

Kreaturen – Flugtiere

Als Flugtiere gelten Vögel und andere Tiere, die sich durch die Luft fortbewegen können. In der unteren Auflistung sind einige besondere Kreaturen aus dieser Systematik beschrieben. Flugtiere finden sich auch in anderen Kreaturen-Auflistungen.

- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.
- **Schreck:** Einige Kreaturen verlangen einen TW auf MOT, wenn man ihnen erstmals gegenübersteht. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor diesem Tier nie wieder. Bei einigen Kreaturen kann auch ein einfacher TW auf MUT gefordert werden, wenn man sich dem Tier entgegenstellen möchte. Dies verursacht jedoch keinen Schreck.
- **Fliegende Kreaturen:** Fliegende Kreaturen sind auf dem Kampfraster 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kosten vielen fliegenden Kreaturen eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch. Wer gegen eine fliegende oder schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM. Ist diese Kreatur weit weg oder besonders klein, werden mögliche TW um weitere – 2 WM.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Flugtieren keine veränderten WM aus.

Angst-Eule: Die Angst-Eule ähnelt der Schleiereule und hat ein weißes Gefieder und leuchtend schwarze Augen. Sie scheucht ihre Beute durch Magie auf, mit der sie Angst verursacht. Die kleinen Säugetiere (z. B. Mäuse) flüchten aus ihren Verstecken und werden dann von ihr gepackt. Die Angst-Eule ist für Humanoiden ungefährlich, löst aber Angstgefühle aus.

- **Orte:** Überall in nemoralen Gebieten; allerdings nicht direkt in der Nähe von humanoiden Lebensräumen.
- **Kenntnis:** Zoologie oder Arkanes Wissen 12
- **Regelhinweise:** Die Phobos-Zauber wirkt bei der Angst-Eule in einem Umfeld von 100 x 100 m. Humanoiden, die sich in diesem Umfeld befinden, müssen einen Gegen-TW auf MUT schaffen. Wenn der TW misslingt, erleidet man einen Schreck. Man wird außerdem bemerken, wie kleine Tiere ihre Verstecke verlassen und davonrennen. Die Angst-Eule wird Jagd auf diese Tierchen machen, aber nicht auf Humanoiden.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	12	10	6	/	8	/	/	12	15	10	4	12

Falke: Greifvogel. Der Falke unterscheidet sich von anderen Greifvögeln durch einen zahnartigen Höcker am Oberschnabel und durch lange, schmale, spitz zulaufende Flügel. Der Falke jagt Vögel bis zur Größe von Enten oder kleine Säugetiere, wie Mäuse. Aus luftiger Höhe erkennt er seine Ziele. Ein abgerichteter Falke kann apportieren und angreifen. Er baut keine persönliche Bindung zu seinem Besitzer auf.

- **Orte:** Falken sind auf Panlayos weit verbreitet.
- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Regelhinweise:** Nomas richten gerne Falken ab. Um einen Falken abzurichten, benötigt man im Talent „Abrichten“ den Wert 15.
- **Waffen:** Der Falke kämpft mit seinen Krallen = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
/	/	10	6	/	8	/	/	12	15	10	5	15

Nebelklinge: Vogel, der sich von Blut ernährt, welches er zum einen durch kleine Öffnungen an seinen messerscharfen Flügeln aufnehmen kann, zum anderen direkt durch den Verzehr seiner Beute. Nebelklingen jagen meist in Gruppen auf ihre Opfer zu und ritzen sie mit ihren Flügeln an. Durch das Anritzen nimmt die Nebelklinge bereits geringe Mengen an Nahrung zu sich. Wenn das Opfer der Nebelklingen durch den Blutverlust zu Boden geht, machen sich die Nebelklingen in Ruhe über ihre Beute her.

- **Orte:** Nebelklingen existieren auf Panlayos selten, aber dann treten sie auch in Gruppen auf; eher in nemoralen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Nebelklingen in Gruppen von W20 Vögeln auf.
 - Die Nebelklinge streift beim Fliegen mit ihren scharfen Flügeln ihr Opfer. Sie führt ihre Attacke direkt im Vorbeiflug aus. Hierfür muss ihr der TW auf NK gelingen. Sie dreht dann in einer weiteren Aktion eine Runde, um dann in der nächsten Aktion erneut anzugreifen.
 - Da eine Nebelklinge als kleines und schnelles Objekt gilt, werden Attacken oder Paraden gegen sie – 4 WM.
- **Waffen:** Schneidende Flügel = Messer (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	15	6	/	12	/	/	14	17	10	4	15

Papagei: Der Papagei ist etwa 10 cm bis 1 m groß. Es gibt mehr als 300 Arten, die vor allem in wärmeren Gebieten leben. Der Körper ist häufig bunt befiedert. Er besitzt am Nasenbein einen beweglichen, hakenförmigen Oberschnabel, der ebenso wie der Greiffuß zum Klettern dienen kann. Zahlreiche Arten lassen sich in Gefangenschaft züchten, u. a. der Wellensittich. Der Papagei gehört zu den intelligentesten Vögeln. Das Stimmorgan befähigt zu außerordentlich modulationsfähigen Lautäußerungen, die bei einigen Arten das Nachsprechen von Sätzen ermöglichen.



