

KREATUREN – AMPHIBIEN UND REPTILIEN

Amphibie sind Landwirbeltiere, die sich im Wasser fortpflanzen. Amphibien atmen in ihrer Larvenentwicklung noch mit Kiemen und nach ihrer Metamorphose mit Lungen.

Reptilien sind ebenfalls Landwirbeltiere und stammen von den Amphibien ab, legen Eier an Land und besitzen eine schuppige Haut und einen Schwanz. Anders als die Amphibien sind sie dauerhaft Lungenatmer. Sie sind in der Lage ihre Körpertemperatur durch Verhalten zu regulieren.

In der unteren Auflistung sind einige besondere Kreaturen aus diesen Systematiken beschrieben.

- **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 MUT, wenn man ihnen erstmals gegenüber steht. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor diesem Tier nie wieder. Bei anderen Säugetieren kann hingegen auch ein einfacher TW auf MUT gefordert werden, wenn man sich dem Tier entgegenstellen möchte. Dies verursacht jedoch keinen Schreck.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schell rennende Kreaturen bewegen sich auf dem Kampfraster 10 Felder weit vorwärts. Mit einem 18er-Wert sogar 15 Felder und wenn ihnen der TW meisterhaft gelingt, dann stets 5 Felder mehr. Misslingt der TW kommen sie nur ein Feld weit vorwärts. Fliegende Kreaturen sind 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kostet einer fliegenden Kreatur stets 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.
- **Taserwaffen:** Werden Kreaturen gejagt und mit Taserschüssen narkotisiert, gelten folgende Regeln:
 - Kreaturen mit einer VIT von unter 10 werden durch jeden Taserschuss ohnmächtig.
 - Kreaturen mit einer VIT von 10 – 20 werden durch einen
 - Taserschuss der Stufe 2 ohnmächtig, wenn ihnen der TW auf VIT misslingt.
 - Taseschuss der Stufe 3 ohnmächtig.
 - Kreaturen mit einer VIT von 20 – 30 werden durch einen
 - Taserschuss der Stufe 3 ohnmächtig, wenn ihnen der W auf VIT misslingt.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Amphibien und Reptilien keine veränderten WM aus.

Bahkauv: Der Bahkauv ist ein Reptil, das sich in Sümpfen, aber häufig auch in Abwassersystemen von Städten aufhalten kann. Als Kind fällt der Bahkauv nicht auf. Er bewegt sich mit einer Größe und einem ähnlichen Aussehen wie eine Echse vorwärts und sucht sich neue Lebensräume. Auf diese Weise kommt er auch in Orte von humanoider Zivilisation. Der ausgewachsene Bahkauv hat einen echsenartigen Körper mit einem schuppigen Fell, einem schlangenartigen Schwanz und einem Kopf, der einer Raubkatze ähnelt. Er geht auf 4 Füßen, kann aber auch auf zwei Beinen stehen, um an etwas heranzukommen und um sich bei Gefahr als Bedrohung darzustellen. Er kann gut klettern und ist ein ausgezeichneter Schwimmer und Taucher. Die Beute eines Bahkauv's sind in erster Linie kleine Säugetiere und Fische. Ausgewachsene Bahkauv's begeben sich in der Nacht allerdings auch auf Suche nach größerer Beute, zu der dann auch der Humanoid gehören kann. Das tut der Bahkauv vor allem dann, wenn er seine Brut ernähren muss. Er dringt dann in der Nacht in die Ortschaft von Humanoiden ein und greift sich schwache Passanten. Meistens lauert er seiner Beute auf und springt sie dann unbemerkt von hinten an. Durch seinen Biss entreißt der Bahkauv seinem Opfer Fleisch, dann zieht er sich meist auch schon wieder zurück in sein Versteck. Es ist nicht die Absicht des Bahkauv's, sich in große Kämpfe verwickeln zu lassen.

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Der Bahkauv kann sich gut tarnen, vor allem im Dunkeln.
 - Der Bahkauv kann gut klettern und springen, was er dazu nutzt, um seinen Opfer meistens von hinten oder oben anzugreifen. Er beißt dann direkt zu. Meistens flüchtet der Bahkauv direkt nach der Attacke wieder.
- **Waffen:** Biss / Pranke (4 / 6 / 6+W12)

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	14	/	12	/	15	/	/	15	Klettern 18	15	15	15
									Rennen 18			
									Schleichen 18			
									Springen 18			
									Tarnen 18			

