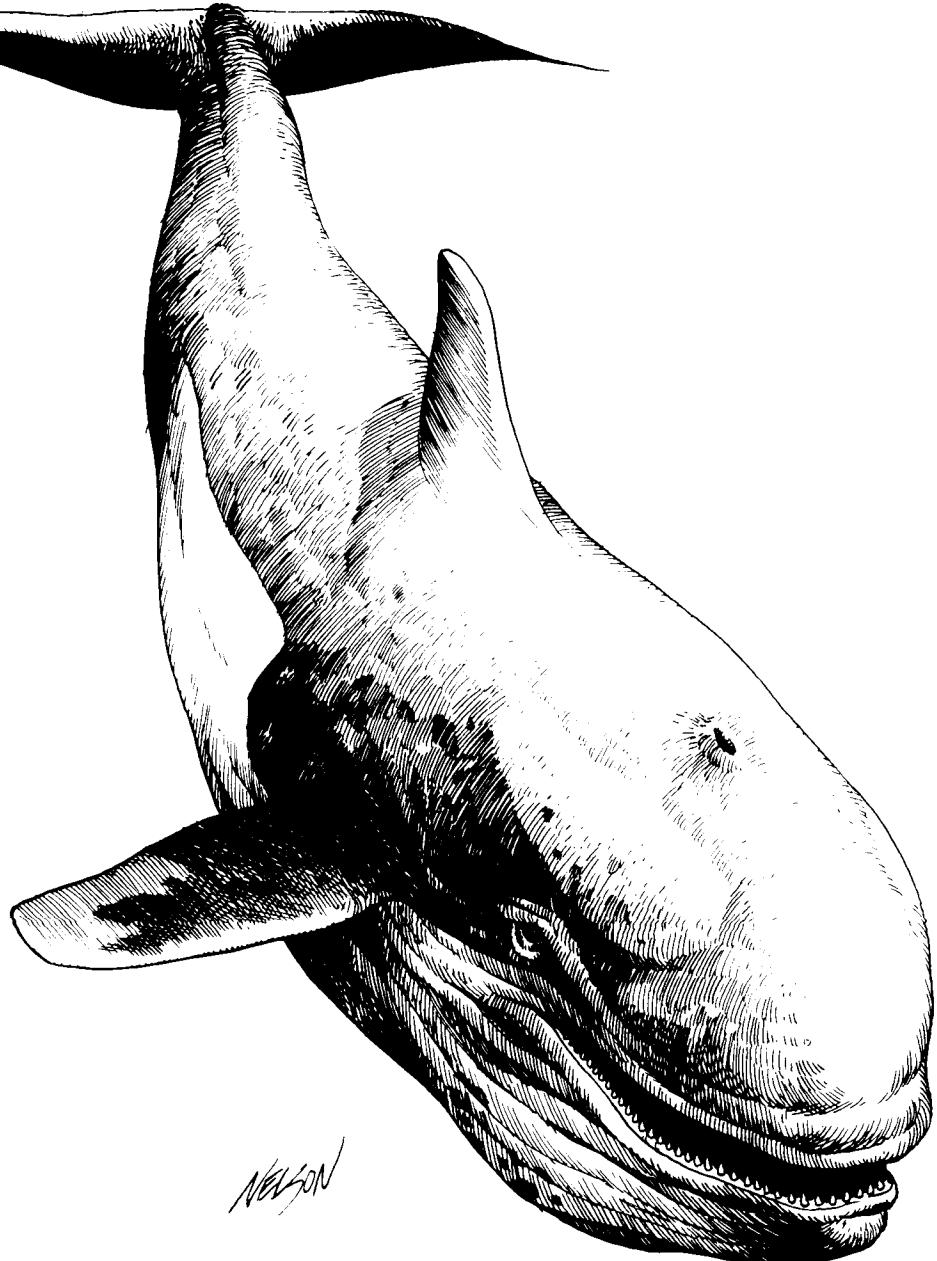


LEVIATHAN

Grampus immanis

IDENTIFIKATION

Der Leviathan ist ein großer fleischfressender Wal, der normalerweise 19,00 Meter lang wird, wobei es auch Aufzeichnungen über außergewöhnliche Exemplare gibt, die über 22,00 Meter lang wurden. Der Leviathan ähnelt dem Mörderwal (*Grampus orca*, seiner Vorgängertierart), hat aber einen breiteren, flacheren Körper. Wie bei allen Meeressäugern ist sein Schwanz horizontal ausgerichtet. Die Farbe des Leviathan ist hellgrau mit amorphen dunklen Flecken und Zeichnungen an den Flanken. (Diese Zeichnungen ändern sich mit der Zeit und können von daher nicht zur Identifikation von einzelnen Exemplaren verwendet werden.)



MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Leviathan ist ein aggressives Raubtier, das sich von kleineren Walen (selbst Mörderwalen), Walrossen, Robben und so weiter ernährt. Er kann bis zu einer Stunde unter Wasser bleiben, ohne zum Luftholen aufzutauchen zu müssen, und taucht Berichten zufolge bis zu 2000 Faden (3,7 Kilometer) tief. Häufig jagt der Leviathan unter der arktischen Eiskecke.

Leviathane haben die Fähigkeit, den Gesang anderer Wale nachzuahmen, um so sowohl Beute anzulocken als auch Angreifer einzuschüchtern. Leviathane haben nur drei natürliche Feinde: Kraken, Megalodone und Menschen.

Leviathane sammeln sich zu Schulen von bis zu acht Exemplaren. Manchmal jagen mehrere Schulen gemeinsam.

KOMMENTAR

Die Debatte über den Intelligenzgrad des Leviathan dauert an. Manche behaupten, er habe eine der größten Hirnmassen auf dem Planeten und müsse daher auch einen entsprechend hohen Intelligenzgrad besitzen. Dieses Lager weist auch auf Erkenntnisse über den ausgeprägten Spieltrieb des Leviathan hin. Manche Forscher haben die Tatsache, daß man Leviathane dabei beobachtet hat, wie sie im Wasser treibende Baumstämme auf dem Rücken balancierten oder sich Seegraschleier über den Kopf zogen, generalisierend als Beleg für Intelligenz gedeutet. (Sie ignorieren einfach die Tatsache, daß auch mehrere nicht erwachte Walarten ähnliches Verhalten an den Tag legen.) Der Autor dieses Katalogs hat noch keine schlüssigen Beweise für Intelligenz bei Walen gesehen.



KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Sonar), Mimikry, Verstärkter Panzer (2 Punkte).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ich habe Geschichten über Leviathane gehört, die schiffbrüchige Seeleute retteten und all so'n Dreik. Impliziert das nicht eine gewisse Intelligenz?)<<<<
-Tapley (10:56:37/17-1-51)

>>>>(Und ich habe Geschichten darüber gehört, daß sie Taucher fressen.)<<<<
-Sato (16:36:59/17-1-51)

>>>>(Sie bringen kleine Boote zum Kentern. Ich weiß nicht, ob sie das absichtlich tun, aber es ist einfach keine schöne Angewohnheit.)<<<<
-Trudy (09:37:00/18-1-51)

>>>>(Das Handbuch sagt nichts darüber, aber ich glaube, es könnten Zugtiere sein. Ich habe Leviathane weit südlich gesehen, bis drunter im Cannon Beach in Tir Tairngire, aber nur im Herbst.)<<<<
-Sato (13:15:48/18-1-51)

>>>>(He, Sato, ich habe über deine Tauchergeschichte nachgedacht. Erinnerst du dich, was diese Biester fressen? Sieht denn ein Bursche in einem schwarzen Taucheranzug einer hübschen, leuchtenden, saftigen Robbe nicht ziemlich ähnlich?)<<<<
-Alexander (20:03:49/20-1-51)

>>>>(Das könnte Sinn machen.)<<<<
-Sato (23:11:04/20-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Levlathan	11/2	5x3	10	-	2/4	3	6	5	9T

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Mimikry, Verstärkter Panzer (2 Punkte)

LEVIATHAN

Grampus immanis

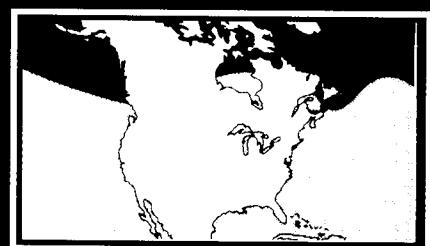
HABITAT

Eismeere

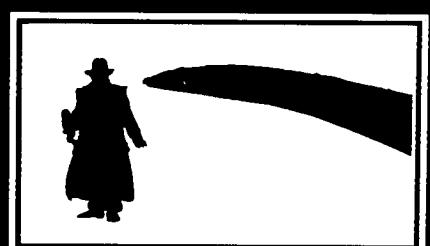
VORKOMMEN

Arktische und antarktische Regionen der Welt

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



LINDWURM

Alatuserpens pili americanus

IDENTIFIKATION

Der Nordamerikanische Lindwurm ähnelt einer kleinen, nackten, gefiederten Schlange. Alternativ dazu könnte man ihn auch als dem Pterodaktylus oder dem Pteranodon ähnelnd beschreiben. Sein Kopf ist proportional kleiner und sein Schädel stärker geneigt als der eines Drachen, was auf eine beträchtlich kleinere Hirnmasse hinweist. Sein langer, gebogener Schwanz endet in einem bösartig aussehenden Stachel. Seine Hinterfüße haben scharfe gebogene Klauen. Der Lindwurm ist dunkelbraun. Er kann eine Gesamtlänge von 11,00 und eine Spannweite von 20,00 Metern erreichen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Lindwurm lebt an verlassenen Orten, am liebsten weit weg von menschlichen Behausungen. Er ist ein Fleisch- und Aasfresser, der sich von Vögeln, großen Fischen, Tieren bis zur Größe einer Kuh und sogar Aas ernährt. Er jagt wie ein Adler, erspäht seine Beute aus der Höhe und stößt dann herab, um sie mit seinen mächtigen Klauen zu packen. Wenn der Lindwurm seine Beute gepackt hat, benutzt er seinen Giftschwanz, um sie zu töten. (Der Lindwurm ist natürlich völlig immun gegen sein eigenes Gift.) Üblicherweise kehrt er in sein Nest oder zumindest in die Nähe zurück, um seine Beute dann tatsächlich zu fressen. Lindwürmer sind stark revierorientiert.

Lindwürmer sehen reptilienartig aus und haben einige physiologische Merkmale mit Reptilien gemein. Es wird angenommen, sie seien Eierlegend. Lindwürmer sind einzelaenderische Wesen.

Man könnte annehmen, überwuchernde Wälder würden für Wesen von der Größe eines Lindwurms ein Problem darstellen, aber die Wesen können leicht durch die Äste aller außer den größten Bäume hindurchfliegen. Dies tun sie, indem sie in der Luft beschleunigen, dann ihre Flügel anlegen und wie ein Geschoß durch die Äste krachen. Sobald genug Raum da ist, schlagen sie mit den Flügeln, um die Geschwindigkeit beizubehalten. Aus diesem Grund kann man jagende Lindwürmer oft schon auf große Entfernung hören.

Über das Fortpflanzungsverhalten des Lindwurms ist nichts bekannt. Da sie keine offensichtlichen Genitalien haben, ist es unmöglich, das Geschlecht eines Lindwurms ohne Sektion zu bestimmen.

Der Lindwurm ist nachaktiv.



KOMMENTAR

Viele wollen den Lindwurm zwar der Gattung *Draco* zuordnen, aber es scheint dem Katalogisierer, der Autor dieser Zeilen ist, unwahrscheinlich, daß er tatsächlich mit dem Westlichen Drachen verwandt ist. Ein starker Hinweis darauf ist, daß der Westliche Drache drei Paar Gliedmaßen hat - Vorderbeine, Hinterbeine und Flügel -, während Lindwürmer nur zwei haben. Leider war durch Gentests keine Vorgängertierart festzustellen. Es gibt Ähnlichkeiten der gene-

tischen Karte zwischen dem Lindwurm und den verschiedenen Drachen, aber diese Ähnlichkeiten sind nur partiell.

KRÄFTE

Einfluß (Furcht), Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Gifte.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Paterson nennt ihn den Nordamerikanischen Lindwurm. Bedeutet das, es gibt auch noch anderswo Lindwürmer?)<<<<
-Harry the Horse (14:19:50/18-2-51)

>>>>(Ja, Harry. Der Europäische Lindwurm sieht aus wie diese Wappentiere, weißt du, die, die man auf alten Schildwappen sieht.)<<<<
-Corbeau (18:31:48/18-2-51)

>>>>(Aber du kennst ihn nicht wirklich.)<<<<
-Harry the Horse (19:11:54/18-2-51)

>>>>(Nein. Ich kenne ihn nicht.)<<<<
-Corbeau (22:38:14/18-2-51)

>>>>(Ich habe Lindwürmer in den Bayous gesehen. Sie sind schnell, Chummer, und der alte Paterson hat recht. Sie krachen einfach direkt durch Dinge hindurch, wie eine große Rakete. Ich glaube, sie nisten in Bäumen, aber ich bin nicht sicher. Und glaubt mir, sie sind für das Leben auf dem Boden nicht gebaut. In der Luft sind sie fast anmutig, aber an Land sind es ungeschickte Trottelgesichter, die sich irgendwie hüpfend fortbewegen, echt ungeschickt. Sie wären lustig, wenn sie nicht so verdammt groß wären.)<<<<
-Easy (14:24:4222-3-51)

>>>>(Ich muß sagen, ich fand euer ständiges Geschwätz höchst unterhaltsam... und nicht wenig erhellend. So viele signifikante Erkenntnisse mit soviel Spreu vermischt. Ihr Vergänglichen erstaunt mich immer wieder. Gratuliere.)<<<<
-Dunkelzahn (**:**:*/**_**_*)

>>>>(VERDAMMT! Dunkelzahn, der verfluchte Drache? Wie zum Teufel kam er hier herein? Schaut euch mal seinen Eintrag an. Kein Zeit-Datums-Eintrag. Was für eine Art Deck benutzt er?)<<<<
-Blacknight (04:31:48/4-6-51)

>>>>(Ein Drache, der durch die Matrix läuft? Jungs und Mädels, ich glaube, eben ist gerade alles ein bißchen interessanter geworden.)<<<<
- Fastjack (04:33:51/4-6-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Lindwurm	9	3x2	8	-	2/4	4	(6)	4	8S, +1 Reichweite

Kräfte: Einfluß (Furcht), Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Gifte
Anmerkung: Flugmultiplikator beträgt 6.

LINDWURM

Alatuserpens pili americanus

HABITAT

Wälder und Gebirge

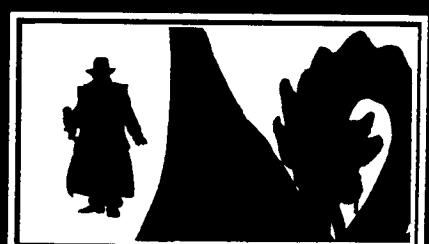
VORKOMMEN

Mittlere bis südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



MANTIKOR

Martichoras hastae

IDENTIFIKATION

Der Mantikor wird 2,20 Meter lang, erreicht 1,10 Meter Schulterhöhe und ähnelt einem Löwen mit längerem Fell. Sein breites Maul hat mehrere Zahnreihen ähnlich denen eines Hais. Aus seiner Schwanzspitze wächst ein Büschel Dornen ähnlich denen eines Stachelschweins. Er ist mittelbraun mit undeutlichen dunkleren Flecken an den Flanken, von denen man annimmt, sie seien eine minimale Form der Tarnung.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Mantikor ist ein aggressiver Fleischfresser. Er ist ein guter Kletterer, der gelegentlich auf Ästen lauert, bis seine Beute vorbeikommt. Er ist jedoch schnell genug, viele Beutetiere einfach bei einer Verfolgungsjagd zu erlegen, und zieht diese direktere Jagdmethode vor.

Mantikoren bilden an Löwenrudel erinnernde Gruppen, nur daß die Gruppe üblicherweise aus einem dominanten Weibchen und bis zu vier erwachsenen Männchen besteht. Das Mantikorweibchen ist sowohl beim Sex als auch bei der Beute unersättlich und die Männchen verbringen den Großteil ihrer wachen Stunden damit, ihre Gelüste zu befriedigen. Weibchen jagen nicht.

Ein jagender Mantikor benutzt seine Schwanzstacheln meist nur zur Selbstverteidigung. Die Stacheln sind mit Widerhaken versehen und giftig. In der Tat fressen Mantikoren Beutetiere nicht, die sie mit den Stacheln getötet haben. Das Gift schadet dem Mantikor zwar nicht, verdirbt möglicherweise aber das Fleisch.

Ein jagender Mantikor ist zwar schwächeren Wesen gegenüber wild und gnadenlos, weicht aber oft vor Wesen zurück, deren Stärke seiner eigenen gleichkommt. Ein Mantikor auf dem Rückzug wird seine Schwanzstacheln einsetzen, um sein Entkommen zu sichern.

KOMMENTAR

Der Mantikor trägt seinen Namen nach einem mythischen Wesen der Antike, das über einen ähnlichen Stachelschwanz verfügt haben soll.

Der Mantikor bevorzugt eine unverschmutzte und unbelastete Umgebung. Typische Schadstoffe scheinen das Wesen zu irritieren.



KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift.

SCHWÄCHEN

Allergie (Umweltverschmutzung, leicht).

SHADOWTALK

>>>>(Bleibt von diesen Biestern weg. Sie können ihre Schwanzstacheln verschießen.)<<<<
-Suni (12:43:57/18-2-51)

>>>>(Nein, können sie nicht. Sie verfügen über eine gewisse Muskelkontrolle der Stacheln, wie das Stachelschwein, und können ihren Winkel recht schnell ändern. Vielleicht erweckt das den Eindruck, sie könnten sie verschieben oder schleudern.)<<<<

-Holmes (21:38:37/18-2-51)

>>>>(Die Stacheln sind so oder so bösartig, selbst wenn sie sie nicht verschießen können. Du weißt, daß sie Widerhaken haben? Das bedeutet, es ist sauschnell, sie wieder herauszuziehen. Und wenn man es nicht tut, graben sie sich mit jeder Bewegung tiefer ins Fleisch. Manchmal muß regelrecht operiert werden, um die Dreckdinger herauszubekommen.)<<<<

-Shade (18:37:45/19-2-51)

>>>>(Die Mantikoren sind feige Memmen. Brüllt sie einfach an, und sie rennen weg.)<<<<
-Big Solly (16:37:12/29-2-51)

>>>>(Da würde ich nicht drauf wetten.)<<<<
-Scalliwag (16:38:19/29-2-51)

>>>>(Ach nein? Alles, was ich anbrülle, rennt weg.)<<<<
-Big Solly (16:40:22/29-2-51)

SPIELDATEN

Mantikor	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	8	6x4	8	-	3/4	3	6	6	7S, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Gift
Schwächen: Allergie (Umweltverschmutzung, leicht)

MANTIKOR

Martichoras hastae

HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Mittlere und nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

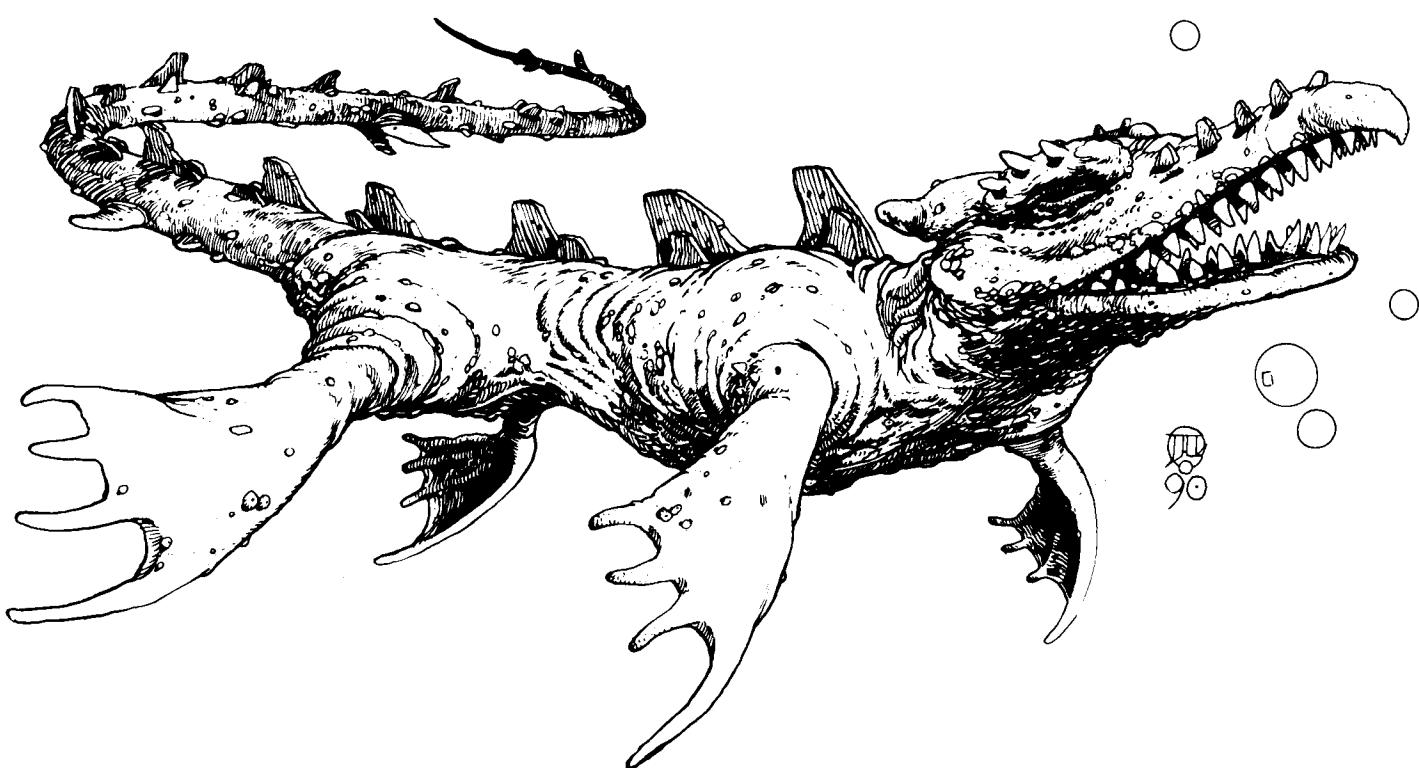


GRÖSSENVERGLEICH



MEERESDRACHE

Neotylosaurus pacificus



IDENTIFIKATION

Der Meeresdrache ist ein ans Meer angepaßtes Reptil, das bis zu 13,50 Meter lang werden kann. Sein Körper ähnelt dem einer Eidechse, nur daß alle vier Gliedmaßen sich zu breiten, paddelartigen Flossen entwickelt haben. An seinem Rückgrat entlang verläuft ein gezahnter Knochenkamm und sein Kopf ähnelt entfernt dem eines Westlichen Drachens. Der Meeresdrache hat einen kurzen Hals anstelle des langen oder gebogenen Halses anderer „Seeschlangen“. Er ist bleigrau.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Meeresdrache ist ein schnelles und effizientes Raubtier, das sich von Fisch und Meeressäugetieren wie etwa Robben und Delphinen ernährt. Meeresdrachen haben bekanntermaßen schon Wale bis zur Größe eines Pott-

wals angegriffen; einem unbestätigten Bericht zufolge hat eine Gruppe von ihnen eine kleine Schule Leviathane angegriffen und getötet.

Meeresdrachen sind Luftatmer, können sich aber für längere Zeit auf anaerobischen Stoffwechsel umstellen. Das erlaubt es ihnen, selbst bei großen Anstrengungen über zwei Stunden unter Wasser zu bleiben. Meeresdrachen sind in großen Tiefen ebenso zuhause wie an der Oberfläche. Das Tauchboot *Celene* aus Tir Tairngire hat Meeresdrachen in 3200 Faden (6,65 Kilometer) Tiefe beobachtet, aber das Wesen stieg auf, als es entdeckt wurde. Niemand kennt die Maximaltiefe, auf die ein Meeresdrache hinabtauchen kann.

Meeresdrachen jagen oft in kleinen Rudeln von zwei bis vier Exemplaren. In Gebieten, in denen Beute im Überfluß vorhanden ist, arbeiten oft auch mehrere Rudel zusammen.

Meeresdrachen sind aggressiv genug, um menschliche oder metamenschliche Schwimmer und kleine Boote anzugreifen.

KOMMENTAR

Eine lautstarke Taxonomistenfraktion setzt sich zwar dafür ein, den Meeresdrachen als zur Art *Draco* gehörig zu klassifizieren, was eine Verwandtschaft mit den Drachen impliziert, doch die Vernunft siegte. Der Name *Neotylosaurus* wurde gewählt, weil der Meeresdrache Rekonstruktionen des ausgestorbenen Tylosauriers ähnelt, nicht aufgrund irgendeiner Verwandtschaft mit diesem Wasserreptil aus dem Jura. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieser Zeilen ist noch keine Vorgängertierat bestimmt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Bewegung, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Genproben weisen deutlich darauf hin, daß der Meeresdrache eng mit dem Eis- und dem Vulkanwurm und entfernt mit Drachen verwandt ist. Wieder erzählt Paterson nicht die ganze Geschichte.)<<<<

-Doc (10:29:52/25-3-51)

>>>>(Vielleicht ist der Tylosaurier ja nie ausgestorben. Vielleicht ist er der Meeresdrache.)<<<<

-Flash (10:32:39/25-3-51)

>>>>(Nein. Dann hätte sie schon früher jemand entdeckt. Sie sind nicht wie Tiefseefische, die sich in tiefen, wässrigen Abgründen verborgen halten. Das sind Luftatmer, die an die Oberfläche müssen.)<<<<

-Doc (10:34:59/25-3-51)

>>>>(Vielleicht halten sie Winterschlaf oder sowas.)<<<<

-Rowan (10:39:35/25-3-51)

>>>>(Es gibt Meeresdrachen rings um die San-Juan-Inseln direkt westlich von Seattle. Und sie greifen kleine Boote an, aber das ist noch nicht alles. Eines nachts war ich auf einem mitternächtlichen Lauf auf einem Aztech Nightrunner zwischen den Inseln. Alles lief toll. Ich dachte, wir wären der Aufmerksamkeit der Konzerne entgangen, wenn ihr versteht, was ich meine. Dann rammte das Boot etwas, als wären wir auf Grund gelaufen, aber die Karte sagte, wir hätten ein paar Meter Wasser unter dem Kiel. Ich schaute über die Reling und etwas sprang mich an, etwas, das ganz aus Schuppen und Zähnen bestand. Wir waren auf einem Run, also war ich recht hoch gechippt, und es gelang mir, auszuweichen. Und da fängt dieses Biest an, das Boot anzugreifen. Es riß die Schraube ab und begann am Rumpf zu nagen. Wir jagten ein paar Salven hinein, aber wir hatten nichts, was schwer genug war, um es abzulenken. Ein paar Handgranaten, die wir über die Bordwand fallen ließen, ließen es nur wenig zurückweichen.

Als ob das noch nicht gereicht hätte, hörten wir hinter uns plötzlich Motorengeräusche. Ich habe Sichtverstärker, deshalb konnte ich von achtern einen Yellowjacket-Kopter herankommen sehen. An seiner Lackierung konnte ich auch sehen, daß er dem Konzern gehörte, dem wir gerade unter allen Umständen aus dem Weg gehen wollten. Wir ließen ein paar Salven in seine Richtung los, konnten ihm aber wirklich nicht unsere gesamte Aufmerksamkeit widmen, falls der Meeresdrache zurückkäme.

Der Yellowjacket kommt echt langsam runter, so daß er gerade mal die Wellen peitscht, und ich weiß, er nimmt uns schön gemütlich ins Visier. Wir haben ziemlich explosive Ladung an Bord, also ist es fast sicher, daß der Nightrunner hochgehen wird. Wenn wir aber über Bord springen, ist da der Meeresdrachen. Genau in dem Moment taucht der Meeresdrache aus dem Wasser hoch und schnappt sich den Yellowjacket direkt aus der Luft. Peng, eben ist er noch da, dann ist er weg. Ich schätze, der Drache war mit seinem Snack zufrieden, denn er kam nicht mehr hoch.)<<<<

-Go-Boy (18:37:38/28-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Meeresdrache	4	4x4	4	-	2/3	3	(6)	5	3M, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Bewegung, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)

MEERESDRACHE

Neotylosaurus pacificus

HABITAT

Gemäßigte und subarktische Ozeane

VORKOMMEN

Weltweit, besonders im pazifischen Ozean

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



MEERJUNGFRAU

Merhomo illecebrae



IDENTIKATION

Dieses Meeressäugetier hat zwei humanoide Arme. Sein Körper ähnelt dem eines Seelöwen, ist aber etwas größer. Seine Farbe reicht von Schwarz in Schwanznähe bis zu blassem Rosa am oberen Torso und Kopf. Sein Gesicht ähnelt dem eines schlechtgelaunten Seelöwen, aus der Ferne aber verleiht ihm eine Mähne langen, schwarzen Hairs ein entfernt menschenähnliches Aussehen. Sowohl Männchen als auch Weibchen haben ausgeprägte Brüste. Die vier Finger der Meerjungfrau (kein gegenlaufender Daumen) haben Reißklaue. Sie wird 2,10 Meter lang und kann bis zu 350 Kilogramm wiegen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Die Meerjungfrau ist ein schnelles Raubtier, das sich normalerweise von Fischen und Weichtieren der Küstengewässer ernährt. Sie fängt und zerreißt ihre Beute mit ihren starken Händen. Wie Merrows, mit denen diese Wesen entfernt verwandt sind, bilden Meer-

jungfrauen polygame Familiengruppen und -verbände. Sie schwimmen mit schlängelnden Bewegung und erreichen bemerkenswert hohe Geschwindigkeiten, wobei sie ihre Gliedmaßen zur Steuerung einsetzen. Meerjungfrauen sind zwar Säugetiere und damit Luftatmer, können jedoch selbst unter extremer Belastung bis zu einer Stunde unter Wasser bleiben.

Im Gegensatz zum Merrow ist die Meerjungfrau weder vernunftbegabt noch auch nur näherungsweise intelligent. Sie zeigt jedoch eine verschmitzte und instinktive Schläue.

Meerjungfrauen leben in Fischereigebieten an der Küste, in erster Linie, weil es dort viele Fische gibt. In diesen Gebieten besteht auch die Möglichkeit, andere Beute zu finden. Es ist bekannt, daß Meerjungfrauen schon Schwimmer angegriffen haben, besonders über Bord gefallene Besatzungsmitglieder von Fischerbooten. Wenn eine Meerjungfrau Säuger jagt, zieht sie es vor, ihre Beute zu ertränken, indem sie sie unter Wasser zieht, statt sie im Kampf zu töten.

Es gibt Berichte über Meerjungfrauen, die sich besonders während Stürmen an gefährlichen Küstenabschnitten aufhalten, weil sie dann Schwimmer

fressen können, die versuchen, von sinkenden Schiffen zu entkommen.

KOMMENTAR

Genproben zeigen, daß die Meerjungfrau eine erwachte Art ist, die vom kalifornischen Seelöwen (*Zalophis californicus*) abstammt, doch sind die physiologischen Veränderungen so profund, daß sie eine neue taxonomische Klassifizierung rechtfertigen.

Der Stoffwechsel der Meerjungfrau scheint recht hohe Quecksilberkonzentrationen zu erfordern. Wenn das Wesen mit seiner Nahrung nicht Spurenlemente dieses Metalls aufnimmt, wird es schwach und stirbt innerhalb weniger Tage.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Nahrungsbedarf (Quecksilber).

SHADOWTALK

>>>>(In der Sargassosee lebt im und zwischen dem Seegras eine ganze Wagenladung von diesen Viechern. Ich schätze, sie warten darauf, daß sich etwas in den Gräsern verfängt. Ich habe sie dort vor ein paar Jahren gesehen. Echt üble Biester. Ein paar Jungs sagten mir, man müßte nachts eine Deckwache haben, falls eine dieser Meerjungfrauen versucht, für ein Mitternachtshäppchen an Bord zu klettern. Ich glaube, ich habe auch eine im Mississippi gesehen, was bedeutet, daß sie nichts gegen Süßwasser haben.)<<<<

-Macintosh (17:21:19/28-1-51)

>>>>(Ist die Quecksilberkonzentration in der Sargassosee so hoch? Ich weiß, daß Meerjungfrauen auch in der Nähe der Abflüsse von Mühlen und chemischen Fabriken herumhängen. Schätze, sie mögen die chemischen Abfälle und Abwässer. Yum.)<<<<

-Tarquin (23:10:08/30-1-51)

>>>>(Aber irgend etwas stimmt hier doch nicht. Wie konnte sich dieses Tier zu seinem gegenwärtigen Zustand entwickeln? Die Existenz anderer paranormaler Tiere könnte das Ergebnis einer Evolution über Millionen von Jahren sein, in denen sie sich an das Kommen und Gehen von Magie anpassen. Aber Quecksilberversuchung ist ein neues Phänomen. Auf keinen Fall kann sich eine Art so schnell zu einem Punkt entwickeln, an dem ein Mangel an dieser Substanz sie tötet. Wenn es also kein typischer Evolutionsvorgang war, der die Entwicklung der Meerjungfrau verursachte, was dann?)<<<<

-Zapper Weisman (19:00:04/6-2-51)

>>>>(Vielleicht sind sie wie der Höllenschlägler. Umweltverschmutzung versaut ihr Erwachen, so daß sie ohne sie nicht mehr leben können?)<<<<

-Tarquin (19:48:01/6-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Meerjungfrau	4	6x4	6	-	2/4	3	6	4	4S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden)

Schwächen: Nahrungsbedarf (Quecksilber)

MEERJUNGFRAU

Merhomo illecebrae

HABITAT

Gemäßigte, subtropische und tropische Küstengewässer

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

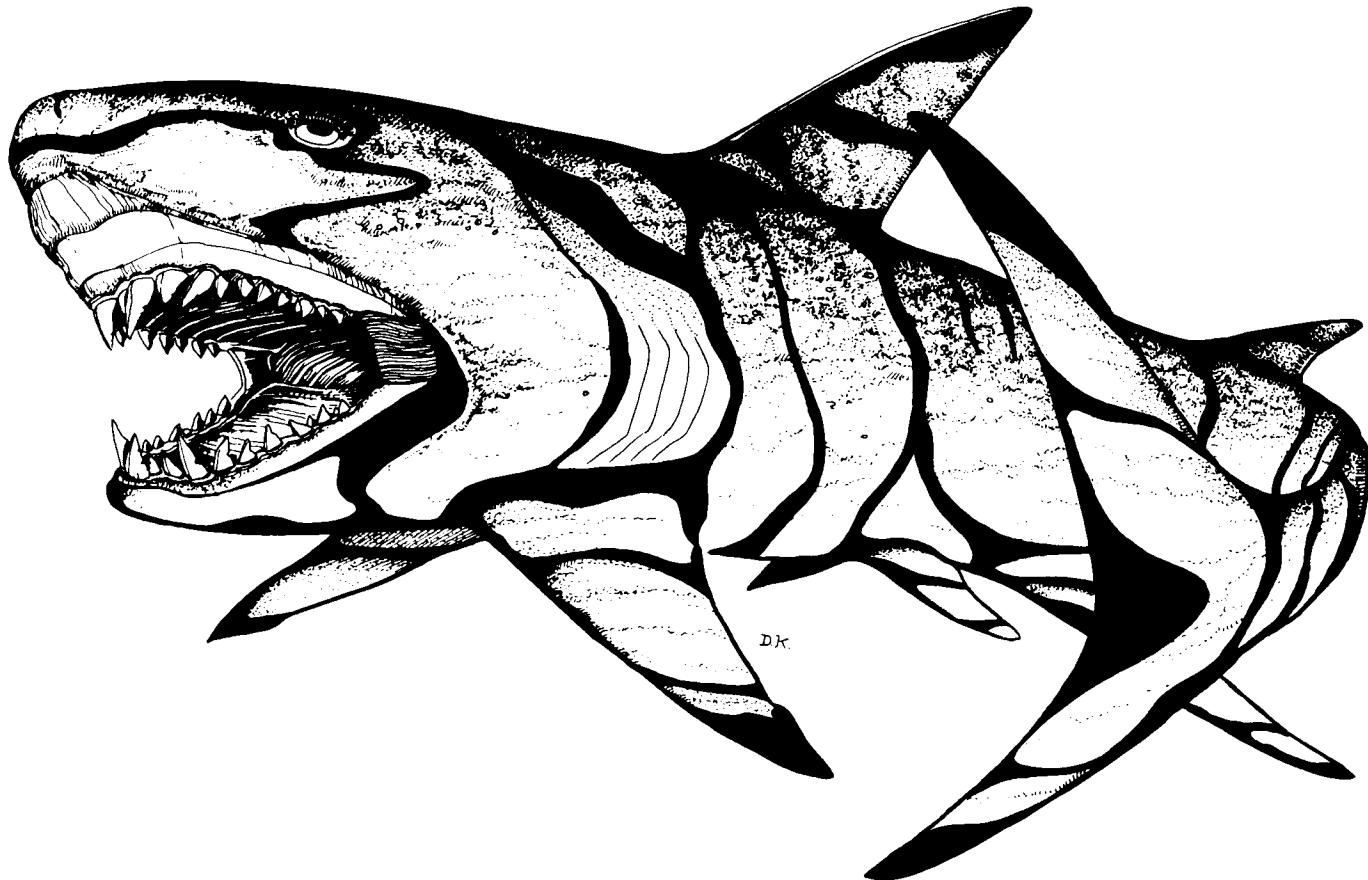


GRÖSSENVERGLEICH



MEGALODON

Carcharodon neomegalodon



IDENTIFIKATION

Der Megalodon ist ein riesiger Tiefseehai, der bis zu 16,00 Metern lang wird. Sein Rücken ist schiefergrau, zum Bauch hin wird er heller. Seine Rückenflosse ragt hoch auf.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Megalodon ist ein fürchterliches Raubtier, selbst im Vergleich zu anderen Haien. Er greift alles an, was schwimmt, von der Makrele über den Thunfisch bis hin zum Blauwal. Man hat sogar beobachtet, wie ein Megalodonschwarm eine Schule Leviathane belästigte. Darüber hinaus fressen Megaloden auch fast alles andere einschließlich Müll, Metallteile und so weiter. (In den Mägen mancher Haiarten wurden Nummernschilder gefunden, während man entdeckte, daß ein Megalodonexemplar ein gesamtes Motorrad verschluckt hatte.)

