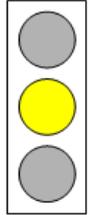


PANTHERA



Kurzbeschreibung: Pantheras sind Mischwesen aus Mensch und Panther und können sowohl in der Gestalt eines Menschen auftreten, in der Gestalt einer Werkatze oder sich zum Panther verwandeln. Pantheras gibt es nur selten und sie halten ihre Identität oft geheim. Sie verhalten sich gelegentlich katzenartig und leben an verschiedenen Orten im Universum.



Klasse: Mammaloid; allerdings mit chimärer Fähigkeit.

Gestalt: Wenn einem eine gut aussehende menschliche Frau begegnet, muss das nicht immer ein Mensch sein. Der Panthera ist ein Humanoid, der auch als „Werkatze“ bezeichnet wird. Pantheras sind zunächst menschlich aussehende Humanoiden, oft recht hübsch. Sie tragen die Haare gerne lang oder zottelig. Die Fingernägel des Pantheras sind schwarzgrau und das Horn ist härter als bei menschlichen Fingernägeln und sie haben schwarz glänzende Haare. Die hornigen Fingernägel kann ein Panthera natürlich künstlich verbergen oder vorübergehend kürzen. Der Panthera kann sich komplett in einen 1,50 m langen, schwarzen Panther verwandeln oder in eine Werkatze. Bei der Verwandlung zur Werkatze erhält der Panthera Katzenaugen und Krallen an den Händen und es wachsen ihm Reißzähne.

Wesen: Pantheras haben eine anschiessame, oft auch erotische Art, sind zugleich auch anmutig, machen einen listigen, zielstrebigem und kontrollierenden Eindruck. Sie treten höflich auf, leben auch mit anderen Humanoiden zusammen, bleiben aber letztlich doch Einzelgänger. Es kann passieren, dass ein Panthera, auch als

Mensch, beim Ausatmen schnurrt, wenn er sich wohlfühlt oder dass er faucht, wenn er sich bedroht fühlt oder dass er seine Haut ableckt, um sich zu reinigen und sich zu akklimatisieren. Das sind dann die peinlichen Momente, in denen sich der Panthera versehentlich zu erkennen gibt. Wenn ein Panthera geschlechtliche Lust verspürt, dann ist es so ähnlich, wie wenn Katzen rollig sind. Der Panthera singt dann gerne. Er hat dabei eine Vorliebe für Blues, Jazz und Chansons.

Sprache: Pantheras sprechen die menschlich-anthropische Sprache.

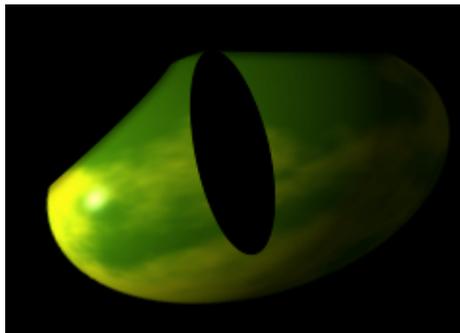
Namen: Pantheras haben menschliche Namen.

Lebensweise: Als Mensch ernährt sich der Panthera üblicherweise von vegetarischer und fleischlicher Nahrung. Er bevorzugt aber Fisch- und Geflügelgerichte, manchmal konsumiert er es auch roh.

Unter den Pantheras gibt es einige, die sich dauerhaft binden. Manche Ehepartner wissen es vielleicht gar nicht, dass sie einen Panthera zum Ehepartner haben. Die meisten Pantheras lieben allerdings das Alleinsein und haben wechselnde Partner, was im Alter natürlich schwieriger wird. Die Eigenschaft der Pantheras ist nicht zwingend vererbbar. Der erste Unterschied ist aber am Neugeborenen erkennbar: Das Baby hat zunächst verschlossene Augen und ist taub. Dieser Zustand hält ungefähr 10 Tage an. Das Kind wird verbesserte Sinne haben, aber die erste Mutation wird erst mit ca. 18 Jahren stattfinden.

Lebensraum: Pantheras gibt es sehr selten. Wie und wo sie entstanden sind, ist nicht bekannt. Unklar ist auch, wie die Pantheras sich im Weltall verbreitet haben. Pantheras streifen oft alleine durchs Weltall. Sie bleiben nur selten lange an einem Ort.