Basilisk: Basilisk bedeutet aus dem altanthropischen übersetzt soviel wie „kleiner König“ oder „Häuptling“. Der Basilisk ist eine Schlange und wird der Gattung Drachen und somit auch den Reptilien zugeordnet. Er ist 20 cm – 1 m lang, hat einen weißen Fleck am Kopf und richtet sich bei Gefahr auf. In sehr seltenen Fällen wurde auch von geflügelten Basilisken berichtet, die Cockatrice genannt werden. Das Besondere dieser Schlange ist, dass sein Blick versteinern kann und sein Atem tödlich giftig ist. Auch die Berührung verursacht eine tödliche Vergiftung und in seiner Umgebung gehen Pflanzen ein. Der Basilisk lebt in feuchten morastigen Gegenden, auch in alten Brunnenschächten, Kellern oder Gemäuern. Er ernährt sich von allerlei Kleintieren, aber auch gestorbene Humanoiden können seine Nahrung ergänzen. Um ihn zu töten haben Humanoiden im Metallzeitalter Wiesel in seinen Lebensraum geschickt, so viele, bis der Basilisk schließlich getötet wurde. Aber die Wiesel sind auch alle gestorben. Der Versuch, Spiegel einzusetzen, die seinen versteinernenden Blick reflektieren, ist ein falscher Mythos, denn Basilisken, wie auch andere Reptilien sind gegen den versteinernenden Blick immun. Da Reptiloiden dem Blick auch widerstehen können, werden Sauraner häufig als Basiliskenjäger eingesetzt. Die Reptiloiden von Huang haben in ihrem Neolythikum Basilisken gehütet, um damit ihren Lebensraum vor Kreaturen zu schützen. Allerdings sterben Basilisken schnell, wenn sie nicht in Freiheit leben. Das Gift eines verstorbenen Basilisken würde noch lange an dem Ort wirken und die Asche des Basilisken wurde im Königszeitalter angeblich von Alchemisten genutzt, als Mittel gegen andere Gifte. Dem Ork-Imperium ist es gelungen, die sogenannte Chrysokulus-Strahlung zu entwickeln, die versteinern wirkt.

- **Kenntnis:** Zoologie oder Parapsychologie 12; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 15 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Die Gegenwart eines Basilisken ist früh erkennbar. Viele Pflanzen sind abgestorben und er verbreitet in seinem Revier einen üblen Geruch, der von Eindringlingen nur mit einem TW auf WS widerstanden werden kann.
 - Wer sich trauen möchte, in das Revier eines Basilisken einzudringen, dem muss ein TW auf MUT gelingen.
 - Wer erstmals einen Basilisken erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Humanoiden werden durch den Blick eines Basilisken versteinert. Wenn ein Humanoid versteinert wurde, bleibt von ihm eine steinerne Statue zurück. Androiden, Avesen, Reptiloiden und Reptilien sind vor der Versteinerung immun.
 - Der Basilisk ist immun gegen psychisch-psinetische Angriffe.
 - Als Schlange ist der Basilisk schnell und wendig, darum wird der Kampf gegen ihn – 2 WM.
- **Waffen:**
 - Versteinernender Blick: Wer einem Basilisken in die Augen sieht, ist augenblicklich versteinert.
 - Biss (3 / 4 / 4+W12); der Biss ist giftig.
 - Sofort und nach jeder ¼ Std. verliert der Gebissene – 1 LE und – 5 VIT. Je ¼ Std. muss der TW auf VIT gelingen, sonst wird der Betroffene ohnmächtig. Mit der Ohnmacht hört die Vergiftung auf und die Werte regenerieren nach den üblichen Regeln. Gegen das Gift kann auch ABC-Vakzin eingenommen werden, wodurch die Vergiftung in einer Std. beendet ist.
 - Giftiger Atem: Der giftige Atem wirkt dauerhaft 2 m weit konisch und verursacht – 1 LE und – 5 VIT.
 - Giftige Haut: Durch Berührung erleidet man – 1 LE und – 5 VIT.
 - Giftiges Blut: Erleidet der Basilisk eine Wunde oder ist er gestorben, wirkt das giftige Blut noch W6 Tage lang als Aerosol giftig, in einem Umfeld von 11 x 11 m und verursacht – 1 LE und – 5 VIT.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	14	/	12	/	15	/	/	15	Rennen 15	10	12	15
									Schwimmen 15			

Carapaxa: Riesige Schildkröte, die als endeme Tierart auf dem Wüstenmond Testodines, im Miranda-Sektor lebt. Carapaxa ist nomaisch und wird „Tsharapacha“ ausgesprochen. Die Carapaxa hat drei Beinpaare, ist bis zu 150 m² breit und 20 m hoch. Sie ist ein Pflanzenfresser. Sie frisst, während sie den Mond umwandert und ernährt sich von den Pflanzen und Früchten des Mondes und trinkt gelegentlich aus den Oasenteichen. Die Carapaxa vermehrt sich ca. alle 20 Jahre in einem langen Geschlechtsakt. Die Carapaxa absorbiert Hitze. Durch diesen Vorgang kühlt die Panzerplatte auf dem Rücken ab. Wenn es dunkel und kühl wird, geht sie kurz in einen Winterschlaf über. Sie wandert 5 Km/h schnell. Einige der dort lebenden Nomas leben in ihren Kleinfamilien auf dem Rücken der Carapaxas und nutzen die Carapaxas auch als Tourismus-Attraktion. Wenn die Carapaxas sich begegnen, begrüßen sie sich für einige Stunden durch Körperberührung, bevor sie weiterwandern. Das bietet den Touristen, die auf dem Rücken unterwegs sind, interessante Begegnungen und den Ausritt in die Natur des Mondes. Die Touristen mieten die Carapaxas oft für mehrere Wochen und lassen sich ins Ungewisse tragen. Mit den großen Platten verstorbener Carapaxas wird teuer gehandelt. Carapaxas stehen streng unter Artenschutz.