Wie viele andere Haie lockt der Geruch von Blut, den sie über mehrere Kilometer wahrzunehmen vermögen, Megaloden an. Der Blutgeruch treibt Megaloden manchmal in eine Freßraserei, in der sie alles angreifen, auch einander.

Der Megalodon jagt üblicherweise allein, es ist aber nicht selten zu beobachten, daß sich die Wesen in Schwärmen von drei bis fünf Exemplaren zusammentonnen.

Megaloden gehören zu den Haien, die, solange sie sich nicht bewegen, kein Wasser durch ihre Kiemen pumpen können. Deshalb müssen sie sich ständig bewegen, sonst ertrinken sie. Sie haben auch einen leicht negativen Auftrieb, der dazu führt, daß sie ständig schwimmen müssen, sonst sinken sie langsam auf den Grund.

Megaloden ziehen die Tiefsee mit mehr als 400 Faden (738 Meter) Tiefe vor.

KOMMENTAR

Der Name „Megalodon“ kommt von einem Gattungsnamen für große Tiefseehäie, die vor mehreren Millionen Jahren ausstarben. Die Unterschiede zwischen dem heutigen Megalodon und fossilen Abdrücken der früheren Art weisen darauf hin, daß die gegenwärtige Art eine erwachte ist. Genvergleiche lassen vermuten, daß der wahrscheinlichste Kandidat für die Vorgängerrasse des Megalodon der große Weiße Hai (*Carcharodon carcharias*) ist. Nichtsdestoweniger haben die großen Ähnlichkeiten zwischen den Zähnen dieser Art und des prähistorischen Megalodons zum Namen *Neomegalodon* geführt.

Es ist schwer, einen Hai zu töten, und noch schwerer, einen Megalodon zu erlegen. Die einzige Chance ist ein direkter Treffer in das sehr kleine Gehirn oder in den Hirnstamm.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Regeneration.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Der Megalodon zieht vielleicht die Tiefsee vor, aber das bedeutet nicht, daß es die Oberfläche meidet. Ich habe einen gesehen, der ganz in der Nähe der Oberfläche einen Merlan jagte. Und man hört Geschichten über Angriffe auf kleine Boote.)<<<<

-Lu (20:27:16/17-4-51)

>>>>(Diese Biester fressen Motorräder?)<<<<

-Himem (13:26:46/21-4-51)

>>>>(Sie sind aber leicht zu töten. Stopfe eine Wassermine oder ein paar Kilo Plastiksprengstoff in einen toten Thunfisch oder sowas und zieh ihn mit großer Geschwindigkeit hinter deinem Boot her. Wenn der Hai zubeißt - bumm!)<<<<

-Mad Merc (14:38:30/21-4-51)

>>>>(Klingt nicht gerade besonders sportlich.)<<<<

-Naf (14:40:53/21-4-51)

>>>>(Bist du hinter Sport oder hinter einer Fangprämie her?)<<<<

-Mad Merc (14:41:48/21-4-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Megalodon	15/2	5x4	13	-	1/-	3	6	5	10T

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Regeneration

MEGALODON

Carcharodon neomegalodon

HABITAT

Tiefsee

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

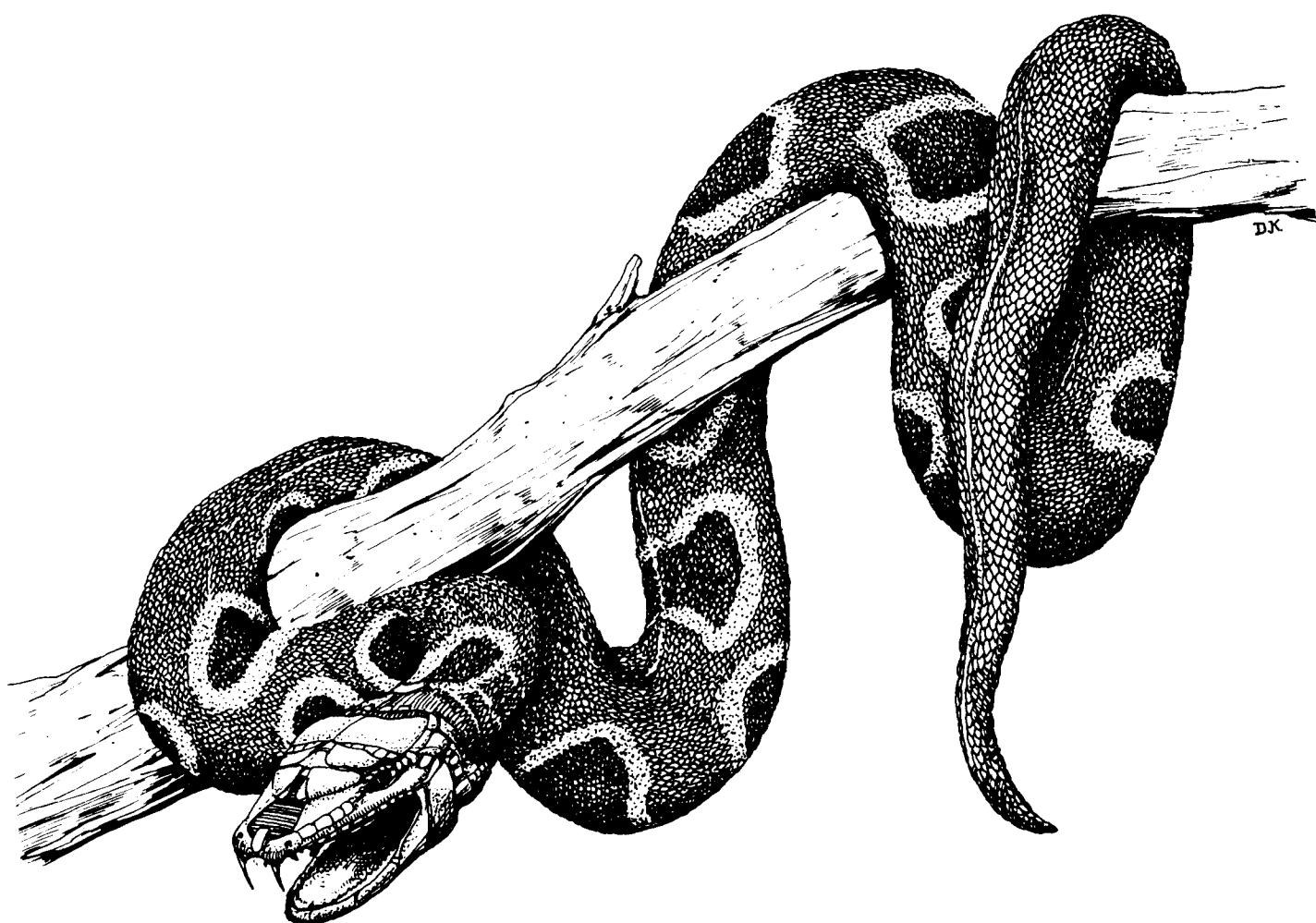


GRÖSSENVERGLEICH



MIMIKRISCHLANGE

Serpentes fistulae



IDENTIFIKATION

Die Mimikriscschlange wird bis zu 4,00 Meter lang. Sie ist eine große, mächtige, boaartige Schlange mit grünschwarzer Zeichnung, die im Wald eine hervorragende Tarnung darstellt. Wie eine Boa Konstriktor kann die Mimikriscschlange ihre Kiefer ausrenken, um große Beute zu verschlucken.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Die Mimikriscschlange ist ein Fleischfresser, der eine angeborene Mimikrfähigkeit einsetzt, um ihre Beute anzulocken. Sie kann angeblich den Ruf vieler Waldtiere nachahmen, besonders den des wilden Truthahns, der Hauptbestandteil ihres Speiseplans ist. Die

Schlange kann auch den Ruf höchst gefährlicher Wesen nachahmen, vermutlich, um Angreifer abzuschrecken. Ist die Beute erst einmal in Reichweite der Mimikriscschlange, wickelt sie sich um ihr Opfer und würgt es, bis das Wesen erstickt. Sie kann auch zubeißen, was zwar Schaden verursacht, aber nicht giftig ist. Wie andere Boas verschluckt sie ihre Beute ganz. Ihre gekrümmten Zähne verhindern ein Entkommen der Beute, falls sie noch am Leben sein sollte.

Mimikriscschlangen leben vorzugsweise am Boden, es ist aber bekannt, daß sie sich auch in Bäumen verstecken und auf ihre Beute herabfallen lassen. Sie sind üblicherweise tagaktiv, können aber auch nachts uneingeschränkt agieren.

KOMMENTAR

Die Mimikriscschlange heißt manchmal auch Pfeifschlange und die Chippewa-indianer kennen sie als Truthahnschlange.

Es gibt Hinweise darauf, daß die Mimikriscschlange eine von der gemeinen Boa Constrictor (*Constrictor constrictor*) abstammende Art ist. Diese Vorgängerspezies könnten aus Zoos, Versuchslabors oder gar aus Zoogeschäften entkommen (oder auch freigelassen worden) sein.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Mimikry.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Ich habe mal in einer Bar diesen Burschen getroffen und er erzählte mir von irgendeinem alten Eremiten, der eine Mimikrischlane als Haustier hielt. Sagte, die Schlange lockte Beute in die Fallen des alten Burschen. Klingt für mich wie ein Haufen Drek.)<<<<

-Crag (15:19:18/27-1-51)

>>>>(Warum? Ich habe eine Boa als Haustier. Meine Schlange und ich, wir kommen gut miteinander aus.)<<<<

-Stig (17:28:21/27-1-51)

>>>>(Kein Wunder, daß du so ein Einzelgänger bist, Stig.)<<<<

-Carol (16:38:00/29-1-51)

>>>>(Ich habe direkt südlich von Portland eine Mimikrischlane gesehen. Schätze, die breiten sich aus. Sie hing an einem Ast und wir starnten einander quasi eine Weile lang an. Ich weiß nicht, aber ich hatte das Gefühl, wir waren beiden ungefähr gleichermaßen überrascht von der Begegnung. Ich glaube, daß diese Biester Menschen erst gefährlich werden, wenn man etwas tut, das sie ärgert. Warum auch? Wir sind einfach zum Fressen zu groß.)<<<<

-Sheldon (08:38:45/30-1-51)

SPIELDATEN

Mimikrischlane	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	4	4x3	8	-	2/4	2	6	4	5M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Mimikry

MIMIKRISCHLANGE

Serpentes fistulæ

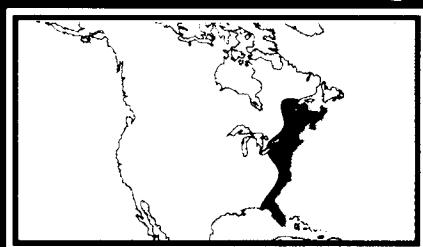
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Ostküste Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



MOLOCH

Dasypus praegrandis

IDENTIFIKATION

Der Moloch, eines von mehreren erwachten Wesen, die vom gemeinen Gürteltier (*D. novemcinctus*) abstammen, hat denselben Verbundpanzer aus Knochenplatten und dieselbe schlechte Sicht. Der Moloch jedoch erreicht Längen von 14,00 und mehr Metern.

Wie das Gürteltier hat der Moloch keine Zähne; im Gegensatz zum Gürteltier hat der Moloch scharfe, sägeartige Knochengrade im Ober- und Unterkiefer. Die Füße des Wesens sind mit Klauen ausgestattet.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

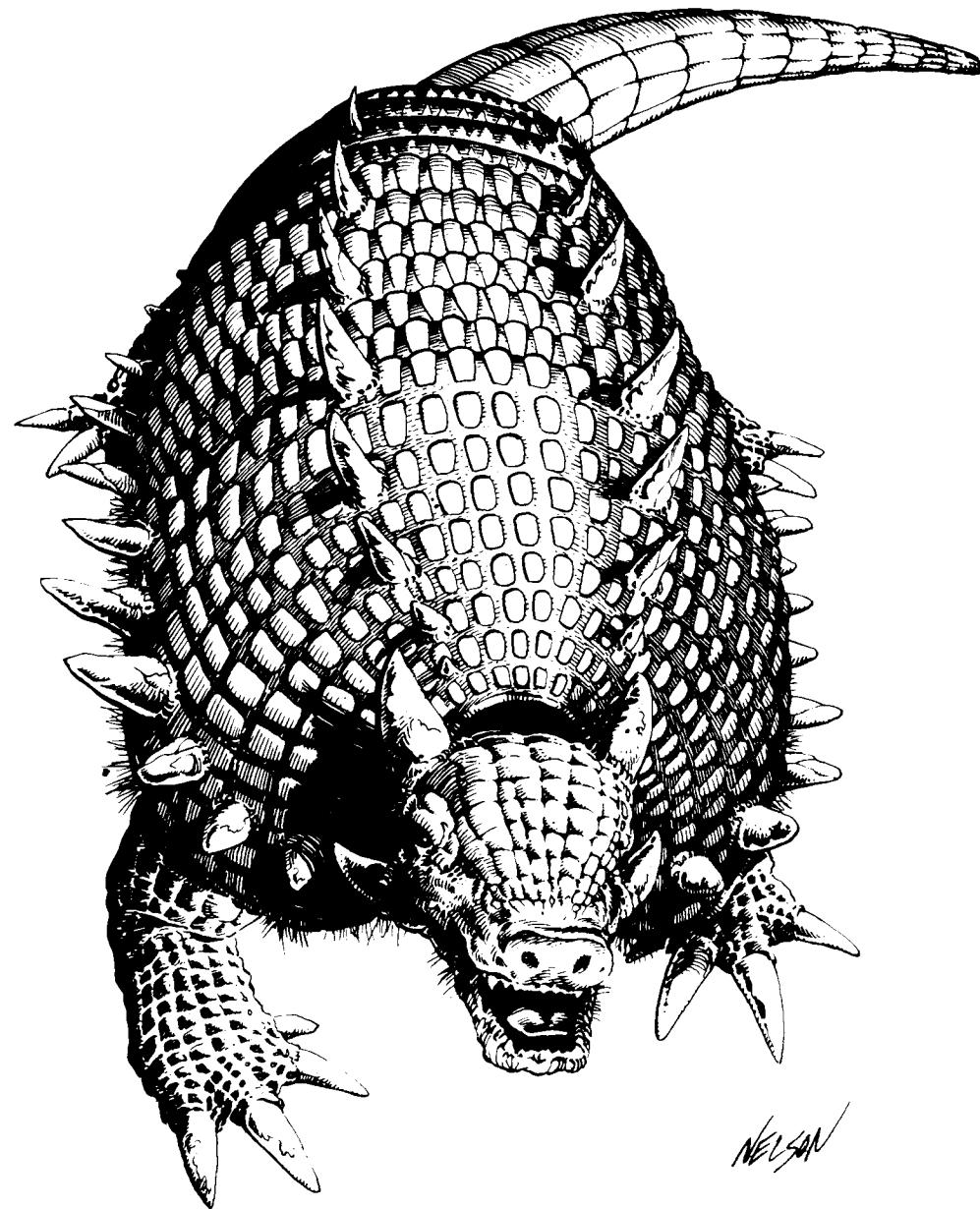
Der Moloch ist ein Allesfresser im wahrsten Sinne des Wortes. Sein Biochemie kann allem Nährstoffe entziehen und sie aufnehmen, ob es sich nun um Pflanzen, Tiere, Felsen oder auch nur Metallabfälle handelt. Er scheint jedoch lebende Beute vorzuziehen. Diese anpassungsfähige Biochemie erlaubt es dem Moloch, stundenlang anaerobisch zu atmen. Wenn sich sein Stoffwechsel auf Anaerobik eingestellt hat, braucht er keine Luft. (Ein Moloch kann zwar nicht schwimmen, kann aber in einem See auf Fischfang gehen, indem er auf dem Seegrund herumläuft.) Wenn das Wesen jedoch aerobisch operiert, ist es um einiges schneller (was die größere chemische Effizienz aerobischer Atmung widerspiegelt).

Um seine schlechte Sicht wettzumachen, verfügt der Moloch über gesteigertes Gehör und gesteigerten Geruchssinn sowie Bewegungserkennung (die offensichtlich auf der Ortung elektrischer Felder beruht). Moloche haben keine Infrarotsicht. Andererseits haben sie einen sehr geringen IR-Wert und damit ist es schwierig, sie mittels Wärmeortung zu entdecken. (Dies ist eine offbare Konsequenz der Isolation, die die Hautplatten des Molochs bieten, doch bleibt es ein Geheimnis, wie die überschüssige Hitze abgeführt wird).

Moloche sind aggressive Jäger. Sie sind auch Einzelgänger. Wenn nicht der eine ein Männchen und der andere ein läufiges Weibchen ist, führt eine Begegnung zwischen zwei Molochen fast unvermeidlich zu einem Kampf, der bis zum Tod eines der beiden Kontrahenten ausgetragen wird.

KOMMENTAR

Ein Moloch bahnt sich seinen Weg durch eine Gegend, indem er alles auf seinem Weg frisst und vernichtet. Er ist die ultimative Mordmaschine, auf der anderen Seite aber äußerst schwer zu töten. Die meisten Regierungen bieten



eine erkleckliche Abschußprämie für den Moloch. (Es ist vielleicht lehrreich, daß bisher nur sehr wenige Abschußprämien für Molochen ausgezahlt wurden.)

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Bewegungserkennung), Grauen, Immunität gegen Feuer, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Kälte,

Immunität gegen Krankheitserreger, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden), Verstärkter Panzer (8 Punkte).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Wie zur Hölle tötet man eines dieser Biester?)<<<<
-Greyhawk (16:01:18/23-2-51)

>>>>(Panzer mit Sturmkanone. Sag's mit Sprengstoff.)<<<<
-Mad Merc (16:43:27/23-2-51)

>>>>(Ich scherze nicht. Gibt es keinen einfachen Weg, diese Burschen platzumachen?)<<<<
-Greyhawk (16:47:34/23-2-51)

>>>>(Wenn du daran denkst, eine dieser Abschußprämien verdienen zu wollen, würde ich dir davon abraten. Die Abschußprämie ist eine schöne Stange Geld, aber du wirst den Großteil davon dafür ausgeben, dich wieder zusammenflicken zu lassen - wenn du es überhaupt bis nach Hause schaffst.)<<<<
-Casper (18:04:57/23-2-51)

>>>>(Nein, Greyhawk, es gibt keinen einfachen Weg. Du mußt einfach auf ihn einprügeln, bis er röchelt. Wenn du ihm entgegentreten kannst, ohne wegzurennen.)<<<<
-Eagle (04:05:29/24-2-51)

>>>>(Darüber habe ich schon nachgedacht. Verursacht dieses Mistvieh wirklich Angst, oder ist das nur die einzige logische Reaktion?)<<<<
-Neddy (08:07:32/24-2-51)

>>>>(He, Greyhawk. Wenn du ernsthaft einen Mol jagen gehen willst, kann ich etwas zusammenbasteln, das dir vielleicht den Arsch rettet. Natürlich nicht umsonst. Das Handbuch sagt, ihr Bewegungserkennungstrick beruhe auf der Wahrnehmung elektrischer Felder. Ich kann dir einen Zufalls-Feldgenerator zusammenbasteln, eine elektrische Entsprechung des weißen Rauschens, und der sollte das große Mistvieh ganz schön durcheinanderbringen. Vielleicht macht es ihn aber auch einfach nur rasend.)<<<<

-Straight Gain (18:27:08/24-2-51)

>>>>(Ich stimme mit Cappy Messer überein, Greyhawk. Ich habe eins dieser Viecher aus der Luft gesehen. Es muß ein Junges gewesen sein, denn es war nicht länger als acht oder neun Meter. Das Biest zerkaute gerade eine Harley. Ich konnte für die Motorradfahrerin oder das bißchen, was von ihr übrig war, nichts tun, also warf ich einen Satz AV-Clusterbomben auf den Mol ab. Ich glaube, es hat ihm wehgetan, aber es hat ihn zweifellos nicht umgebracht. Und AVs sind dafür ausgelegt, Panzer in Stücke zu reißen. Willst du dich immer noch um die Abschußprämie bemühen, Greyhawk?)<<<<

-Candice (23:12:01/24-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Moloch	15/4	4x3	42	-	1/3	9	7	4	9T

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn, Bewegungserkennung), Grauen, Immunität gegen Feuer, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Kälte, Immunität gegen Krankheitserreger, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden), Verstärkter Panzer (8 Punkte)

MOLOCH

Dasypus praegrandis

HABITAT

Überall

VORKOMMEN

Südwestliche Regionen Nordamerikas, breitet sich langsam nordwärts aus

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



NACKTGORILLA

Gorilla rubicundi

IDENTIFIKATION

Der Nacktgorilla ist so groß (im Stehen bis zu 1,90 Meter) und hat weitgehend dieselben Proportionen wie der (heute ausgerottete) Berggorilla (*Gorilla berengei*). Hier endet die Ähnlichkeit zwischen den beiden Wesen aber auch. Der Nacktgorilla ist völlig haarlos mit glatter roter Haut, die fast metallisch glänzt. Sein Kopf ist groß und hat ein breites Maul voller scharfer Zähne. Über seinen kleinen Schweinsäuglein sitzen zwei kleine gekrümmte Hörner.

Wie ein Gorilla bewegt er sich üblicherweise auf allen Vieren, kann sich aber, wenn nötig, auf die Hinterbeine aufrichten.

Der Schweiß des Wesens ist hochgradig sauer und hat einen charakteristischen strengen Geruch.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Nacktgorilla mag Hitze und hat vorzugsweise in Höhlen in der Nähe von Vulkanen oder heißen Quellen. Viele leben um den oder im Krater des Mount St. Helens oder in der Nähe der Geysire am Mount Baker. Sie können wesentlich höhere Temperaturen ertragen als andere Primaten und scheinen kein Problem mit dem Abstrahlen überschüssiger Hitze zu haben.

Nacktgorillas sind immer hungrig und auf der Jagd. Sie sind zwar strenggekommen Allesfresser, doch Fleisch bildet mehr als 90 Prozent ihrer Ernährung. Sie jagen Vögel und kleinere Tiere. Der Nacktgorilla kann Beute fangen, die wesentlich schneller ist als er selbst, fast als könne er verhindern, daß Beutetiere ihre volle Geschwindigkeit einsetzen. So kann ein Nacktgorilla selbst schnelle Tierarten wie Rehe und Bergschafe reißen.

Nacktgorillas sind einzigerische Jäger, die sich nur zur Paarung sammeln. Wenn ihnen ein Tier vergleichbarer Größe entgegentritt (zum Beispiel ein Mensch oder ein Sasquatch), zeigen sie gorillatypische Droggebärden (das Unterholz ausreißen, auf den Boden oder sich an die Brust schlagen, kurze Scheinangriffe und so weiter). Wenn das andere Wesen Unterwürfigkeit zeigt, indem es sich hinkauert und die Augen abwendet, entscheidet sich der Nacktgorilla manchmal, nicht anzugreifen. Zeigt das andere Wesen keine Unterwerfungsgesten oder versucht zu fliehen, greift der Nacktgorilla fast sicher an.

Nacktgorillas haben zwar scharfe Zähne und können mit ihrem Biß Schaden anrichten, aber ihre gefährlichste Angriffsart ist es, ihre Beute in eine Bärenumarmung zu schließen, die ihr buch-



stäblich das Leben ausquetscht. Der Schweiß des Nacktgorillas reicht auch aus, um dem nackten Fleisch anderer Wesen Schaden zuzufügen, was seine Umarmung doppelt gefährlich macht.

Nacktgorillas sind tagaktiv.

KOMMENTAR

Der Nacktgorilla ist nicht intelligent. Seine Vorgängertierart ist der Berggorilla. Der „Originalstamm“ dieser Wesen

ist wohl aus Zoos oder medizinischen Forschungslabors entkommen (oder befreit worden).

KRÄFTE

Ätzende Sekrete, Bewegung (sinken), Immunität gegen Feuer.

SCHWÄCHEN

Allergie (Kälte, leicht).

SHADOWTALK

>>>>(Hat jemand jemals so einen gesehen?)<<<<
-Casper (16:18:34/8-2-51)

>>>>(Ja, ich. Ich war auf dem Mount St. Helens am Kessel. Du weißt schon, die Höhle mit diesem Lavasee. Gespenstischer Ort. Gespenstisch! Wie aus Dantes Inferno, mit kochender Lava, die rotes Licht an die Wände wirft und diesem starken Schwefelgeruch. Der Bursche, den ich jagte, duckte sich in einen dieser kleinen Durchgänge. Gerade, als ich mich entscheiden wollte, ob ich ihm folgen oder einfach eine Granate benutzen sollte, um das Tunneldach zum Einsturz zu bringen, hörte ich ihn schreien, als hätte der Teufel persönlich ihn erwischt. Ich blieb irgendwie stocksteif stehen. Dann hüpfte dieses Vieh aus dem Tunnel. Ganz rot, großes, grinsendes Maul voller Zähne und, um Himmels Willen, Hörner. Ich dachte, es sei der Schnitter selbst, der mich holen kommt.)<<<<

-Rory (16:34:03/8-2-51)

>>>>(Also bist du weggerannt?)<<<<
-Scuz (16:55:01/8-2-51)

>>>>(Verdammn richtig, ich bin gerannt.)<<<<
-Rory (17:00:19/8-2-51)

>>>>(Rory, hast du ihn gerochen, bevor du ihn sahst? Ich hörte, man kann diese Viecher auf große Entfernung riechen.)<<<<
-Tess (14:25:48/9-2-51)

>>>>(Nicht bei all dem Schwefel. Tut mit leid, Tess. Warum? Planst du einen Ausflug zum St. Helens?)<<<<
-Rory (14:37:02/9-2-51)

>>>>(Kein Kommentar.)<<<<
-Tess (15:10:28/9-2-51)

SPIELDATEN

Nackgorilla	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	8	4x3	8	-	2/3	3	(6)	5	7S, +1 Reichweite

Kräfte: Ätzende Sekrete, Bewegung (senken), Immunität gegen Feuer
Schwächen: Allergie (Kälte, leicht)

NACKGORILLA

Gorilla rubicundi

HABITAT

Gebirgige und hügelige (bevorzugt vulkanische) Gegenden

VORKOMMEN

In ganz Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



NOVOPOSSUM

Didelphis ericae



IDENTIKATION

Das Novopossum ist eine erwachte Art, die vom Nordamerikanischen Opossum (*Didelphis marsupialis*) abstammt. Mit 0,75 Metern Länge ist es etwas größer und aggressiver als sein Vorfahr. Das typische Novopossum ist hellgrau mit kleinen, roten Augen. Seine Schnauze ist lang und sehr spitz. Seine Nagezähne sind zu Fängen vergrößert.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Wie *D. marsupialis* ist das Novopossum ein Allesfresser, scheint aber erwachte Insekten der Klasse *Diplopoda* oder, wie sie gemeinhin genannt werden, Metafüßer zu bevorzugen.

Der Speichel des Novopossums ist ätzend, das scheint dem Tier selbst aber nicht zu schaden. Diese Eigenschaft ist offenbar eine Anpassung an die Verteidigungstaktiken der verschiedenen Metafüßer. Viele Metafüßer rollen sich, wenn sie bedroht werden, zu einer Ku-

gel oder einer Spirale zusammen, so daß sie von ihren phänomenal harten Außenskeletten geschützt sind. Ein typischer Metafüßer hat zusammengerollt einen Durchmesser von mehr als 25,00 Zentimeter, ist also viel zu groß, um ihn ganz zu verschlucken. Das Novopossum benutzt seinen ätzenden Speichel, um die harte Schale des Inseks zu zerzerren. Ist das Insekt erst einmal aufgeweicht, frißt das Novopossum es normal.

Der Breitbandspeichel des Novopossums kann mit einer Vielzahl chemischer Verbindungen reagieren, darunter solchen, die aus Kohlenwasserstoffen, eisenhaltigen Metallen und sogar Keramik bestehen. Das ist wahrscheinlich die direkte Reaktion auf die große Bandbreite von Variationen, die es bei der chemischen Zusammensetzung der verschiedenen Metafüßer-Außenskelette gibt.

Das Novopossum greift selten ein größeres Wesen an, wird sich aber wild verteidigen. Wenn das Novopossum ernsthaft bedroht wird, sabbert es ausgiebig und bespritzt seinen Angreifer mit Speichel, selbst wenn es ihn nicht

beißen kann. Der Speichel kann schwere Verätzungen hervorrufen und schon ein paar Tropfen schrecken üblicherweise auch den hungriesten Angreifer ab. Wegen dieser Fähigkeit hat das Novopossum keine natürlichen Feinde.

Das Novopossum ist in erster Linie nachaktiv, kann manchmal aber auch tagaktiv sein. Es lebt von Natur aus nicht auf Bäumen, ist aber ein guter Kletterer.

KOMMENTAR

Die taxonomische Einordnung des Novopossums stammt vom Namen seiner Entdeckerin, der angesehenen Naturkundlerin Erica Maclean, die mit Dr. Derek Maclean aus Berkeley verheiratet ist.

KRÄFTE

Ätzender Speichel, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Metafüßler? Sind die Biester gefährlich?)<<<<

–Bobby (13:31:03/3-3-51)

>>>>(Nein. Man muß sie nur schräg anschauen und sie rollen sich zusammen. Aber als Ersatzbaseballs sind sie toll.)<<<<

–Dahlia (17:46:23/3-3-51)

>>>>(Laßt euch bloß nicht mit einem ausgeklinkten Novopossum ein. Selbst wenn ihr von Kopf bis Fuß gepanzert seid und über Sturmkanonensalven nur lachen könnt - ein bißchen Gesabber von diesem Critter und ihr seid angeschissen.)<<<<

–Hoffer (19:27:01/5-3-51)

>>>>(Selbst wenn ihr ein Novopossum im Kampf besiegen könnetet, eßt niemals eins, egal, wie dringend ihr Nahrung braucht. Ihr Fleisch ist giftig. Ich habe das auf die harte Tour herausgefunden. Ich bin fast gestorben und lag eine Woche flach.)<<<<

–Travis (18:44:16/19-3-51)

>>>>(Du hast es wahrscheinlich nicht lange genug gekocht oder eins erwischt, das krank war.)<<<<

–Cameron (19:03:59/19-3-51)

>>>>(Wie auch immer. Ich würde es einfach nicht riskieren. Und wenn ihr eins seht, macht keinen Lärm. Ich schätze, sie fassen Lärm als direkte Bedrohung auf.)<<<<

–Travis (19:34:44/19-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Novopossum	3	4x4	3	-	2/4	2	6	4	6L

Kräfte: Ätzender Speichel, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht)

NOVOPOSSUM

Didelphis ericae

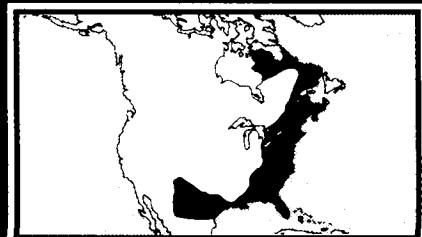
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Östliche und südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



PIASMA

Ursus piasma

IDENTIFIKATION

Der Plasma ist ein gut an seine Umwelt angepaßtes Raubtier, das vom Nordamerikanischen Schwarzbär (*Ursus americanus*) abstammt. Er hat einen gedrungenen Körper, der eher auf Stärke als auf Geschwindigkeit ausgelegt ist. Die Ohren des Plasma sind kurz und sein großer Kopf ist mit den dicken, kurzen Hauern eines Wildschweins ausgestattet. Er hat typische Bärenpfoten mit großen Reißklauen und einen buschigen Schwanz von 0,20 Meter Länge. Seine Färbung ist eisengrau mit Ausnahme einiger hellerer Flecken, die sich über seine Flanken erstrecken.

Ein erwachsenes Piasmamännchen erreicht eine Schulterhöhe von 1,50 Meter, ist etwa 3,00 Meter lang und kann mehr als 600 Kilogramm wiegen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Im Gegensatz zu seinem allesfressenden Vorfahren ist der Plasma ein Fleischfresser. Er mag langsam wirken, kann aber kurzfristig eine außergewöhnliche Geschwindigkeit entwickeln, die es ihm erlaubt, selbst rasch fliehende Beute einzuholen. Der Plasma zieht lebende Beute vor, wenn sie ohne größeres Risiko zu haben ist, lebt aber oft von Aas, wobei er die Überreste von Menschen und Metamenschen zu bevorzugen scheint. Aus diesem Grund lebt das Wesen manchmal am Rand menschlicher Siedlungen.

Der Plasma ist nachtaktiv und haust in Höhlen. Das Tier zeigt jedoch kein Revierverhalten, eine Neuerung, zu der es gekommen sein mag, weil extremes Revierverhalten in der Nähe menschlicher Siedlungen bald zur Entdeckung und letztlichen Ausrottung führen würde. Aus demselben Grund ist er außer in der Paarungszeit Ende Sommer üblicherweise ein Einzelgänger.

Manchmal greift ein Plasma einen einzelnen Menschen an und schleppt die Leiche in sein Lager zurück. Wird ein Plasma angegriffen oder bedroht, erweist er sich als wilder Kämpfer mit phänomenal starken Kiefern.

KOMMENTAR

Der Plasma ist eine erwachte Art, die vom Nordamerikanischen Schwarzbär abstammt. Im Gegensatz zu anderen erwachten Arten ist das Verbreitungsgebiet des Plasma nicht größer als das seines Vorfahren.

Es ist auch interessant, Berichte zur Kenntnis zu nehmen, denen zufolge einige europäische Unterhaltungskünstler dem Plasma Tricks beibringen konnten, genau wie es Dompteuren im 20. Jahr-



hundert mit dem russischen *U. arctos* gelang.

KRÄFTE

Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Breitbandgehör), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, lästig).

SHADOWTALK

>>>>(Ich lebte eine Weile in einer kleinen Bergbausiedlung in Idaho und es klingt, als hätten wir am Stadtrand mindestens einen Piasma gehabt. Waschbären oder auch erwachte Waschbären hätten diese Duro-Fässer aus Stahlblech - ihr weißt schon, die im Vid zu sehen sind und die ohne Schaden zu nehmen das volle Magazin einer Uzi III aushalten konnten - nicht demolieren können. Diese Fässer hatten Bißspuren.)<<<<

-Tarquin (19:06:08/11-2-51)

>>>>(Wenn es wahr ist, daß man einen Piasma abrichten kann, könnte man sie wie Hunde einsetzen.)<<<<

-Big Solly (14:05:33/15-2-51)

>>>>(Du kannst ja mal probieren, so einen beknackten Metabären abzurichten, Chummer. Das will ich sehen.)<<<<

-Hangfire (09:36:40/15-2-51)

>>>>(MTC setzt sie schon als Wachtiere in der Abteilung Militärische Unternehmungen ein. Ich habe ein paar von ihnen hinter dem Zaun ihres Forschungslabors in der Nähe von Everett rumlaufen sehen.)<<<<

-Blacknight (15:40:52/15-2-51)

>>>>(Everett? Hinter dem Zaun? Chummer, der gesamte Bereich ist als Nullzone des Konzerns gekennzeichnet. Nichts sollte nahe genug herankommen können, um den Zaun auch nur zu sehen. Drek, wie hast du das geschafft?)<<<<

-Hangfire (15:43:22/15-2-51)

>>>>(Glaubst du, das sage ich dir einfach so? Vielleicht muß ich es ja noch einmal machen.)<<<<

-Blacknight (15:46:23/15-2-51)

>>>>(Wenn du je an diesen netten Hündchen vorbei mußt, Blacknight, habe ich eine Idee für dich. Höre sie von jemandem, der es wissen müßte. (Ich nenne keine Namen, aber Hangfire kennt ihn wahrscheinlich.) Heulkörper, richtig laut mit etwa 36 KHz. Du kannst sie nicht hören (oder deine Cyberohren so einstellen, daß sie ausgefiltert werden), aber diese Metabären bringt es halb um. Tut ihnen so weh, daß sie nicht einmal mehr ans Knurren denken können. Wenn ich so darüber nachdenke - so richtet man sie wahrscheinlich auch ab.)<<<<

-Straight Gain (03:35:51/16-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Plasma	11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4	9T, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht, Breitbandgehör), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke oder Schnelligkeit, je einmal täglich für (Essenz x2)W6 Runden)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, lästig)

PIASMA

Ursus piasma

HABITAT

Wälder und bewaldete Gebirge

VORKOMMEN

Nördliche und Gebirgsregionen Nordamerikas, Große Seen und Golf von Mexiko

VORKOMMEN

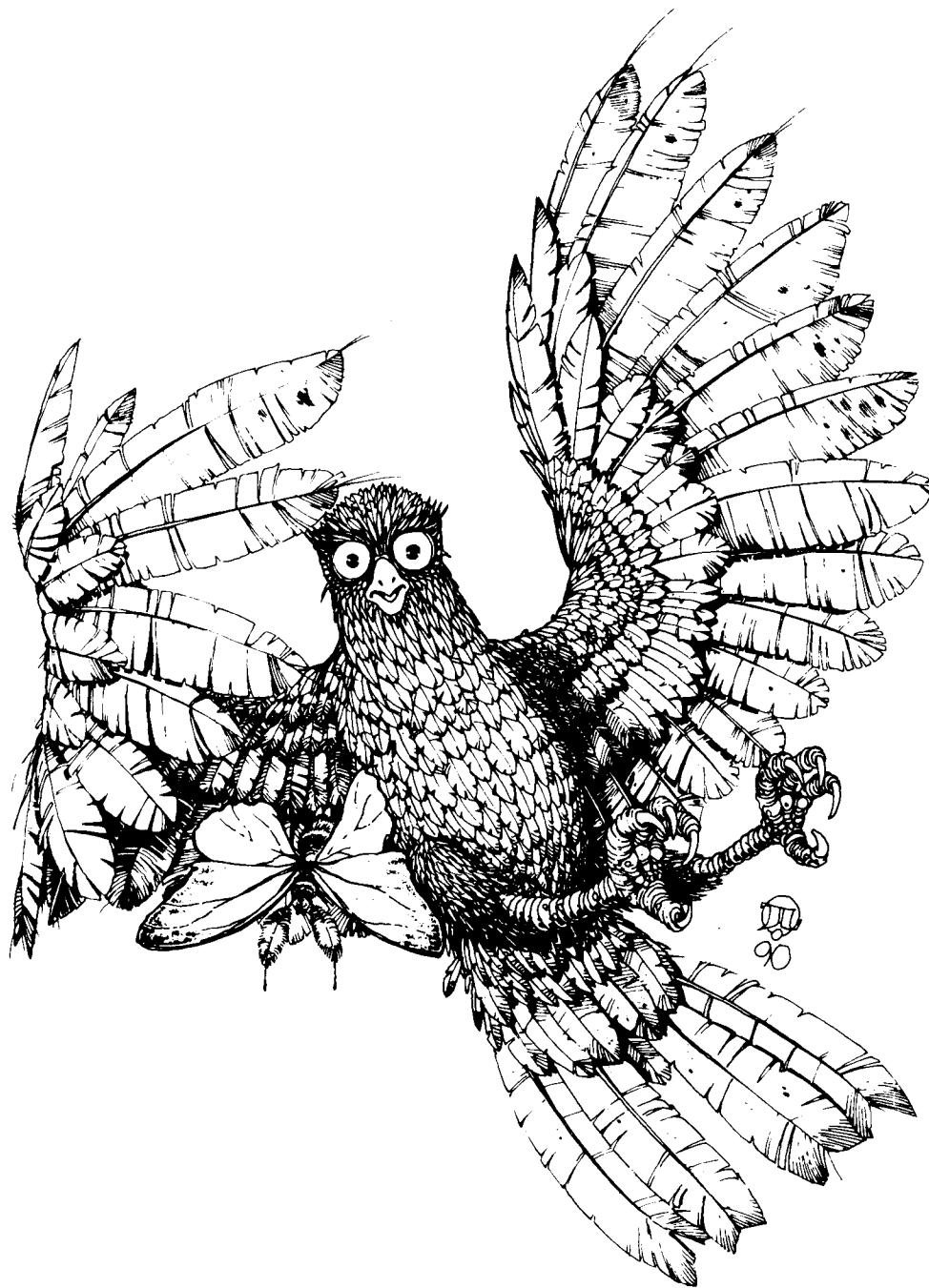


GRÖSSENVERGLEICH



PRICURICU

Hylocichla cynophilus



IDENTIFIKATION

Der Pricuricu ist ein kleiner Vogel mit dem Körperbau einer Drossel, aber den großen, an die Nacht angepaßten Augen einer Eule. Er wird 0,20 Meter lang und hat eine Flügelspannweite von etwa 0,30 Meter.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Pricuricu sind Insektenfresser und fliegen nachts in Schwärmen von bis zu 100 Exemplaren. Ihre Nahrung besteht aus Motten, Moskitos und anderen Nachtinsekten. Tagsüber bleiben sie in

geschlossenen Nestern, die aus Baumharz und Gräsern bestehen und mit Speichel zusammengehalten werden. Die Nester ähneln denen der Webervögel.

