

# KREATUREN

Unter Kreaturen fallen alle Arten von Tieren und monströse Menschenarten.

- Um sich über die entsprechende Kreatur auszukennen, muss man in Zoologie einen durchschnittlichen Wert haben und der TW muss gelingen.
- 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.
- Der Wert in VIT dient bei Kreaturen dazu um zu wissen, wann diese narkotisiert und ohnmächtig werden. Sie sagt nichts über deren Gesundheit aus und ermöglicht auch keine zusätzlichen WM für die Kreatur.
- Fliegende Kreaturen oder schnelle Kreaturen, wie Hunde und Pferde, bewegen sich auf dem Kampfraster doppelt so schnell, also 10 Felder weit. Gelingt ihr TW gut, rennen oder fliegen sie auch 1 Feld mehr; gelingt der TW meisterhaft, dann sogar noch 1 Feld mehr; misslingt der TW, kommen sie insgesamt nur 1 Feld weit.
- Abheben und Landen kostet einer fliegenden Kreatur stets eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch.
- Wer gegen eine schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM.

**Bär:** Der Bär ist ein großes Säugetier und ein Landraubtier. Seine Körperlänge beträgt etwa 1 – 3 m, sein Körpergewicht wiegt bis zu 780 kg. Der Bär ist ein plumpes Tier mit einem kurzen, dicken Hals, relativ kurzen Beinen und einem kurzen bis rudimentären Schwanz. Er ist ein Sohlengänger mit nicht einziehbaren Krallen. Der Geruchssinn und das Gehör sind gut entwickelt. Seine Reißzähne sind nur schwach ausgebildet, dafür hat er breite Backenzähne. In kalten Gebieten hält der Bär gelegentlich Winterruhe. Der Schwarzbär lebt in Höhen von bis zu 4.000 m. Er ist schwarz oder rotbraun, mit weißem V oder Y auf der Brust. Der Eisbär lebt in kalten Polar- und Schneegebieten und ist ein guter Schwimmer und Taucher. Der Bär ist ein Alles- und Pflanzenfresser und kann Menschen gefährlich werden, wenn man in sein Revier eindringt; vor allem, wenn man in die Nähe seiner Kinder kommt.

Aus dem Auckland-Zoo sind während der Katastrophe etliche Tiere ausgebrochen, zu denen auch der Schwarzbär und der Eisbär gehören. Die Schwarzbären haben sich in die benachbarten Wälder zurückgezogen. Zuletzt wurden sie im Waitakere Ranges gesichtet. Von den Eisbären fehlt derzeit jede Spur. Aus dem Wellington Zoo sind Schwarzbären ausgebrochen, die sich ins westliche Gebirge zurückgezogen haben.

## Regelhinweise:

- Wer das erste Mal einem Bär gegenübersteht, muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet man einen Schreck.
- Der Bär rennt ein Feld schneller.
- Der Bär nimmt auf dem Kampffeld 2 Felder ein.



**Waffen:** Pranken = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12); außerdem ein Powerschlag

## Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	16	/	10	/	16	/	/	12	Klettern 12 RENN 15 ST 18 Eisbär: SCHW 16	15	18	12

...

- Durch seine hohe ST kann der Bär einen Powerschlag einsetzen.
- Hohe oder niedrige VIT-Werte ermöglichen beim Bären keine WM auf TW.
- Durch die hohe LE besitzt der Bär einen ständigen BS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Bär besitzt + 2 RS.

**Delphin:** Der Delphin gehört zur Gattung der Zahnwale und ist ein Säugetier und Meeresbewohner. Er ist zwischen 1 bis 9 m lang, hat eine waagerechte Schwanzflosse und kegelförmige Zähne. Der Delphin ernährt sich vorwiegend von Fischen. Auch der 9 m lange Schwertwal gehört zu den Delphinen. Der Delphin besitzt ein gut entwickeltes Gehirn (differenzierte Laute zur gegenseitigen Verständigung) und ist in Gefangenschaft sehr gelehrig und kann abgerichtet werden. Seine gutmütige Art hat manch einem Menschen schon das Leben vor dem Ertrinken gerettet. Ein Delphin kann bis zu 50 km/h schnell schwimmen.

Bei Neuseeland existieren vor allem die 1,50 m großen Hector-Delfine in den Küstengewässern, die knapp 10 Km von der Küste entfernt leben.