- **Kenntnis:** Zoologie 11

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
8	10	/	10	/	7	/	/	6	7	15	30	6

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Die Carapaxa besitzt + 3 RS.
- Die Carapaxa 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.

Carnufex: Der Carnufex ist das Urkrokodil und weitaus älter als bekannte Dinosaurier. Er war einst das größte Raubtier im Nahrungsnetz vieler Planeten. Der Carnufex hat eine lange Schnauze mit spitzen Zähnen. Er geht aufrecht, auf zwei kräftigen Hinterbeinen und ist 3 m groß. Vorne hat er zwei kurze nach vorne ragende Arme. Der Carnufex ist ein Fleischfresser und lebt in feuchtwarmen Gebieten. Er ist als Einzelgänger unterwegs. Der Carnufex steht unter Artenschutz. Es existiert beispielsweise noch auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropicco.

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Carnufex gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Sauraner und Krokonen können den Carnufex abrichten. Sie benötigen hierfür jedoch mind. den Wert 18 in Abrichten.
 - Der Carnufex nimmt auf dem Kampffeld 2 Felder längst ein.
- **Waffen:** Biss = Schwert (5 / 8 / 8+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	17	/	10	/	15	/	/	12	Rennen 12	15	20	15
									Schwimmen 15			

- Der hohe Wert in LE bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Carnufex besitzt + 3 RS.

Deinosuchus: Der Deinosuchus ist ein übergroßes Krokodil und zählt zu den Dinosauriern und existiert nur noch auf wenigen Gestirnen. Dieses Krokodil erreicht eine Länge von 10 – 15 m. Der breite Schädel selbst ist 2 m lang. Es wiegt fast 3 ½ t. Der Deinosuchus ist ein Beutejäger, der sich im niedrigen Gewässer aufhält. Er lauert seiner Beute auf und zieht sie bei seinem Angriff ins Wasser. Zu seiner Beute zählen Schildkröten, Fische und Krebstiere, wie auch Säugetiere oder Humanoiden, die sich dem Ufer nähern. Der Deinosuchus steht unter Artenschutz. Er existiert beispielsweise auf Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropicco.

- **Kenntnis:** Zoologie 14
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Deinosuchus gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Sauraner und Krokonen können den Deinosuchus abrichten. Sie benötigen hierfür jedoch mind. den Wert 18 in Abrichten.
 - Der Deinosuchus nimmt auf dem Kampffeld 10 m Länge und 3 m Breite ein.
- **Waffen:**
 - Biss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
 - Schwanzschlag = Streithammer (6 / 7 / 7+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	14	/	10	/	15	/	/	13	17	15	30	14

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Deinosuchus besitzt + 4 RS.
- Der Deinosuchus 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.

Dimetrodon: Der Dimetrodon ist ein Dinosaurier und nur noch selten auf Gestirnen anzutreffen. Er hat einen auffallenden Hautsegel auf seinem Rücken. Er ist ein Fleischfresser. Mit seinem relativ langen Schwanz hat er eine Länge von 3,5 m. An seinen Füßen hat er Krallen und er läuft auf vier Beinen. Er wiegt ca. 250 Kg. Sein Rückensegel dient zur Regulierung der Körpertemperatur. Er wärmt sich dadurch, indem er sich seitlich zum Stern neigt oder kühlt sich dadurch ab, wenn er sich davon abneigt. Ebenso dient das Rückensegel der Partnersuche. Der Dimetrodon tritt als Einzelgänger auf, eher in kahlen wüstenartigen Gegenden. Der Dimetrodon steht unter Artenschutz. Er ist auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropicco heimisch.

- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Dimetrodon gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Sauraner können den Dimetrodon abrichten. Sie benötigen hierfür jedoch mind. den Wert 18 in Abrichten.
 - Der Dimetrodon läuft und rennt doppelt so schnell; er rennt also 10 Felder weit.
 - Der Dimetrodon nimmt auf dem Kampffeld 3 m Länge und 2 m Breite ein.
- **Waffen:**
 - Gebiss = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
 - Schwanzschlag = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	14	/	10	/	12	/	/	10	12	15	20	12

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Dimetrodon besitzt + 3 RS.
- Der Dimetrodon 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.