Pricuricu sind Zugvögel, sie verbringen den Sommer in den nördlichen Bereichen Nordamerikas und überwintern in Südamerika. Manche primitiven Stämme im heutigen Amazonien messen dem Pricuricu große religiöse Bedeutung bei.

KOMMENTAR

Der Ruf des Pricuricu ertönt auf etwa 30 Kilohertz, deutlich über der Hörschwelle der meisten Menschen und Metamenschen. Wesen wie etwa Hun-

de können Geräusche auf dieser Frequenz jedoch hören. Das Geräusch, das große Pricuricuschwärmе erzeugen, kann den Wesen, die ihr Geschrei wahrnehmen können, echte Schmerzen bereiten.

Genproben haben gezeigt, daß der Pricuricu eine erwachte Art ist, die von der gemeinen Drossel (*H. mustelina*) abstammt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Schallentladung (Hochfrequenz).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).

SHADOWTALK

>>>>(Leute mit Cyberware, aufgepaßt. Wenn diese Picker über euch wegfliegen, tut es höllisch weh. Wenn ihr Dämpfer habt, setzt sie ein. Ansonsten macht es euch fertig.)<<<<

-Lolita (17:45:35/3-1-51)

>>>>(He, Straight Gain. Deine Metabären müßten diese Viecher doch geradezu lieben.)<<<<

-Blacknight (03:29:32/16-2-51)

>>>>(Ich glaube nicht, daß die Frequenz hoch genug ist, um sie außer Gefecht zu setzen, aber sie gibt ihnen bestimmt zu Denken.)<<<<

-Straight Gain (10:30:03/16-2-51)

>>>>(Pricuricu bringen euren Sonar völlig durcheinander. Zufallsgeräusche, Phantombilder, die ganze Enchilada.)<<<<

-Reaver (19:37:39/19-2-51)

>>>>(Sie setzen auch Fledermäuse außer Gefecht. Die Viecher fangen an, gegen Bäume zu fliegen und so was, wenn die Pricuricu loslegen.)<<<<

-Mallonson (19:38:35/19-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Pricuricu	1	4x4	0	-	1/4	1	6	4	1L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Schallentladung (Hochfrequenz)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)

PRICURICU

Hylocichla cynophilus

HABITAT

Wälder und Parks

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas (Sommer); nördliche Regionen Südamerikas (Winter)

VORKOMMEN (Nur Sommer)

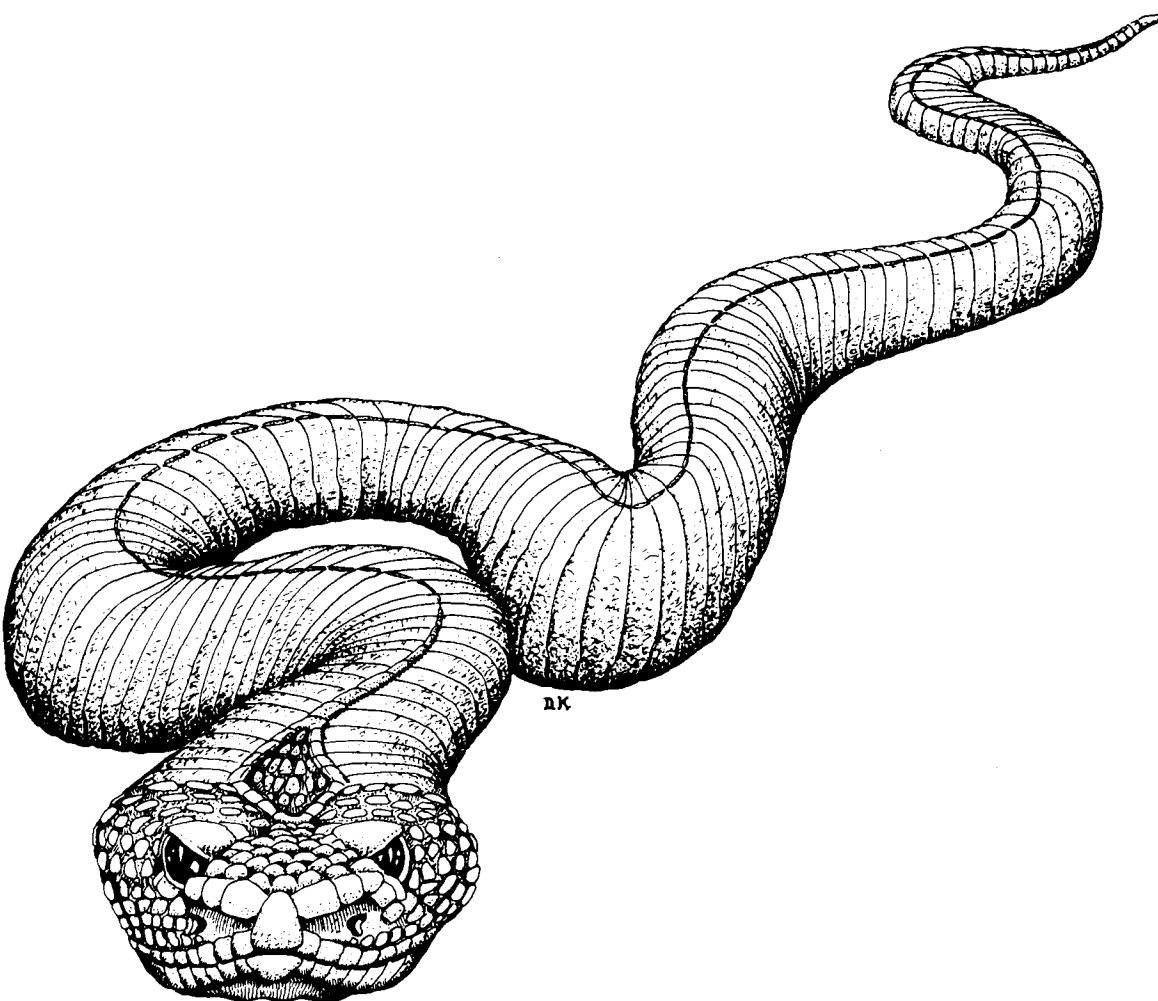


GRÖSSENVERGLEICH



RADSCHLANGE

Natrix circumflexis



IDENTIFIKATION

Die Radschlange heißt auch *amphisbaena* und ist eine kurze (1,60 Meter), aber kräftige Schlange mit einer einzigartigen Fortbewegungsart. Sie faßt ihren Schwanz im Maul, bildet so einen Rad und rollt schnell bergab. (Dies ist zwar normalerweise ein Fluchtmechanismus, kann aber auch zum Angriff dienen. Radschlangen sind schwer genug, um eine böse Beule in ein Auto zu machen oder beim Aufprall Knochen zu brechen). Die Radschlange variiert in der Farbe von Blaugrün bis Braun. Ihre Kiefer sind kräftig und ihr Biß giftig.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Die Radschlange ernährt sich von Mäusen, Eichhörnchen und anderen kleinen Säugetieren. Sie verschluckt ihre Beute ganz, wobei sie ihre Kiefer ausrenkt, um Opfer bis zur Größe eines kleinen Kaninchens zu verschlingen. Im Gegensatz zu vielen anderen Schlangen

ist die Radschlange ein Bodenbewohner, der nie auf Bäume kriecht.

Das Rollverhalten der Radschlange ist üblicherweise ausschließlich ein Fluchtmechanismus. Wird die Schlange von einem größeren Wesen bedroht, wird sie versuchen, wegzurollten. Sollte das sie bedrohende Wesen jedoch hangabwärts von der Radschlange stehen, versucht die Schlange manchmal das andere Wesen im Rollen zu treffen. Radschlangen können bis zu 23 Kilogramm wiegen und auf einem steilen Abhang eine beträchtliche Geschwindigkeit erreichen. Der Aufprall einer rollenden Radschlange kann äußerst wuchtig sein.

Die Physiologie der Radschlange hat sich diesem Verhalten angepaßt. Die Schlange hat einen runden, patronenförmigen Kopf und ist um einiges dicker und muskulöser als die meisten anderen Schlangen. Über ihren Augen ragen Knochengraten auf und ihre Schuppen sind unflexibler und rauer als die anderer Arten. Wenn sich die Schlange normal bewegt, reiben sich die rauhenen Schuppen mit einem Geräusch aneinander, das dem des Händereißens

ähnelt. Wenn alles ruhig ist, ist dieses Geräusch bis auf zehn Meter Entfernung zu hören.

KOMMENTAR

Genproben weisen darauf hin, daß die Vorgängerart der Radschlange die gemeine Grasschlange (*Natrix natrix*) ist; dies ist jedoch unbestätigt.

Griechische Mythen berichten von der *amphisbaena*, einer zweiköpfigen Schlange, die ihre beiden Mäuler ineinander verhakte und so einen Ring bildete. Der zweite Kopf ist typisch für die in Mythen gefundene Form der Überreibung. Es ist jedoch interessant, darüber nachzudenken, ob die alten Griechen in Wirklichkeit über Sichtungen eines der Radschlange ähnlichen Wesens berichteten.

KRÄFTE

Gift.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Im alten Griechenland gab es also Radschlangen, hm? Ich bin nicht sicher, ob ich ihm das abkaufen soll.)<<<<
-Candice (11:20:17/16-2-51)

>>>>(Noch seltsamer ist, daß die frühe amerikanische Folklore voller fantastischer Geschichten über diese Schufte steckt.)<<<<
-Jazzman (11:27:23/16-2-51)

>>>>(Mach dir darüber keine Gedanken. Das einzige, was zählt, ist, daß wir heute Radschlangen haben.)<<<<
-Brad (11:35:10/24-2-51)

>>>>(Glaubt nicht, daß Radschlangen nur rollen, um zu fliehen oder anzugreifen. Ich glaube, sie tun es zum Spaß. Und sie kennen sich mit Straßen aus.)<<<<
-Derek (21:24:18/24-2-51)

>>>>(Was meinst du damit, Derek?)<<<<
-Candice (10:25:38/25-2-51)

>>>>(Ich war im Cal Free State und fuhr hoch zum alten Observatorium auf dem Kitts Peak. Ich biege um eine Ecke und vier Radschlangen schießen direkt auf mich zu. Ich ziehe scharf rüber, fahre fast in einen Graben, habe sie aber um Haarsbreite verfehlt. Eine von Ihnen riß mir aber den Seitenspiegel ab. Wenn ich bei dem Tempo, das die draufhatten, frontal in eine reingefahren wäre, hätte das echt wehgetan.

Als ich ins Observatorium kam, erzählte mir der Bursche, den ich dort treffen sollte, daß ein solches Verhalten bei Radschlangen keine Seltenheit ist. Sie brauchen ein paar Tage, um den Hügel hochzukommen, dann rasen sie auf der Straße wieder runter. Erzählt mir nichts von Fluchtmechanismen. Diese Biester spielen. Schlangenspiele.)<<<<

-Derek (12:17:27/25-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Radschlange Kräfte: Gift Anmerkung: Rollmultiplikator ist 5.	3	3x4	4	-	2/3	3	6	4	6L, -1 Reichweite

RADSCHLANGE

Natrix circumflexus

HABITAT

Bewaldete Hügel

VORKOMMEN

Westliche und südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



RIESENGÜRTELTIER

Dasypus major

IDENTIFIKATION

Das texanische Gürteltier (*Dasypus novemcinctus*) ist in sofern ungewöhnlich, als zwei erwachsene Arten aus ihm hervorgegangen sind: das Riesengürteltier (*D. major*) und der Moloch (*D. praegrandis*), der schon besprochen wurde.

Das Riesengürteltier ähnelt seinem kleineren Vetter sehr, wird aber bis zu 1,20 Meter lang. Es ist gleichermaßen mit verbundenen Knochenplatten bedeckt und hat dieselben kurzsichtigen Augen. Die Füße des Riesengürteltiers sind mit langen, scharfen Klauen versehen, die zum Graben ausgelegt sind, aber auch üble Waffen darstellen, wenn das Wesen erregt ist.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

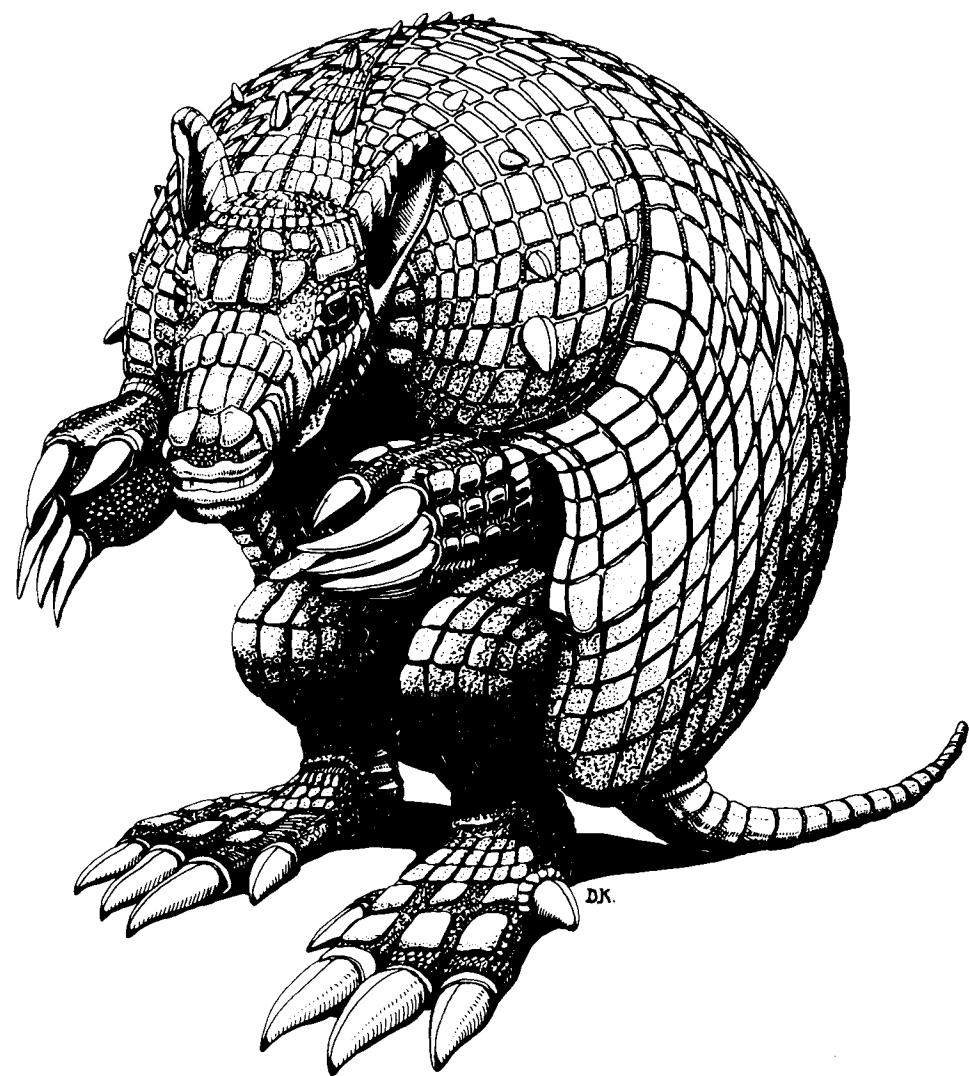
LEBENSWEISE

Das Riesengürteltier ist ein Insektenfresser. Es benutzt seine mächtigen Beine und scharfen Klauen, um sich auf der Suche nach Nahrung oder Schutz in die Erde zu wühlen. Das Wesen ist so stark, daß es die zementartigen Termitenkolonien („Termitenhügel“) aufreißen kann, die ganz Westtexas überziehen.

Das Wesen ist nachtaktiv und verbringt den Tag in flachen Bauen. Weil es schlecht sieht, ist es von seinem scharfen Geruchs- und Geschmackssinn abhängig.

Wird das Riesengürteltier erschreckt, ist seine instinktive Reaktion, senkrecht in die Luft zu springen, manchmal bis zu einem halben Meter hoch. (Das ist ein Überbleibsel aus der Zeit, als Schlangen die hauptsächliche Bedrohung des Gürteltiers darstellten. Das Wesen ist zwar heute immun gegen die meisten Giftstoffe, doch die Reaktion ist gleichgeblieben.) Nach dieser anfänglichen Schreckreaktion kennt das Wesen zwei mögliche Antworten auf Bedrohungen. Die häufigste ist, sich zu einer Kugel zusammenzurollen, um seinen weichen Unterbauch zu schützen, während es darauf wartet, daß der Angreifer - vermutlich ein Raubtier - frustriert von der harten Panzerung des Gürteltiers wieder abzieht. Die zweite ist ein Sturmangriff unter Einsatz der kräftigen Beine und der scharfen, reißenden Klauen.

Das Wesen sollte theoretisch in der Lage sein, die seinem Gegner angemessene Reaktion zu zeigen, aber das Riesengürteltier ist offenbar nicht intelligent genug dazu. Seine Verteidigungsreaktionen sind in der Tat so zufällig, daß es sich manchmal zum Schutz vor einem neugierigen Welpen zusammenrollt, während es ein Baustellenfahrzeug wild angreift.



KOMMENTAR

Die phänomenale Dummheit des Riesengürteltiers kann es zu einem gefährlichen Wesen machen. Man nähert sich ihm am besten mit Vorsicht.

Das Riesengürteltier hat keine Zähne.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Immunität gegen Gifte, Verstärkter Panzer (4 Punkte).

SCHWÄCHEN

Reduzierte Sinne (Sicht).

SHADOWTALK

>>>>(Phänomenale Dummheit könnte die Untertreibung des Jahres sein. Ich habe gesehen, wie eines dieser Dinger direkt gegen das Rad eines geparkten Autos lief. Boing! Also tritt es zurück und versucht es noch einmal. Dann tritt es noch einmal zurück - aller guten Dinge sind drei, stimmt's? - und läuft wieder gegen das Rad. Dumm ist nicht das richtige Wort.)<<<<
-Sami (16:30:23/10-3-51)

>>>>(Was geschah dann?)<<<<
-Rogue (18:01:55/10-3-51)

>>>>(Es regte sich auf und zerschlitzte den Reifen. Es war mein verdammtes Auto, also blies ich ihm den Kopf weg. Nahm das kleine Schnabeltier aus und trocknete die Schale. Ergab eine tolle Salatschüssel.)<<<<
-Sami (18:03:01/10-3-51)

>>>>(Erinner mich daran, nie eine Einladung von dir zum Essen anzunehmen, Mädchen.)<<<<
-Slag (18:10:43/10-3-51)

>>>>(Das träumst du wohl.)<<<<
-Sami (20:37:28/10-3-51)

>>>>(Hey, Leute, mietet euch doch ein Zimmer, wie wär's?)<<<<
-Bob (20:39:29/10-3-51)

>>>>(Vergiß es.)<<<<
-Slag (20:47:15/10-3-51)

>>>>(Vergiß es.)<<<<
-Sami (20:47:16/10-3-51)

SPIELDATEN

Riesengürteltier	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	4/2	3x3	3	-	1/3	2	6	4	2M, -1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Immunität gegen Gifte, Verstärkter Panzer (4 Punkte)

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht)

RIESENGÜRTELTIER

Dasyurus major

HABITAT

Wüstengebiete

VORKOMMEN

Südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



RIESEN RATTE

Rattus diabolis



IDENTIFIKATION

Die Riesenratte ist eine Paraart, die von der gemeinen Ratte (*Rattus rattus*) abstammt. Sie ist etwas größer als ihr Vorfahr, bis zu 1,00 Meter lang (mit Schwanz) und wiegt bis zu 4,00 Kilogramm.

Die Riesenratte ist haarlos mit Ausnahme langer, empfindlicher Schnurrhaare; ihre Haut ist grauosa und hat tiefe Falten.

Riesenratten sind schnell und aggressiv.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Normale Ratten sind Alles- und Aasfresser, die nur kämpfen, wenn sie in die Enge getrieben werden. Riesenratten hingegen sind bösartige Stadtraubtiere. Sie jagen in Rudeln von bis zu 30 Exemplaren und lauern weniger wilden Tieren, Kindern oder anderen, die sich nicht verteidigen können, auf. Es gibt unbestätigte Berichte über Riesenratten,

die gesunde Erwachsene im Schlaf angreifen. Wenn ein Rudel Ratten getötet hat, „feiern“ die Wesen oft, indem sie sich auf die Hinterbeine setzen und in hohen Tönen heulen.

Riesenratten sind nachtaktiv. In Kanalisationssystemen und an anderen dunklen Orten jedoch sind sie daueraktiv. Sie jagen heimlich und zeigen dabei große Schläue. Sie passen sich schnell an neue Umgebungen an und erkennen und beargwöhnen sofort alles, was nicht in diese Umgebung paßt. Deshalb ist es so schwer, Riesenratten in eine Falle zu locken: Sie erkennen die Falle als ihrer Umgebung „fremd“ und meiden sie.

Riesenratten sind fruchtbar und leben überall, wo es Menschen oder Metamenschen gibt. Wegen ihrer Instinkte und angeborenen Immunität gegen die meisten Gifte ist es unmöglich, diese Wesen auszurotten.

KOMMENTAR

Wie ihre Vorfahren können Riesenratten Krankheiten übertragen. Die meisten davon sind nur irritierend (Hautausschläge, Gelenkentzündungen, geschwollene Lymphknoten und so weiter), aber es gibt Berichte über Riesenratten, die der VITAS-3-Virus übertragen.

Viele Städte haben Kampagnen zur Ausrottung ihrer Rattenbestände gestartet, aber diese schlugen unweigerlich fehl. Riesenratten sind noch zäher und schwerer zu töten als ihre Vorgängerart. Wenn und falls die Menschheit je nach den Sternen greift, ist es wahrscheinlich, daß Riesenratten als ungeliebte blinde Passagiere mitreisen werden.

KRÄFTE

Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Tierbeherrschung (normale Ratten), Verschleierung (nur selbst).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, leicht).

SHADOTALK

>>>>(Leichte Allergie gegen Sonnenlicht? Drek! Es verbrennt die kleinen Mistviecher. Blasen, Gewebebrand, was man braucht.)<<<<

-Casper (08:45:53/30-1-51)

>>>>(Chummer, haben sie dir ins Hirn geschissen oder was? Ich habe einen Haufen dieser Nager mitten in Maynard am Mittag an einem sonnigen Tag einen Hund töten sehen. Sagen für mich nicht blasenübersät oder nach Gewebebrand aus.)<<<<

-Snake (03:00:49/3-2-51)

>>>>(Diese Viecher kommen in Rudeln von mehr als dreißig, Mann. Tex und ich, wir waren in den Tunneln unter dem Pioneer Square unterwegs. Ein guter Fluchtweg - war es zumindest. Wir nahmen 'ne falsche Abzweigung in 'ne Art Raum und stellten fest, daß es dort von diesen pickligen Ratten nur so wimmelte. Sie zögerten nicht, gingen einfach auf uns los, in Wellen. Tolle Auswahl, wie? Hinter uns Sicherheitsbeamte, Riesenratten vor uns. Wißt ihr was? Wir entschieden uns für die verdammten Sic-Beamten!)<<<<

-Yoshi (04:11:18/14-4-51)

>>>>(Diese Biester sind nicht nur gewalttätig, sie sind böse. Ich habe gesehen, wie eine Handvoll von ihnen einen Betrunkenen in einer Gasse gegeckt hat. Und wißt ihr was? Sie weckten den armen Trottel, sorgten dafür, daß er sie sah und wußte, was kommen würde. Dann machten sie ihn platt.)<<<<

-Hermann (09:35:19/17-4-51)

>>>>(Drek!)<<<<

-Casper (23:07:04/17-4-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Riesenratte	2	5x3	1	5	2/5	3	(4)	5	4L, -1 Reichweite

Kräfte: Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Tierbeherrschung (normale Ratten), Verschleierung (nur selbst)
Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, leicht)
Anmerkung: Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1 zu 12, daß eine Riesenratte mit dem VITAS-3-Virus infiziert ist (ein Ergebnis von 11 oder 12 auf 2W6). Würfeln Sie jedesmal, wenn ein Charakter von einer infizierten Ratte gebissen wird, 2W6. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr hat sich der Charakter den Virus zugezogen. (Beachten Sie, daß infizierte Ratten in der Regel immun gegen den Virus sind und nur als Überträger fungieren).

RIESEN RATTE

Rattus diabolis

HABITAT

Stadtgebiete

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

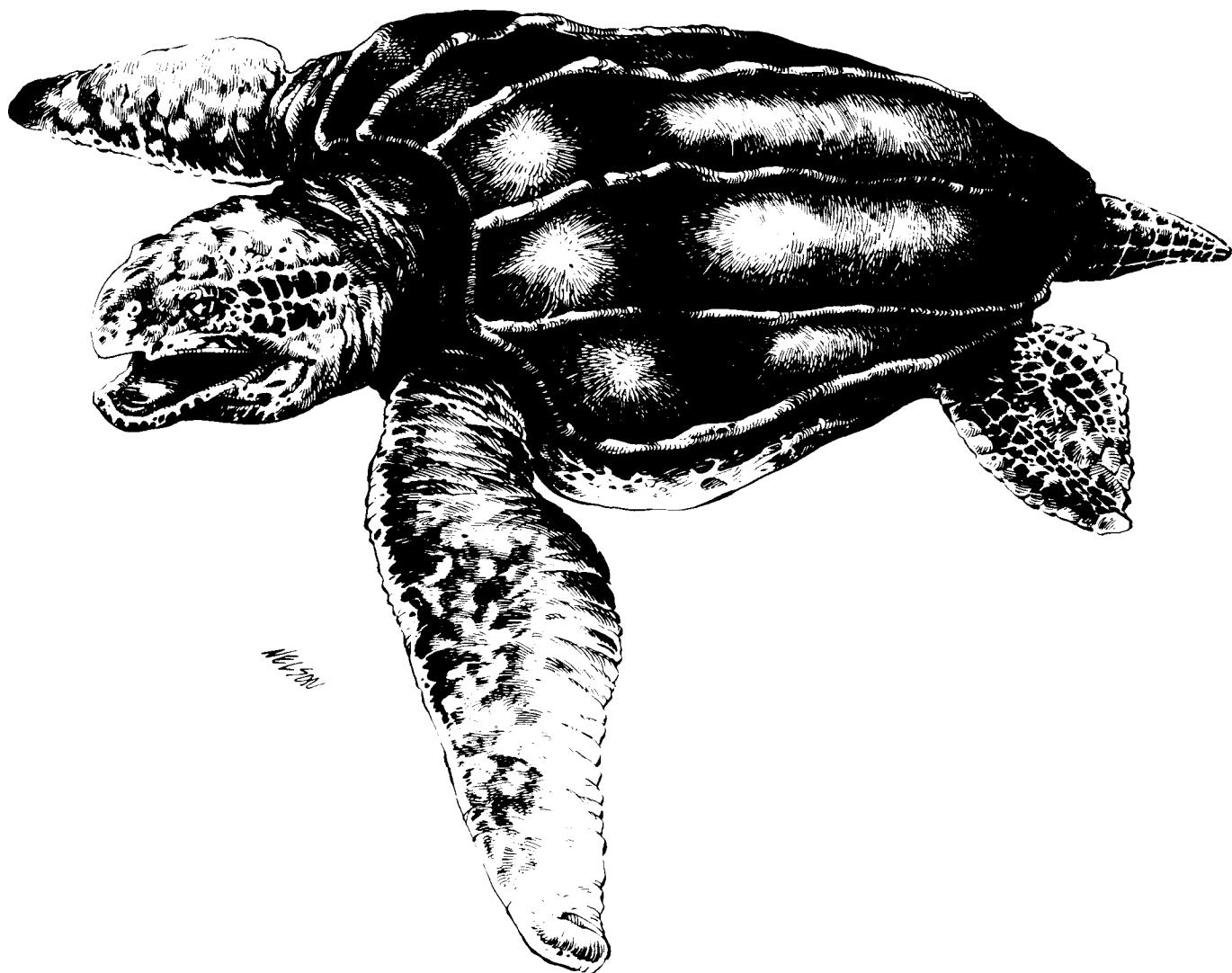


GRÖSSENVERGLEICH



RIESENSCHILDKRÖTE

Dermochelys novalis



IDENTIKATION

Die Riesenschildkröte ist eine große Meeresschildkröte, die bis zu 3,00 Meter lang wird und eine Masse von mehr als 540 Kilogramm erreicht. Sie ist eine erwachte Abart der gemeinen Lederrükkenschildkröte (*Dermochelys coriacea*) und die größte Meeresschildkröte auf der Welt. Ihr Rücken ist mit einem flexiblen Panzer bedeckt, der aus einem Mosaik kleiner, in dicke Lederhaut eingebetteter Knochen besteht. Die Schildkröte hat einen scharfen, knochigen „Schnabel“ ähnlich dem der Schnappschildkröte. Ihr Körper ist schlammgrün, ihr Panzer hingegen braun (die Knochen sind etwas heller).

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Die Riesenschildkröte ist ein aggressives Raubtier, das sich von Fischen, kleinen Wassersäugetieren und anderen

Schildkröten ernährt. Sie ist ein schneller Schwimmer.

Wie bei anderen Meeresschildkröten auch kehrt das Weibchen Jahr um Jahr zum selben Strand zurück, um im Sand eine Kuhle zu graben, in die es seine Eier ablegt. Im Gegensatz zu anderen Schildkröten bleiben das Männchen und das Weibchen der Riesenschildkröte zurück, um die Eier und die frischgeschlüpften Schildkröten auf ihrem Weg in den Ozean zu beschützen. Wegen dieses Schutzverhaltens bewegt sich die Jungtiersterblichkeit bei Riesenschildkröten in einer geringeren Größenordnung als bei anderen Schildkrötenarten und der Bestand an Riesenschildkröten steigt schneller als der anderer Arten.

Während der Brut- und Schlüpfzeit greifen Riesenschildkröten alles an, was sich ihrem Brutplatz nähert. Zu anderen Zeiten greifen sie nicht als Beute erkennbare Wesen nur an, wenn sie bedroht werden.

KOMMENTAR

Das Erwachen verlieh der Riesenschildkröte magische Fähigkeiten, die sie zu einem vortrefflichen Gegner machen. Die wichtigste davon ist die Fähigkeit, einen Gegner dazu zu bringen, sich in den Ozean zu stürzen. Dadurch kann jeder, der sich dem Brutplatz einer Riesenschildkröte nähert, plötzlich den Drang verspüren, sich ins Meer zu versenken.

Das Auftauchen der Riesenschildkröte fällt zeitlich deutlich mit dem Niedergang und dem Verschwinden der Mexikanischen Schildkröte zusammen.

D. potami, die Süßwasserart der Riesenschildkröte, ist äußerst selten.

KRÄFTE

Bewegung, Magieresistenz, Verschlingen.

SCHWÄCHEN

Allergie (Quecksilber, extrem), Verwundbarkeit (Quecksilber).

SHADOWTALK

>>>>(Du nimmst mich auf den Arm. Verschlingen?)<<<<
-Klaatu (18:12:18/17-3-51)

>>>>(Kein Scherz, Klaatu. Komm diesen Burschen zu nahe, und du hast plötzlich das Bedürfnis, dir den Kopf naßmachen zu gehen. Zauberhafte Verteidigung, hm?)<<<<
-Ballhog (21:12:38/17-3-51)

>>>>(Zauberhaft, bis es einem selbst passiert. Schlimmer noch, man muß die Schildkröte gar nicht bedrohen. Es reicht schon, wenn sie glaubt, man könnte es. Ich gehörte vor ein paar Jahren zur Mannschaft eines Boots vor San Diego, betrieb ein wenig „Freihandel“. Irgendwo ist dann was schief gelaufen und wir hatten ein Patrouillenboot auf dem Hals. Genau in dem Augenblick beschließt plötzlich die Hälfte der Mannschaft, über Bord zu springen. Ich kann mir das nur so erklären, daß wir irgendeiner miesen, beschissenen Riesenschildkröte zu nahe kamen und sie sich Sorgen machte.)<<<<
-Naf (10:36:16/18-3-51)

>>>>(Wenn du je eine Riesenschildkröte ausschalten mußt, solltest du zu quecksilbergefüllter Explosivmunition greifen. Das tut ihnen echt gut.)<<<<
-Mad Merc (09:00:01/24-3-51)

SPIELDATEN

Riesenschildkröte	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	8/3	3x2	5	-	2/4	3	(6)	3	3M

Kräfte: Bewegung, Magieresistenz, Verschlingen

Schwächen: Allergie (Quecksilber, extrem), Verwundbarkeit (Quecksilber)

Anmerkung: Schwimmultiplikator ist 5.

RIESENSCHILDKRÖTE

Dermochelys novalis

HABITAT

Tropische Meere

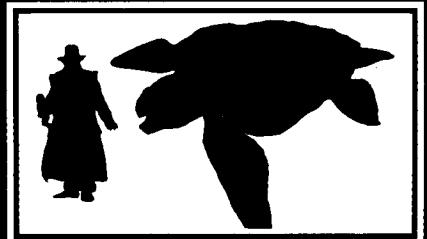
VORKOMMEN

Golf von Mexiko, Westküste Aztlan's



VORKOMMEN

GRÖSSENVERGLEICH



RIESENVIELFRASS

Gulo impi



IDENTIFIKATION

Der Riesenvielfraz ist eine erwachte Abart des gemeinen Vielfraßes (*Gulo luscus*). Er erreicht eine Schulterhöhe von 0,90 Meter und kann insgesamt 2,20 Meter lang werden, wobei er grob die Proportionen seiner Vorgängertierart beibehält. Sein Fell ist zottig, auf dem Rücken hellbraun bis nahezu gelb und wird zum Bauch hin dunkelbraun. Seine Klauen sind übel gekrümmmt und seine Zähne rassermesserscharf.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Wie sein Vorfahr ist der Riesenvielfraz ein aggressiver Fleischfresser. Er benutzt seine überraschende Geschwindigkeit und Wildheit, um Beute zur Strecke zu bringen und zu töten, die

vom Hasen bis zum kleinen Bären reicht. Ob ein Riesenvielfraz nun hungrig ist oder nicht, er wird jedes Wesen angreifen, das sein Jagdrevier betritt. Wenn er mit Fressen fertig ist oder eine Beute erlegt hat, die er nicht fressen will, verdirbt er die Überreste, indem er darauf uriniert.

Es gibt außergewöhnlich starke Rivalitäten zwischen Einzelexemplaren, ob es sich nun um Männchen oder Weibchen handelt. Selbst wenn das Weibchen häufig ist, ist es bei einer Begegnung zwischen Männchen und Weibchen ebenso wahrscheinlich, daß es zu einem Kampf statt zur Paarung kommt. (Von einem ökologischen Standpunkt aus gesehen hat dies den Vorteil, daß der Bestand kontrolliert wird, wo es ansonsten zu einem destabilisierenden Einfluß auf das örtliche Ökosystem kommen könnte.)

KOMMENTAR

Der Riesenvielfraz hat einen scharfen Geruchsinn, doch seine Augen sind schwach.

Es gibt Berichte, daß der Riesenvielfraz Überträger einer gefährlichen Virusinfektion ist, doch ist unbekannt, ob diese beim Bestand der Tiere endemisch ist oder nur in isolierten Fällen vorkommt.

KRÄFTE

Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Reduzierte Sinne (Sicht).

SHADOWTALK

>>>>(Diese Viecher haben die Größe eines verdammten Löwen.)<<<<

-Ross (17:10:38/17-1-51)

>>>>(Du sagst es.)<<<<

-Iceman (02:27:16/18-1-51)

>>>>(Kann man sie sich irgendwie vom Hals halten?)<<<<

-Ross (22:12:54/18-1-51)

>>>>(Yeah. Es ist ekelig, aber es funktioniert. Finde das Opfer eines Vielfraßes, eines, das er angepißt hat. Dann reib dich und deine Ausrüstung kräftig mit dem Zeug ein. Es riecht echt ekelig, aber es hält definitiv Vielfraße ab. Wenn du wirklich hart drauf bist, dann fang dir selbst einen Vielfraß und preß' seine Blase aus.)<<<<

-Chiller (09:53:51/19-1-51)

>>>>(Chiller, ich wünschte, ich hätte deinen Ratschlag schon vor mehreren Jahren bekommen. Heute bin ich stolzer Besitzer eines Cyberarms und zweier Cyberbeine. Alles wegen eines verfluchten Riesenvielfraßes.)<<<<

-Iceman (17:31:26/19-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Riesenvielfraß	7	4x5	4	-	2/4	2	6	5	5S

Kräfte: Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden

Schwächen: Reduzierte Sinne (Sicht)

Anmerkung: Es besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, daß ein Riesenvielfraß mit einem Virus infiziert ist, der eine Geschwindigkeit von 24 Stunden hat und einen Schaden von 3S verursacht. Bei einer 12 auf 2W6 ist das Wesen infiziert. Würfeln Sie jedesmal, wenn ein Charakter von einem infizierten Vielfraß gebissen wird, 2W6. Bei 9 wird sich der Charakter die Krankheit zuziehen. (Beachten Sie, daß infizierte Vielfraße allgemein immun gegen den Virus sind und nur als Überträger fungieren.) Nach der Inkubationszeit bekommt das Opfer Fieber und hellrote Flecken, bis der Schaden auf Leicht gesunken ist.