Fähigkeiten: Der Panthera kann sich in eine Werkatze oder in einen Panther verwandeln, ohne dafür starke vitale Einbußen zu erleiden. Durch die Verwandlungen erhält er Krallen und Reißzähne. Erblickt man eine Werkatze, kann das bei Humanoiden einen Schreck auslösen. Außerdem besitzt der Panthera gute Sinne.



Regelhinweise:

- **Alter:** Sollte der Spieler bei der Alterserstellung eine 1 gewürfelt haben, darf der Charakter seine erste Mutation im Spiel erleben.
- **Familie:** Pantheras können sich mit anderen menschlichen Rassen paaren und die Kinder können Pantheras werden. Hat der Panthera durch die familiären Verhältnisse Kinder erhalten, ist für jedes Kind zu würfeln, ob dieses ein Panthera ist oder ein normaler Mensch. Der W6 entscheidet: Bei 1 – 2 handelt es sich um einen Panthera.
- **Halbrassen:** Pantheras können sich auch mit Elben, Dunkelelben und Orks paaren. Die Kinder erhalten dann jedoch nicht die Fähigkeit des Pantheras. Sie werden übliche Halbellen oder Halborks.
- **Verwandlung zum Panther:**
 - Die Verwandlung zum Panther dauert ca. 10 Sekunden, in denen nichts anderes möglich ist. In der Zeit kann sich der Panthera auch nicht wehren, aber auch keine Schocks hinnehmen. Im Kampf sind das bis zu 5 Kampfrunden.
 - Durch die Verwandlung lässt der Panthera die Bekleidung zurück.
 - Als Panther verändern sich die Werte: INST, MOT, MUT, REFL und SINN + 3, dafür sind handhabbare Talente nicht einsetzbar.
 - Die Talente Jagen, Klettern, Schleichen und Tarnen werden + 2 WM.
 - Als Panther rennt der Panthera doppelt so weit (10 Felder) und springt doppelt so weit und hoch. Der Panther kann Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern.
 - Die Krallen richten 3 / 5 / 5+W12 TP an.
 - Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an.
 - Um sich einem Panther zu stellen, muss einem der TW auf MUT gelingen.
 - Nach der Rückverwandlung erleidet der Panthera – 1 VIT.
- **Verwandlung zur Werkatze:**
 - Die Verwandlung zur Werkatze dauert W6 Aktionen, in denen nichts anderes möglich ist, die Werkatze aber auch keine Schocks entgegen nehmen kann.
 - Beide Hände erhalten Krallen, die Beine werden muskulöser, es wachsen Reißzähne und der Panthera erhält Katzenaugen.
 - Als Werkatze verändern sich die Werte: INST, MOT, MUT, REFL und SINN + 3, dafür sinken FM und alle handhabbaren Talente – 3. Als Werkatze kann der Panthera nur noch grobe Waffen nutzen.
 - Die Talente Jagen, Klettern, Schleichen und Tarnen werden + 2 WM.
 - Alle Nahkampftalente und Talente, die sich auf handliche Fähigkeiten beziehen, werden durch die Krallen eingeschränkt und erhalten – 2 WM.
 - Als Werkatze rennt und springt der Panthera doppelt so weit und hoch, wenn er auf 4 Pfoten geht. Die Werkatze kann Sprünge aus 5 Metern Höhe abfedern.
 - Die Krallen richten 3 / 5 / 5+W12 TP an.
 - Der Biss richtet 4 / 6 / 6+W12 TP an.
 - Wer erstmals eine Werkatze erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Nach der Rückverwandlung erleidet der Panthera – 1 VIT.
- **Schubsen und Fallen:** Sollte der Panthera als Werkatze oder Panther fortgestoßen werden, z. B. durch einen Graser-Schuss oder weil er geschubst oder gerammt wurde oder dergleichen, fällt er als Werkatze oder als Panther stets wieder auf seine Füße und liegt nicht am Boden. Sollte der Panthera als Werkatze aber einen Gegenstand in seinen Händen gehalten haben (was für Werkatzen schon schwer ist), muss dennoch der TW auf FM gemacht werden, um zu ermitteln, ob der Panthera die Gegenstände fallen ließ.
- **Krach:** Pantheras leiden unter starkem Krach. Sie gehen lauten Geräuschen aus dem Weg. Auch wenn die Druckwelle einer Explosion sonst keine Auswirkungen mehr hat, erleidet der Panthera in dem Umfeld von 21 x 21 Metern noch einen Schock. Das gilt auch bei pyrotechnischen Knallkörpern.
- **Sinne:** Pantheras nehmen durch ihre Sinnesschärfe Humanoiden wahr, die Alkohol getrunken haben oder geraucht haben oder besonders schwitzen. Ebenso können sie Lykaner wittern, wenn ihnen der automatische TW auf SINN gelingt. Im Düstern können verwandelte Pantheras besser sehen. Sie erhalten dann keine negativen WM auf SINN.
- **Avesen und Lykaner:** Zu Avesen haben Pantheras ein zwielichtiges Verhältnis. Sie finden sie faszinierend, beobachten sie gerne, verspüren aber auch den Wunsch, Avesen zu dominieren. Beim Sex könnte das beim Panthera sogar sadistisches Dominanzverhalten hervorrufen. Gegenüber Lykanern haben sie meistens eine natürliche Abneigung. Sie würden dem Kampf mit einem Lykaner lieber aus dem Weg gehen und flüchten. Ist der Panthera aber mutig genug oder handelt es sich um einen Kämpfer, würde er sich dem Kampf stellen. Intelligente Pantheras versuchen es vielleicht zuerst mit einem diplomatischen Gespräch. Pantheras und Lykaner im gleichen Team zu haben wäre äußerst spannungsreich. Im Kampf würden Werwölfe mit Vorliebe Pantheras jagen, so wie Pantheras mit Vorliebe Avesen jagen würden.
- **PSI und Scitech:** Pantheras können keine Psinetiken oder Scitech-Veredelungen erhalten.