Drache: Der Drache ist ein Reptil und gehört zur Ordnung der Schuppenkriechtiere. Er kann bis zu 20 m lang und 15 m groß werden. Er hat einen Reptilien-Echsenkopf. Der Hals ist lang gezogen und trägt einen Kamm, der am Ende des Kopfes beginnt und sich bis zum Schwanzende zieht. Der Schwanz ist verhärtet und bildet eine massive Schlagwaffe. Er bewegt sich auf vier Beinen fort, kann sich zum Angriff aber auf seinen Hinterbeinen aufrichten. Die Vorderbeine dienen als Greifhände. Auf seinem Rücken befinden sich zwei große Flügel. Sein Körperbau ist muskulös und die drüsenarme, trockene Haut ist mit hornigen Schuppen bzw. größeren Schildern bedeckt. Seine Körpertemperatur passt sich seiner Umgebung an. So kann er auch in kalten Regionen oder in Wüstenregionen leben. Er kann sich auch lange unter Wasser aufhalten. Der eigentliche Drache lebt meistens in mäßigen Regionen und verbirgt sich in Bergen und großen Höhlen. Der Drache kann ein explosives Feuer ausspeien. Der seltenere Eisdrache lebt in kaltem Gebirge. Er kann hingegen messerscharfe Eiskristalle ausspeien. Der Drache ist überwiegend Fleischfresser, ernährt sich aber auch von Pflanzen und Aas. Der weibliche Drache legt ca. 5 Eier an Land (20 cm-Durchmesser). Nach 2 Jahren schlüpfen die Jungdrachen. Jugenddrachen sind überaus willkürlich gefährliche Wesen. In der Jugenddrachenphase bleibt der männliche Drache in der Nähe des Nestes, um das Heim zu schützen. Der weibliche Drache zieht die Brut auf. Der Jungdrache ist bis zu 2 m groß. Die Jungdrachenphase dauert ca. 5 Jahre. In dieser Phase bleiben die Jungdrachen oft in der Gruppe zusammen. Zum Ende dieser Phase trennen sich die Drachen voneinander. Der Jungdrache zieht sich 10 Tage lang zurück und wirft erstmals seine Haut ab und erhält einen festeren Schuppenpanzer. Nach ca. 100 Jahren ist der Drache komplett ausgewachsen. Nach diesen 100 Jahren, sowie nach weiteren 100 Jahren, zieht sich der Drache immer für 100 Jahre zum Schlafen zurück. In der ersten Schlafphase wird der Drache geschlechtsreif. Danach sucht der weibliche Drache nach einem männlichen Partner, um Nachkommen zu zeugen. Der männliche Drache bietet sich in einem langen Ritual an. Der weibliche Drache lässt die Eier ein Jahr lang im Körper heranreifen, bevor sie gelegt werden. Der Drache kann ca. 500 Jahre alt werden. Wie aus Sagen bekannt, hat der Drache eine Vorliebe für glitzernde Gegenstände, die er in seiner Höhle hortet. Der ausgewachsene Drache beherrscht Psinetiken und kann damit die Absichten von Humanoiden einschätzen. Der Drache kann im Dunkeln und im Wasser gut sehen. Die Drachenjagd ist ein gefährliches, aber auch profitables Geschäft. Drachenzähne, die Schuppen, aus denen Schilde hergestellt werden können, Klauen usw. bringen viel Geld ein. Der Eisdrache besitzt außerdem ein Cephalofoil, das er zum Graben im Schnee und zum Aufbrechen von Eis nutzt, wie auch zum Rammen und zum Schutz seines Kopfes. Auch dies ist ein begehrtes Jagdobjekt. Auf Smaragd wurde der Drache in der Metallzeit ausgerottet. Drachen gibt es nur auf wenigen Gestirnen. Das Elbische Königreich hat Drachen auf Telos neu ausgesetzt. Drachen stehen unter Artenschutz.