RIESENVIELFRASS

Gulo impii

HABITAT

Wälder, vorzugsweise in Höhen über 1000 Meter

VORKOMMEN

Nördliches Nordamerika; Berichten zufolge auch in Gebirgsregionen der östlichen UCAS

VORKOMMEN

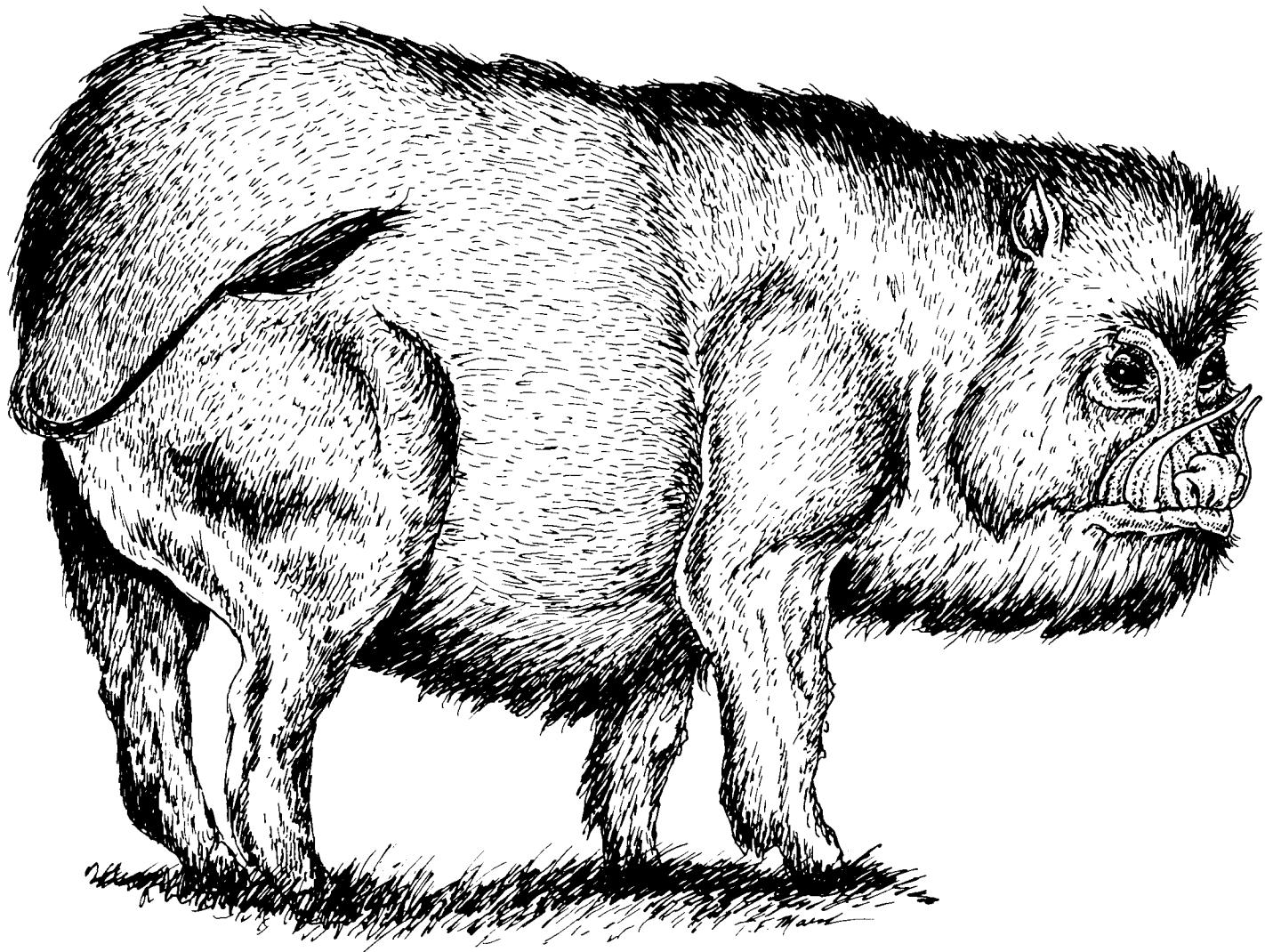


GRÖSSENVERGLEICH



RIESENWILDSCHWEIN

Sus singularis



IDENTIKATION

Diese Paraart ist eine größere, aggressivere Abart des Wildschweins (*Sus scrofa*), das gemeinhin als Sport gejagt wird. Es hat schwarzes oder braunes, graumeliertes Fell mit hellbraunen Nakkenhaaren und scharfen, aufwärtsgekrümmten Hauern. Seine kleinen Hufe sind schwarz und haben vorne scharfe Knochengrade. Das Wesen erreicht eine Länge von 1,70 Meter und eine Schulterhöhe von 1,10 Meter. Ein ausgewachsenes Exemplar kann gut über 200 Kilogramm wiegen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Das Riesenwildschwein ist ein Alles-

fresser. Es verbringt den Großteil seiner Zeit mit dem Ausgraben saftiger Wurzeln und Knollen, frisst aber auch Mäuse, Kaninchen und andere Kleintiere, wenn es sie erwischt. Wenn diese kleinen Beutetiere Winterschlaf halten, gräbt das Riesenwildschwein sie aus ihren Bauen aus, wobei es ihre Verstecke möglicherweise erschnüffelt.

Das Riesenwildschwein ist so stark revierorientiert, daß es jedes Wesen, das sein Revier betritt, ungeachtet seiner Größe angreifen wird. Ein Riesenwildschwein wird auch jedes andere Riesenwildschwein, das eindringt, angreifen und zu töten versuchen, außer wenn ein brünnigtes Weibchen das Revier eines Männchens betritt. (Weibchen werden einander ungeachtet der Saison beim ersten Anblick angreifen.) Im Gegensatz zu den meisten anderen Tieren wird das

Riesenwildschwein selbst schwer verwundet nicht aufhören, anzugreifen, sondern bis zum Tode weiterkämpfen.

Aus naheliegenden Gründen sind Riesenwildschweine Einzelgänger.

KOMMENTAR

Das Riesenwildschwein ist eine der aggressivsten und am wenigsten intelligenten aller erwachten Arten.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz x3) W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Die schmecken gut.)<<<<

-Lurch (17:04:20/28-2-51)

>>>>(He, ein neues Marketingkonzept. Riesenwildschweine, Fastfood für Trolle. Tot auf 'nem Luftbrötchen.)<<<<

-Bung (17:06:02/28-2-51)

>>>>(Sehr witzig, Kleiner.)<<<<

-Lurch (17:07:28/28-2-51)

>>>>(Wo ich aufgewachsen bin, pflegten wir uns in den Bäumen zu verstecken, bis ein Riesenwildschwein vorbeikam. Jemand hatte einen Mülleimer oder sowsas dabei, den er fallen ließ, sobald das Wildschwein auftauchte. Das Wildschwein sah, wie sich etwas bewegte, griff den Eimer an, verbeulte ihn total und schleuderte ihn durch die Luft. Natürlich rollte der Eimer üblicherweise weiter, wenn er aufschlug, und bewegte sich damit weiter. Nun, das Wildschwein rammte ihn einfach noch einmal. Und so weiter und so weiter, bis es erschöpft war. Dann spießen wir es manchmal auf, um es zum Abendessen mit heimzunehmen.)<<<<

-Taylor (18:36:18/28-2-51)

>>>>(Und ich dachte immer, ich sei in einer brutalen Umgebung aufgewachsen.)<<<<

-Suki (18:43:26/28-2-51)

>>>>(Diese Viecher klingen wie Schweine aus der Hölle. Ich glaube, ich werde in der Stadt bleiben, wo alles nett und sicher ist.)<<<<

-Gilley (18:44:03/28-2-51)

SPIELDATEN

Riesenwildschwein	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	4	4x6	4	-	2/3	3	6	4	(St)M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz x3)W6 Runden)

RIESENWILDSCHWEIN

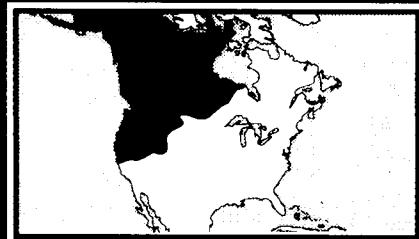
Sus singularis

HABITAT

Wälder und Hügel

VORKOMMEN

Nordwestliche Regionen
Nordamerikas



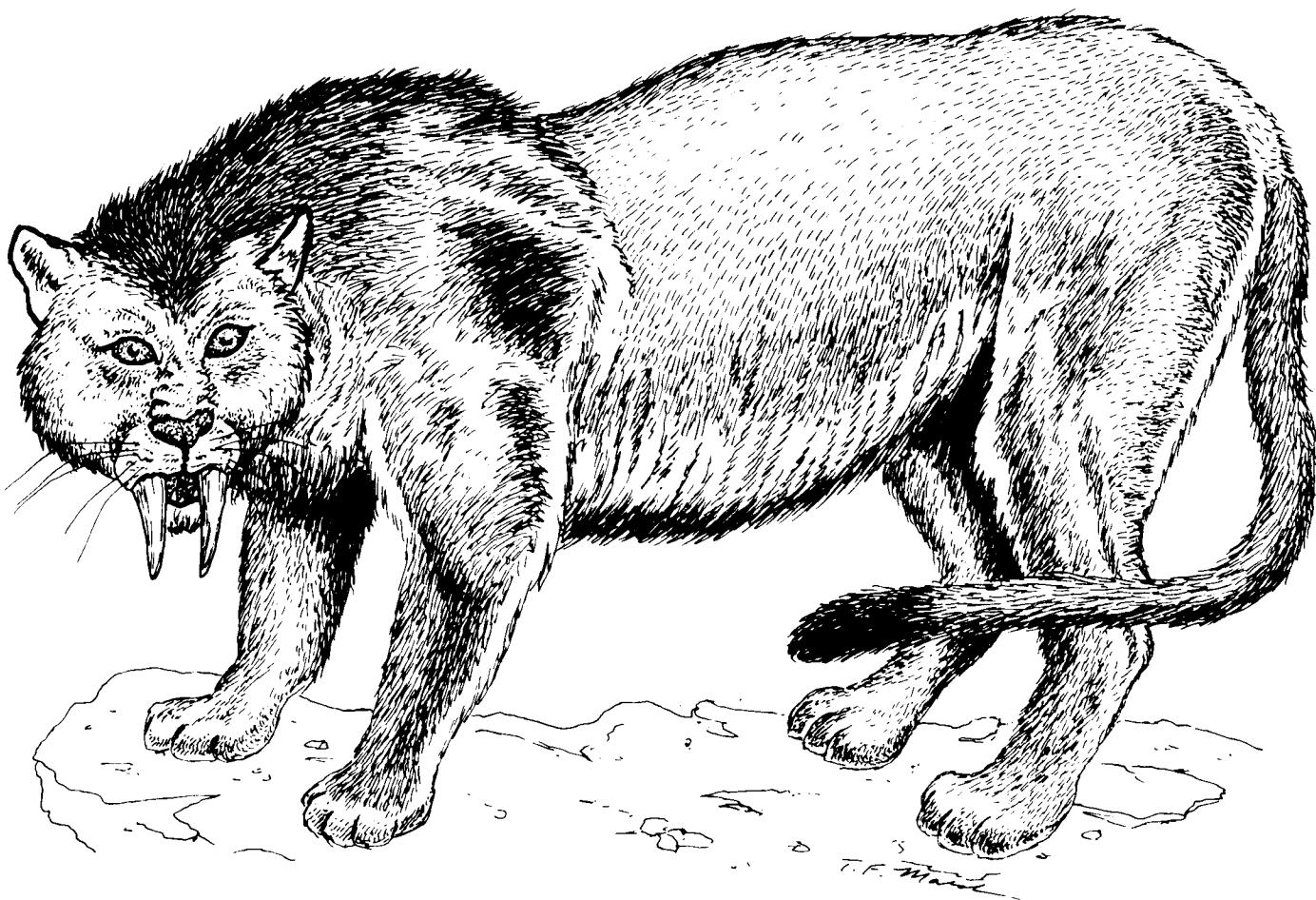
VORKOMMEN

GRÖSSENVERGLEICH



SÄBELZAHNTIGER

Felis novalis



IDENTIFIKATION

Der Säbelzahntiger ist eine erwachsene Art, die vom Puma oder Berglöwen (*Felis concolor*) abstammt. Er wird 1,80 Meter lang, der Schwanz ist einen weiteren Meter lang. Zwei große, gebogene Fänge ragen aus seinem Oberkiefer. Diese stark vergrößerten Reißzähne können bis zu 0,25 Meter lang werden. Der Säbelzahntiger ist schnell und stark. Sein Fell ist lohbraun und hat keine Zeichnung.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Wie seine Vorgängerart ist der Säbelzahntiger ein Raubtier. Im Gegensatz zu seinen Vorfahren kann er Tag und Nacht gleich effektiv jagen. Seine Beute besteht aus Bergziegen und Rehen, manchmal auch aus Kühen. Das Tier

würde Menschen oder Metamenschen wahrscheinlich nicht ohne Provokation angreifen, obgleich Berichte einiger Begebenheiten vorliegen.

Säbelzahntiger jagen nur, wenn sie hungrig sind, und verbringen den Rest ihrer Zeit damit, sich in der Sonne zu aalen. Eine typische Behausung ist entweder eine kleine Höhle oder ein von großen Felsen geschütztes Eckchen. Während der Brumftzeit vom Frühlingsanfang bis Ende Juni, wenn die Jungen endlich für sich selbst zu sorgen beginnen, zeigen Säbelzahntiger ein ausgeprägtes Revierverhalten. In dieser Zeit kann es zu Angriffen auf Menschen und Metamenschen kommen. Im übrigen Jahr zeigen die Tiger kein übermäßiges Revierverhalten und reagieren nur in Selbstverteidigung aggressiv.

KOMMENTAR

Im Fall des Säbelzahntigers sind die einzigen signifikanten physischen Ver-

änderungen, die der Vorgang des Erwachens mit sich brachte, die Vergrößerung der Reißzähne und die gesteigerte Nachtsicht. Die bedeutendsten Veränderungen fanden im Verhaltensbereich statt. Der Vorfahr war zwar dafür bekannt, den Kontakt mit Menschen zu meiden und Tiere bis zur Größe eines Rehs zu jagen, aber der Säbelzahntiger ist wesentlich aggressiver geworden. Wenn er hungrig ist, jagt er wahrscheinlich jedes Tier in seinem Revier, und zwar scheinbar ungeachtet der Größe. Es gibt sogar unbestätigte Berichte darüber, daß ein Säbelzahntiger sich an einen Moloch anpirschte und ihn angriff!

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Schaut euch diese Wesen an, wenn ihr je Gelegenheit dazu habt. Sie sind von phantastischer Anmut und faszinierend anzuschauen.)<<<<

–Arnold (09:38:21/19-2-51)

>>>>(Ja, schaut sie euch an - aber aus der Ferne.)<<<<

–Hardbody (09:40:19/19-2-51)

>>>>(Nur die Ruhe. Sie sind nur gefährlich, wenn sie Junge haben.)<<<<

–Arnold (09:41:03/19-2-51)

>>>>(Drek, Chummer. Manchmal springen sie einen nur so zum Spaß an.)<<<<

–Dino (09:43:19/19-2-51)

>>>>(Jetzt redest du Drek, Dino. Sie haben mehr Angst vor dir als du vor ihnen. Solange ihnen noch ein Fluchtweg offensteht, ziehen sie sich üblicherweise eher zurück als Krach anzufangen. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste und der ganze Drek.)<<<<

–Gavin (09:44:08/19-2-51)

>>>>(Sprechen wir hier überhaupt alle über denselben Critter?)<<<<

–Nighthawk (10:38:33/19-2-52)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Säbelzahntiger	5	5x4	5	-	2/4	2	6	4	5S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht, Infrarotsicht)

SÄBELZAHNTIGER

Felis novalis

HABITAT

Gebirge und Hügel

VORKOMMEN

In ganz Nordamerika

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



SALAMANDER

Keine allgemein akzeptierte Taxonomie

IDENTIFIKATION

Der Salamander ähnelt einer kleinen, wirbelnden Flammenkugel, die mitten in der Luft schwebt und herumtanzt. Sie misst etwa 12,00 Zentimeter, ist also nicht viel mehr als faustgroß. Manchmal hüllt sie sich in durchscheinende Flammenschleier. Salamander sieht man oft bei Feuersbrünsten, besonders Waldbränden, zwischen den Flammen umherschwirren.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Es ist nicht bekannt, ob Salamander fressen und wenn ja, was. Es gibt nicht einmal vage Theorien über ihre Fortpflanzungsfähigkeit oder -gewohnheiten.

Salamander mögen Feuer und scheinen gegen jegliche Form von Strahlungsenergie völlig unempfindlich. Es gibt keinen haltbaren Beweis dafür, aber es scheint wahrscheinlich, daß Salamander manchmal aus reiner Freude daran, zwischen den Flammen zu tanzen, große Feuer entzünden.

KOMMENTAR

Salamander sind fast sicher eine Art frei umherstreifendes Feuerelementar und leben damit in erster Linie im Astralraum. Berichte weisen darauf hin, daß sie intelligent sind und miteinander und mit anderen Wesen kommunizieren können. Obgleich sie Berichten zufolge große Verwüstungen angerichtet haben, verhalten sie sich Menschen oder Metamenschen gegenüber nicht aktiv bösartig.

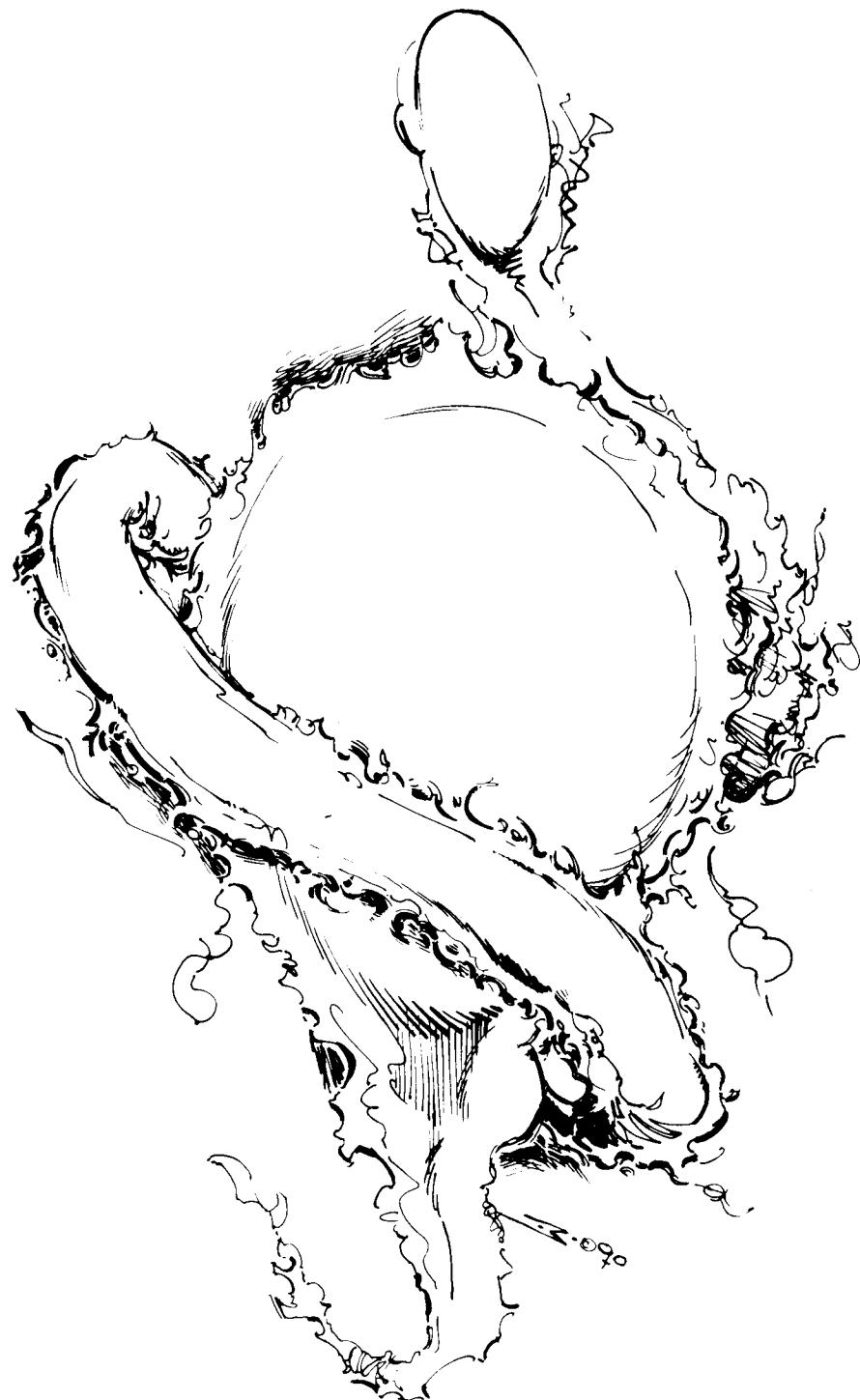
Für die anderen drei Elemente gibt es keine Berichte über Sichtungen frei umherstreifender Entsprechungen zum Salamander. Man nimmt jedoch an, daß sie existieren. In Erwartung ihrer Entdeckung wurden für sie schon umgangssprachliche Namen gewählt: Gnom (Erde), Sylphe (Luft) und Undine (Wasser).

KRÄFTE

Flammenaura, Flammenodem, Immunität gegen Feuer, Magieresistenz, Manifestation, Psychokinese, Schutz, Verschlingen.

SCHWÄCHEN

Allergie (Wasser, schwer), Verwundbarkeit (Wasser).



SHADOTALK

>>>>(Ich habe den Salamander im Astralraum wahrgenommen. Er sieht aus wie eine kleine Echse, die ganz aus schillernen Flammen besteht.)<<<<
-Tinuviel (09:59:27/22-1-51)

>>>>(Kurz nachdem ich den Konzern verlassen hatte, schickte irgendein Bastard mir so einen ekligen Salamander hinterher. Ich kam davon, aber er brannte das ganze verdammte Apartmenthaus nieder, in dem ich wohnte. Das klingt für mich „aktiv bösartig“.)<<<<
-Hangfire (18:36:24/27-1-51)

>>>>(Warte mal, Hangfire. Du sagtest, jemand hätte dir einen Salamander hinterhergeschickt. Das bedeutet, diese Viecher können beschworen werden?)<<<<
-Barre (18:39:01/27-1-51)

>>>>(Ich vermag es nicht, aber ich kenne einen anderen Hexer von großer und weitreichender Macht, der behauptet, er sei dazu in der Lage. Der Ritus ist jedoch schwierig, kompliziert und höchst gefährlich. Er sagte mir, die Beschwörung eines Salamanders erschöpft ihn so sehr, daß er eine Woche lang kaputt sei. Ein anderer Magier sagte, Salamander könnten nicht beschworen werden, sondern gingen vielmehr einen Pakt mit einem ein. Ich weiß nicht, was Gegenstand des Paktes sein könnte.)<<<<
-Tinuviel (18:44:38/27-1-51)

>>>>(Wenn ihr wissen wollt, wo man den Gnom, die Sylphe und die Undine findet, dann schaut unter den Giftgeistern nach. Wir haben sie ausgerottet. Wir vergiften das Land, die Luft und das Wasser und fragen uns dann, warum sich die Natur gegen uns wendet. Der einzige Weg, der uns noch offensteht, ist, den Planeten wieder zu säubern mit dem einzigen, was wir noch nicht korrumpern konnten: Feuer. Schließt euch mir an und säubert die Korruption, die unser Leben verdirbt. Nehmt die Fackel und (7,5 Mp vom Sysop gelöscht).)<<<<
-Saloman (18:51:09/27-1-51)

>>>>(Bißchen heiß unter der Jacke, wie?)<<<<

-Hangfire (18:54:00/27/1/51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R*	Angriffe
Salamander	5	6x3	2	4	4	4	(4)A	10/15	4S

Kräfte: Flammenaura, Flammenodem, Immunität gegen Feuer, Magieresistenz, Manifestation, Psychokinese, Schutz, Verschlingen

Schwächen: Allergie (Wasser, schwer), Verwundbarkeit (Wasser)

*Manifest/Astralreaktionen

SALAMANDER

Keine allgemein akzeptierte Taxonomie

HABITAT

Überall, bevorzugt Feuer

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



SCHATTENHUND

Canis umbrae



IDENTIFIKATION

Der Schattenhund ähnelt einem großen Hund und erreicht eine Schulterhöhe von 1,20 Meter. Sein Fell ist grau und schwarz gefleckt. Die Flecken können sich bewegen und verändern. (Der Hund hat ein Fell mit zwei verschiedenen Haarlängen. Das kürzere Unterfell ist schwarz, während die längeren Haare grau sind. Indem der Hund die Muskeln unter der Haut bewegt, kann er die längeren Haare bewegen und so das schwarze Unterfell zeigen oder verborgen.) Das bietet ihm nachts eine exzellente Tarnung.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Schattenhund ist ein Nachtaubtier, das in Rudeln von bis zu einem Dutzend Exemplaren jagt. Er ernährt sich von Kaninchen, Ratten, jungen Rehen und anderen kleinen Säugetieren, greift aber gelegentlich auch größere Tiere an.

Es gibt keine Berichte über Angriffe auf Menschen oder Metamenschen.

Die Augen des Schattenhundes sind auf Schwachlichtsicht ausgerichtet, weshalb volles Sonnenlicht oder anderes helles Licht dem Wesen Schmerzen verursacht. Am Tag lagert der Schattenhund im Schutt von Gebäuden, in Höhlen und so weiter.

Wenn sich Schattenhunde auf ihre Tarnung konzentrieren, sind sie fast nicht wahrnehmbar.

KOMMENTAR

Manche Berichte beschreiben den Schattenhund als den Menschen feindlich gesinnt bis zu dem Punkt, daß er andere Wesen sammelt, um Menschen aufzulauern. Dem widersprechende Berichte behaupten, die Hunde seien Beschützer der Menschheit und Metamenschheit. Ohne Beweise, die eine Seite der Kontroverse unterstützen könnten, bleiben solche Gerüchte bestenfalls fragwürdig.

KRÄFTE

Dunkelheit, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Stille.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Diese Viecher sind böse Omen. Jedesmal, wenn ich einen sah, war etwas wirklich Übles in der Nähe, das darauf wartete, mir den Kopf abzureißen.)<<<<

-Trasher (04:39:38/31-1-51)

>>>>(Du sprichst voreilig. Es ist wahr, daß der Schattenhund oft in der Nähe ist, wenn üble Wesen unterwegs sind, aber nicht aus dem Grund, den du annimmst. Das Böse lockt die Schattenhunde an, aber nur, weil sie angezogen werden, dagegen zu kämpfen.)<<<<

-Cat Dancing (04:40:33/31-1-51)

>>>>(Das ist beides mystischer Drek. „Das Böse“ gibt es auf der Welt nicht. Und diese Biester sind nur Tiere.)<<<<

-Martin (07:09:52/31-1-51)

>>>>(Ich habe einen dieser Schattenhunde gesehen. Oder besser gesagt, ich habe ihn nicht gesehen, und das ist der Punkt. Ich wußte, daß er da war, direkt auf der anderen Seite der Gasse. Aber trotzdem konnte ich ihn nicht sehen. Wild. He, was für ein Haustier für einen Schattenläufer, hm?)<<<<

-Leatherjacket (14:11:02/1-2-51)

>>>>(Wer will schon ein Haustier, das man nicht sehen kann? Eines Tages läuft es weg und man merkt erst nach einer Woche, daß es nicht mehr da ist.)<<<<

-Bung (15:52:34/1-2-51)

>>>>(Leatherjacket, der Hund griff dich nicht an?)<<<<

-Blacknight (18:04:34/1-2-51)

>>>>(Nö. Er beobachtete mich nur. Vielleicht dachte er sich, ich sei zu groß.)<<<<

-Leatherjacket (18:45:49/1-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Schattenhund	4	4x4	5	-	2/4	3	6	4	5M

Kräfte: Dunkelheit, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Stille

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)

SCHATTENHUND

Canis umbrae

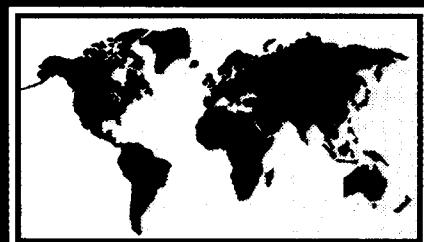
HABITAT

Wälder und städtische Einöden

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



SCHNEE-ELCH

Alces natisis



IDENTIFIKATION

Der Schnee-Elch kann eine Schulterhöhe von 2,50 Meter erreichen und seine Schaufel sind bis zu 1,60 Meter breit. Sein Fell ist weiß mit abgesetzten grauen Nackenhaaren.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Schnee-Elch ist ein Pflanzenfresser, der sich von Wurzeln, Blättern und Buschwerk ernährt. Seine Lieblingsnahrung sind junge Blattknospen.

Obschon der Schnee-Elch ein Pflanzenfresser ist, kann er dennoch gefährlich werden. Schnee-Elche ziehen in Herden von bis zu fünf Männchen und dreimal soviel Weibchen, manchmal mit Jungen, umher. Der Herdenführer ist ein dominantes Männchen. Die Männchen verteidigen ihre Weibchen und Jungen, indem sie einen Schutzkreis um sie bilden. Wenn etwas zu nahe kommt, löst es mit ziemlicher Sicherheit den Angriff mindestens eines Männchens aus.

Schnee-Elche haben exzellente Augen und sehen selbst bei Nacht sehr gut. Wenn nötig, können sie sich mit für Wesen ihrer Größe erstaunlicher Lautlosigkeit bewegen.

KOMMENTAR

Schnee-Elche haben wenige natürliche Feinde. Ein Wolfsrudel kann einen alten, kranken oder verletzten Schnee-Elch reißen, aber auch das nur selten. Körperlich gesunde Elche verteidigen sehr oft schwächere Herdenmitglieder.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Stille.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(In der Brunftzeit sind männliche Schnee-Elche bösartig und aggressiv. Und ihr wäret überrascht, wie schnell sie sich bewegen. Es ist verflucht erschreckend, zu sehen, wie etwas so Großes auf einen zurast. Kopf gesenkt, Geweih voran. Und selbst wenn man ihm eine Hochgeschwindigkeitssalve direkt durch den Kopf jagt, weiß man, daß der bloße Schwung ihn weitertragen wird. Am besten macht man einfach einen weiten Bogen um sie.)<<<<

-Move-Softly (18:36:38/1-3-51)

>>>>(So schlimm sind sie nicht. Laßt sie bloß nicht glauben, ihr wäret hinter ihren Weibchen oder ihren Jungen her. Sonst seid ihr erledigt.)<<<<

-Lapis (18:41:31/1-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Schnee-Elch	11/1	4x4	9	-	2/4	3	(6)	4	6S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (reguläre Sicht, Schwachlichtsicht), Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit), Stille

SCHNEE-ELCH

Alces natalis

HABITAT

Wälder und Tundra

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

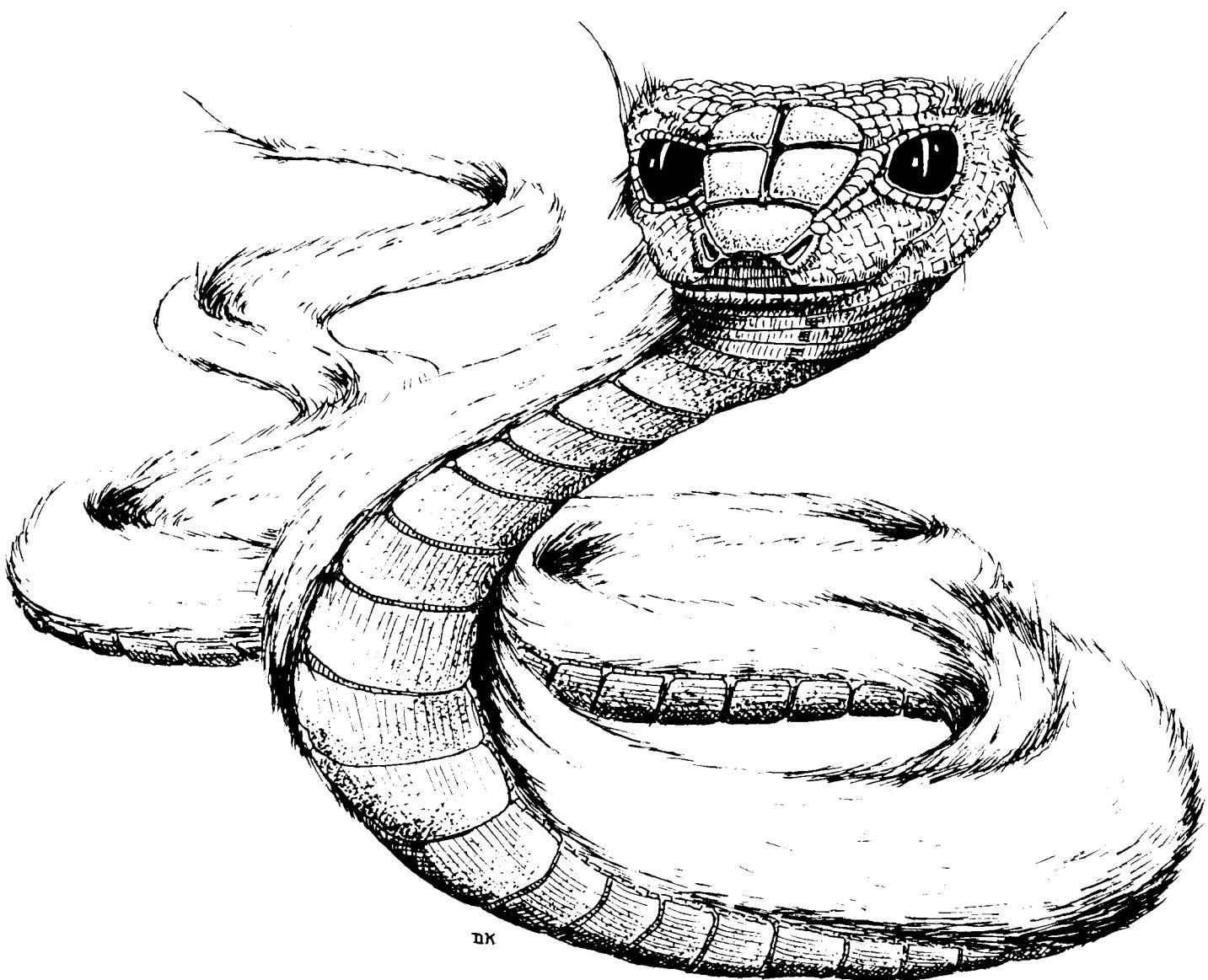


GRÖSSENVERGLEICH



SCHNEESCHLANGE

Ophidia niphophilis



IDENTIFIKATION

Die Schneeschlange ist eine lange, dünne Schlange mit reinweißem Fell und nichtreflektierenden Schuppen am Bauch. Ihre Augen sind klein und rubinrot. Auch ihr Maul ist proportional gesehen klein und mit langen Giftzähnen versehen, die nach innen klappen, wenn das Maul geschlossen wird. Die Schneeschlange kann 2,50 Meter lang werden.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Schneeschlangen ernähren sich von kleinen Säugern und Reptilien. Sie sind den Winter über aktiv und sehr geschickt darin, Baue von Wesen im Winterschlaf aufzuspüren und in sie einzudringen.

Schneeschlangen graben ausgedehnte Baue in den Schnee, besonders im Umkreis von Nadelbäumen. In den Sommermonaten fallen die Wesen in Starre. Nachdem sie sich unter den Wurzeln großer Bäume kleine Lager gegraben haben, fallen sie oft in eine Art „Winter“schlaf.

Die Schneeschlange ist gegenüber größeren Wesen nicht aggressiv. Wenn sie die Annäherung eines Tieres bemerkt, das zu groß ist, als daß sie es verschlucken könnte, verbirgt sie sich üblicherweise im Schnee und beobachtet das Wesen, bis es sich entfernt hat. Die Schlange ist jedoch giftig und wer sie anfaßt, lädt sie unweigerlich zum Zubeißen ein.

Die Wesen sind rund um die Uhr aktiv.

KOMMENTAR

Manche Beobachter glauben, die Augen der Schneeschlange glühen nachts schwach rot und sähen gegen den Schnee wie rubinrote Lichtfünkchen aus. Das ist jedoch nicht belegt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchssinn, Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit).

SCHWÄCHEN

Verwundbarkeit (Feuer).