Regelhinweise:

- Um einen Delphin abzurichten, benötigt man in dem Talent mind. den Wert 15.
- Der Delphin kann je Aktion 15 Felder schnell schwimmen.
- Auf dem Kampffeld nimmt ein durchschnittlicher Delphin 3 Felder ein.

Waffen: Der Delphin kämpft im Wasser mit Schwanz oder Kopf = Kopfnuss, ohne Selbstverletzung (2 / 3 / 3+W6)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
12	13	/	10	/	12	/	/	14	18	14	12	14

**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. Falken finden sich viele im Nelson Lakes National Park auf der Südinsel.

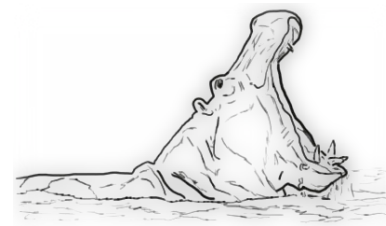
Regelhinweis: Um einen Falken abzurichten, benötigt man im Talent „Abrichten“ den Wert 15.

Waffen: Der Falke kämpft mit seinen Krallen = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

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

**Flusspferd:** Das Flusspferd ist ein Paarhufer. Es wirkt dick und plump und sieht fast nackt aus. Es ist kurzbeinig, hat einen breiten, flachen Kopf, kleine Augen und Ohren, sowie verschließbare Nasenöffnungen. Die vierzehigen Füße haben Schwimmhäute. Es lebt in wasserreichen, auch sumpfigen, aber warmen Gebieten. Das Flusspferd kann über 4 m lang und über 3 t schwer werden. Es ist ein Pflanzenfresser, aber kein Wiederkäuer. Das Flusspferd lebt gesellig in kleinen Familien. Die Paarung, Geburt und Säugung findet im Wasser statt. Die Jungen werden an Land geboren. Das Flusspferd ist äußerst aggressiv, wenn man sein Revier betritt. Es greift Ruderboote oder Kanus an und führt tödliche Angriffe gegen Tiere und Menschen aus. Bei seinen Angriffen setzt es seine Masse und sein Gebiss ein. Es kann auch in Kleingruppen angreifen. Es kommt bei Flusspferden zu mehr tödlichen Auseinandersetzungen, als durch Löwen oder Krokodilen.



Aus dem Auckland-Zoo sind während der Katastrophe etliche Tiere ausgebrochen, zu denen auch das Flusspferd gehört. Viele von ihnen halten sich noch im ehemaligen Stadtgebiet Auckland an den Seefeldern auf.

Regelhinweise: Auf dem Kampffeld nimmt das Flusspferd 3 x 2 Felder ein.

Waffen:

- Gebiss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
- Bein-Attacke = Streithammer (6 / 7 / 7+W6)

Werte:

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

- Die VIT bewirkt keine positive oder negative WM.
- Das Flusspferd besitzt + 2 RS.



**Gepard:** Katzenartiges Raubtier, das in Steppen lebt. Es stammt nicht aus Neuseeland, ist aber auf der Nordinsel während der Katastrophe aus dem Zoo Aucklands ausgebrochen. Die Körperlänge beträgt 1,50 m. Das Fell ist gelblich weiß, mit dunkler Fleckung. Es ist das schnellste Landsäugetier und erreicht auf kurzen Strecken Geschwindigkeiten von bis zu 120 km/h. Der Gepard jagt Säugetiere. Menschen gehören nicht zu seinen Zielen, können aber dennoch Opfer werden, wenn sie alleine umherreisen. Geparden jagen oft zu zweit.

Aus dem Auckland-Zoo und dem Wellingtoner Zoo sind während der Katastrophe etliche Tiere ausgebrochen, zu denen auch der Gepard gehört. Die einzelnen Tiere haben sich in die Wälder zurückgezogen.

Regelhinweise:

- Der Gepard rennt 12 Felder schnell.

Waffen:

- Biss = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)
- Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	15	/	/	15	18	15	14	15

- Der VIT-Wert bewirkt keine positiven oder negativen WM.
- Der Gepard besitzt + 1 RS.