- **Kenntnis:** Zoologie 14; beim Eisdrachen 16.
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einem Drachen begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Wer sich gegen einen Drachen behaupten will, muss außerdem einen TW auf MUT schaffen.
 - In der Nähe eines Drachen riecht es oft nach Phosphor (nicht beim Eisdrachen).
 - Der Drache verliert im Flug nach einer ¼ Std. – 1 VIT. Er kann dabei schwere Dinge transportieren.
 - Nekromanten, Dragoner und Sauraner können Jungdrachen abrichten, wenn sie einen Wert von 18 in Abrichten besitzen.
 - Das Drachenblut erwachsener Drachen enthält ein besonderes Gerinnungsmittel. Wer sich im Drachenblut badet, erhält + 2 RS. Dies wirkt nur so lange, wie das Blut warm ist, höchstens 5 Min. lang.
 - Der Drache kann dauerhaft mit zwei Körperpartien gleichzeitig kämpfen.
 - Der Jungdrache kann Gefahren noch wenig abschätzen. Er ist äußerst aggressiv. Wenn Jungdrachen im Rudel angreifen, gehen sie dabei geplant und brutal vor.
 - Wird der Jungdrache gewaltsam von seiner Mutter entrissen, entwickelt er sich zu einem äußerst aggressiven Drachen.
 - Der Drache erhält im Düstern keine negativen WM und im Dunkeln nur – 2 WM.
 - Der Drache ist immun gegen psychisch-psinetische Angriffe.
 - Der ausgewachsene Drache nimmt auf dem Kampffeld 9 x 9 Felder ein.
 - Die Schuppen des Drachen schützen den Drachen vor Feuer und vor dem eigenen Feuerspei (auch beim Eisdrachen).
 - Auf dem Ektometer schlägt der Drache mit dem Parawert 1 aus
 - Psinetiken eines ausgewachsenen Drachen:
 - Aurenstich (aus der Psinetik Exorzismus): Damit erkennt der Drache Para-Kreaturen, Psinetier und psinetische Quellen.
 - Sensing (aus der Psinetik Telepathie): Dadurch erkennt er die Gesinnung von Humanoiden in einem Umfeld von 21 x 21 m.
 - Telepathie: Dies kann er nur dazu nutzen, um Humanoiden seine Gefühle zu vermitteln.

...



• **Waffen:**

- Biss (20 / 30 / 30+W12) / beim Jungdrachen (15 / 25 / 25+W12)
 - Bei einem ausgewachsenen Drachen (allereings nicht beim Eisdrachen) folgt eine Vergiftung. In W6 x ¼ Std. leidet der Betroffene W6 Std. lang unter Fieber und erleidet in jeder dieser Std. – W6 LE und – W6 VIT. Lediglich ABC-Vakzin stoppt die Vergiftung nach 1 Std.
- Pranke (15 / 25 / 25+W12) / beim Jungeddrachen (10 / 15 / 15+W12)
- Schwanz (15 / 25 / 25+W12) / beim Jungeddrachen (10 / 15 / 15+W12)
- Feuerstoß eines ausgewachsenen Drachens: 20 (3 x 3 m), 15 (5 x 5 m), 10 TP (11 x 11 m); Reichweite 20 m.
- Feuerstoß eines Jungdrachens: 15 (3 x 3 m), 10 (5 x 5 m), 5 TP (7 x 7 m); Reichweite 10 m.
- Eisklingen eines Eisdrachens: W6 Eisklingen breiten sich konisch weit aus; wie ein Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12); Reichweite wie bei den anderen Drachen.
- Das Cephalofoil dient dem Eisdrachen als Rammwaffe (10 / 15 / 15+W12) und schützt den Kopf, wenn man den Drachen von vorne angreifen will. Verletzungen am Cephalofoil schaden dem Drachen nicht. Das Cephalofoil besitzt + 10 NBS und + 20 RS.

Werte:

Typ	GL	MUT	PSI	WS	ART	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
Jungdrache	10	18	/	14	15	15	/	/	14	INTEL 5 Fliegen 15 RENN 15 SCHW 15	18	60	15
Ausgewachsener Drache	10	15	15	17	15	15	/	/	15	INTEL 7 Fliegen 15 RENN 15 SCHW 15	18	100	15

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der ausgewachsene Drache besitzt + 20 RS.
- Der Jungdrache besitzt + 8 RS.
- Der ausgewachsene Drache 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.

Komodowaran: Echse, die sich auf tropisch-gebirgigen Inseln aufhält und dort vor allem in Küstennähe. Der Komodowaran kann 3 m lang werden und 70 Kg wiegen. Er hat einen erdbraunen Oberkörper. Im Gesicht kann er verschieden farbige Punkte haben. Der Komodowaran hat eine relativ breite Schnauze, aus der gelegentlich die gelbe Zunge schnellt. Er geht auf 4 stämmigen, kurzen Beinen und zieht einen schlanken Schwanz hinter sich her. Der Komodowaran ist eine tagaktive Echse. Er jagt, je nach Alter und Größe, Insekten bis hin zu Säugetieren. Bei den Säugetieren kann es sich um größere Tiere handeln, wie Hunde, Katzen, sogar Wildschweine. Gefährlich ist der Komodowaran für Kinder, allerdings fliehen die meisten Komodowarana vor Humanoiden. Bei der Jagd auf große Säugetiere verwendet der Komodowaran ein Gift, das durch Biss übertragen wird. Die geflohene Beute verendet daran und der Komodowaran sucht das Aas auf. Die Beute finden sie durch die Aufnahme von Geruchspartikeln mit ihrer Zunge, auf bis zu 10 Km. Komodowarane legen sich auf die Lauer und überraschen ihre Beute. Kleine Beute wird schnell totgeschüttelt. Große Beute wird möglichst schwer verletzt. Es kommt auch vor, dass sich Komodowarane gegenseitig fressen. Komodowarane sind gute Kletterer. Vor allem die jungen Komodowarane halten sich fast nur auf Bäumen auf. Umso größer der Komodowaran wird, desto weniger klettert er. Ebenso können Komodowarane schwimmen und tauchen, aber eher auf kurze Strecken. Das Weibchen legt 18 bis 33 Eier. In seltenen Fällen haben sich Weibchen auch parthenogen selbst fortgepflanzt. Der Komodowaran kann ca. 30 Jahre alt werden.