SHADOWTALK

>>>>(Stimmt schon, ihre Augen leuchten. Und das ist nicht nur eine Reflektion. Manchmal kann man im Vorbeigehen sehen, wie sie einen beobachten.)<<<<

-Toni (18:34:07/5-2-51)

>>>>(Wenn man sich konzentriert, kann man sie auch riechen. Es ist ein sturer, zitronenartiger Geruch. Wenn man den in die Nase kriegt, sollte man aufpassen, wo man hintritt.)<<<<

-Glen (23:21:13/5-2-51)

>>>>(Schneeschlangen haben einen Freund von mir getötet. Wir liefen im Wald herum und Jocks Fuß brach durch die Schneedecke. Er brach bis zur Hüfte ein, muß aber direkt in eine Schlangengrube getreten sein. Er begann zu schreien und um sich zu schlagen und brüllte, etwas bisse ihn ins Bein. Dann zuckte er und starb, ehe ich etwas tun konnte. Ich zog ihn heraus und spähte dann vorsichtig in das Loch. Da drin war vielleicht ein Dutzend der Mistviecher und alle beobachteten mich mit ihren roten Knopfaugen. Kam gar nicht in Frage, sie in Ruhe zu lassen, nachdem sie Jock getötet hatten. Ich gab ihnen eine Thermitgranate zu fressen. Daran hatten sie ganz schön zu knabbern.)<<<<

-Shag (17:50:46/7-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Schneeschlange	2	3x3	2	-	1/4	2	(6)	3	4L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchsinn, Schwachlichtsicht), Gift, Immunität gegen Kälte, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit)
Schwächen: Verwundbarkeit (Feuer)

SCHNEESCHLANGE

Ophidia niphophilus

HABITAT

Wälder

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



SCHWARZER BLUTHUND

Canis auspicii



IDENTIKATION

Der Schwarze Bluthund ist ein großer Hund mit einer Schulterhöhe von bis zu 1,25 Metern. Er ähnelt einem übergroßen Rottweiler - mit Ausnahme eines entscheidenden Unterschiedes: Aus der Stirn des Schwarzen Bluthundes ragt ein Paar kleiner, hornartiger Ausstülpungen. Diese „Hörner“ sind 1 bis 2 Zentimeter lang und mit einer samtigen Schicht überzogen. Aufgrund ihrer extremen Empfindlichkeit dienen die Hörner nicht als Waffen; dafür reichen die gewaltigen Kiefer des Tiers aus. Eine Theorie besagt, die „Hörner“ des Schwarzen Bluthundes bildeten eine Art Sinnesorgan. (Das würde sicherlich die vortreffliche Sinnesschärfe des Wesens erklären helfen).

Der Schwarze Bluthund hat kurzes, drahtiges Fell; alle je gesichteten Exemplare sind durchgehend von derselben schwarzen Farbe, der er seine Klassifikation verdankt.

Der Schwarze Bluthund ist schneller, als man in Anbetracht seiner enormen Größe erwarten würde. Er ist ein aggressiver Jäger.

Das Heulen eines Schwarzen Bluthundes soll zu den kläglichsten Geräuschen in der Natur gehören. Ein Feldforscher mit einem Hauch überschüssiger Phantasie schrieb: „Das Heulen des Schwarzen Bluthundes erinnert uns an unsere eigene Sterblichkeit und ruft beim Hörer ein tiefes Unbehagen hervor.“

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Wie aus seinen Zähnen ersichtlich, ist der Schwarze Bluthund ein Fleischfresser. Das Wesen jagt in Rudeln und ist wild. Naturkundler haben festgestellt, daß andere Wesen außer Menschen negativ auf das Heulen des Schwarzen Bluthundes reagieren und daß jagende Bluthunde dies zu ihrem Vorteil einsetzen. Es sind Vorfälle verzeichnet, bei denen ein Bluthundrudel heulte, um seine Beute in Panik zu versetzen, und sie dann in einen Hinterhalt des übrigen Rudels trieb.

Ein einzelner Bluthund zieht sich üblicherweise aus Auseinandersetzungen mit einem großen Wesen (d. h. einem menschengroßen oder größeren) zurück, das vor den Drohgebärdens des Wesens nicht flieht oder mit eigenen Drohgebärdens reagiert. (Der Schwarze Bluthund flieht jedoch selten in Panik, sondern bevorzugt einen geordneten Rückzug, bei dem er seinen „Feind“ im Blick behält.) Bluthundrudel wiederum sind offensichtlich völlig furchtlos.

KOMMENTAR

Wie das des Höllenbildes (oder nach einer Geschichte von Arthur Conan Doyle aus dem 19. Jahrhundert des „Hundes von Baskerville“) soll auch das durchdringende Heulen des Schwarzen Bluthundes von Katastrophen und Tod künden. Solche Vorstellungen scheinen zwar eher ins Reich der Mythen als in die Wissenschaft zu passen, doch es gibt einige statistische Belege für das Eintreffen unvorhergesehener und offenbar nicht auf Ursachen zurückzuführender Ereignisse oder „Unfälle“, die sich im unmittelbaren Zusammenhang mit der Nähe von Schwarzen Bluthunden ereigneten.

Schwarze Bluthunde sind eng mit Hunden verwandt, die diese Verwandtschaft spüren. Normale Hunde, selbst abgerichtete Wachhunde, werden nicht bellern, um vor der Annäherung eines Schwarzen Bluthundes zu warnen, und die beiden Tierarten werden nie gegeneinander kämpfen.

KRÄFTE

Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht, Bewegungserkennung), Grauen, Unfall

SCHWÄCHEN

Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer)

SHADOWTALK

>>>>(Laßt hören. Hat jemand da draußen schon mal eins dieser Biester heulen hören?)<<<<
-Casper (15:34:48/28-2-51)

>>>>(Ja, habe ich. Total beängstigend, das, Junge. Ich hörte es, rannte weg und hielt erst an, als ich wieder in meinem Yellowjacket war, angeschnallt und nichts wie weg. Ich fühlte mich erst besser, als das Rotorengeräusch den Lärm übertönte, aber ich fütterte das Mistvieh trotzdem mit ein paar HE-Salven. Das hat es endgültig am Heulen gehindert.)<<<<
-Bladerunner (16:35:32/28-2-51)

>>>>(Was ist dieser Eisenhut für ein Zeug?)<<<<
-Shadowspawn (17:39:35/2-3-51)

>>>>(Wolfsgift.)<<<<
-Dyson (12:17:51/3-3-51)

>>>>(Willst du damit sagen, daß diese Biester Scheißwerwölfe sind?)<<<<
- Casper (12:20:04/3-3-51)

>>>>(Nein, nein, nein. Eisenhut oder Wolfsgift ist ein tödliches natürliches Gift. Es stammt aus einer eng mit dem Meerrettich verwandten Wurzel. (Zu der Zeit, als die Leute noch Gemüse in ihrem eigenen Garten zogen, legten sich jedes Jahr ein paar Leute selbst flach, weil sie Eisenhut nicht von Meerrettich unterscheiden konnte.) Diese Bluthunde reagieren heftig auf den Giftstoff und auf verwandte Alkaloide, wie man sie in Meerrettich findet. Kapiert, Chummer?)<<<<
-Dyson (12:21:12/3-3-51)

>>>>(He, Dyson, du weißt'n Drek. Diese Viecher sind Gestaltwandler. Ich hab' gesehen, wie eines eine Elfe geekt und dann ihre Gestalt annimmt.)<<<<
-Yobo (13:33:14/3-3-51)

>>>>(Drek! Totaler, völliger Drek.)<<<<
-Casper (13:35:54/3-3-51)

>>>>(Dein Drek, Kappe.)<<<<
-Yobo (13:36:40/3-3-51)

>>>>(Wessen...?)<<<<
-Casper (13:37:35/3-3-51)

>>>>(Hey, tut mir leid, Cap, ich habs nicht so gemeint, ok? Wirklich. Aber ich habe gesehen, wie er die Gestalt angenommen hat...)<<<<
-Yobo (13:38:01/3-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Schwarzer Bluthund	3	5x4	4	-	2/4	3	(6)	4	4M

Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Gesteigerte Reaktionen, Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht, Bewegungserkennung), Grauen, Unfall
Schwächen: Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer)

SCHWARZER BLUTHUND

Canis auspicii

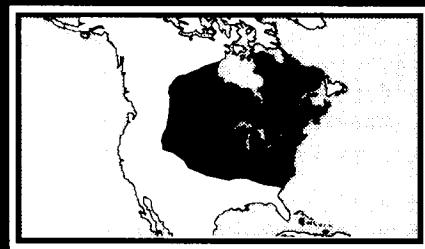
HABITAT

Bewaldete Gebiete und Steppen

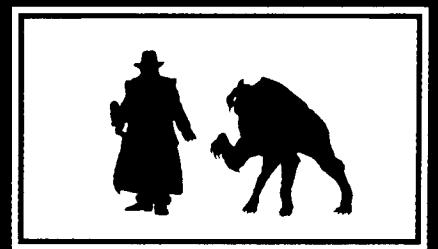
VORKOMMEN

Nordöstliche und mittlere Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

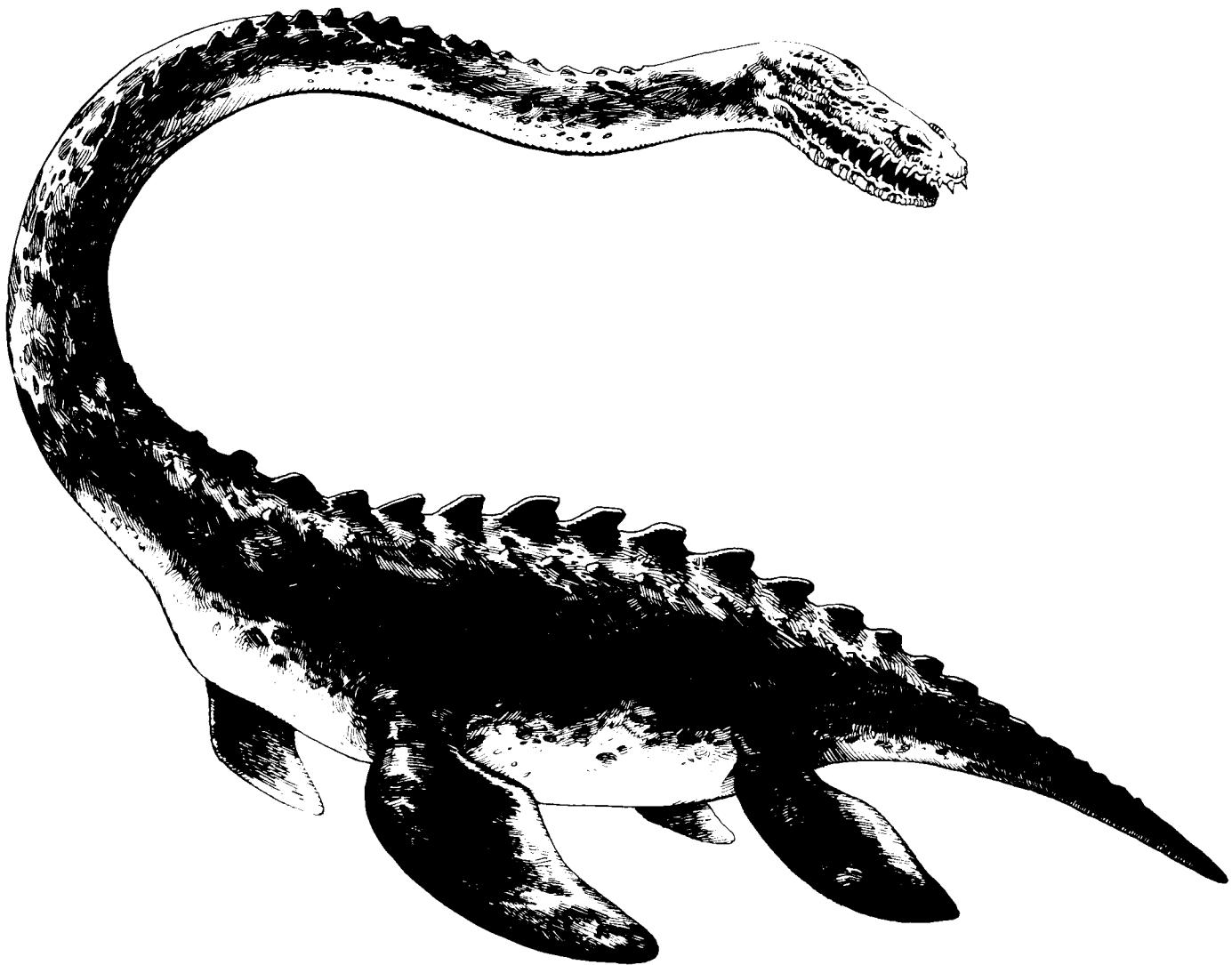


GRÖSSENVERGLEICH



SEESCHLANGE

Pleuracanthus oceanii



IDENTIKATION

Die Seeschlange ist eine größere, stromlinienförmigere Abart ihrer im Süßwasser lebenden Vettern. Auch sie ist eine Wasserechse mit einem langen Schwanz und einem langen, gewundenen Hals, auf dem ein kleiner Kopf mit Kamm sitzt. Ihre Gliedmaßen haben sich zu breiten, paddelförmigen Flossen entwickelt. Das Wesen erreicht eine Länge von 25,00 Metern, wovon ein Großteil Hals und Schwanz sind. Die Seeschlange hat einen schmalen, spitz zulaufenden Kiefer mit den scharfen Reißzähnen eines Fleischfressers. Ihr Farbe variiert von Hell- bis Dunkelgrün. Ihr sägeblattartiger Rückgratkamm ist üblicherweise einen Farbton dunkler als der Rest ihres Körpers.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Die Seeschlange ist ein aggressives Raubtier. Sie ernährt sich von Fischen und Meeressäugern wie etwa Robben und Delphinen. Es ist bekannt, daß Seeschlangen auch schon größere Wale wie etwa Pottwale angegriffen haben, und manche Berichte lassen darauf schließen, daß die Wesen auch Meeresdrachen angreifen. Sie werden auch Schwimmer und kleine Boote angreifen.

Seeschlangen sind Luftatmer, können sich aber für lange Zeit auf anaerobische Atmung umstellen, was ihnen erlaubt, selbst unter großer Belastung über zwei Stunden unter Wasser zu bleiben. Im Gegensatz zu Meeresdrachen scheinen diese Tiere es vorzuziehen, höchstens ein paar hundert Meter unter der Oberfläche zu bleiben.

Seeschlangen sind sehr fruchtbar. Ein Weibchen legt bis zu 20 Eier und aus 80% davon schlüpft ein Jungtier. Die Jungen sind jedoch hochaggressiv, kämpfen gegeneinander und greifen

sogar Eier an, aus denen noch kein Junges geschlüpft ist. Aus diesem Grund liegt die Jungtiersterblichkeit bei Seeschlangen bei über 90%. Die Lebenserwartung dieser Wesen ist wesentlich geringer als bei ihren im Süßwasser lebenden Vettern und beträgt im Durchschnitt etwa 35 Jahre.

KOMMENTAR

Die enge Verwandtschaft zwischen der Süßwasser-Seeschlange und ihrem Salzwasser-Gegenstück ist unleugbar. Es wurde jedoch noch für keine der beiden Arten eine Vorgängertierart entdeckt.

KRÄFTE

Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, zweimal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Hinter einem dieser Viecher könnte man Wasserski fahren. So schnell sind die. Sie können auch ganz aus dem Wasser springen.)<<<<
-Iris (11:41:00/10-1-51)

>>>>(Wie es mit dem Wasserskifahren ist, weiß ich nicht, aber wenn sie direkt unter der Oberfläche schwimmen, haben sie ganz schön Kielwasser.)<<<<
-Telly (11:45:38/10-1-51)

>>>>(He, Go-Boy. Bist du sicher, daß es ein Meeresdrache war, den du bei den San Juans gesehen hast? Könnte es nicht eine Seeschlange gewesen sein?)<<<<
-Iris (13:47:50/29-3-51)

>>>>(Glaube nicht, Iris. Er hatte keinen langen Hals, sonst hätte er mich und Ghost einfach vom Deck schnappen können. Das Verhalten ist allerdings ähnlich. Beide Critter fressen so ziemlich alles, solange es sich bewegt.)<<<<
-Go-Boy (13:50:01/29-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Seeschlange	10/2	4x4	18	-	1/4	4	6	4	7S, +1 Reichweite

Kräfte: Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, zweimal täglich für (Essenz)W6 Runden)

SEESCHLANGE

Pleuracanthus oceanus

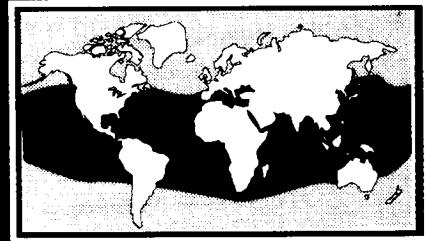
HABITAT

Gemäßigte und subtropische Ozeane

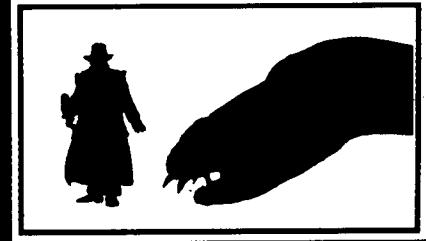
VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



SIRENE

Siren canori



IDENTIFIKATION

Die Sirene ähnelt einem kleinen Pterodaktylus mit 2,50 Meter Spannweite, einem kurzen Kneifschnabel, wie ihn Papageien haben, kräftigen Klauenfüßen und kleinen krallebewehrten „Händen“ in der Mitte der Flügeloberseite. Knochenkämme schützen ihre roten Augen. Die Farbe der Sirene reicht von Staubbraun auf der Rückenseite bis zu schmutzigem Weiß auf der Bauchseite. Ihr Schnabel ist am Ansatz hellbraun und wird zur Spitze hin allmählich schwarz.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Die Sirene ist ein wildes Raubtier, das sich von landlebenden Säugern, Reptilien und Vögeln ernährt. Sie ist ein schneller und wendiger Flieger und kann Vögel im Flug fangen und fressen. Sie kann auf kleinere Landtiere herabstoßen und sie greifen, wobei sie versucht, sie mit einem einzigen Schnabelhieb ins Genick zu töten und dann in ihr Lager zurückzutragen. Wenn die Sirene ihre

Beute nicht schnell töten kann, lässt sie sie üblicherweise aus einer gewissen Höhe fallen und holt sich dann den Kadaver wieder. Sie frißt fast nie am Schauplatz des Fangs, außer wenn das Wesen zu groß ist, um es wegzu tragen.

Sirenen jagen oft in Schwärmen, werden aber genau so häufig allein auf der Jagd beobachtet. Es gibt belegte Berichte über Sirenen, die Menschen angegriffen und getötet haben.

Sirenen lagern üblicherweise in Höhlen oder Kavernen in kahlen Felswänden. Ein einziges Lager enthält üblicherweise einen oder mehrere kleine Familienverbände, die je aus einem dominierenden Weibchen, ein oder zwei untergeordneten Männchen und bis zu drei noch nicht erwachsenen Sirenen bestehen. Das Weibchen streift auf der Jagd weit umher, während die Männchen üblicherweise nahe beim Lager bleiben, um die Eier zu beschützen und die Jungen zu füttern.

Die Brutsaison ist zeitlich nicht festgelegt. Weibchen legen bis zu vier einzelne Eier im Jahr. Das Ei wird 40 bis 50 Tage bebrütet und das Küken kann innerhalb von fünf Tagen nach dem

Schlüpfen fliegen und jagen. Sirenen wachsen schnell und erreichen in etwa neun Monaten ihre voll ausgewachsene Größe.

Sirenen verfügen über einen hohen, melodischen Gesang, dem manche einen hypnotischen Effekt zuschreiben, der den Zuhörer lockt. Ob die Sirene ihren Gesang einsetzt, um kleinere Beute zu jagen ist bisher noch unbekannt.

Sirenen sind bevorzugt tagaktiv, kommen aber auch in der Dunkelheit zurecht.

KOMMENTAR

Die genetische Abstammung der Sirene ist unbekannt. Sie ist zwar offenbar eine erwachte Art, doch es wurde bisher noch keine Vorgängertierart identifiziert.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Hypnotischer Gesang, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Doc und ich haben die genetische Karte der Sirene untersucht und wir sind uns einig, daß es eigentlich keine erwachsene Art, sondern ein gentechnisch erzeugter Zweig ist. Wir können den Grundstamm zwar nicht identifizieren, aber es war wahrscheinlich ein Reptil. Es gibt jedoch untrügliche Zeichen für subtile, elegante genetische Manipulationen. Wir haben Dr. Derek Maclean in Berkeley unsere Entdeckungen geschickt, aber er hat nicht geantwortet.)<<<<

-Sagan (13:02:46/18-2-51)

>>>>(Sirenen sind ideale Wachtiere: stark revierorientiert und sehr bösartig. Könnten sie deshalb gezüchtet worden sein?)<<<<

-Hangfire (11:37:27/20-2-51)

>>>>(Ein Problem, Hangfire: Sie würden alles angreifen. Wenn ich Tiere einsetze, um etwas zu bewachen, wüßte ich gerne, daß es noch da ist, wenn ich zurückkomme.)<<<<

-Driver (11:40:28/20-2-51)

>>>>(Ich habe eine Sirene singen hören und es war gefühlsstimulierend, wenn ihr weißt, was ich meine. Wie einen Klang an seine Kindheit erinnern kann, nur mehrere Größenordnungen intensiver. Man steht einfach da und erinnert sich an Gefühle, Bilder, Gedanken, ja sogar Stimmen. Gott, es ist fast unmöglich, es abzuschütteln.)<<<<

-Constance (09:16:10/24-2-51)

>>>>(Und du hast die Sirene gesehen?)<<<<

-Gorgon (09:17:01/24-2-51)

>>>>(Muß ich wohl, aber ich kann mich nicht mehr erinnern. Mein Partner sah mich einfach dastehen, während die Sirene auf mich herabstieß. Er holte sie vom Himmel und sie landete direkt vor meinen Füßen. Aber an die Zeit zwischen dem ersten Hören des Lieds und dem Moment, in dem ich dann den rauchenden Körper am Boden sah kann ich mich nicht mehr erinnern.)<<<<

-Constance (09:17:49/24-2-51)

>>>>(Wie kam es, daß das Lied deinen Partner nicht erwischt hat?)<<<<

-Gorgon (09:21:39/24-2-51)

>>>>(Er wußte, was kommen würde. Er hatte seine Cyberohren ausgemacht. Ich hatte mir was in die Ohren gestopft (Fleischohren, verdammt, und die kann man nicht ausschalten), aber offenbar nicht gut genug.)<<<<

-Constance (09:22:18/24-2-51)

>>>>(Sirenen sind von Musik fasziniert. Spiel ihnen was vor und sie sitzen einfach nur herum und hören zu.)<<<<

-Helm (11:13:47/4-3-51)

>>>>(So verhalten sich diese Babys überhaupt nicht. Spiel ihnen eine Melodie vor und sie werden dir deinen verdammten Schädel abreißan.)<<<<

-Slag

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Sirene	3	8x2	4	-	3/5	5	(5)	5	4M

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Schwachlichtsicht), Hypnotischer Gesang, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger

SIRENE

Siren canori

HABITAT

Gebirge

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

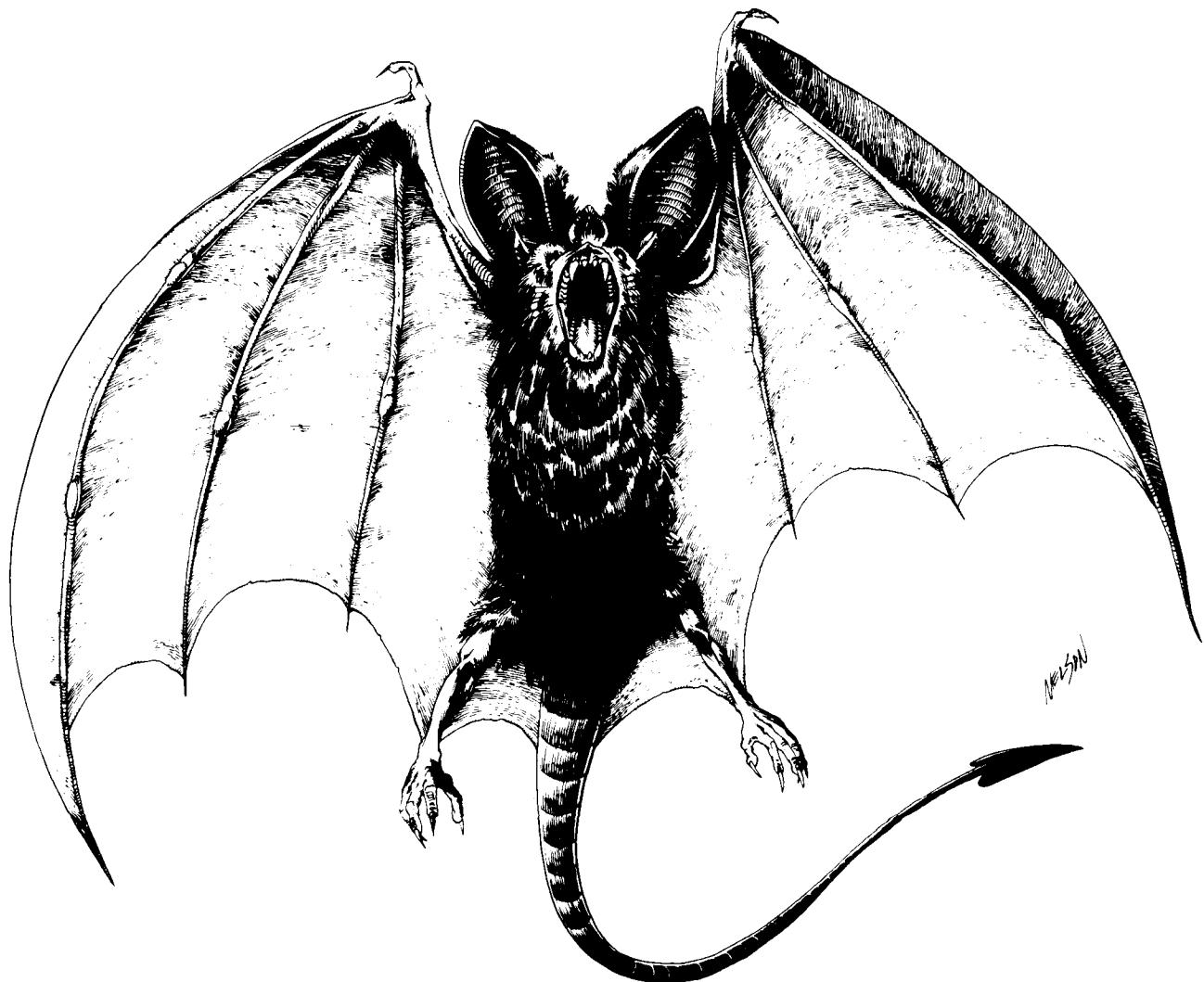


GRÖSSENVERGLEICH



SPEIFLEDERMAUS

Myotis saxi



IDENTIKATION

Die Speifledermaus ist eine erwachsene Art, die von der gemeinen braunen Fledermaus (*Myotis lucifugus*) abstammt. Ihre Vordergliedmaßen sind ebenso verlängert wie mehrere ihrer „Finger“; Hautmembrane verbinden diese mit dem Körper und bilden so Schwingen. Die Speifledermaus hat einen langen Schwanz mit einem Stachel an der Spitze. Sie ist mattgrau. Ihre Augen sind winzig und oft mit einem weißen Film bedeckt. (Das lässt darauf schließen, daß die Augen weitgehend funktionslos sind und wahrscheinlich im Verlauf der Evolution verschwinden werden.) Die Speifledermaus kann eine Flügelspannweite von bis zu 0,70 Metern erreichen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Wie die meisten anderen Fledermäuse auch ist die Speifledermaus ein Allesfresser, der ebenso gerne Fluginsek-

ten frisst wie Früchte. Sie ist anderen Wesen gegenüber nicht aggressiv und zieht die Flucht dem Kampf vor. Kann sie jedoch nicht fliehen, vermag sie sich gut zu verteidigen.

Der Schwanzstachel ist giftig. Noch gefährlicher jedoch ist der Speichel des Wesens, den es zielgenau über mehr als einen Meter spucken kann (daher der Name des Wesens). Der Speichel enthält eine Enzymlösung, die jegliches lebende Gewebe, mit dem sie in Berührung kommt, verkalkt und damit anscheinend in Stein verwandelt. Der Zustand ist nicht umkehrbar und beginnt sich sofort auszubreiten. Wird der betroffene Bereich nicht innerhalb weniger Stunden operativ entfernt, breitet die Wirkung sich weiter aus und tötet das Opfer schließlich. Die Speifledermaus kann verkalktes Gewebe nicht fressen, sondern setzt diese Taktik rein zur Verteidigung ein. Das Verkalkungs-enzym durchdringt fast jede Art von Kleidung.

Speifledermäuse sind nachaktiv und ziehen in Schwärmen von bis zu einem Dutzend Exemplaren umher, während

sie sich von Motten und anderen Nachtinsekten ernähren. Tagsüber lagern sie in dunklen Höhlen. Wie andere Fledermäuse auch benutzt die Speifledermaus ein sehr genaues Echolotsystem, um ihre Beute zu orten.

KOMMENTAR

In Gebieten wie der östlichen Seenplatte der UCAS sind Speifledermäuse verbreitet genug, um zu einer gefährlichen Landplage zu werden. Die Regierung finanziert in regelmäßigen Abständen die Vernichtungskampagnen, um die Wesen auszurotten, aber die Speifledermäuse scheinen immer wieder in alter Frische wiederzukehren.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Sonar), Gift, Immunität gegen Gifte, Versteinerung.

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Verdammte Viecher sind gefährliche Landplagen, ganz egal, wie wenige es sind.)<<<<
-Mace (16:15:20/19-2-51)

>>>>(Ist es wahr, daß sie wirklich jemanden versteinern können?)<<<<
-Hawkmoon (11:04:40/20-2-51)

>>>>(Nicht wirklich Stein. Es ist eher wie Kalziumkarbonat. Aber der Effekt ist der gleiche.)<<<<
-Frenchie (11:05:12/20-2-51)

>>>>(Ich habe direkt vor der Stadt einen Speifledermausschwarm gesehen. Irgendein Vogel kam vorbei, und zwar ein großer. Er schnappte sich ein paar von den Speifledermäusen, als er direkt durch den Schwarm hindurchschoß, und kam dann für einen zweiten Durchgang zurück. Da schossen ein paar von diesen kleinen Fledermäusen ihren Speichel ab. Der Riesen-Vogel stürzte einfach vom Himmel wie, naja, wie ein verdammter Stein. Und als er aufschlug, zerbrach er, Mann.)<<<<
-Shark (20:15:58/10-3-51)

>>>>(Wollt ihr wissen, wie man Fledermäuse fängt? Erinnert ihr euch ans Marshmallowrösten, als ihr Kinder wart? Okay, verbrennt eins und schält dann die knusprige Außenhülle ab, so daß nur noch das klebrige Innere übrig bleibt. Werft es so hoch ihr könnt. Für eine Fledermaus hat das klebrige kleine Marshmallow dasselbe Echo-Lotsignal wie eine hübsche, saftige Motte. Wenn das Mistvieh zuschlägt und die Flügel darumlegt, kleben sie am Marshmallow fest. Ab geht er, der kleine Scheißer. Kein Drek. Es funktioniert.)<<<<
-Douglas (20:18:10/10-3-51)

>>>>(Und wenn es eine Speifledermaus ist, spuckt sie dich an und du stirbst. Lustiges Spielchen, Chummer.)<<<<
-Salient (20:21:22/10-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Speifledermaus	2	4x4	1	-	1/4	2	(6)	4	3L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Sonar), Gift, Immunität gegen Gifte, Versteinerung

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer)

Anmerkung: Die Auswirkung des Speichels der Speifledermaus ist ähnlich dem Zauber Versteinern, nur daß sie auf eine Extremität oder einen Körperbereich beschränkt ist. Der Spielleiter muß den getroffenen Bereich festlegen und dabei taktische Überlegungen, Einschlagswinkel und so weiter in Betracht ziehen. Beachten Sie, daß ein Kopftreffer sofort tödlich ist, ein Körpertreffer aber wahrscheinlich nicht. Normale Panzerung kann den Körper vor diesem Enzym nicht schützen. Nur ein voller Chemoanzug verhindert seine Wirkung.

Wenn der verkalkte Bereich nicht operativ entfernt wird, breitet sich die Wirkung alle sechs Stunden auf die angrenzende Körperpartie aus. Um die Ausbreitung zu verhindern, würfelt das Opfer einen Standardtest auf Willenskraft oder Konstitution (je nachdem, welcher Wert höher ist) mit einem Mindestwurf von 8.

Cyberware-Gliedmaßen und Prothesen werden von einem Speifledermaustreffer nicht beeinflußt und werden die Ausbreitung der Verkalkung auf andere Körperpartien aufhalten.

SPEIFLEDERMAUS

Myotis saxi

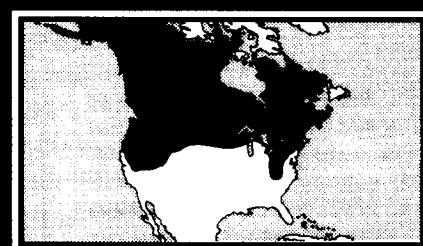
HABITAT

Gebirge und Waldgebiete

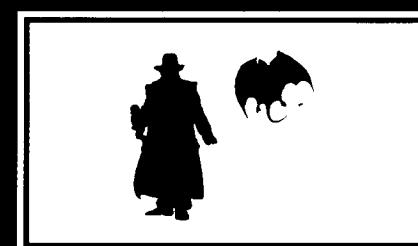
VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

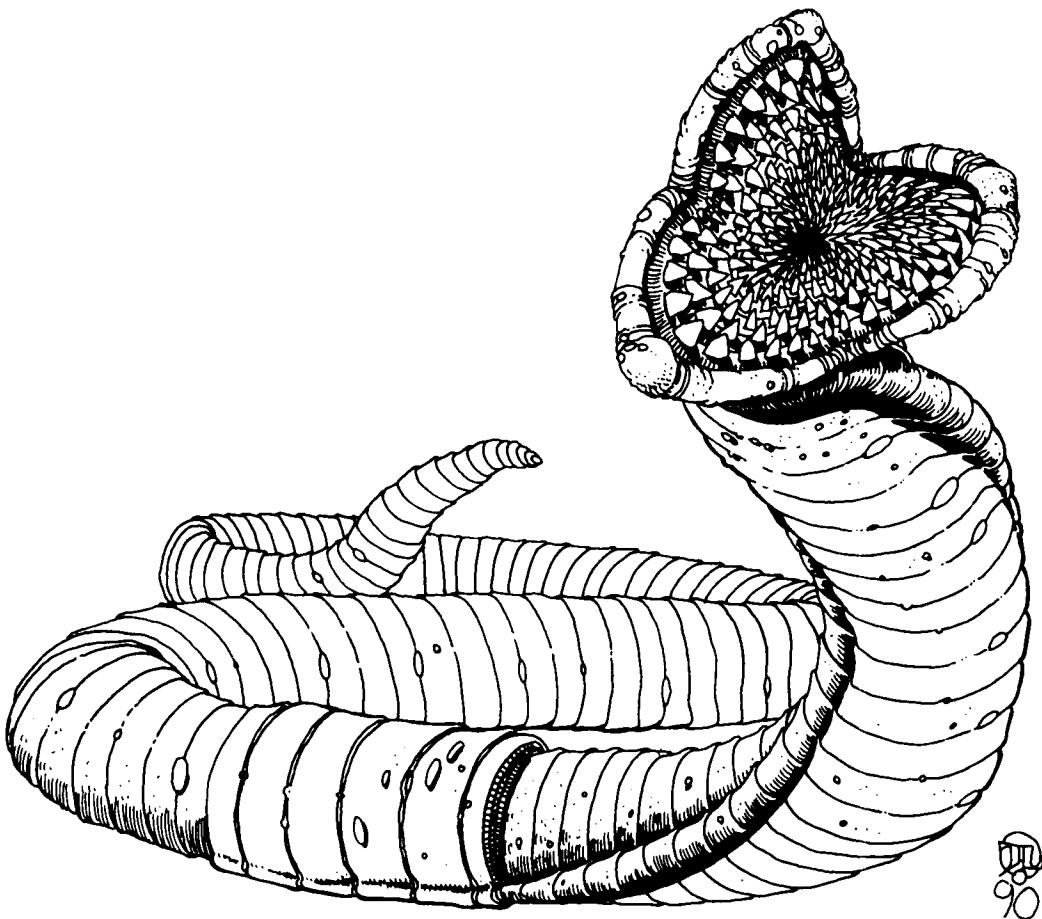


GRÖSSENVERGLEICH



STEINWURM

Vermes saxi



IDENTIFIKATION

Der Steinwurm ist ein blasser, fleischig aussehender Wurm, der bis zu 2,00 Meter lang werden kann. Er ist proportional dicker und stärker als ein Nachtwurm, von dem er abzustammen scheint. Er hat ein Maul voller Mahlzähne und Hornplatten mit trilateraler Symmetrie (ein Aufbau, der entfernt einem Felsbohrkopf zum Ölbohren ähnelt).

Steinwürmer haben keine erkennbaren Sinnesorgane. Wie Nachtwürmer haben sie einen „Kragen“ nach etwa einem Drittel ihrer Körperlänge.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch

LEBENSWEISE

Der Steinwurm gräbt sich in Felsen und Steine und verzehrt sie. Seine dreifachen Lippenzähne und -platten zer mahlen den Fels zu Staub, vermischen ihn mit einem ätzenden Speichel und nehmen ihn dann durch die vordere Körperöffnung auf. Nachdem der Steinwurm ihm die Mineralien, die er braucht, entzogen hat, scheidet er den Rest durch die hintere Körperöffnung aus. Steinwürmer können sich, wenn auch langsam, selbst durch den härtesten Fels graben.

Steinwürmer graben große Baue tief in ausgedehnte Felsbereiche, in denen

sie in Gruppen leben. Mit den Jahren können diese Baue zu regelrechten Höhlen erweitert werden, was die Strukturfestigkeit des sie umgebenden Gesteins deutlich reduziert. Steinwurmbaue sind manchmal für Einstürze und Zusammenbrüche in Stollen und für Steinschlag in Gebirgschluchten verantwortlich.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Wesen, die mit einem einfachen chemischen Kohlenstoff-Sauerstoff-Haushalt leben, funktioniert der Stoffwechsel von Steinwürmern über Silikontyp statt Kohlenstoffpartikel. Das soll nicht heißen, der Steinwurm sei eine Silikonlebensform. Die Länge der DNA/RNA-Moleküle verhindert den Ersatz des Kohlenstoffs durch Silikon in diesem wesentlichen Bauteil. Der Durchmesser des Silikonatoms ist soviel größer als der des Kohlenstoffatoms, daß ein Silikonatom ein Wasserstoffatom nur noch schwach binden kann, was den Aufbau der langen, komplexen DNA/RNA-Ketten unmöglich macht. Steinwürmer müssen weiterhin Kohlenstoff aufnehmen, aber nur in Spurenelementen.

Weil Steinwürmer auch Sauerstoff brauchen, müssen sie „Belüftungsstollen“ zu ihren Felsbauen graben. Es sind diese Belüftungsstollen, die Gebäude signifikanten Strukturschaden zufügen können.

Wie Erdwürmer sind Steinwürmer Zwitter; ein Steinwurm kann sich jedoch nicht selbst befruchten.

Wird ein Steinwurm angegriffen, kann er dem Angreifer mit seinem Maul und den Säureabsonderungen, mit denen er das Gestein, das er zu sich nimmt, zersetzt, schwere Verletzungen zufügen.