- **GL im Todesfall:** Man sagt ja, Katzen hätten 7 Leben. Der Panthera kann tatsächlich davon Gebrauch machen. Im Falle seines Todes darf für den Panthera eine TW auf GL gemacht werden. Der TW wird aber um so viele Punkte negativ WM, wie es dem Minusgrad an LE entspricht. Außerdem muss für den Panthera beim ersten Tod der TW auf GL einmal gemacht werden, beim zweiten Tod zweimal der TW auf GL, beim dritten Tod dreimal usw. Misslingt einer der TW auf GL, bleibt der Panthera endgültig tot. Wenn der bzw. die TW auf GL gelingen, erhält der Panthera 0 + W4 LE.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 50 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 55 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 60 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 45 Jahre	19 = 65 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 48 Jahre	20 = 70 Jahre

- Wurde beim Alter eine 1 ermittelt, wird der Panthera erst im Abenteuer seine erste Mutation zum Panthera erleben.
- Wurde 18 - 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW - 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

Familiäre Verhältnisse

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 5	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, Familie oder Sippe lebt nicht mehr. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.
6 – 7	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken. Bei Pantheras ist es äußerst selten, dass auch die Geschwister Pantheras sind, sie dürften also eher normale Menschen sein. Ob diese vom Wesen des Pantheras wissen, denkt sich der Spieler frei aus.
8 – 9	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Pflege-Elternteil oder beide sind und ob diese vom Wesen des Pantheras wissen, kann sich der Spieler frei ausdenken.
10 – 11	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt, z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr. Ob dieses Familienmitglied vom Wesen des Pantheras weiß, kann sich der Spieler frei ausdenken.
12 – 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil. Ob die Eltern vom Wesen des Pantheras wissen und ob vielleicht auch eines der Elternteile ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
14 – 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren muss der Wurf wiederholt werden. Ob die Großeltern vom Wesen des Pantheras wissen und ob vielleicht auch eines der Großelternteile ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
16 – 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern, Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht. Ob die Familienmitglieder vom Wesen des Pantheras wissen und ob noch jemand aus der Familie ein Panthera ist, denkt sich der Spieler frei aus.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 – 5	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
6 – 8	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
9 – 11	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder will zusammen leben. Ob der Partner vom Wesen des Pantheras weiß, denkt sich der Spieler selbst aus.
12 – 14	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet. Ob der Partner vom Wesen des Pantheras weiß, denkt sich der Spieler selbst aus.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Ehepartner, aber führt auch eine oder mehrere Affären. Ob der Partner oder die Affäre vom Wesen des Pantheras wissen, denkt sich der Spieler selbst aus.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Der W20 entscheidet hier erneut darüber, wie seine Homosexualität ausgelebt wird, also ob er einen, wechselnde oder keinen Partner hat, Ehepartner oder eine Affäre. Ob ein möglicher Partner von dem Wesen des Pantheras weiß, denkt sich der Spieler frei aus. In entsprechenden Kulturen und Kreisen kann die homosexuelle Liebschaft problemlos gelebt werden, während es in anderen sogar gefährlich sein kann.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Dies muss auch nicht der gleichen Spezies angehören. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren.