- **Kenntnis:** Zoologie 15

...

• **Regelhinweise:**

- Komodowarane, die in der Gefangenschaft gehalten werden, können von Humanoiden abgerichtet werden. Hierfür ist in Abrichten ein Talentwert von mind. 15 erforderlich. Sauraner und Slinger können Komodowarane bereits mit dem Talentwert 12 abrichten und diese auch mit kleinen Befehlen belehren, die sie durch Zeichensprache und Laute kenntlich machen.
- Der Komodowaran hält seinen Biss bei kleinen Tieren aufrecht und lässt nicht los. Er verursacht dadurch in jeder weiteren Aktion + W6 TP. Um sich aus dem Biss zu befreien ist ein erfolgreicher TW auf ST nötig. Nach dem Biss folgt eine Vergiftung: Das Opfer erleidet nach einer ¼ Std. und je ¼ Std. - 3 LE und - 1 VIT, bis es daran stirbt oder ein Antitoxin erhält. Der Biss kann außerdem Krankheiten übertragen, wenn der TW auf VIT misslingt.

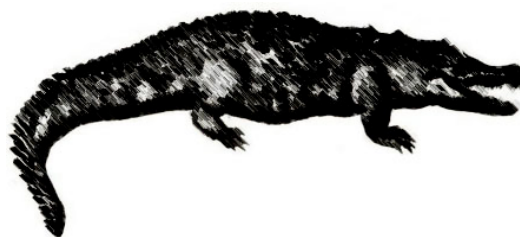
• **Waffen:**

- Schwanz = Peitsche (2 / 3 / 3+W12)
- Biss (4 / 6 / 6+W12); Vergiftung

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	15	/	/	14	Klettern 11	16	16	15
									Rennen 12			
									Schwimmen 11			

Krokodil: Ordnung der Reptilien mit drei Familien: Echte Krokodile, Alligatoren und Gaviale. Der Schädel hat eine meist lange Schnauze mit Zähnen; Gaumen und innere Nasenöffnung sind nach hinten gezogen, wodurch das Atmen durch die Nase bei unter Wasser geöffnetem Maul ermöglicht wird. Der Rumpf ist mit hornigen, zumindest auf dem Rücken verknöcherten Platten bedeckt. Der mehr als rumpflange kräftige Ruderschwanz trägt oben zwei Schuppenkämme, die sich zum Ende hin zu einem Kiel vereinigen. Die Extremitäten sind relativ kurz, die Füße tragen vorn fünf und hinten vier Zehen, die hinteren Zehen sind durch Schwimmhäute verbunden. Das Krokodil ist vorwiegend Süßwasserbewohner der Tropen und Subtropen. Das Krokodil ist ein Fleischfresser. Das Weibchen legt bis zu 100 hartschalige, gänseeigroße Eier in Nesthügeln aus Laub und Ästen oder in Sandgruben und bewacht danach das Gelege. Wegen des Krokodilleders werden Krokodile stark gejagt und sind in ihrem Bestand gefährdet. Um den Lederbedarf zu decken, werden Krokodile gezüchtet. In sumpfigen Planeten arbeiten Sauraner mit Krokodilen. Ebenso arbeiten Krokonen in ihrem Lebensraum mit Krokodilen.



• **Kenntnis:** Zoologie 8

• **Regelhinweise:**

- Krokonen und Sauraner können Krokodile abrichten. Sie benötigen hierfür mind. den Wert 15 in Abrichten.
- Wer sich einem Krokodil stellen will, muss einen TW auf MUT schaffen. Er verursacht jedoch keinen Schreck.

• **Waffen:**

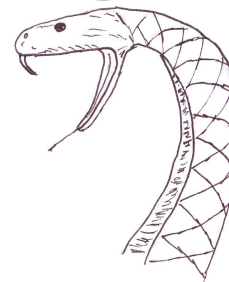
- Gebiss = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
- Schwanzschlag = Peitsche mit Geißel (3 / 4 / 4+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
8	15	/	6	/	15	/	/	13	Rennen 8	17	18	14
									Schwimmen 17			

- Durch die hohe LE besitzt das Krokodil einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Das Krokodil besitzt + 2 RS.