- **Orte:** Papageien sind auf Panlayos weit verbreitet, vorrangig in mediterranen und subtropischen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 8
- **Regelhinweise:** Zum Abrichten eines Papageien benötigt man in Abrichten mind. den Wert 12. Skarden richten gerne Papageien ab.
- **Waffen:** Die Krallen oder der Schnabel eines großen Papageien = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	10	6	/	8	/	/	12	Fliegen 14 INTEL 6	10	3	12

Pteranodon: Geflügelter Saurier, der nur selten anzutreffen ist. Er ist ein Kurzschwanzflugsaurier. Seine Flügelspannweite beträgt 7 – 9 m. Er tritt in Gruppen auf. Der Pteranodon ernährt sich von Fischen. Gerät man allerdings in sein Jagdgebiet, kann er auch Humanoiden angreifen, um sein Revier zu verteidigen.



- **Orte:** Der Pteranodon lebt vor allem im Gebirge und an der See, in nemoralen, mediterranen und subtropischen Gebieten; beispielsweise in Walang, an der Küste von Dusterwald, im Fjordland, an den Küsten der Aquarischen Inseln und auf Green Island.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:** Auf dem Kampffeld nimmt der Pteranodon 3 x 3 m ein.
- **Waffen:**
 - Schnabel = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
 - Flügelschlag = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	13	8	/	12	/	/	11	12	10	18	12

- Der Pteranodon besitzt einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Pteranodon besitzt + 2 NRS.

Roch: Der Roch ist ein übergroßer Adler und gehört zur Familie der Greifvögel. Er kann bis zu 7 m groß werden. Der Roch ist selten und lebt im Gebirge, oft auch in der Nähe von Küsten. Der Roch ernährt sich von größeren Säugetieren, Wassertieren, Kreaturen und Humanoiden. Er hat schon häufig Angriffe auf Schiffe ausgeübt und dort die Seeleute von Bord verschleppt. Der Roch strahlt den Zauber „Verum“ aus, der bewirkt, dass sich Humanoiden in der Nähe eines Rochs und auch in der Nähe dessen Horsts die Wahrheit sagen und auch Geheimnisse ausplaudern wollen. Angeblich befinden sich in seinem Horst auch Schätze.

- **Orte:** Eher in nemoralen und borealen Gebieten, beispielsweise Watterriek, Shanlin, Fjordland; gelegentlich fliegt er auch in weite Strecken über das Meer.
- **Kenntnis:** Zoologie oder Arkanes Wissen 12
- **Regelhinweise:**
 - Wer sich in der Nähe eines Rochs befindet oder in der Nähe seines Horsts, ist gezwungen die Wahrheit zu sagen und hat auch das Verlangen seine Geheimnisse preiszugeben. Der Roch muss dafür keinen TW auf MAG machen. Um sich dagegen zu wehren, ist jede ¼ Std. ein automatischer TW auf WS nötig, der – 2 WM wird und je ¼ Std. um je – 1 weiter WM wird.
 - Der Roch nimmt im Kampfaster 3 x 3 Felder ein.
 - Der Roch ist nicht immun gegen psychische Zauber.
- **Waffen:**
 - Kralle = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)
 - Biss = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)
 - Flügelschlag = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	15	10	/	15	/	/	14	14	20	30	15

- Der hohe Wert in LE bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Roch besitzt + 2 NRS.
- Der Roch gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Riesen-Fledermaus: Wie die gemeine Fledermaus, so gehört auch die Riesen-Fledermaus den Säugetieren an. Die Riesen-Fledermaus ist 3 Meter groß und hat eine Flügelspannweite von 5 Metern. Sie besitzt ein grau bis braun oder schwärzlich gefärbtes Fell. Die Flügel bestehen aus Hautschichten. Anstelle eines Daumens besitzt die Riesen-Fledermaus eine Krallen. Sie senden beim Fliegen ein piepsendes Geräusch aus und können sich vermutlich am Echo dieser Geräusche orientieren. Außerdem sehen Riesen-Fledermäuse im Dunkeln. Die Riesen-Fledermaus ernährt sich von großen Insekten, aber auch von Säugetieren, Vögeln, Fröschen, Mäusen und Fischen und kann auch Jagd auf Humanoiden machen. Sie fressen auch Früchte und ernähren sich von Nektar. Die Riesen-Fledermaus ist ein außerordentlicher Flugakrobat. Sie kann sich aber auch am Boden fortbewegen und ihre Flügel zum Schwimmen nutzen. Die Riesen-Fledermaus ist ein nachtaktives Wesen. Zum Schlafen zieht sie sich in Höhlen, Felsspalten, Baumhöhlen oder Ruinen zurück. Die Riesen-Fledermaus lebt in Gruppen, ist aber auch als Einzelgänger unterwegs. Wenn es kalt wird, zieht sie sich zum Winterschlaf in ein entsprechendes Quartier zurück. Vorher frisst sie noch ordentlich, um sich einen Fettvorrat anzulegen. Die weibliche Riesen-Fledermaus bringt einmal im Jahr ein Jungtier zur Welt. Die Riesen-Fledermaus wird 20 – 30 Jahre alt. In einer lebensbedrohlichen Situation kann sie sich totstellen. Sie kann Krankheiten übertragen, z. B. die Tollwut.