KOMMENTAR

Die Ergänzung des herkömmlichen Kohlenstoff-Sauerstoff-Haushalts um einen Silikontypwechsel könnte eine der größten biochemischen Veränderungen sein, die das Erwachen mit sich gebracht hat. Eine Anzahl angesehener Experten schließt aus, daß eine solche Veränderung sich ohne Manipulation von außen hätte ereignen können, aber niemand hat auch nur die leiseste Ahnung, wer zu einer solchen Manipulation fähig gewesen wäre.

KRÄFTE

Ätzender Speichel, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Regeneration.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Vor ein paar Jahren gab es doch irgendwie Tratsch darüber, daß Steinwürmer möglicherweise in Dämme und Autobahnen eingedrungen sind. Hat darüber jemand mehr gehört?)<<<<
-Holden (20:29:27/22-2-51)

>>>>(Nicht direkt. Aber - Junge, Junge - das verleiht einer Sache Sinn, die ich zuvor nicht verstanden haben. Kennst du die alte Interstate 5-Kreuzung, diesen Dreik aus Auffahrten und Kreuzen direkt östlich der Innenstadt? Du weißt, da, wo sie darunter die Billigmiethäuser gebaut haben? Jetzt paß auf. Vor ein paar Monaten sah ich, wie dort Kammerjäger herummarschierten und die Stützpfleiler und einige der Rampen mit etwas besprühten. Es muß giftig gewesen sein wie die Hölle, denn all diese Jungs trugen Chemoanzüge wie zur totalen chemisch-biologischen Kriegsführung. Zieh deine eigenen Schlüsse.)<<<<
-Nighthawk (23:02:43/22-2-51)

>>>>(Be-äng-sti-gend! Du glaubst, sie hätten Steinwürmer in der I-5-Kreuzung, nicht? Und die Stadt wüßte es? Warum haben sie keinem etwas gesagt?)<<<<
-Stella (23:10:57/22-2-51)

>>>>(Klar, Stella. Der Bürgermeister tritt im Vid auf und sagt: „Ich bedaure die Unannehmlichkeiten, aber etwas fräß die Schnellstraße und sie wird Ihnen auf den Kopf fallen. Bitte ziehen Sie um.“ Wohin sollen sie umziehen? Übrigens müßte die Stadt die Verantwortung übernehmen und damit die Rechnung bezahlen. Es liegt nahe, daß sie das nicht senden.)<<<<
-Trent (23:13:48/22-2-51)

>>>>(Die alten Gebäude scheinen leichte Beute zu sein. Steinwürmer fressen Granit. Stahl- und (Gott helfe uns) Fertigbeton wären da wie Nachtisch. Aber ich glaube, Kompositkeramik können sie nicht fressen, was bedeutet, daß sie die neueren Gebäude wahrscheinlich in Ruhe lassen werden.)<<<<
-Doc (23:29:00/22-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Steinwurm	2/1	4	2	-	1/2	3	3	2	2M

Kräfte: Ätzender Speichel, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Regeneration

Anmerkung: Multiplikator für Graben in weichem Gestein ist 0,25; 0,125 in hartem Gestein.

STEINWURM

Vermes saxi

HABITAT

Gebirge, Hügel und Stadtgebiete

VORKOMMEN

Nördliche Regionen Nordamerikas, breitet sich südwärts aus

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



STURMKRÄHE

Corvus procellae

IDENTIFIKATION

Die Sturmkrähe ist ein großer Rabenvogel, der eine Spannweite von 1,50 Meter erreicht. Sein Gefieder ist leuchtend schwarz, sein Schnabel scharf und kräftig und seine Krallen sind lang und gebogen. Das heisere Krächzen des Vogels ist noch rauher als der Ruf des nicht erwachten Raben.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Sturmkrähen sind Allesfresser, doch besonders mögen sie Maulwürfe und andere kleine Wühltiere. Die Sturmkrähe kann hören, wie ihre Beute unter der Erdoberfläche gräbt und hämmert mit dem Schnabel auf die Oberfläche in der Hoffnung, das grabende Tier durch die Erschütterungen zu töten. Anschließend kann sie das Wesen ausgraben und verschlingen. Sturmkrähen fressen auch Früchte, Beeren und Insekten. Wenn sie wirklich verzweifelt sind, fressen sie sogar Aas und Müll.

Sturmkrähen sammeln sich üblicherweise zu großen Schwärmen von mehr als 100 Exemplaren. Nicht selten sieht man sie jedoch auch allein jagen oder Aas fressen. Einzelne Sturmkrähen sind vorsichtig und fliehen sofort vor allem, was auch nur entfernt bedrohlich wirkt. Ein Schwarm Sturmkrähen scheint andererseits eine Art „Mobmentalität“ zu entwickeln. Wird der Schwarm bedroht, greifen einzelne Tiere den Eindringling an, picken und hacken mit ihren Schnäbeln und schlagen ihn mit ihren Flügeln, um die Bedrohung zu vertreiben.

Sturmkrähenschwärme sind immer von einzelnen Tieren umgeben, die als „Wache“ fungieren und den Schwarm vor dem Näherkommen eines bedrohlichen Wesens oder anderen Gefahren für die Gruppe warnen. Diese Wachen machen es fast unmöglich, einen Sturmkrähenschwarm zu überraschen.

Wie Krähen, Elstern und andere ähnliche Vögel scheinen Sturmkrähen von glitzernden Gegenständen fasziniert zu sein. Wann immer möglich, werden sie solche Gegenstände stehlen und in ihre Nester bringen. Eine Sturmkrähe wird natürlich mit der gleichen Wahrscheinlichkeit einen Glasknopf stehlen wie einen Diamantring.

KOMMENTAR

Die Vorgängertierart der Sturmkrähe ist der gemeine Rabe (*C. corax*). Es gibt deutliche Beweise dafür, daß der Vogel ein feines Gespür für Wetter hat, das ihn Veränderungen im Luftdruck und der Luftfeuchtigkeit fühlen läßt.

Es sind noch immer heftige Diskussionen darüber im Gange, ob dieser Critter ein duales Wesen hat oder nicht. Die Beobachtung gefangener Exemplare scheint darauf hinzudeuten, daß das Tier weltlich ist, während Feldforscher seine astralen Aspekte erwiesen haben.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör), Wetterkontrolle (nur Schwarm).

SCHWÄCHEN

Keine.



SHADOWTALK

>>>>(Vergeßt diesen Drek über „Gespür für Wetter“. Sturmkrähen machen das Wetter. Warum, zum Teufel, glaubt ihr, heißen sie Sturmkrähen?)<<<<
-Brat (11:34:08/1-4-51)

>>>>(Das ist nicht erwiesen.)<<<<
-Doc (11:36:01/1-4-51)

>>>>(Beobachte sie irgendwann mal, Doc. Ich habe es getan. Sie mögen echtes Drekwetter, und wenn sie es nicht kriegen, dann machen sie es. Wenn man nach einem Lagerplatz sucht und Sturmkrähen in der Nähe sieht, geht man besser weiter.)<<<<
-Brat (11:36:42/1-4-51)

>>>>(Oh, Drek.)<<<<
-Casper (11:39:19/1-4-51)

>>>>(Was kein Drek ist, ist der Teil über Wachen. Das ist todernst. Und noch etwas interessanteres: Wenn die Wache Laut gibt, dann reagiert der Schwarm entsprechend dem, was die Wache gesehen hat. Wie begreift ihr das?)<<<<
-Trent (12:55:38/1-4-51)

>>>>(Willst du damit sagen, sie hätten eine Sprache?)<<<<
-Doc (12:57:57/1-4-51)

>>>>(Ich will gar nichts sagen, Doc. Wie siehst du es?)<<<<
-Trent (12:59:15/1-4-51)

>>>>(Da ich das von dir beschriebene Verhalten noch nicht gesehen habe, kann ich es nicht beurteilen. Aber es könnte eine Untersuchung wert sein.)<<<<
-Doc 13:02:55/1-4-51)

SPIELDATEN

Sturmkrähe	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	2	6x2	1	-	3/4	3	(6)/6	4	3L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör), Wetterkontrolle (nur Schwarm)

Anmerkung: Sturmkrähen sind nur duale Wesen, wenn sie sich in einem Schwarm von sechs oder mehr Vögeln befinden.

STURMKRÄHE

Corvus procellae

HABITAT

Überall

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

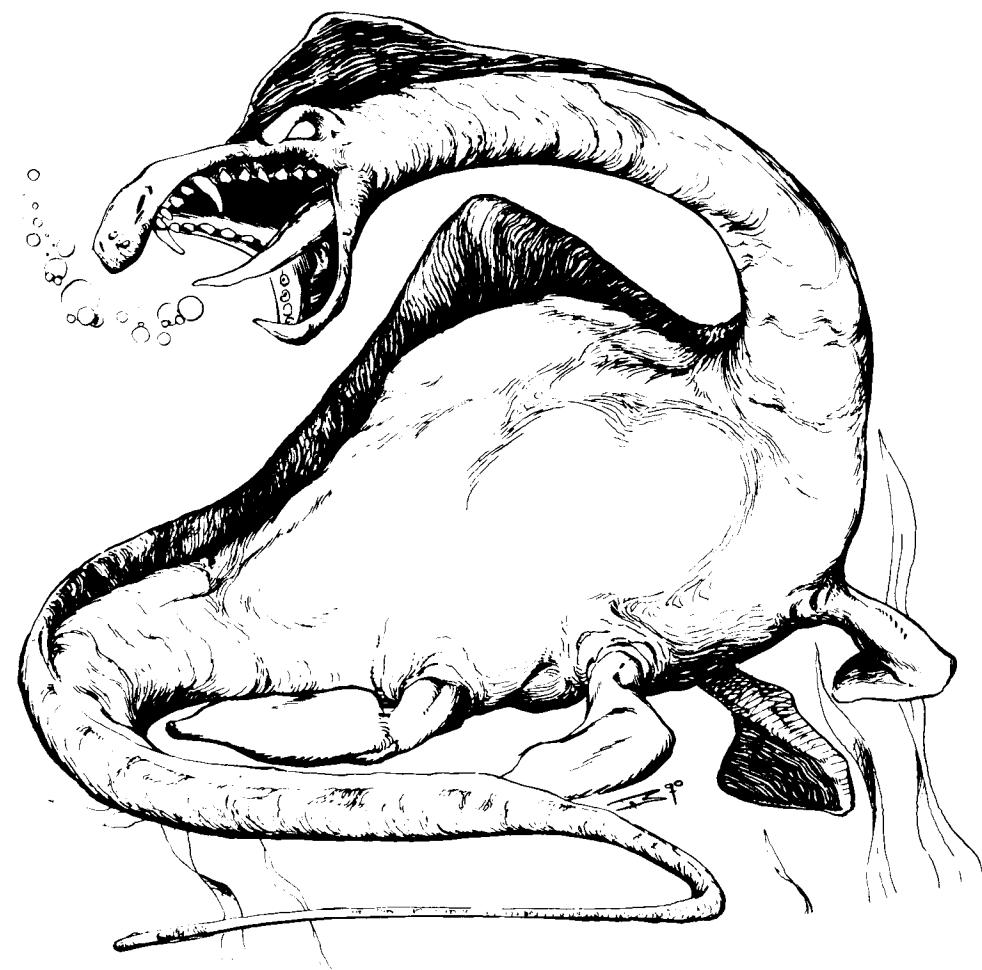


GRÖSSENVERGLEICH



SÜßWASSER-SEESCHLANGE

Pleuracanthus laci



IDENTIKATION

Die Süßwasser-Seeschlange ist eine Wasserechse mit einem langen Schwanz und einem langen, gewundenen Hals, auf dem ein kleiner Kopf mit Kamm sitzt. Ihre Gliedmaßen sind zu breiten, paddelförmigen Flossen geworden. Das Wesen kann eine Länge von 18,00 Metern erreichen, von denen ein Großteil von Schwanz und Hals eingenommen werden. Die Süßwasser-Seeschlange hat einen breiten Kiefer mit den flachen Mahlzähnen eines Pflanzenfressers. Ihre Farbe variiert von Dunkelgrün bis zu Schlammbräun. Ihr stumpfer Rückgratkamm ist üblicherweise einen Farbton heller als der Rest ihres Körpers.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Wie die Morphologie der Süßwasser-Seeschlange schon zeigt, ist sie ein Pflanzenfresser. Sie ernährt sich von

Schilf und Seegräsern, die sie mit ihrem breiten Unterkiefer vom Seegrund abbüsst. Das Wesen bewegt sich normalerweise langsam und verbringt den Großteil seiner Zeit dicht am Grund tiefer Seen (es ist ein Luftatmung, kann aber bis zu drei Stunden unter Wasser bleiben). Bei Tageslicht taucht sie selten auf, es sei denn, um die Schnauzenspitze über die Oberfläche zu heben und Luft zu holen. In der Dunkelheit jedoch schwimmt sie manchmal mit aus dem Wasser erhobenen Hals und Kopf.

Die Süßwasser-Seeschlange ist zwar normalerweise ruhig, ist aber ein großes und mächtiges Wesen, das man mit Respekt behandeln sollte. Wird sie provoziert, kann sie ihrem Angreifer beträchtlichen Schaden zufügen.

Studien zeigen, daß Süßwasser-Seeschlangen mehr als 100 Jahre alt werden können. Das Weibchen legt jedes zweite Jahr ein einziges Ei, das aber nur in weniger als 50% der Fälle befruchtet ist. So bleibt der Bestand dieser Wesen klein, aber stabil.

KOMMENTAR

2046 fanden Forscher eine Süßwasser-Seeschlange im Loch Ness in Schottland. Man ist zwar versucht, daraus zu schließen, daß die Geschichten vom „Ungeheuer“ von Loch Ness im 20. Jahrhundert in Wirklichkeit Sichtungen dieses Wesens waren, doch wird angenommen, die Süßwasser-Seeschlange sei eine erwachte Art. Da das Erwachen sich erst im frühen 21. Jahrhundert zutrug, kann die Existenz der Süßwasser-Seeschlange keine Berichte über „Ungeheuer“ erklären, die mehr als ein Jahrhundert zuvor entstanden.

KRÄFTE

Keine.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Immer konzentriert sich alles auf Loch Ness. Der Lake Okanagan im früheren Britisch Kolumbien hatte sein eigenes Monster, Ogopogo. Es wurde vor Ende des 20. Jahrhunderts gesichtet, was irgendwie ein weiteres Indiz für die Idee eines „vorzeitigen“ Erwachens ist.)<<<<

-Hardcore (11:11:46/24-1-51)

>>>>(Die Süßwasser-Seeschlange und die eng mit ihr verwandte Seeschlange sind Dracoformen. Sie weisen eine genetische Ähnlichkeit mit Drachen auf, haben sich aber anders entwickelt. Ich glaube nicht, daß das überhaupt erwachte Wesen sind. Es hat sie schon immer gegeben.)<<<<

-Doc (21:38:23/28-3-51)

>>>>(Aber wo?)<<<<

-Calvin (21:42:10/28-3-51)

>>>>(Das ist die Frage. Aber ich wette, daß es irgendwo im Fossilienverzeichnis einen Vorläufer der Dracoformen, der Drachen und der Schlangen gibt. Wir könnten ihn Predraco amandaen nennen.)<<<<

-Doc (21:42:57/28-3-51)

>>>>(Warum „amandaen“?)<<<<

-Calvin (21:45:08/28-3-51)

>>>>(Für Amanda. Das ist mein Vornamen.)<<<<

-Doc (21:46:49/28-3-51)

>>>>(Das Handbuch hat recht damit, daß Schlangen allein schon wegen ihrer Größe gefährlich sind. Außerdem sind sie dumm, was auch nicht gerade förderlich ist. Eine tauchte auf dem Lake Michigan unter meinem Boot auf, brachte es zum Kentern und warf mich ins Wasser. Ich plansche herum, versuche nicht unterzugehen, und dieser große Kopf hängt einfach irgendwie über mir und schaut mich ganz verwirrt an. Als wolle er sagen, was zum Teufel machst du eigentlich da unten?)<<<<

-Pavel (16:19:26/30-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Süßwasser-Seeschlange	12/1	4x3	7	-	1/3	3	6	3	4S, +1 Reichweite

SÜSSWASSER-SEESCHLANGE

Pleuracanthus laci

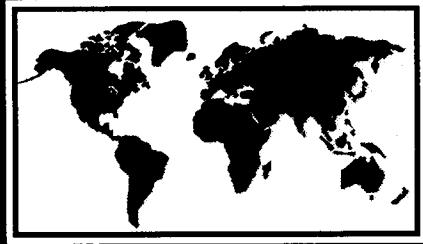
HABITAT

Tiefe Seen

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

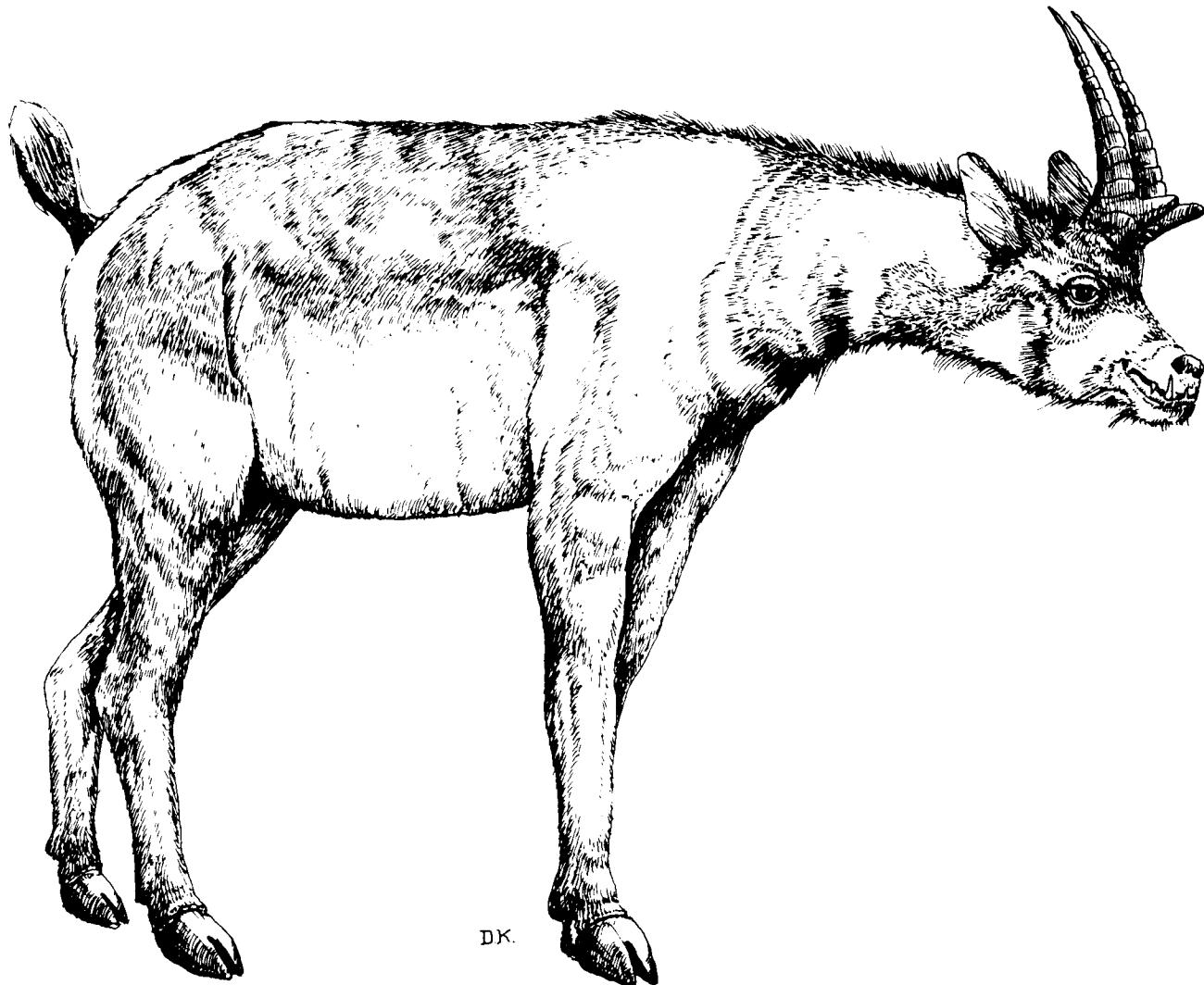


GRÖSSENVERGLEICH



TACHYPOUS

Antilocapra celeriter



IDENTIFIKATION

Der Tachypus ähnelt einer kleinen Gabelantilope und erreicht eine Schulterhöhe von 0,70 Meter. Seine Hörner sind kurz, scharf und nach hinten gebogen (so daß das Tier sie nicht als Waffen benutzen kann). Sein kurzes Fell ist hellbraun und geht am Bauch in Weiß über. Manche Exemplare haben einen breiten braunen Streifen auf dem Rücken, der von der Stirn bis zum kurzen Schwanz reicht. Das Wesen hat ein schmales Maul und seine Kiefer sind voller scharfer Fleischfresserzähne. Seine Augen leuchten und seine Bewegungen sind anmutig.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Im Gegensatz zu anderen Vertretern der Art *Antilocapra* ist der Tachypus ein Fleischfresser. Er jagt Kaninchen und andere kleine Säuger, wobei er seine fast unglaubliche Schnelligkeit benutzt, um sie zu hetzen. Der Tachypus ist zu grō-

Beren Geschwindigkeiten fähig als andere antilopenartige Tiere und kann bei kurzen Sprints 120 kmh erreichen. Während er seine Beute hetzt, stößt er einen zischenden Schrei aus. Dieses Geräusch wirkt auf die Beute wie erwartet und erzeugt oft so großes Entsetzen, daß es lähmend wirkt.

Beide Geschlechter jagen, doch neigt der Tachypus zum einzelgängerischen Dasein. Während der Brunftzeit zum Frühlingsanfang jedoch sammeln sich Dutzende von ihnen, um sich Jahr um Jahr am gleichen Ort zu paaren. Nach der Paarung trennen sich die Tiere wieder.

Es gibt keine Berichte über provozierte oder unprovozierte Angriffe auf Menschen oder Metamenschen. Aufgrund der phänomenalen Geschwindigkeit des Tachypus kommt das Tier selten in Situationen, in der Flucht unmöglich ist. Auch ist das Wesen normalerweise in Gegenwart größerer Tiere scheu und hält üblicherweise großen Abstand von solchen Eindringlingen in sein Heimatgebiet.

KOMMENTAR

Genproben haben bestätigt, daß der Tachypus von *Antilocapra americana*, der Gabelantilope, abstammt. Er ist kleiner als seine Vorgängertierart, eine Seltenheit bei erwachsenen Wesen. Wie sein Vorfahr lebt auch der Tachypus in kleinen Gruppen in offenen Graslandschaften.

Als gefährdete Tierart war die Gabelantilope im 20. Jahrhundert auf geschützte Reservate beschränkt. Im Gegensatz zu den meisten anderen gefährdeten Tierarten erholtet sich die Gabelantilope komplett wieder und heute durchstreift sie wieder in großer Anzahl die Steppe, wo sie oft ihren erwachsenen Brüdern zum Opfer fällt.

KRÄFTE

Gesteigerte Bewegung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, viermal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Diese Tiere gibt es überall im Cal Free State. Und sie sind ein schöner Anblick.)<<<<
-Davey (17:20:23/30-1-51)

>>>>(Was bedeutet *Tachypus*?)<<<<
-Glory (10:34:49/12-2-51)

>>>>(Es ist griechisch. „*Tachy*“ bedeutet schnell und „*pus*“ bedeutet Fuß. „Schneller Fuß“ oder „leichtfüßig“. Guter Name.)<<<<
-Bower (10:35:29/12-2-51)

>>>>(He, Davey, wußtest du, daß ein Bursche unten in Cal *Tachypi* als Haustiere verkauft? Wenn du sie so magst, warum kaufst du dir dann keinen? Nur ein paar tausend Nuyen.)<<<<
-Raster (06:23:42/15-2-51)

>>>>(Nun, zum einen kann er springen wie ein gechippter Akrobat. Ich müßte meinen Hinterhof überdachen, wenn ich einen Hinterhof hätte.)<<<<
-Davey (12:52:46/15-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Tachypus	2	4x6	2	-	2/4	3	(6)	6	3M

Kräfte: Gesteigerte Bewegung, Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, viermal täglich für (Essenz)W6 Runden)

TACHYPUS

Antilocapra celeriter

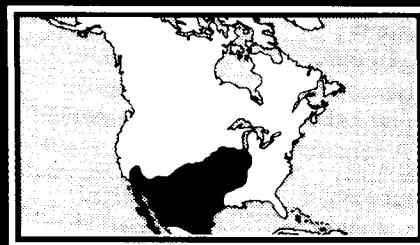
HABITAT

Prärien und Wüsten

VORKOMMEN

Südwestliche und zentrale Steppengebiete Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



TEUFELSHECHT

Litholepis adamanticus

IDENTIFIKATION

Der Teufelshecht wird üblicherweise 3 Meter lang und wiegt 150 Kilo, doch es gibt Berichte über Exemplare von bis zu 4 Metern Länge. Er ist ein Süßwasserfisch mit den gewaltigen Kiefern eines Hechts (*Esox lucius*) oder eines Muskies (*E. masquinongy*).

Sein Rücken ist breit und flach und mit schweren Schuppen bedeckt. Es gibt Beweise dafür, daß der Teufelshecht eine erwachsene Form des Hechts ist, doch sein Erwachen hat ihn ausreichend verändert, um eine neue Klassifikation zu rechtfertigen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Der Teufelshecht lebt in erster Linie von anderen Fischen. Im Mississippi scheinen große Mississippiwelse (*Ictalurus punctatus*) seine Hauptbeute zu sein. Er wird jedoch auch alles andere angreifen, was ins Wasser geht.

Wenn der Teufelshecht gerade nicht aktiv frisst, treibt er an der Oberfläche mit dem Rücken knapp unter der Wasseroberfläche. In dieser Stellung kann er fälschlicherweise für einen dahintreibenden Baumstamm oder anderes Treibgut gehalten werden.

Der Teufelshecht ist aggressiv und wild, besonders schnell und für seine beträchtliche Größe sehr beweglich. Es gibt Berichte, daß mehrere Teufelshechte sich zusammengetan haben, um kleine Boote zum Kentern zu bringen und dann die Insassen zu fressen, aber üblicherweise ist das Wesen als Jäger ein Einzelgänger. Gibt es irgendwo mehr als einen, kämpfen sie gemeinhin um die Vorherrschaft, selbst in Gegenwart von Beute.

Lärm oder Bewegung im Wasser scheinen das Wesen wütend zu machen. So locken Boote die Wesen an und das Geräusch von Plantschen im Wasser (als sei jemand über Bord gefallen) führt fast sicher zu einem Angriff.

KOMMENTAR

Die Schuppen auf dem Rücken des Teufelshechtes sind dick und widerstandsfähig und bieten ihm natürliche Plattenpanzerung.

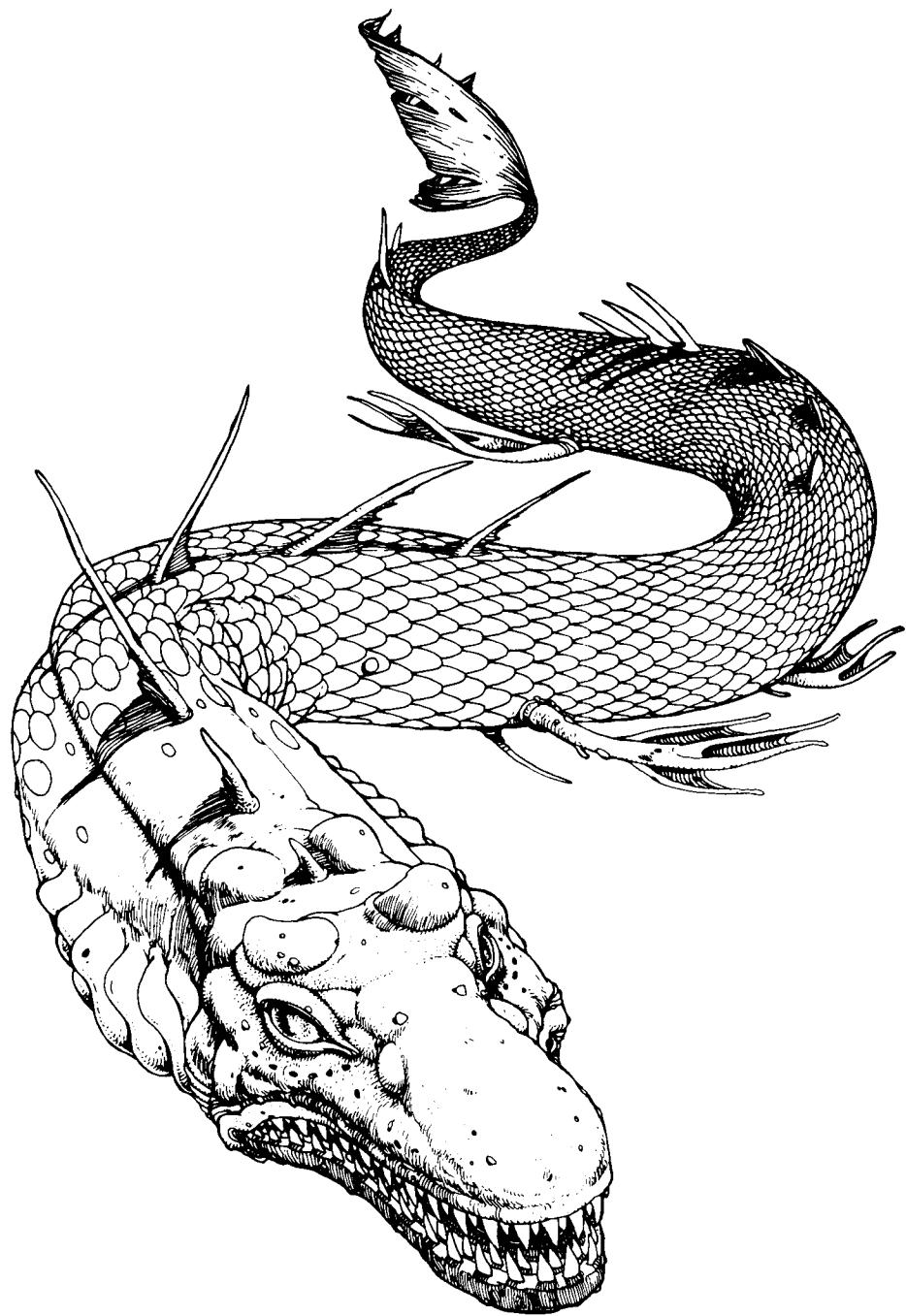
Die Herkunft seines Namens ist unbekannt.

KRÄFTE

Keine.

SCHWÄCHEN

Keine.



SHADOWTALK

>>>>(Hey, Clifton, du bist doch der Drekschädel mit der Vorliebe für Triviata hier herum. Woher kommt der Name?)<<<<
-Spider (17:10:44/23-2-51)

>>>>(Ich werde jetzt einmal die Anspielungen auf meinen Charakter ignorieren, Spider, aber nur, weil ich weiß, daß die Quelle klinisch gesehen hirntot ist. Eines Tages wird der DocWagen vorbeikommen, um dich als Spender für eine Gehirntransplantation zu benutzen, und wenn du überhaupt Freunde hast, wird ihnen der Unterschied nicht auffallen. Um deine Frage zu beantworten: Der Name stammt aus den Erzählungen von Holzfällern aus Oregon über einen Fisch, der vorgab, er sei ein Baumstamm, und dann Holzfäller fraß, die auf ihn sprangen. Wo sie den Namen herhaben, weiß ich weder noch interessiert es mich.)<<<<

-Clifton (21:19:33/26-2-51)

>>>>(Ein Kumpel von mir schwört, daß diese Biester gut schmecken. Er verstand sie auch gut zu fangen. Hängte eine Granate an einen Noisemaker, zog den Sicherungsstift und warf beide über Bord. Die Biester fallen jedesmal darauf rein und es bläst ihnen die Eingeweide raus. Wenn sie an die Oberfläche treiben, filetiert man sie. Er hat auch ein gutes Rezept für 35 Personen.)<<<<

-Straight Gain (17:16:57/24-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Teufelshecht	5/3	3x5	5	-	1/3	4	6	4	7S

Anmerkung: Die natürliche Panzerung verleiht dem Wesen eine Panzerungsstufe von 2 bei gegen seinen Rücken gerichteten Angriffen.

TEUFELSHECHT

Litholepis adamanticus

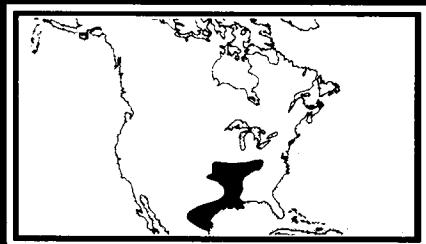
HABITAT

Flüsse und Seen

VORKOMMEN

Südliche Regionen Nordamerikas (in erster Linie der Mississippi und seine Nebenflüsse)

VORKOMMEN

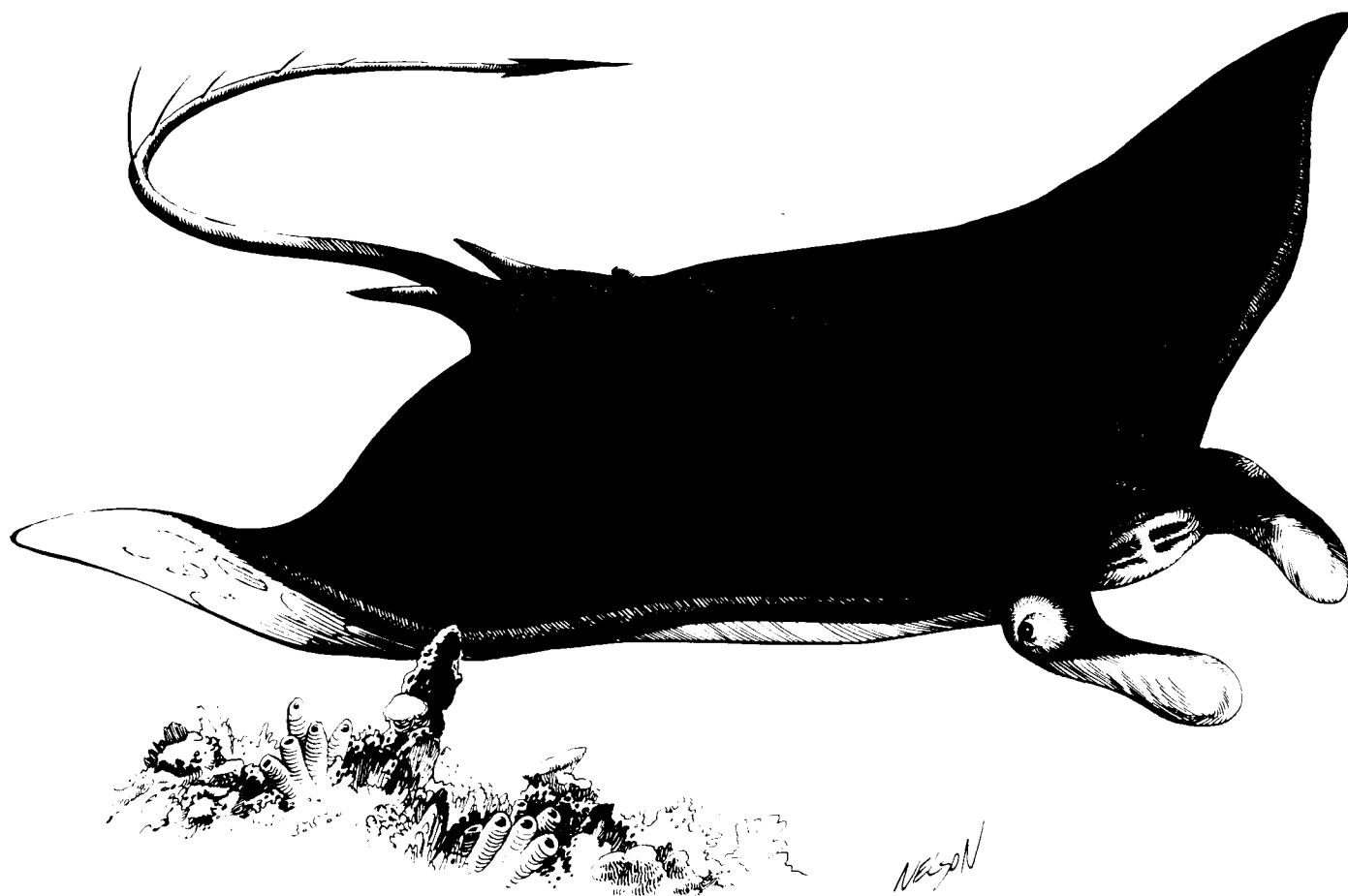


GRÖSSENVERGLEICH



TEUFELSMANTA

Manta phobi



IDENTIFIKATION

Der Teufelsmanta ist eine erwachte Abart des Manta. Er erreicht eine „Spannweite“ von 8,00 Meter und ist damit größer als sein Vorfahr, hat aber dieselbe Form und Farbe. Die Rückenfläche des Teufelsmantas ist schwarz, an der Bauchseite hat er weiße Flecken; diese Flecken unterscheiden sich von Exemplar zu Exemplar und können zur Identifikation einzelner Wesen benutzt werden. Das Wesen hat einen leicht verlängerten Schwanz mit einem Giftstachel an der Spitze.

Der Teufelsmanta kann schnell schwimmen, indem er die Seitenlappen seines Körpers in einer Art bewegt, die an Flügelschläge erinnert. Er kann auch aus dem Wasser springen und über eine beträchtliche Entfernung gleiten. Es gibt Berichte über 100-Meter-Gleitflüge, auch wenn der längste belegte unter 70 Metern lag.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Teufelsmanta ernährt sich von kleineren Fischen. Wenn er in der Nähe eine Schule von Beutefischen entdeckt, springt er oft aus dem Wasser und landet dann schwer auf der Schule. Der Aufprall betäubt die Fische und erlaubt es dem Teufelsmanta, ohne große Mühe zu fressen. Unter guten Bedingungen ist das Klatschen, das bei dieser Jagdmethode entsteht, über mehrere Kilometer zu hören.

Der Teufelsmanta ist in erster Linie nachtaktiv. Bei Tag liegt das Wesen üblicherweise flach auf dem Meeresgrund, teilweise mit Sand bedeckt, den es mit seinen „Flügeln“ über sich schaufelt. Zu anderen Zeiten hängt es bewegungslos direkt unter der Oberfläche.