Schlange: Die Schlange gehört zur Unterordnung der Schuppenkriechtiere. Sie hat einen sehr gelenkigen Schädel, dessen Dehnbarkeit das Verschlingen großer Beutetiere ermöglicht. Die Zähne sind meist nach hinten eingekrümmt und weisen zum Einführen eines Giftes eine Furche, bzw. Kanal auf. Die Körperabschnitte der Schlange gehen ineinander über, nur der Kopf kann etwas verbreitert sein. Die Beine fehlen; die Überreste sind noch schwer erkennbar. Den Körper bedecken regelmäßig angeordnete Schuppen; meist sind sie auf dem Kopf zu großen Schilden und auf dem Bauch zu breiten Schienen umgestaltet. Muskeln verbinden die Enden der Rippen mit den Bauchschienen und unterstützen somit das Kriechen. Die Schlange häutet sich periodisch und streift dabei die gesamte Oberhaut ab. Zu den Schlangen gehören Blindschlangen, Riesenschlangen, Nattern, Giftnattern, Seeschlangen, Vipern usw. Die Schlange frisst kleine Wirbeltiere, auch Würmer und Insekten.



- **Kenntnis:** Zoologie 8; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 12 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Die Schlange tritt häufig alleine auf. Sie ist oft so getarnt, dass man sie kaum erblickt. Um sie rechtzeitig zu erkennen ist der TW auf SINN – 4 WM nötig.
 - Der Biss wirkt häufig giftig. Bei normalen Vergiftungen bekommt der Humanoid W6 Std. lang Fieber. Es gibt allerdings auch Schlangengifte, die ein schweres Fieber verursachen oder tödlich wirken.
 - Sauraner und Slinger halten Schlangen gerne als Haustiere. Sie können sie mit dem Wert 15 zu kleinen konditionellen Befehlen abrichten, die sie mit Gesten vermitteln.
- **Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	/	10	/	15	/	/	15	SINN 15	15	4	15
									RENN 10			
									TARN 18			

Tongue-Master: Riesenkröte, die beispielsweise auf dem Planeten Green-Grass im Xam-Sektor lebt. Ansonsten existiert diese Kröte sehr selten. Der Tongue-Master gehört zur Gattung der Froschlurche und ist eine Amphibie. Wie es typische für eine Kröte ist, ist auch der Tongue-Master plump und gedrungen gebaut. Seine Haut ist trocken und warzig. Er kann einige Meter weit springen, aber auch auf allen Vieren laufen. Der Tongue-Master hält sich in feuchten Sumpf- und Mooren gebieten oder an Seen auf und ist ein guter Schwimmer und Taucher. Tongue-Masters vermehren sich im Wasser und das Weibchen legt dort auch den Laich ab, aus dem schließlich die Kaulquappen entstehen. Kaulquappen haben zunächst noch Kiemen, entwickeln nach ihrer Metamorphose zur Riesenkröte dann Lungen. Die Riesenkröte kann weit hörbare Froschlaute von sich geben. Aufgrund seiner herauschnellenden und kräftig gefährlichen Zunge hat der Tongue-Master seinen Namen erhalten. Der Tongue-Master ist 3 m groß und breit und wiegt 500 Kg.



- **Kenntnis:** Zoologie 10
- **Regelhinweise:**
 - Im Grünen oder im Wasser kann der Tongue-Master gut getarnt sein. Um ihn rechtzeitig zu erkennen ist der TW auf SINN – 2 WM nötig.
 - Der Tongue-Master kann seine Zunge 7 m weit ausstrecken und nach Tieren und Humanoiden fassen. Das Ausstrecken und Umfassen geschieht in einer Aktion. Die Zunge ist mit kleinen Zähnchen behaftet, die bereits einen leichten Schaden verursachen können. Die Zunge umfasst das Opfer fest. Um sich daraus zu lösen, benötigt man in ST mind. einen Wert von 18 oder man verwendet eine Waffe. In der nächsten Aktion reißt der Tongue-Master sein Opfer in sein Maul. Mit seinem kräftigen Maul schlägt er immer wieder erdrückend auf seine Beute, bis sie tot ist und er sie am Stück schluckt.
 - Der Tongue-Master läuft zwar normal schnell und kann auch normal rennen (5 Felder), aber er springt 15 m weit. Er nutzt den Sprung auch, um gegen sein Opfer zu springen und ihm dadurch Schaden zuzufügen.
 - Auf dem Kampffeld nimmt der Tongue-Master 3 x 3 Felder ein.

...