12 – 14	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter muss sich am Alter des Charakters orientieren. Wenn das Kind schon aus der Pubertät heraus ist, könnte es selbst auch ein Panthera werden oder sein. Das entscheidet ein einfacher Würfelwurf.
15 – 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Wenn die Kinder schon aus der Pubertät heraus sind, könnte eines der Kinder auch selbst ein Panthera werden oder sein. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Eines der Kinder oder Enkel ist ebenfalls ein Panthera. Die Anzahl der Kinder und Enkel entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel.
18 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Panthera erhält das rassebedingte PM Keraunophobie oder Kynophobie, das aber abgelehnt werden kann. Welches PM das sein könnte, entscheidet der W6.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Spezies ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu Talenten	
Glück	7	<ul style="list-style-type: none"> Die Werte in Klammern stellen die veränderten Werte nach der Mutation zur Werkatze und zum Panther dar. Feinmotorik und ähnliche Talente: Als Werkatze könnte der Panthera noch seine Handfertigkeiten nutzen, die sind aber alle - 3 gedrosselt; das betrifft auch Kampftalente (außer NK). Jagen: Als Werkatze oder Panther wird das Talent + 2 WM. Klettern und Schleichen: Der Panthera erhält als Werkatze und Panther + 2 WM. 	
Lebensenergie	5		
Mut	5 (+3)		
Psinetik	/		
Vitalität	5		
Willensstärke	5		
<ul style="list-style-type: none"> Rennen und Springen: Der Panthera rennt und springt als Panther und Werkatze auf 4 Pfoten doppelt so weit und hoch und kann Sprünge aus 5 m Höhe abfedern. Sinnesschärfe: Der verwandelte Panthera kann im Düstern besser sehen und erhält dort keine negativen WM. Tarnen: Der Panthera erhält im Wald als Panther + 2 WM. GL: Im Falle des Todes kann ein TW auf GL über ein Fortleben entscheiden. 			

Bewegungstalente	
Akrobatik	7
Boarden	5
Feinmotorik	5 (- 3)
Fliegen	/
Klettern	7
Reiten	5
Rennen	5
Schleichen	7
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Bau-Architektur	5
Elektrik	5
Handeln	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Kochen / Backen	5
Landwirtschaft	5
Mechanik	5
Viehzucht	3

Wissenstalente	
Astronomie	5
Botanik	5
Geschichte	5
Humanologie	5
Informatik	5
Intelligenz	5
Jura	5
Kommunik.-technik	5
Kunst	5
Mathematik	5
Medizin	5
Naturwissenschaften	5
Parapsychologie	5
Pharmazie	5
Profiling	7
Psychol. / Pädagogik	5
Raumschiffkunde	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Waffenkunde	5
Zoologie	7

?	
---	--

Körperliche Talente	
Aussehen	7
Motorik	7 (+3)
Reflex	7 (+3)
Saufen	5
Scitech	/
Sinnesschärfe	7 (+3)
Stärke	5

Kampftalente	
Artillerie	3
Fernkampf	5
Kampfkunst	5
Klingenwaffen	5
Nahkampf	5
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Intuitive Talente	
Abriechen	5
Charisma	5
Erste Hilfe	5
Etikette	7
Fischen	5
Instinkt	5 (+3)
Jagen	7
Lügen	5
Malen / Zeichnen	5
Musik	5
Orientierung	7
Recherchieren	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	5
Spuren	7
Suchen	5
Survival	7
Verkl. / Schminken	5
Verstecken	5

Mobilitätstalente	
Fahrzeuge	5
Flugzeuge	5
Kanu	5
Motorräder	5
Nautik	3
Navigation	5
Panzer	3
Raumschiffführung	5
Robale	3
Sphäriker	5