Die Eier des Teufelsmantawebchens sind nach dem Laichen in einer Membranhülle eingeschlossen. Manchmal stößt das Weibchen diese Hülle aus der Luft heraus ab.

Der Teufelsmanta ist größeren Wesen gegenüber nicht aggressiv. Wie bei normalen Mantas können Taucher

manchmal bei einem Teufelsmanta „trampen“, indem sie sich an den vorderen Rand seines Körpers hängen, während er langsam vorbeischwimmt. Wird er jedoch angegriffen oder erregt, ist sein Giftstachel eine vorzügliche Waffe. Die Masse und Stärke seines muskulösen Körpers erlauben es ihm, bei Zielen bis zur Größe eines kleinen Boots beträchtlichen Schaden hervorzurufen.

KOMMENTAR

Der Teufelsmanta hat die angeborene Fähigkeit, anderen Wesen Furcht einzuflößen (eine Fähigkeit, die magischer Natur zu sein scheint). Diese „Furchtaura“ kann das Wesen bewußt kontrollieren, sie wird aber nur eingesetzt, wenn sich der Teufelsmanta bedroht fühlt.

KRÄFTE

Gift, Grauen.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Diese Viecher sind zauberhaft. Ich habe sie unten im Golf gesehen. Fahrt nachts mit einem kleinen Boot raus, macht das Licht und den Motor aus und wartet dann einfach. Manchmal gleiten sie einfach über einen hinweg. Cool.)<<<<
-Naf (17:52:36/11-2-51)

>>>>(Ja, solange sie nicht auf einem landen. Ein paar hundert Kilo Fisch, die versuchen, ein Vogel zu sein, würden einem den ganzen Tag versauen.)<<<<
-Yoshi (03:31:49/13-2-51)

>>>>(Was muß man tun, um eins dieser Babys aufzuregen? Tramper scheinen ihnen egal zu sein.)<<<<
-Gort (17:57:47/16-2-51)

>>>>(Seine Mutter beleidigen?)<<<<
-Slag 18:42:20/16-2-51)

>>>>(Spekulationen ohne jede Grundlage über seine Sexualhygiene und sexuellen Vorlieben?)<<<<
-Yoshi (18:57:15/16-2-51)

>>>>(Laß einen Anker drauffallen.)<<<<
-Naf (20:34:40/16-2-51)

>>>>(Schick ihn zu einem Blind Date mit einer Tussi mit „inneren Werten“?)<<<<
-Slag (20:41:05/16-2-51)

>>>>(Schick ihn zu einem Blind Date mit Slag.)<<<<
-Juli (20:43:48/16-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Teufelsmanta Kräfte: Gift, Grauen	9	3x5	10	-	2/3	4	(6)	4	5M

TEUFELSMANTA

Manta phobi

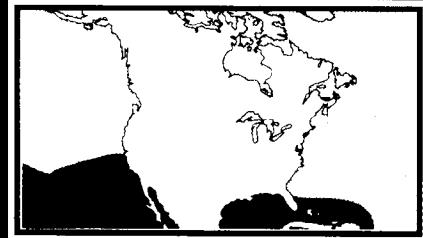
HABITAT

Tropische Ozeane

VORKOMMEN

Golf von Mexiko, Südostküste Floridas, Südküste des California Free State

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



TODESKLAPPER

Crotalus nex

IDENTIFIKATION

Dieses Wesen wird bis zu 1,90 Meter lang und sieht aus wie die normale (erwachte) Diamantrückenklapperschlange (*Crotalus adamanteus*). Ihr Körper ist muskulös und kräftig und ihre Bewegung an Land überraschend schnell. Sie kann auch recht schnell schwimmen, zieht aber das Land vor. Die beiden großen Fänge der Schlange sind beweglich und klappen nach hinten, wenn sich das Maul schließt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Keine.

LEBENSWEISE

Die Todesklapper ernährt sich von kleinen Säugern und Vögeln, die bei ihrer Annäherung vor Schreck zu erstarren scheinen. Sie schlägt so schnell zu, daß man es mit bloßem Auge kaum sehen kann. Sie verschluckt ihre Beute ganz und renkt ihre Kiefer aus, um Wesen bis zur Größe eines kleinen Kaninchens zu verschlingen.

Das Gift der Todesklapper ist stärker als das einer normalen Klapperschlange und beginnt schon nach ein paar Sekunden zu wirken. Zusätzlich zu ihrem Biß kann sie mit großer Genauigkeit Gift bis zu 2,00 Meter weit spucken. Der Giftstoff wird durch die Haut aufgenommen und ist so tödlich, als wäre er mit den Fängen injiziert worden. Eine ausgewachsene Todesklapper hat genug Gift für bis zu fünf Bisse oder Spuckangriffe in ihren Giftsäcken.

Todesklappern jagen in erster Linie nachts, da ihre natürliche Beute gemeinhin nachaktiv ist. Sensorische Gruben unter den Augen der Schlange verleihen ihr außergewöhnlich gute Infrarotsicht und machen sie in völliger Dunkelheit zu einer unfehlbaren Jägerin.

Am Tag verbringen Todesklappern ihre Zeit oft damit, sich in der Sonne zu aalen. Ihre augenscheinliche Starre ist täuschend: Die Reaktionen der Schlange sind zu diesen Zeiten so schnell wie sonst auch.

Das Drohgebaren der Todesklapper besteht aus dem Klappern der überlappenden Hornplatten an ihrem Schwanz. Weil die Farbe des Wesens es ihr erlaubt, gut mit ihrer Umwelt zu verschmelzen, ist das Klappergeräusch oft das erste Signal für ihre Anwesenheit.

KOMMENTAR

Todesklappern gift ist so tödlich wie der Giftstoff Fugu-5, allerdings mit dem zusätzlichen Nebeneffekt qualvoller Schmerzen.

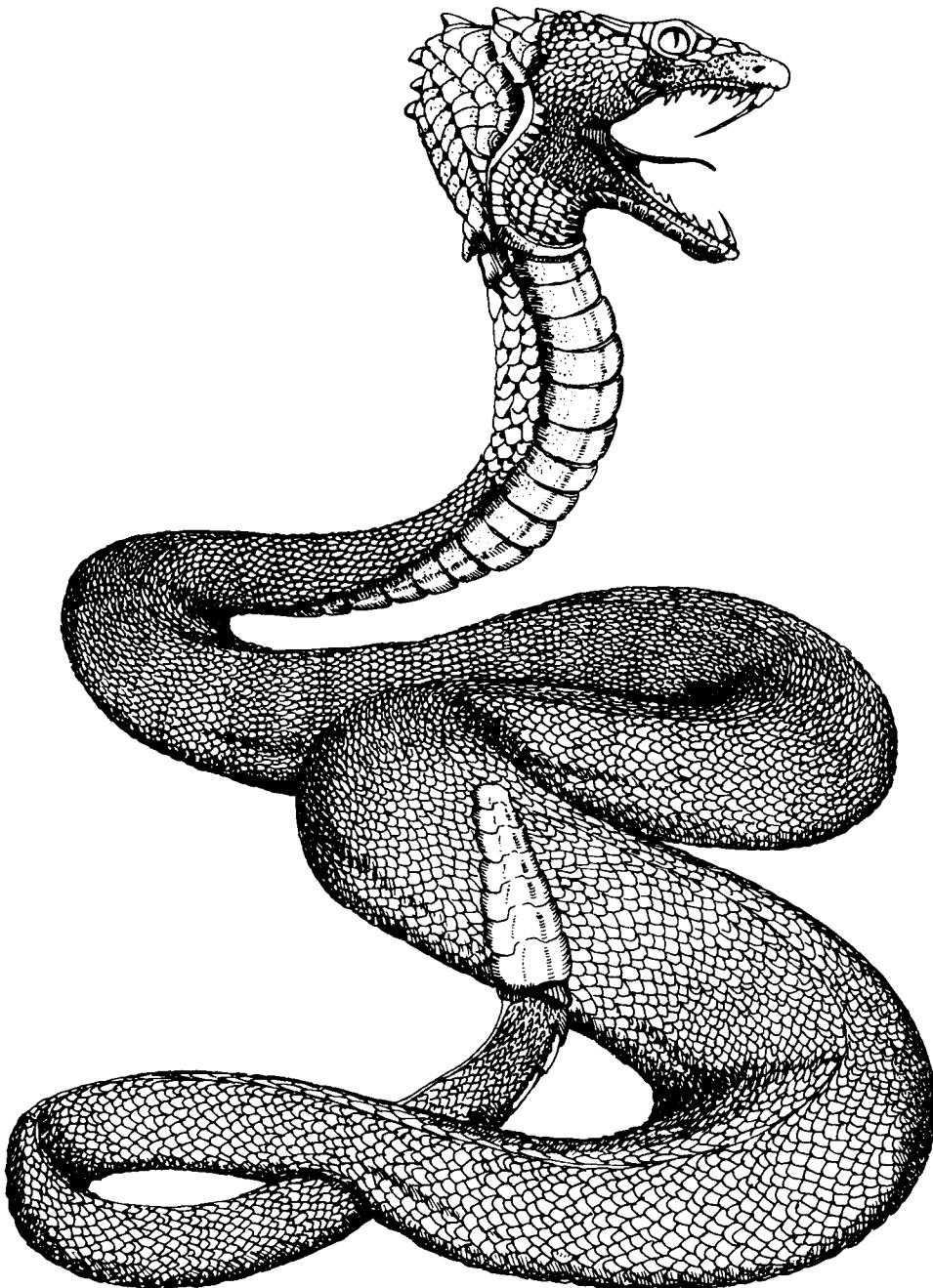
Todesklappern sind natürlich immun gegen ihr eigenes Gift, aber diese Immunität scheint sich auch auf die meisten anderen Gifte zu erstrecken.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Gift, Immunität gegen Gifte.

SCHWÄCHEN

Keine.



SHADOTALK

>>>>(Diese Viecher dehnen sich nach Norden aus. Kein Scherz. Ich wurde fast von einer erwischt, und zwar in der Nähe von Vernon, was früher mal zu British-Columbia gehörte. Sie lag einfach auf einem Felsen und ich sah sie erst, als sie zu klappern begann. Ich erwischte sie aber, ehe sie mich erwischte. Guter Schuß. Glatt in zwei Hälften zerlegt. Aber beide Hälften zuckten weiter herum und ich bin ziemlich sicher, daß das vordere Ende mich immer noch zu beißen versucht.)<<<<

-Tandi(16:39:05/1-1-51)

>>>>(Hier etwas für all die Allgemeinbildungscracks da draußen. Kennt ihr das Wort „nex“ in ihrer wissenschaftlichen Einstufung? Das ist Latein und bedeutet „gewaltsamer Tod“. Nett, was?)<<<<

-Clifton (09:42:33/18-4-51)

>>>>(Das beantwortet eine kleine Frage, die ich schon seit einer Weile habe. Ich traf einst diesen Killerelf, der sich Nex nannte, ein echt charmanter Typ. Ich wußte nicht, woher er den Namen hatte. Außerdem war die Lieblingstechnik dieses Burschen ein spezielles Gift, von dem sonst niemand zu wissen schien. Jetzt weiß ich, glaube ich, wo er es herhatte.)<<<<

-Mr. A (13:44:50/21-4-51)

>>>>(Korrekt. Unglücklicherweise ist mein Geheimnis jetzt gelüftet. Vielleicht sollte ich mich darüber ärgern.)<<<<

-Nex (01:34:48/23-4-51)

>>>>(Nun? Mr. A? Sind Sie noch da draußen?)<<<<

-Clifton (17:48:51/10-5-51)

>>>>(Schätze nicht.)<<<<

-Clifton (19:34:19/01-6-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Todesklapper	3	3x4	3	-	1/5	2	6	5	4L, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Gift, Immunität gegen Gifte

Anmerkung: Der Schmerz, den das Gift hervorruft, ist stark genug, um alle Mindestwürfe des Opfers zusätzlich zum normalem Wundschaden um 2 zu erhöhen. Der Schmerz hält 10 Stunden minus 1 Stunde pro Willenkskraftpunkt des Opfers lang an.

TODESKLAPPER

Crotalus nex

HABITAT

Wüsten und Einöden

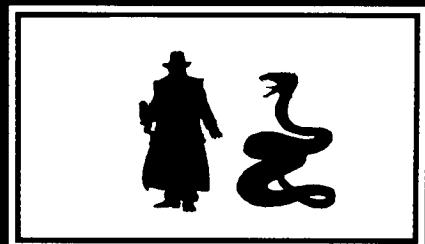
VORKOMMEN

Südwestliche und südliche Regionen Nordamerikas. manche Unterarten breiten sich nach Norden aus

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



TODESSCHATTEN

Umbra mortis

IDENTIFIKATION

Der Todesschatten ist ein astrales Wesen, das vermutlich für viele Geschichten über Besessenheit verantwortlich ist. Es manifestiert sich auf der physischen Ebene als amorpher dunkler Fleck mit einem Durchmesser von etwa 0,50 Meter, aber nur, wenn es einen möglichen Wirt angreift. Wird der Todesschatten jedoch im Astralraum wahrgenommen, sieht er aus wie ein amöbenartiges Wesen von undurchdringlicher Schwärze, das etwa 1,50 Meter durchmisst.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Todesschatten, eine Art geistiger Parasit, lebt im Astralraum, bis er einen passenden Wirt findet. Dann manifestiert er sich auf der physischen Ebene und versucht, sich Zugang zum Geist des Opfers zu verschaffen. Beim Eindringen scheint der Todesschatten einfach zu verschwinden und lässt den neuen Wirt nach außen unbeschadet zurück. Innerhalb von Stunden hat der Wirt des Todesschatten jedoch unkontrollierbare Phasen von Mordlust, in denen er jedes Wesen in seiner Reichweite angreift und beim Versuch, sein Opfer zu töten, bis zum Tode kämpft. Die Symptome, die einer solchen Mordlust vorangehen, sind nicht von Symptomen extremer Psychosen zu unterscheiden (Verfolgungswahn, Stimmen - oft die des Wirtes selber -, die ihn zum Töten drängen und so weiter). Der vom Todesschatten kontrollierte Wirt wird die effektivste ihm zugängliche Tötungsmethode anwenden, aber auch versuchen, im tatsächlichen Augenblick des Todes mit dem Opfer im körperlichen Kontakt zu stehen. Irgendwie absorbiert der Todesschatten die Lebensenergie der sterbenden Beute und ernährt sich von ihr.

Wenn der Todesschatten seinen Wirt übernommen hat, ist er nur durch Astralwahrnehmung aufzuspüren. Er sieht dann aus wie ein dunkler Fleck auf der Gestalt des Wirts.

Selten trifft man einen Todesschatten ohne irgend einen Wirt an; dies kann buchstäblich jedes körperliche Wesen sein, egal ob es intelligent ist oder nicht. Stirbt der gegenwärtige Wirt des Wesens, kehrt es sofort in den Astralraum zurück und greift augenblicklich ein anderes Wesen an. Ein Todesschatten ohne Wirt kann im Astralraum nicht länger als fünf Minuten überleben. Wenn der Todesschatten in dieser Zeit keinen anderen Wirt übernehmen kann, stirbt er.

Es ist möglich, den Parasiten im Astralkampf anzugreifen, ohne auch seinen gegenwärtigen Wirt vor-



zugehen. Berichten zufolge nimmt der Wirt jedoch als Begleiterscheinung bei einem solchen Angriff ebenfalls Schaden.

Todesschatten brauchen die Lebensenergie anderer Wesen, um zu leben und sich zu vermehren, man sollte sie aber nicht mit Vampiren verwechseln, die Lebenskraft entziehen. Wenn ein Wesen stirbt, verlässt seine Lebensenergie seinen Körper, und der Todesschatten absorbiert sie irgendwie. Deshalb ruft der Todesschatten bei seinem Wirt Mordlust hervor: um ihn dazu zu bringen, andere Wesen zu töten, von deren verebbender Lebenskraft sich der Parasit ernähren kann. Er kann als Parasit in allen auf Kohlenstoff basierenden Lebensformen existieren, von kleinen Nagetieren über Menschen und Metamenschen bis hin zu (theoretisch) Drachen. Weil Todesschatten sich von der verebbenden Lebenskraft sterbender Wesen ernähren, ziehen sie fleischfressende Werte vor. Todesschatten können ungeachtet der Art des Wirtes Mordlust hervorrufen und selbst das ängstlichste Wesen in einen rasenden Mörder verwandeln.

Schließlich wird ein Wirt in den Kampf mit etwas getrieben werden, das er nicht besiegen kann; ein wahnsliniger Hase beispielsweise, der einen Wolf angreift. Wird der Wirt getötet, dann absorbiert der Todesschatten einfach

seine Lebenskraft und versetzt sich augenblicklich in das Wesen, das seinen Wirt getötet hat. Daher neigen Todesschatten dazu, zu den tödlichsten Wesen in der Gegend „überzusiedeln“.

Todesschatten müssen nicht untereinander oder mit ihren Witten kommunizieren und verfügen deshalb über keine Sprache.

Todesschatten sind an ihr parasitisches Leben gut angepaßt. Sie haben keine natürlichen Feinde.

KOMMENTAR

Obwohl die Symptome der Besessenheit durch Todesschatten denen tiefer Psychosen ähneln, wirkt keine der gegen solche Geistesstörungen normalerweise wirksamen Behandlungen.

Es sollte angemerkt werden, daß diese Informationen aus einem Gespräch mit dem Großen Drachen Dunkelzahn stammen. Es war aus naheliegenden Gründen unmöglich, seine Aussagen in ihrer Gänze zu bestätigen.

KRÄFTE

Essenzentzug (modifiziert), Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Zwang (Mordlust).

SCHWÄCHEN

Keine (siehe oben).

SHADOWTALK

>>>>(Von diesen Dingern habe ich noch nie zuvor gehört. Mann, die sind furchteinflößend.)<<<<
-Raider (18:01:58/13-2-51)

>>>>(Yeah, aber stelle dir den Film vor, den man über die drehen könnte.)<<<<
-Bladerunner (08:36:40/13-2-51)

>>>>(Manche Leute behaupten, die Besessenheit durch Todesschatten erkläre einen Großteil der arbiträren Gewalt in den Städten. Das ist eine interessante These.)<<<<
-Doc (11:51:09/1-3-51)

>>>>(Wie zum Teufel kannst du so ruhig über diese Mistviecher sprechen? Wenn du je gespürt hättest, wie es ist, etwas in deinem Kopf zu haben, das dein Verhalten kontrolliert, würdest du jede Nacht schreiend aufwachen, Chummer. Und ich muß es wissen.)<<<<
-Rainbow (14:04:04/2-3-51)

SPIELDATEN

Todesschatten	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
	6	3x3	0	6	1/6	6	9A	5	speziell

Kräfte: Essenzentzug (modifiziert), Immunität gegen normale Waffen, Manifestation, Zwang (Mordlust)

Anmerkung: Um angreifen zu können, muß der Todesschatten im Nahkampfbereich sein. Würfeln Sie eine vergleichende Probe zwischen der Essenz des Todesschatten und dem Konstitutions- oder Willenskraftwert des Opfers, je nachdem, welcher höher ist (bei Tieren wird immer der Konstitutionswert benutzt). Weder Panzerung noch Dermalpanzerung bieten Schutz gegen diese Art von Angriff. Für jeden Nettoerfolg, den der Todesschatten erzielt, wird auf dem Geistigen Zustandsmonitor des Opfers 1 Schadenspunkt vermerkt. Wenn alle Felder ausgefüllt sind, wird der Charakter nicht bewußtlos; stattdessen ist er nun zum Wirtskörper des Parasiten geworden.

Alle 2W6 Stunden greift der Todesschatten seinen Wirt auf dieselbe Weise an. Entscheidet der Todesschatten diese vergleichende Probe für sich, beginnt der Wirt, Amok zu laufen und greift das nächste Wesen oder die nächsten Wesen auf möglichst effektive Weise an. Wenn der Wirt des Todesschatten andere Wesen tötet, absorbiert der Todesschatten ihre Essenz (ähnlich wie bei der Kraft Essenzentzug). Wenn der Todesschatten insgesamt einen Essenzwert von 18 erreicht, teilt er sich in zwei Todesschatten mit einem Essenzwert von je 9.

Wird der Wirt eines Todesschatten daran gehindert, zu töten, solange er Amok läuft, hält die Raserei 2W6 Minuten lang an, danach wird der Wirt (äußerlich) wieder normal.

Die Wirte von Todesschatten dürfen zaubern, solange sie unter dem Einfluß der Mordlust stehen. Addieren Sie 1 zu allen Mindestwürfen, um die ablenkenden Auswirkungen der Raserei widerzuspiegeln.

TODESSCHATTEN

Umbra mortis

HABITAT

Überall

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN

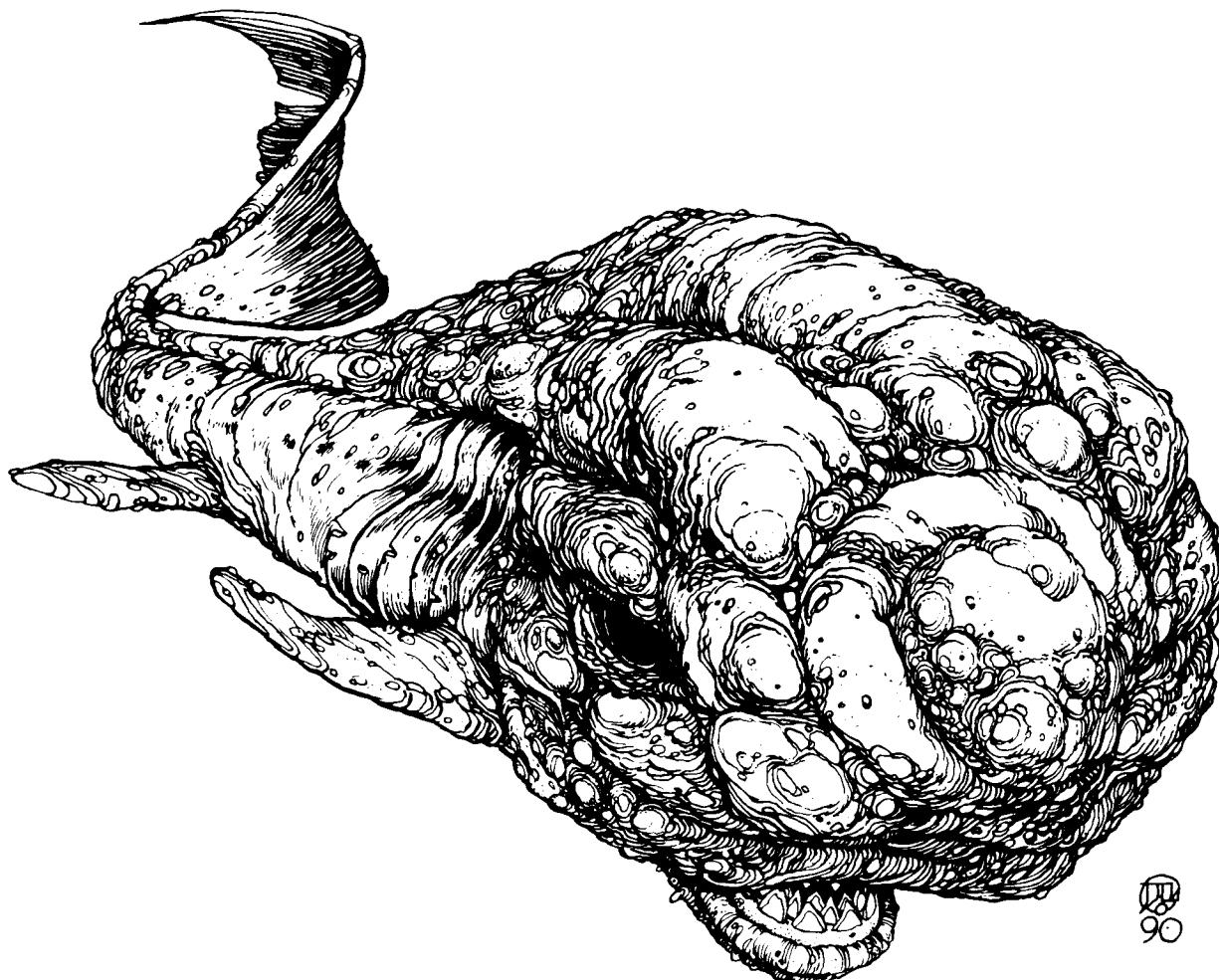


GRÖSSENVERGLEICH



TORPEDOHAI

Portheus velocis



IDENTIFIKATION

Der Torpedohai hat einen mächtigen, walartigen Körper. Überraschenderweise ist seine Vorgängertierart der Blauhai. Er wird bis zu 5,00 Meter lang und sein kuppelförmiger Kopf ähnelt dem Sprengkopf eines Torpedos. Seine Augen sind klein und von schweren Brauenkämmen geschützt und sein Maul ist tief in seine Kopfunterseite zurückgezogen. Seine Schwanzflosse ist vergrößert, ihm fehlt aber eine Rückenflosse.

Der Torpedohai ist üblicherweise von einem dunklen Blaugrau, auch wenn manche Exemplare schwarz oder hellgrau sind.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch

LEBENSWEISE

Der Torpedohai ist ein schnelles Raubtier, das sich ähnlich ernährt wie der Blauhai (d. h. von allem, angefangen von Fischen über Robben und andere HALE bis hin zu Müll und Aas.) Es gibt auch bestätigte Berichte über Angriffe auf Menschen und Metamenschen. Der

Torpedohai benutzt seine hohe Geschwindigkeit und den knochigen, kuppförmigen Kopf zu vernichtenden Rammstößen und zerreißt dann seine betäubte Beute. (Beachten Sie, daß der Torpedohai eine Masse von fast 1000 Kilogramm besitzt. Die Wucht, die er erreichen kann, ist sehr hoch und verleiht ihm die Möglichkeit, mit einem Rammstoß beträchtlichen Schaden anzurichten.) Es gibt Berichte über Torpedohale, die kleine Boote heftig genug rammten, um die Bordwand einzudrücken oder sie gar zum Kentern zu bringen.

Torpedohale sind üblicherweise einzigerische Jäger, können aber über eine Distanz von mehreren Kilometern Blut riechen, was oft auch andere Haiarten an den Ort eines Angriffs lockt. Torpedohale arbeiten zusammen, wenn es darum geht, andere Haie zu vertreiben, die an ihrer Beute teilhaben wollen. Torpedohale fressen zwar gierig, zeigen aber keine echte Freßraserei und greifen einander niemals wegen Beute an. (Es gibt jedoch Berichte über Kopfstoßwettkämpfe zwischen Männchen während der Paarungszeit.)

KOMMENTAR

Der Torpedohai ist eine Haiart, die sich selbst, wenn sie sich nicht bewegt, Wasser durch die Kiemen pumpen kann. Diese Fähigkeit erlaubt dem Wesen, bewegungslos dazuhängen und darauf zu warten, daß Beute in seine Reichweite kommt.

Der Rammstoß des Torpedohais ist von unglaublicher Geschwindigkeit, aber das Wesen kann diese nur für kurze Dauer aufrechterhalten. Die maximale aufgezeichnete Geschwindigkeit eines rammenden Torpedohais betrug 63 kmh (etwa 35 Knoten). Das Exemplar konnte diese Geschwindigkeit jedoch nur weniger als 10 Sekunden aufrechterhalten.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, dreimal täglich für (Essenz -2)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Man nennt diese Fische nicht wegen ihrer Kopfform Torpedohaie. Wenn man einen angreifen sieht, könnte man denken, es sei irgendein Torpedo aus dem II. Weltkrieg. Sie schwimmen direkt unter der Oberfläche und haben ein echt gewaltiges Kielwasser. Es ist bedrohlich anzuschauen, besonders, wenn man weiß, daß dieser Rammer direkt auf das eigene Boot zukommt.)<<<<

-Sid (10:11:13/14-3-51)

>>>>(Es ist aber doch so leicht, sie zu verwirren. Man wirft einfach ein Faß oder sowas über Bord. Sie werden das Faß mit derselben Wahrscheinlichkeit angreifen wie dein Boot. Torpedohaie sind schnell und stark, scheinen aber auch genauso dumm zu sein.)<<<<

-Ares (10:16:52/14-3-51)

>>>>(Wahrscheinlich durch Gehirnerschütterung.)<<<<

-Shamus (10:18:12/14-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Torpedohai	7/2	5x4	6	-	1/3	3	6	5	8S

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Steigerung körperlicher Attribute (Schnelligkeit, dreimal täglich für (Essenz -2)W6 Runden)

TORPEDOHAI

Portheus velocis

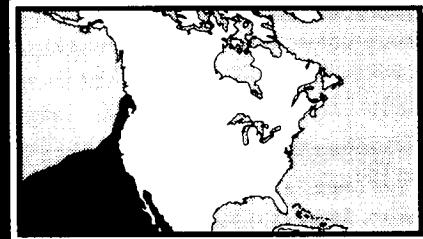
HABITAT

Gemäßigte und subtropische Ozeane

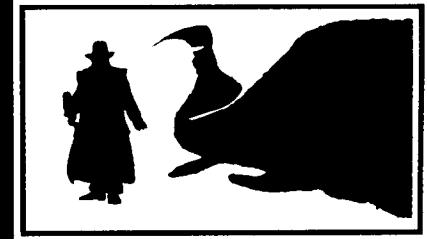
VORKOMMEN

Pazifischer Ozean

VORKOMMEN

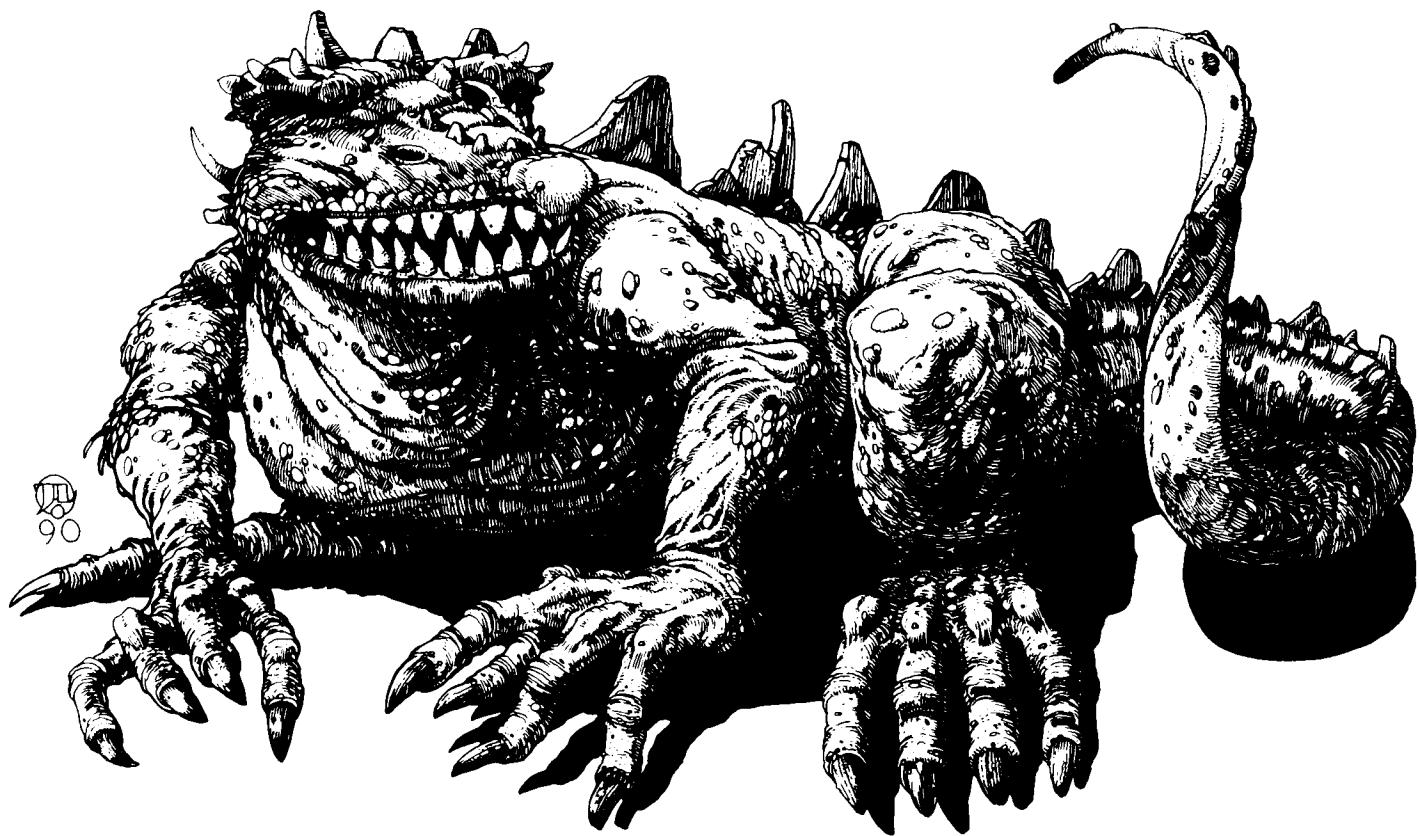


GRÖSSENVERGLEICH



VULKANWURM

Draco minimalis americanus



IDENTIFIKATION

Der Vulkanwurm ist eine Echse, die bis zu 1,25 Meter lang wird. Er ähnelt einem Westlichen Drachen, hat aber keine Flügel. Er bewegt sich üblicherweise auf allen Vieren, kann sich aber auch auf die Hinterbeine aufrichten und mit dem Schwanz das Gleichgewicht halten. Seine weiße Haut ist dick, aber geschmeidig und reicht in der Farbe von Rotbraun auf dem Rücken bis zu Hellbraun am Bauch. Seine kleinen Augen sind rot und schauen böse.

Der Vulkanwurm kann Feuer spucken.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Der Vulkanwurm ist ein schneller und aggressiver Fleischfresser, der alles angreift, was in seine Jagdgründe kommt. Seine Lieblingsbeute sind Ratten und Maulwürfe. Wenn der Vulkanwurm den Bau eines dieser Wesen entdeckt, speit er Flammen in die Öffnung. Weil solche Bäume üblicherweise mehrere Öffnungen haben, besitzen einige der erwachsenen Beuteltiere eine gute Chance zur Flucht. Die Jungen werden jedoch üblicherwei-

se getötet und der Vulkanwurm kann dann nach Belieben die gerösteten Kadaver ausgraben.

Wie der Vielfraß wird der Vulkanwurm auch töten, wenn er nicht hungrig ist. Selbst wenn er unmittelbar nach einer Jagd völlig satt ist, wird er fast unvermeidlich einen Eindringling in seine Jagdgründe angreifen.

Vulkanwürmer sammeln sich zu kleinen Familienverbänden von bis zu acht Exemplaren. Die Familie wird vom dominanten Weibchen geleitet. Jüngere Weibchen werden die Matriarchin schließlich zum Kampf fordern, aber solche Wettkämpfe enden selten mit dem Tod. Verliert das jüngere Weibchen, wird sie aus der Gruppe vertrieben und gründet eine eigene. Verliert jedoch die Matriarchin, tötet der Rest des Familienverbandes sie sofort und ihre Herausfordererin wird die neue Matriarchin.

Vulkanwurmgruppen leben in Höhlen, und zwar bevorzugt in solchen, die von vulkanischer Aktivität erwärmt werden.

KOMMENTAR

Es besteht keine Einigkeit über die Herkunft und die Einordnung des Vulkanwurms. Die meisten Autoritäten

glauben, der Vulkanwurm sei eine erwachte Form eines gewöhnlichen Reptils, vielleicht einer Varaniadechse oder einer ähnlichen Art. Eine kleine, aber sehr lautstarke Gruppe jedoch verweist auf den Feuerodem des Vulkanwurms als Beweis für die Verwandtschaft mit Drachen. Diese Dissidentengruppe hat es geschafft, die taxonomische Einordnung des Vulkanwurms als *Draco minimalis americanus* durchzusetzen. In Anbetracht der Tatsache, daß diese Wesen die üblichen Draco-Fähigkeiten Flugfähigkeit, Infrarotsicht und Weisheit nicht besitzen, können wir die Einstufung als Draco nicht hinnehmen. Wir erwarten, daß dieser Fehler bald korrigiert wird, wenn die einsichtigeren Mitglieder der Wissenschaftlergemeinschaft sich mit vereinten Kräften darum bemühen.

KRÄFTE

Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör), Immunität gegen Feuer.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(Hier hält Paterson die wahre Geschichte zurück.)<<<<
-Doc (11:33:35/3-2-51)

>>>>(Was meinst du damit?)<<<<
-N. F. A. (12:01:36/3-2-51)

>>>>(Wenn du Genproben kapierst, dann leih mir dein Ohr. Der genetische Fingerabdruck eines Wesens sagt einem alles, was es darüber zu wissen gibt und wie es mit anderen Wesen in Verbindung steht. Wenn man beispielsweise die genetische Karte der Hauskatze und des Geparden betrachtet, so sind sie identisch - außer einem kleinen DNA-Faden in einem Chromosom, der umgedreht ist. Nun, ich vereinfache all das wirklich, aber der Punkt ist, daß das beweist, daß Hauskatzen und Geparden eng verwandt sind.

Nun, wir haben Genproben beim Vulkanwurm durchgeführt, und er entspricht nichts anderem. Oh, sicher, er hat DNA-Stränge, die einigen der großen Echsen ähneln (wie Patersons Varaniadechse), und er hat Stränge, die zu Gewebeproben der echten Drachen passen. Aber wie diese Stränge aneinander hängen, ist einfach verrückt. Diese Vögel sind entweder alt, das heißt, sie haben sich vor etwa 30 Millionen Jahren entwickelt, vielleicht aus den Reptilien, aus denen sowohl moderne Echsen als auch die Drachen hervorgegangen sind. Oder sie sind funkelniegelnagelneu; sie wurden durch Genspaltung und Kreuzungsversuche erzeugt und das erst kürzlich. Aber das läßt immer noch große Fragen offen. Wenn sie alt sind, warum wurden sie dann erst 2012 entdeckt oder wann auch immer der erste verzeichnet ist? Und wenn sie neu sind, wer zum Teufel hat sie geschaffen?)<<<<

-Doc (12:02:55/3-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Vulkanwurm	4	4x4	4	-	2/4	3	(6)	5	3M

Kräfte: Flammenodem, Gesteigerte Sinne (Breitbandgehör), Immunität gegen Feuer

VULKANWURM

Draco minimalis americanus

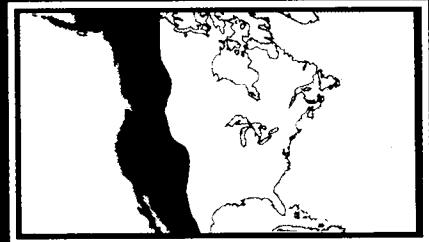
HABITAT

Gebirgsgegenden (besonders Vulkangebiete)

VORKOMMEN

Westliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



WALDHÜTER

Anima praestantiae

IDENTIFIKATION

Der „Waldhüter“ ist kein Tier, sondern eine seltene Art von Waldgeist. Wenn er sich manifestiert, erscheint er üblicherweise als schlanker Mensch (Mann oder Frau), der in der Regel in die Gewänder eines Stammesschamanen gekleidet ist und viel schamanistisches Zubehör bei sich trägt. Andere Berichte sprechen von Manifestationen als tiefe Schattenflecken im Wald, beweglichen Bäumen, sprechenden Waldtieren und so weiter. Wenn der Waldhüter astral wahrgenommen wird, sieht er aus wie eine flackernde, schimmernde humanoide Gestalt.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Angeboren.