- **Waffen:**

- Zunge = Skalpell (2 / 3 / 3+W6)
- Biss = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)
- Sprung (der Aufschlag seines Körpers) = Streitkolben (7 / 8 / 8+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	15	/	/	12	SINN 15	18	20	17
									SCHW 15			
									SPR 18			
									RENN 10			
									TARN 18			

- Durch die hohe LE besitzt der Tongue-Master einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.

Tyrannosaurus: Dinosaurier, der nur noch selten auf Gestirnen anzutreffen ist. Der Tyrannosaurus ist der wohl bekannteste Fleischfresser unter den Dinosauriern und gilt als einer der Spitzenprädatoren seiner Zeit. Der Tyrannosaurus bewegt sich auf zwei muskulösen Beinen vorwärts, hat einen ausgeprägten, massiven Schädel, einen kräftigen Körper und einen schweren Schwanz, mit dem er seine Bewegungen ausbalanciert. Sein Körper ist mit einem leichten Gefieder ausgestattet, weshalb man in seinem Revier Federn auffindet. Er besitzt allerdings nur kleine, zurückgebildete Arme, die aber kräftig und mit krallenartigen Fingern ausgestattet sind. Die Arme benutzt der Tyrannosaurus zum sezieren seiner Beute. Durch die Stärke seiner Arme kann der Tyrannosaurus 200 Kg tragen bzw. bewegen. Der Tyrannosaurus ist 12 ½ m lang und 4 m groß. Er wiegt 6 bis 7 t. Der Schädel selbst ist 1 ½ m lang. Obwohl der Tyrannosaurus ein Jagdtier ist, ist er doch eher ein Aasfresser. Seine nach vorne ausgerichteten Augen ermöglichen ihm ein gutes räumliches Sehen. Die größten Zähne können bis zu 30 cm lang sein. Sie werden gerne als Jagdtrophäe um den Hals manch humanoider Jäger getragen. Der Tyrannosaurus kann max. 20 Jahre alt werden und lebt in kleinen Familienverbänden. Der Tyrannosaurus findet sich im Miranda-Sektor noch auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropic. Er steht unter Artenschutz.



- **Kenntnis:** Zoologie 8

- **Regelhinweise:**

- Wer erstmals einem Tyrannosaurus erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Wer sich einem Tyrannosaurus entgegenstellen will, muss außerdem immer einen TW auf MUT schaffen.
- Der Tyrannosaurus nimmt auf dem Kampffeld 12 m Länge und 3 m Breite ein.
- Der Tyrannosaurus läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.
- Sauraner können den Tyrannosaurus mit einem Wert von mind. 18 abrichten.

- **Waffen:**

- Biss = Dino-Biss (15 / 25 / 25+W12)
- Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
- Schwanzschlag = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	17	/	/	14	15	15	35	14

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Tyrannosaurus besitzt + 3 RS.
- Der Tyrannosaurus 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.

Velociraptor: Dinosaurier, der nur noch selten auf Gestirnen anzutreffen ist. Der Velociraptor ist ein Jäger und Fleischfresser. Er bewegt sich auf zwei Beinen vorwärts, hat einen langen, steifen Schwanz, eine flache, lange Schnauze, zwei nach vorne ragende Arme mit Krallen und er ist leicht gefiedert. Sein leichtes Gefieder lässt ihn auch als flugunfähigen Vogel kategorisieren. In seinem Revier finden sich Federn. Der Velociraptor erreicht eine Länge von 2 m, aber nur eine Höhe von 50 cm. Er wiegt 15 Kg. Seine nach vorne ausgerichteten Augen ermöglichen ihm ein gutes räumliches Sehen, ähnlich dem von Eulen. An seinen Hinterfüßen besitzt er jeweils eine auffällig große Sichelkrallen, die ihm bei der Jagd und beim Sezieren der Beute dient. Diese Krallen nutzt er bei seiner Beute und gegen seine Feinde zum Durchstechen lebenswichtiger Organe. Sie ermöglicht es dem Velociraptor auch zu klettern. Der Velociraptor kann bis zu 40 Km/h schnell rennen. Der Velociraptor lebt vor allem in wechselfeuchten tropischen Gebieten. Er kann als Einzelgänger, aber auch in familiären Gruppen unterwegs sein. Der Velociraptor findet sich im Miranda-Sektor noch auf dem Planeten Beryll, auf dem Inselkontinenten Tropic. Er steht unter Artenschutz.



- **Kenntnis:** Zoologie 11
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einen Velociraptor erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Velociraptor entgegenzustellen ist außerdem ein TW auf MUT erforderlich.
 - Der Velociraptor rennt 10 Felder schnell.
 - Sauraner können Velociraptoren ab einem Wert von 18 abrichten.
- **Waffen:**
 - Biss = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
 - Krallen = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)
 - Schwanzschlag = Peitsche (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	12	/	17	/	/	16	INTEL 7	17	18	17
									RENN 16			

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Velociraptor besitzt + 2 RS.