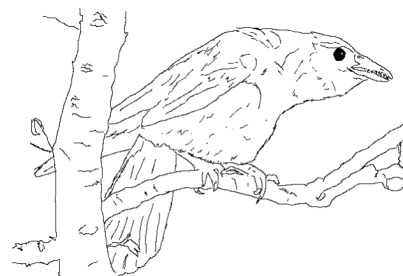
- **Orte:** Aquarische Inseln, Green Island; gelegentlich aber auch in verschiedenen Gegenden von Panlayos; jedoch nicht in borealen Gebieten.
- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Die Riesen-Fledermaus tritt alleine auf oder in einer Gruppe von W20 Kreaturen.
 - Die Riesen-Fledermaus nimmt im Kampfaster 2 Felder ein.
 - Die Riesen-Fledermaus kann im Dunkeln sehen und sich mit Hilfe ihres Gehörs zurechtfinden.
 - Die Riesen-Fledermaus kann sich in extrem bedrohlichen Situationen totstellen.
- **Waffen:**
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)
 - Biss (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	/	12	10	/	12	/	/	15	17	15	20	18

- Aufgrund der LE besitzt die Riesen-Fledermaus einen dauerhafte NBS von 10 % der aktuellen LE.
- Aufgrund des hohen REFL-Wertes erhält die Riesen-Fledermaus + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge.

Zaubervogel: Der Zaubervogel gehört zur Gattung der Krähen. Er hat große, glubschige Augen und einen Schnabel, an dem kleine Zähne sind. Er ernährt sich von fleischlicher Beute. Mit seinen magischen Fähigkeiten lockt er auch Humanoiden in einen Hinterhalt.



- **Orte:** Zaubervögel sind auf Panlayos zwar wenig vertreten, können aber überall auftreten und dann auch in Gruppen.
- **Kenntnis:** Zoologie oder Arkanes Wissen 12
- **Regelhinweise:**
 - Zaubervögel treten in einem Schwarm von W20 Tieren oder mehr auf. Evtl. fallen die Vögel in den Bäumen noch gar nicht auf, weil sie zunächst üblichen Krähen ähneln.
 - Irgendeiner der Zaubervögel kann mit dem Zauber Optikinese ein außergewöhnliches Gebilde erschaffen haben, das die Humanoiden herbeilockt soll. Bei dem Zauber können die Zaubervögel sehr erfinderisch sein. Sie sind recht intelligent und es gelingt ihnen dadurch auch für Humanoiden interessante, illusorische Gegenstände herzustellen. Die Illusion kann sogar beweglich sein und ist max. 3 x 3 x 3 m groß. Der Zauber muss gelingen und kostet – 1 MAG.
 - Während die meisten Zaubervögel den Angriff aus den Bäumen heraus starten, bleiben einige Krähen in den Bäumen sitzen und wirken den Zauber Reversibel. Der Reversibel-Zauber ist nur einfach, reicht aber aus, einem Humanoiden zu befehlen, seine Waffen wegzustecken oder Dinge zu tun, die ihn vom Krähenangriff ablenken sollen. Um den Zauber zu wirken, muss dem Zaubervogel der TW auf MAG gelingen und er zahlt dafür – 1 MAG.
 - Der Angriff der Zaubervögel verläuft in wenigen Aktionen: 1. Vom Ast abheben; 2. Hinunterjagen; 3. Angriff im Flug. Den Zaubervögeln ist bewusst, dass sich einige von ihnen opfern, um die Schar zu ernähren. Wenn Zaubervögel aber bemerken, dass sie den Kampf verlieren, ziehen sie sich zurück.
 - Der Zaubervogel ist immun gegen psychisch-magische Attacken.

...

- Waffen: Schnabel (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	12	12	6	/	11	/	/	11	14	5	3	12