LEBENSWEISE

Waldhüter sollen Beschützer des Waldes sein. Sie haben einen freieren Willen als die üblichen Naturgeister und können ihr Revier verlassen, tun dies aber selten freiwillig, weil ihre Kräfte mit dem Waldgebiet in Verbindung stehen. Sie sind hochintelligent, aber ihre Denkstrukturen und Motive sind für Menschen völlig fremdartig (und tatsächlich unverständlich).

Es geht das Gerücht, ausreichend mächtige Schamanen könnten Waldhüter beschwören und kontrollieren. Dem widersprechende Berichte behaupten, Schamanen könnten sie nicht beschwören, sondern müßten für ihre Dienste einen Pakt schließen. Diese Vereinbarungen umfassen normalerweise irgendeine Form der Bezahlung, angeblich ein Stück der Seele oder einen Teil des „vergangenen Selbst“. Solche Behauptungen wurden jedoch nie belegt.

KOMMENTAR

Der Waldhüter entspricht dem „Manitou“ der Algonquinlegenden. Die Signifikanz dieser Ähnlichkeit wird weiter diskutiert.

KRÄFTE

Bewegung, Entfremdung, Grauen, Immunität gegen normale Waffen, Magischer Schutz, Manifestation, Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Wetterkontrolle (beliebig).

SCHWÄCHEN

Keine.



SHADOWTALK

>>>>(Ich traf einmal einen Schamanen, der sagte, er hätte eins dieser Dinger beschworen. Nannte sich Mann-der-vielen-Namen. Ich glaube, sein Totem war der Wolf.)<<<<
-Peterbilt (12:27:06/26-1-51)

>>>>(Viele-Namen? Glaube, den kenne ich auch. Junger Bursche mit schneeweißem Haar? Prahlt nicht, ist aber dadurch nur umso beeindruckender?)<<<<
-Fran (14:35:25/26-1-51)

>>>>(Das ist er. Sagte mir, sein Haar sei an dem Tag weiß geworden, als er einen Waldhüter beschwore.)<<<<
-Peterbilt (10:36:45/27-1-51)

>>>>(Ja, klar. Jeder kann alles behaupten. Ich kann sagen, ich hätte ein Wasserelementar von der Größe des Lake Union beschworen.)<<<<
-Rhianan (11:19:46/27-1-51)

>>>>(Ich weiß, daß er eins dieser Geistwesen beschworen hat. Habe es mit eigenen Augen gesehen.)<<<<
-Hangfire (20:33:55/29-1-51)

>>>>(Einzelheiten?)<<<<
-Rhianan (20:34:17/29-1-51)

>>>>(Ich war früher Konzernmann. Privater Mann fürs Grobe für einen Burschen namens Teague in einer von MTCs Niederlassungen. Teague hatte nebenher was laufen, aber das wußte ich damals nicht. Ich wußte nur, daß Teague diesen Straßenschamanenburschen, Viele-Namen, auszuquetschen versuchte, aber Viele-Namen ließ sich nicht ausquetschen. Ich kam eines Tages an Teagues Tür vorbei und hörte die beiden. Todesdrohungen von Teague, und Viele-Namen sagt nur ruhig, er solle sich das noch einmal überlegen, ehe es zu spät ist. (Er hatte knochenweißes Haar, ganz richtig, und war wie ein Schamane gekleidet, aber alles nur vom Feinsten. Ich wette, diese Mokkasins waren aus Straußfleder und von Gucci.) Jedenfalls befiehlt mir Teague, nachdem der Schamanenbursche weg ist, einen Kontrakt auf Viele-Namen auszusetzen. Nun, der Versuch schlug fehl, und ich sah den Beilmann nicht mehr.

Am nächsten Tag bricht die Hölle los. Etwas dringt in den Komplex ein und birst ins Gebäude und sucht nach Teague. Es ist dieser kleine, wie ein Schamane gekleidete Bursche, aber man kann irgendwie durch ihn hindurchsehen. Und hinter ihm etwas, das wie eine Person aussieht, die aus Müll besteht. Völlig abgedreht. Eine meiner Sic-Wachen versucht, sie mit seiner Uzi umzulegen, aber sie explodiert in sein Gesicht. Ich lasse meine Wumme im Halfter und sehe einfach nur zu. Der kleine transparente Bursche und das Müllmonster stürmen Teagues Büro. Teague ist bis an die Zähne bewaffnet und jagt alles in sie, was er hat, aber es kratzt sie nicht einmal an. Dann sagt der kleine Bursche: „Ich komme von Mann-der-vielen-Namen.“ Und da haue ich ab und verschließe meine Ohren vor Teagues Schreien und renne einfach nur. Ich verließ MTC und beschloß, Shadowrunner zu werden. Das ist sicherer.)<<<<
-Hangfire (20:34:58/29-1-51)

>>>>(Dieses Müllding: ein Stadtgeist?)<<<<
-Harvey (21:15:10/92-1-51)

>>>>(Schätze schon.)<<<<
-Peterbilt (21:17:02/20-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R*	Angriffe
Waldhüter	10	6x2	7	5	5	5	5A	10/15	4S

Kräfte: Bewegung, Entfremdung, Grauen, Immunität gegen normale Waffen, Magischer Schutz, Manifestation, Unfall, Verschleierung, Verwirrung, Wetterkontrolle (beliebig).
* Manifeste/astrale Reaktionen

WALDHÜTER

Anima praestantiae

HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



WALDTEUFEL

Simiidiabolus hibernicus

IDENTIFIKATION

Der Waldteufel ist ein kleiner, stämmiger Hominide von etwa 0,90 Meter Größe, der mit braunem Fell bedeckt ist. Seine Gliedmaßen sind kräftig und seine Kiefer breit und voller Reißzähne. Beobachter beschreiben seinen Gesichtsausdruck als sowohl intelligent als auch finster. Seine Klauenfinger und -zehen sind zum Reißen wie geschaffen. Waldteufel gehen auf zwei Beinen und können sich schnell von Baum zu Baum schwingen. Ihre Schwänze sind verkümmert.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch. (Unbestätigte Berichte versichern ständig die Existenz magisch aktiver Exemplare.)

LEBENSWEISE

Waldteufel sind schnelle Raubtiere, die sich normalerweise von Eichhörnchen, Eulen, Rehkitzen und dergleichen ernähren. Sie sind zwar normalerweise Einzelgänger, es gibt aber auch Berichte über Gruppen von bis zu vier Exemplaren.

Versuche, Waldteufel in Gefangenschaft zu studieren, haben zu keinen Ergebnissen geführt, weil die Wesen entweder starben oder fliehen konnten.

Waldteufel sollen Berichten zufolge über eine rudimentäre Sprache verfügen. Bisher konnte in Feldstudien kein Sprachgebrauch nachgewiesen werden, der über den bei Schimpansen und anderen Primaten beobachteten hinausginge. Die Wesen benutzen Grunzlaute und Geheul, um Zorn, Freude oder Furcht auszudrücken. Waldteufel zeichnen sich durch Werkzeuggebrauch aus, der jedoch ebenfalls dem wilden Schimpanse vergleichbar ist (indem sie z. B. Blätter von Zweigen reißen, um damit Termiten aus einem kleinen Loch in einem Baum zu holen).

Es gibt Berichte über Angriffe von kleinen Waldteufelgruppen auf sowohl Menschen wie Metamenschen.

KOMMENTAR

Die Genanalyse hat gezeigt, daß der Waldteufel mit dem Spinnenäffchen (von der Art *Ateles*) verwandt ist, aber die Art der Verwandtschaft ist erstaunlich. Ein Teil des genetischen Codes des Waldteufels entspricht dem des Spinnenäffchens, ist aber durchsetzt mit Segmenten („Intronen“) völlig fremdartigen Gehalts. Diese faszinierende Tatsache wird von keiner Theorie hinreichend erklärt und die Unfähigkeit des Wesens, in Gefangenschaft zu leben, hat weitere Forschungen behindert.

Ein Forscher, Dr. Derek Maclean aus Berkeley, California Free State, behauptet, eine Gruppe von Waldteufeln in Ge-



fangenschaft studiert zu haben, die sich dabei als sehr gelehrt erwiesen hätten. Dr. Macleans allgemeine Kommunikationsunwilligkeit und seine Weigerung, anderen Forschern Zutritt zu seiner Einrichtung zu gewähren, werfen jedoch einen Schatten auf seine Glaubwürdigkeit.

Der Name Waldteufel kommt von einer Rasse kleiner Humanoider, wie sie im frühen 20. Jahrhundert in Kindergeschichten beschrieben wurde.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht).

SCHWÄCHEN

Nahrungsbedarf (Molybdän).

SHADOWTALK

>>>>(Im Hinblick auf den Sprachgebrauch des Waldteufels irrt das Handbuch. Ich weiß das, weil ich ihn studiert habe. Ich habe ihn noch nicht völlig erfaßt, weiß allerdings, daß es sich nicht einfach um eine simplizistische Gefühlsäußerung handelt. Die Knochenarbeit der mathematischen Analyse beginnt in Morphologie, Syntax und Grammatik Muster zu zeigen. Ich bin fast sicher, daß diese Sprache eine verschliffene Form einer anderen Sprache ist, nichts von Grund auf neu entwickeltes. Leider paßt sie in keine bekannte Sprachfamilie.)<<<<

–Marcus (16:34:14/21-1-51)

>>>>(Von der Sprache einmal abgesehen (und für sie gibt es noch keinen Beweis, da Marcus sich weigert, seine Daten zu veröffentlichen) sind die genetischen Untersuchungen faszinierend. Wenn man einen Blick auf das Stück zwischen Loci int_1 und tel_a wirft, sieht man, was ich meine.)<<<<

–Doc (16:47:58/21-1-51)

>>>>(Willst du damit sagen, daß der Waldteufel gentechnisch erzeugt wurde?)<<<<

–Sagan (16:51:22/21-1-51)

>>>>(Ich will es eigentlich nicht behaupten. Kontaktier mich in dieser Frage off-line. Gib mir deinen Zugangscode und ich schicke dir meine Analyse rüber.)<<<<

–Doc (16:53:46/21-1-51)

>>>>(Aber wenn, wer hat ihn dann gentechnisch erzeugt?)<<<<

–Scott (16:56:55/21-1-51)

>>>>(Das wäre natürlich die Frage. Die dafür benötigten Techniken übersteigen die gegenwärtigen Fähigkeiten von allen auf diesem Gebiet.)<<<<

–Doc (16:57:39/21-1-51)

>>>>(Außer vielleicht die dieses alten Spinners Maclean. Er hat einen Schuß, aber wenn es einen besseren lebenden Gentechniker geben sollte, dann kenne ich ihn nicht.)<<<<

–Hal (17:03:25/21-1-51)

>>>>(Wenn diese Biester vernunftbegabt sind, warum gibt es dann keinen Plan zu ihrem Schutz?)<<<<

–Suki (17:38:18/21-1-51)

>>>>(Weil sie gemein sind, deshalb, und weil sie sich so gut verstecken. Man kriegt sie nur zu sehen, wenn sie es so wollen, und dann bedeutet es, daß sie kommen, um einen in Stücke zu reißen. Ich weiß, die Vorstellung ist außer Mode, aber ich glaube, diese Biester sind einfach grundlegend böse.)<<<<

–Harry (17:39:16/21-1-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Waldteufel	3	4x4	6	-	4/5	5	5	5	3M oder Humanoid

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht)
Schwächen: Nahrungsbedarf (Molybdän)

WALDTEUFEL

Simiidiabolus hibernicus

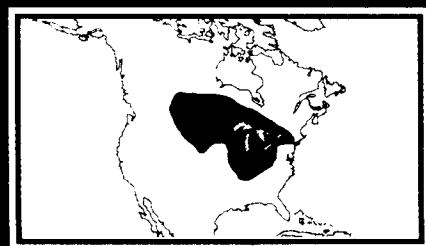
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Die Region der Großen Seen in Nordamerika; derzeit weitere Ausdehnung nach Westen

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



WASCHBÄR

Procyon lotri



IDENTIFIKATION

Der erwachte Waschbär ist eine größere Form des gemeinen Waschbären (*Procyon lotor*), die bis zu 1 Meter lang wird und unproportional verlängerte Vorderbeine hat. Der Vorgang des Erwachens hat dem Waschbären gegenläufige Daumen und beträchtlich größere Kontrolle über seine beweglichen Finger verliehen, als sie sein Vorgänger besitzt. Seine Färbung entspricht der des *lotor*-Zweigs.

Es wird immer wieder behauptet, die Augen des Wesens verrieten einen „Funken Intelligenz“ und es sei sprachbegabt. Alle derartigen Behauptungen sind Trugschlüsse, die ausschließlich auf Phantasie und Wunschenken beruhen und ins Reich der Fabel zu verbannen sind.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Waschbär ist ein geschickter Dieb, der es auf Futter und glitzernde Gegenstände abgesehen hat, wobei er letztere in seinem Bau hortet. In freier Wildbahn lebt er von Wasservögeln und kleinen Säugern (die er fängt, indem er

sich auf die Lauer legt, bis ein Wesen in die Reichweite seiner „Hände“ kommt) sowie von Beeren und Wurzeln. Er fürchtet den Menschen offenbar nicht und lebt wie seine Vorfahren manchmal in Parks innerhalb von Städten. Der Waschbär ist dafür berüchtigt, auf der Suche nach Futter Mülltonnen zu durchwühlen.

Der Waschbär verfügt über eine hervorragende Handmotorik und ist ein Experte im Umgang mit Gegenständen. Es gibt teilweise belegte Berichte, der Waschbär sei zum Verwenden improvisierter Werkzeuge fähig. Dieser Werkzeuggebrauch reicht jedoch nicht über ein Verhalten wie etwa die Benutzung eines weggeworfenen Stücks Metall zum Öffnen des Deckels einer Mülltonne hinaus. Wiederkehrenden, unbelegten Berichten zufolge habe dieses Wesen „ein angeborenes Verständnis für Schließmechanismen.“

Üblicherweise bleiben Waschbären in oder am Rande von kleinen Wasserflächen. Sie sind exzellente Schwimmer und schätzen die Tatsache, daß ein Teich als „Speisekammer“ dienen kann, weil er Enten und dergleichen anlockt. Wie ihre Waschbär-Vorfahren waschen sie ihre Nahrung manchmal, bevor sie sie fressen.

Waschbären ziehen die Flucht dem Kampf vor. Werden sie jedoch zu einer Auseinandersetzung gezwungen oder schützen sie ihre Jungen, kämpfen sie mit erstaunlicher Wildheit. Es gibt Aufzeichnungen, daß ein einzelner Waschbär gelegentlich schon einen Dobermann getötet hat. Dazu sind sie jedoch meist durch eine List fähig, indem sie beispielsweise den Hund in einen Teich oder See locken und ihn dann ertränken.

Waschbären ziehen oft in Familienverbänden umher.

KOMMENTAR

Waschbären zeigen tierische Schlüsse und begrenzten Werkzeuggebrauch, aber es gibt keinen Hinweis darauf, daß sie intelligent seien. Einfacher Werkzeuggebrauch ist in der Natur verbreitet und weist nicht einmal auf einen Hauch von Vernunftbegabung hin.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchsinn, Schwachlichtsicht)

SCHWÄCHEN

Kleine.

SHADOWTALK

>>>>(Und hier ein weiteres unbestätigtes Gerücht. Terrance hat mir erzählt, er habe einen „geliehenen“ C-N Jackrabbit abgeschlossen am Lake Union stehen lassen. Er behauptet, als er zurückkam, war das Ding offen und auf dem Fahrersitz saß so ein blöder Waschbär. Er sagt, das Tier habe versucht, das Kassettendeck zu bedienen, aber das ist typisch Terry.)<<<<

-Iris (20:48:16/20-4-51)

>>>>(Interessant. Und warum kann Terrance die Geschichte nicht beweisen?)<<<<

-Wing (03:52:39/21-4-51)

>>>>(Paar Tage, nachdem er es mir erzählt hatte, hat ihn der Bursche gegeckt, der ihm den Jackrabbit „geliehen“ hatte. R.I.P., Terry.)<<<<

-Iris (12:01:09/21-4-51)

>>>>(Versteh' mich nicht falsch, ich bin kein Tierschützer, aber ich habe über gegenlaufende Daumen und Intelligenz nachgedacht. Früher kam jeden Tag ein Rudel Waschbären bei mir vorbei und schmiß meinen Müll durcheinander, wenn ich ihnen nichts zu fressen gab. Die Biester waren gewitzt. Na ja, ich habe schon oft gedacht, daß richtig bewegliche Finger eine Voraussetzung für Intelligenz wären. Waschbären hatten sie früher nicht und waren deshalb vielleicht... weiß nicht, irgendwie zurückgeblieben. Heute hingegen... sie haben sie).<<<<

-Trent (13:31:44/30-4-51)

>>>>(Wenn du damit sagen willst, daß du diese Ringelschwanzratten als vernunftbegabt einstufst, nur weil sie Daumen haben...)<<<<

-Scuz (17:32:33/30-4-51)

>>>>(Locker, Chummer. Nur so ein Gedanke, ok?)<<<<

-Trent (18:03:52/30-4-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Waschbär	2	4x3	2	4	3/5	2	6	5	3L

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn, Schwachlichtsicht)

Anmerkung: Waschbären haben ein angeborenes Verständnis für Schließmechanismen. Mit einfachen Werkzeugen wie einem weggeworfenen Nagel oder einem Stück Draht können sie oft einfache mechanische Schlösser knacken. Behandeln Sie diese Fähigkeit als Fertigkeit der Stufe 2. Es folgt eine Liste mit Vorschlägen für Mindestwürfe bei verschiedenen Arten von Schlossern. Der Spielleiter sollte natürlich die Mindestwürfe der Situation anpassen.

Schloß	Mindestwurf
Haken (wie bei einem Hühnerstall)	3
Fensterriegel	4
Einfaches Türschloß	6
Komplexes Türschloß (Riegel)	9
Autotür	9
Kombinationsschloß	Vergiß es

WASCHBÄR

Procyon lotor

HABITAT

Wälder, Parks und einige Stadtgebiete

VORKOMMEN

Mittlere und nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN

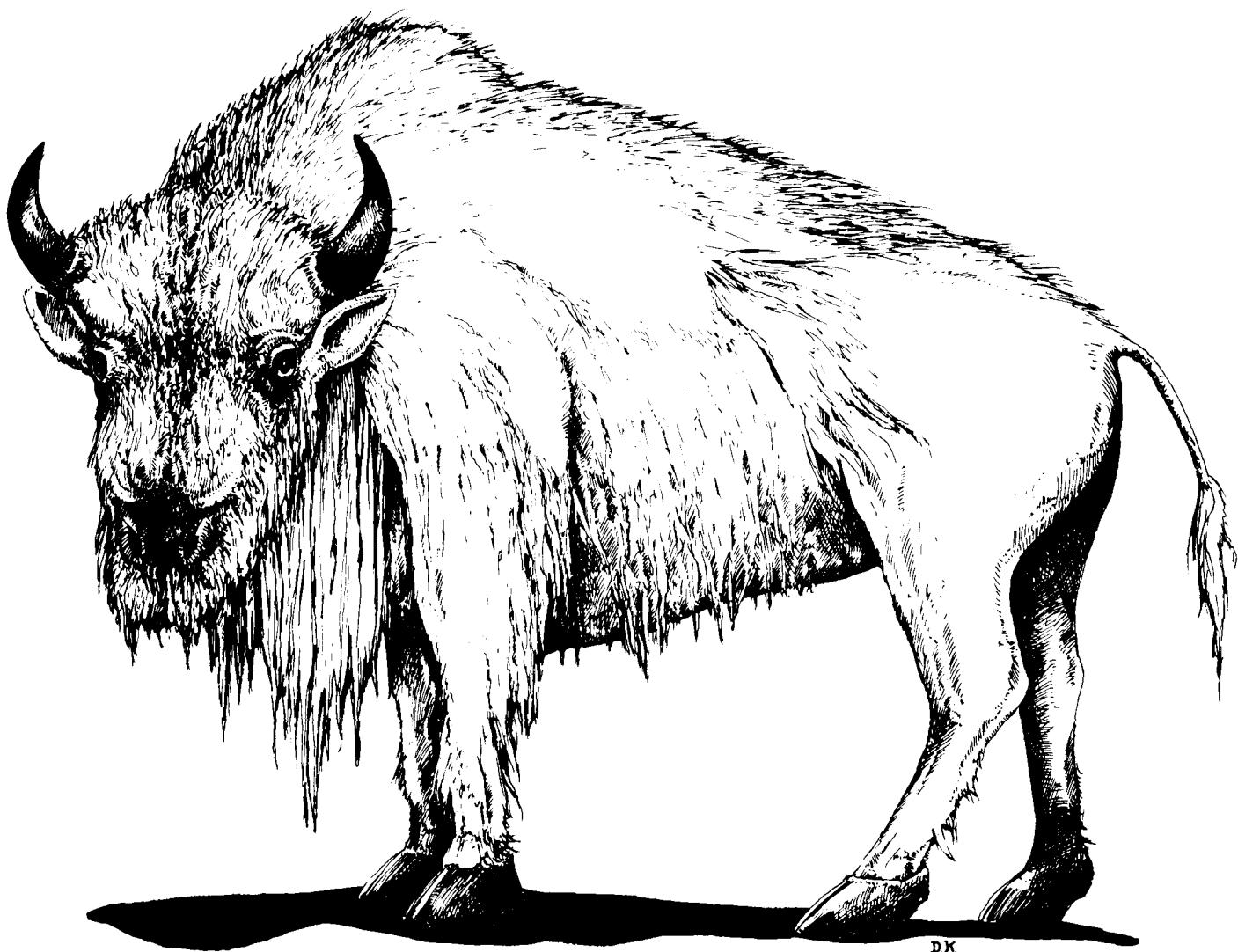


GRÖSSENVERGLEICH



WEISSE BÜFFEL

Bison bison blanc



IDENTIKATION

Wie seine taxonomische Einordnung schon besagt stammt der weiße Büffel vom Steppenbison (*B. bison*) ab. Er ist jedoch mit einer Schulterhöhe von 3,00 Metern und einer Gesamtlänge von 5,30 Metern beträchtlich größer. Wie sein Vorfahr ist er ein stämmiges und kraftvolles Wesen mit muskulöser Brust und Schultern. Sein Fell ist glänzend weiß; seine kurzen Hörner sind grau und gehen an den Spitzen in Dunkelbraun oder Schwarz über.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der weiße Büffel ist ein Pflanzenfresser, der auf den Steppen und Prärien grast. Er ist revierorientierter und aggressiver als sein Vorfahr und greift Eindringlinge oft an. Diese Angriffe sind eher Drohgebärden als wirkliche Attacken, wenn sich der Eindringling aber

nicht zurückzieht, wird der weiße Büffel Wesen bis zur Größe eines Trolls umstoßen und zerstampfen.

Dank eines NAN-finanzierten Versuchs, die Steppe wieder mit Bisons zu bevölkern, durchstreift wieder ein großer Bestand des gemeinen Büffels die Steppen Nordamerikas. Der weiße Büffel ist wesentlich seltener.

Weiße Büffel sieht man oft bei Herden gemeiner Büffel, üblicherweise als dominantes Mitglied. Weiße Büffel können sich mit ihren Vorfahren paaren, aber ihre Nachfahren haben nur manchmal die Farbe ihrer Eltern. Diese Nachfahren erben keine der erwachten Kräfte des weißen Büffels, sind aber üblicherweise größer als gemeine Büffel. Auch sie haben oft dominante Stellungen in Büffelherden inne.

KOMMENTAR

Bei vielen Stämmen amerikanischer Steppenindianer spielen Mythen um den weißen Büffel eine große Rolle. Die-

se Stammesnationen glauben, daß das Wiederauftauchen des weißen Büffels ihre Rückkehr zu großer Macht in Nordamerika symbolisiert. Es ist unbekannt, ob diese Mythen mit einem Auftauchen des weißen Büffels in Verbindung stehen oder ob sie auf der Tendenz beruhen, ein gewöhnliches Tier zu einer größeren, stärkeren Abart zu mythologisieren.

Die Wesen können Luft- und Wasserverschmutzung schlecht ertragen. Das könnte erklären, warum es nur so vergleichsweise wenige von ihnen gibt.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn), Immunität gegen Krankheitserreger, Suche, Tierbeherrschung (Büffel).

SCHWÄCHEN

Allergie (Schadstoffe, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Ich glaube, die Mythen meines Volkes entspringen genauer Beobachtung und nicht der Phantasie. Der weiße Büffel tauchte wahrscheinlich vor tausenden von Jahren auf. Mein Volk hat ein gutes Gedächtnis. Ich habe den weißen Büffel gesehen und er entspricht den alten Gemälden und Geschichten zu sehr, um es als Zufall anzusehen.)<<<<

-Big Sky (14:36:22/21-3-51)

>>>>(Mystischer Dreik. Wenn es sie früher schon gegeben hätte, hätten wir dafür Beweise im Fossilienverzeichnis.)<<<<

-Barre Sinister (14:38:18/21-3-51)

>>>>(Die Fossilienverzeichnisse enthalten die Knochen des Riesenbisons, die in der Größe denen des modernen weißen Büffels ziemlich entsprechen.)<<<<

-Big Sky (14:40:18/21-3-51)

>>>>(Alt oder neu, weiße Büffel sind potentiell gefährlich. Ich sah einmal in der Nähe von Edmonton ein liegengebliebenes Auto, das von etwas gerammt, umgeworfen und nahezu in Stücke gerissen worden war. Einige Büffel, ein paar davon weiß, waren noch in der Nähe, deshalb kam ich nicht nahe genug heran, um zu sehen, ob der Leichnam des Fahrers noch drin war. Armer Kerl.)<<<<

-Mac (18:36:51/21-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Weißer Büffel	9	4x4	7	5	2/4	5	6	3	5T, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Gehör und Geruchssinn), Immunität gegen Krankheitserreger, Suche, Tierbeherrschung (Büffel)
Schwächen: Allergie (Schadstoffe, schwer)

WEISSE BÜFFEL

Bison bison blanc

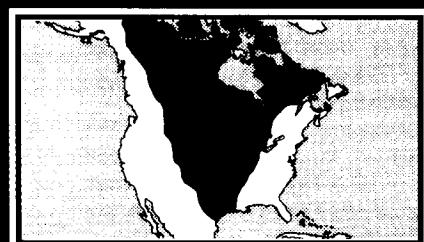
HABITAT

Prärien und Steppen

VORKOMMEN

Mittlere und nördliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



WERWOLF

Keine allgemein anerkannte Taxonomie

IDENTIFIKATION

Der Werwolf sieht menschlich aus, aber so, als sei seine Gestalt verzerrt und in schrecklichen Schmerzen verkrümmt. Kurzes, grauschwarzes Fell bedeckt den Körper des Wesens. Weil seine Lippen gefletscht sind und das Zahnfleisch geschwunden ist, ähneln die Zähne des Werwolfs Fängen, während seine blutunterlaufenen Augen entweder starke Schmerzen oder Boshaftigkeit ausdrücken scheinen.

Ein Werwolf wäre (durchschnittlich) 1,70 Meter groß, aber seine gekrümmte Haltung läßt ihn kleiner wirken. Ein Werwolf kann auf zwei Beinen gehen, scheint aber die Fortbewegung auf allen Vieren zu bevorzugen.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Werwolf ist ein Stadtraubtier, das sich von Ratten und anderen in der Stadt lebenden Tieren ernährt. Er jagt auch Menschen und Metamenschen, aber nur schwache, verletzte oder kranke. Wird der Werwolf bedroht oder angegriffen, verteidigt er sich wild.

Werwölfe sind nachaktiv und Sonnenlicht scheint ihnen starke Schmerzen zu bereiten. In sonnenloser Umgebung können sie rund um die Uhr aktiv sein. Werwölfe legen eine bösartige Schläue an den Tag und können effektive Hinterhalte planen und sogar einfache Falle stellen. Werwölfe sind einzügerrische Jäger.

Die Aktivitäten des Werwolfs sind an einen 28-tägigen Zyklus gebunden. (Dieser Zyklus ist nicht, wie manchmal behauptet wird, mit den Mondphasen verbunden, und die Zyklen verschiedener Exemplare stimmen selten überein.) Während des Großteils des Zyklus ist das Wesen schlau und aggressiv, aber intelligent genug, um zu erkennen, wann ein Feind für eine Herausforderung zu mächtig ist.

Während des vier- bis sechstägigen Höhepunkts des Zyklus jedoch wird der Werwolf zum rasenden Monster, das alles angreift und tötet, was sich bewegt, ob es gerade fressen muß oder nicht. Während dieses Höhepunkts ist der Werwolf um einiges stärker (in erster Linie, weil die normalen unbewußten Instinkte, die vor selbst zugefügtem Schaden schützen, überwunden werden) und fast völlig schmerzunempfindlich.

KOMMENTAR

Der Werwolf wird von manchen Taxonomen zwar als unabhängige Art klassifiziert, ist aber keine. Diese Wesen sind Menschen, die von einer Virusinfektion verändert wurden. (Das genaue Wesen des Virus muß noch untersucht werden, aber virologische Studien scheinen auf einen dem MMVV ähnlichen Retrovirus hinzuweisen, möglicherweise denselben, der beim Bandersnatch wirkt). Werwölfe vermehren sich nicht und können deshalb nicht als Art klassifiziert werden.



Das Trauma der Infektion scheint die höheren Gehirnfunktionen des Opfers zu beeinträchtigen. Werwölfe verfügen nicht über abstraktes Denken und zeigen keinen Sprachgebrauch. Es gibt keine Behandlung und keinen Impfstoff gegen den Virus, an dem sie leiden und damit auch keine Heilung. (Selbst wenn

es eine gäbe, scheint der von dem Virus angerichtete physiologische und neurologische Schaden nicht mehr gutzumachen zu sein.)

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden).

SCHWÄCHEN

Allergie (Sonnenlicht, schwer), Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer).

SHADOWTALK

>>>>(Diese Biester klingen wirklich wie Werwölfe aus alter Zeit, nicht?)<<<<

-Casper (15:36:33/5-3-51)

>>>>(Ich traf gestern Nacht einen Werwolf. Er sprach mit mir.)<<<<

-Cindy (07:37:08/7-3-51)

>>>>(Was? Wo?)<<<<

-Dyson (07:37:40/7-3-51)

>>>>(In den Versorgungstunneln in der Nähe des Aztechnology-Komplexes. Etwas rauschte aus den Schatten hervor und ich dachte, es greift mich an. Als ich gerade schießen wollte, hielt es inne. Stand einfach da, trat irgendwie von einem Fuß auf den anderen, knurrte. Ich konnte erkennen, daß ein Teil davon mich angreifen wollte, ein anderer aber wieder nicht. Dann sprach er zu mir. „Hilf mir“, sagte er. „Hilf mir, um Gottes Willen.“ Dann verlor er die Kontrolle und sprang mich an. Es war schrecklich. Das beste, was ich tun konnte, war, ihn schmerzlos zu töten. Ich fühle mich immer noch wie Dreik.)<<<<

-Cindy (07:38:10/7-3-51)

>>>>(Hast du ihn berührt?)<<<<

-Dyson (07:42:32/7-3-51)

>>>>(Ich habe ihn umgedreht, nachdem er tot war. Dyson, du meinst doch nicht etwa, was ich denke, daß du meinst?)<<<<

-Cindy (07:43:01/7-3-51)

>>>>(Cindy, Geh zum Arzt. Sofort. Hol dir ein Breitband-Antivirenmittel.)<<<<

-Dyson (07:44:38/7-3-51)

>>>>(Wird das helfen?)<<<<

-Cindy (07:46:09/7-3-51)

>>>>(Dyson, wird das helfen?)<<<<

-Cindy (08:48:48/7-3-51)

>>>>(DYSON!)<<<<

-Cindy (09:51:13/7-3-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Werwolf	4(6)	4x4	7(9)	-	3/4	4	5	4(6)	3M (6M)

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Infrarotsicht), Steigerung körperlicher Attribute (Stärke, einmal täglich für (Essenz)W6 Runden)

Schwächen: Allergie (Sonnenlicht, schwer), Allergie (Eisenhut oder Meerrettich, schwer)

Anmerkung: Werte in Klammern beschreiben das Wesen auf dem Höhepunkt seiner Kräfte.

WERWOLF

Keine allgemein anerkannte Taxonomie

HABITAT

Stadtgebiete

VORKOMMEN

Weltweit

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH



WODEWOSE

Cebus wodewosnis



IDENTIFIKATION

Der Wodewose ist ein kleiner, aber äußerst muskelbeackter Primat, der etwa 1,00 Meter groß wird, aber bis zu 50 Kilogramm wiegt. Er ist mit kurzem schwarzen Fell bedeckt. Hände und Füße sind klauenbewehrt und seine Zähne sind im Vergleich zu seinem Maul über groß. Sein Schwanz ist kurz und definitiv kein Greifschwanz. Er ist ein gut an die Umwelt angepaßter und flinker Fleischfresser.

MAGISCHE FÄHIGKEITEN

Parabiologisch.

LEBENSWEISE

Der Wodewose ist ein auf Bäumen lebender Fleischfresser, der sich von kleineren Tieren und Vögeln ernährt. Ein großer Teil seiner Ernährung besteht aus Eiern, die er aus Nestern stiehlt. Er wird wild, wenn man ihn bedroht, zeigt aber kein aktives Revierverhalten.

Wodewosen leben in eng verbunde-

nen Stammesgruppen, die an Pavianstämme erinnern. Das dominante Mitglied kann entweder ein Männchen oder ein Weibchen sein, ist aber immer das körperlich herausragendste. Jüngere Exemplare fordern es gerne zum Kampf um die Vorherrschaft heraus. Diese Kämpfe werden zwar selten bis zum Tode fortgesetzt, doch kommt es häufig zu schweren Verletzungen.

Trotz ihres menschenähnlichen Aussehens sind Wodewosen weder intelligent noch vernunftbegabt.

KOMMENTAR

Genproben haben ergeben, daß der Wodewose vom Kapuzineräffchen (*Cebus capucinus*) abstammt. Der Wodewose hat sich jedoch stark verändert, was am augenfälligsten im Verlust des Greifschwanzes des Kapuzineräffchens wird. Da Kapuzineräffchen vorm Jahr des Chaos in vielen Labors häufig als Versuchstiere dienten, ist es wahrscheinlich, daß der Wodewose aus einem Stammbestand von Kapuzineräffchen

hervorging, die von Tierschutzgruppen aus diesen Labors befreit wurden.

Wodewosen sind häufig Überträger eines dem VITAS-3 ähnlichen Virus, obgleich sie selbst keine Symptome zeigen. Wenn man den wahrscheinlichen Ursprung der Wesen bedenkt, dann waren die Kapuzinervorfahren wohl als Teil immunologischer Studien zur Zeit ihrer Befreiung oder Flucht aus der Gefangenschaft infiziert.

Die Lebenserwartung des Wodewosen ist unbekannt, aber enzymologische Studien legen den Schluß nahe, sie könnten recht langlebig sein.

Die Art wurde von ihrem Entdecker, Candace Harrigan, getauft.

KRÄFTE

Gesteigerte Sinne (Geruchsinn), Immunität gegen das Altern, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Pestilenz.

SCHWÄCHEN

Keine.

SHADOWTALK

>>>>(He, Peachy. Glaubst du, diese Mistviecher sind aus denselben Labors entkommen, die mit dem Agropelzer herumfuhrwerken?)<<<<

-Mr. A (10:47:42/8-2-51)

>>>>(Weiß nicht. Nddy sagte nichts von Wodewosen.)<<<<

-Peachy (14:21:47/8-2-51)

>>>>(Wenn Wodewosen lange leben, ist es dann wahrscheinlich, daß sie intelligent werden?)<<<<

-Gavin (11:37:39/10-2-51)

>>>>(Das bezweifle ich irgendwie. Langlebigkeit geht oft mit einer niedrigen Vermehrungsrate einher, die der schnellen Evolution nicht zuträglich ist. Das pflegte zumindest mein alter Biologieprof zu sagen.)<<<<

-Bilbo (16:49:30/11-2-51)

>>>>(Wodewosen stammen vielleicht nicht vom selben Ort wie Agropelzer, aber sie haben einige üble Angewohnheiten gemeinsam. Auch diese Mistviecher lassen Drek auf einen fallen.)<<<<

-Manta (09:36:02/19-2-51)

>>>>(Laßt uns nochmal für eine Minute auf die Intelligenz zurückkommen. Hat sie je jemand Werkzeuge oder Waffen gebrauchen sehen?)<<<<

-Nighthawk (11:38:48/20-2-51)

>>>>(Manchmal benutzen sie kleine Stöcke, um Insekten auszugraben, aber nichts komplizierteres. Das tun auch Paviane. Das zählt nicht als richtiger Werkzeuggebrauch, oder?)<<<<

-Mac (19:26:53/20-2-51)

SPIELDATEN

	Ko	S	St	C	I	W	E	R	Angriffe
Wodewose	2	4x4	6	-	2/4	3	6	4	3M, +1 Reichweite

Kräfte: Gesteigerte Sinne (Geruchssinn), Immunität gegen das Altern, Immunität gegen Gifte, Immunität gegen Krankheitserreger, Pestilenz

WODEWOSE

Cebus wodewosnis

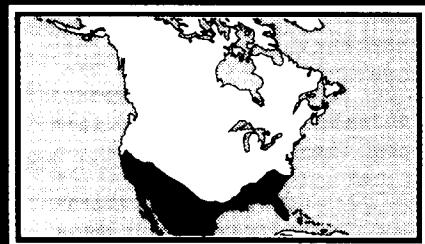
HABITAT

Waldgebiete

VORKOMMEN

Südliche Regionen Nordamerikas

VORKOMMEN



GRÖSSENVERGLEICH