**Hai:** Haie gehören zur Klasse der Knorpelfische, mit über 500 Arten. Die größten Arten können bis zu 14 m lang und 12 t schwer werden. Die meisten Haie sind 1 – 2 m lang. Sie ernähren sich von Fisch und anderen größeren Meerestieren. Haie haben einen spindelförmigen Körper. Ihre Augen sind 10 x so lichtempfindlich wie die eines Menschen. Die auffälligen bis zu 30.000 Zähne sind in mehreren Reihen angeordnet und können nachwachsen und in den Reihen nachrücken, wenn Zähne bei der Jagd verloren gehen. Mit den Augen können sie in fast alle Richtungen gucken. Bei einem Angriff schiebt sich das Auge automatisch nach hinten und eine Nickhaut schiebt sich vor. Zwischen Auge und Kiemenspalte befindet sich das Spritzloch, mit dem Atemwasser aufgenommen wird. Haie können Blut in milliardenfacher Verdünnung wahrnehmen und so ihre Beute über 75 m weit wittern. Dass sich Haie von menschlichem Blut angezogen fühlen, ist allerdings ein Mythos. Sie meiden diese Beute eigentlich, da der Mensch nicht zum natürlichen Beuteplan gehört. Der Hai wird dem Menschen nur dann gefährlich, wenn der Mensch ihm zu nah kommt oder wenn der Hai die Beute mit einer Robbe verwechselt; das ist bei Kindern leicht der Fall. Gelegentlich beißt der Hai auch nur zu, um den Menschen zu vertreiben. Der Weiße Hai kann bei solch einem Angriff den meisten Schaden verursachen. Gefährlicher ist jedoch der Bullenhai, der für viele Attacken verantwortlich ist, wenn er die Flüsse hinauf schwimmt. Haie beißen oft erst einmal zu und lassen ihr Opfer weiter ausbluten, um das geschwächte Tier dann erneut anzugreifen. Menschen werden in der Zeit meistens gerettet. Haie organisieren sich in Gruppen, so genannte Schulen, die sich sogar an Individuen orientieren. Haie werden oft Opfer durch Beifang. Seit der Katastrophe sind sie jedoch auch begehrtes Jagdziel mutiger Fischer, denn der Hai bietet viel schmackhaftes Fleisch und die Schädel werden als dekorative Trophäen gesammelt und die Zähne als Schmuck getragen. Auch aus der Haifischflosse wird die chinesische Haifischflossensuppe hergestellt. Der Haifischknorpel kann als Nahrungsergänzungsmittel bei chronischen Gelenkerkrankungen eingesetzt werden. Da der Hai eines der Tiere ist, die an der Spitze der Nahrungskette steht, sammelt sich in seinem Fleisch Methylquecksilber an. Schon der Verzehr relativ geringer Mengen kann zur leichten inneren Vergiftung führen.

Regelhinweise:

- Wer erstmals einem Hai im Wasser begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Hai wird zunächst nur eine Attacke ausführen und hoffen, dass sein Gegner dadurch geschwächt wird, worauf er bald seinen tödlichen Angriff ausführt.
- Der Hai kann je Aktion 10 Felder schnell schwimmen.
- Auf dem Kampffeld nimmt ein durchschnittlicher Hai 3 Felder ein.

Waffen: Gebiss = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	15	/	/	12	16	12	12	14

- Der Hai besitzt + 1 RS.

**Hund / Wolf:** Der Wolf und auch der Hund gehören zur Familie der Landraubtiere. Besonders ausgeprägt sind Geruchssinn und Hörvermögen. Zu den Hunden zählen Gattungen wie Wölfe, Schakale, Fuchse, Hyänen und diverse domestizierte Formen von Haushunden, mit über 500 Rassen und Mischlingen. Darunter fallen Wachhunde, Schutzhunde, Hüte- und Hirtenhunde, Laufhunde, Toyhunde, Jagdhunde. Die geringe Ausbildung von Hautdrüsen führt zur Wärmeabgabe durch rasches keuchendes Atmen («Hecheln»). Kleinere Drüsenanhäufungen in der Aftergegend dienen dem gegenseitigen Erkennen. Die Hündin wird zweimal im Jahr läufig und kann bis zu 10 Welpen werfen. Hunde sind Aas- und Allesfresser. Wölfe jagen ihre Beute und fressen sie sofort. Hunde werden für die Jagd, als Wach- und als Schutzhund gezüchtet. Die Polizei verwendet Hunde als Spürhunde. Privat wurden viele kleine Hunde als Spielhunde genutzt. Abgerichtete Hunde können apportieren, Tricks ausführen, aber auch schützen und angreifen. In einigen Wäldern oder Vorstadtsiedlungen laufen auch wilde Hunde umher.



#### Regelhinweise:

- Um einen Hund zu erziehen, braucht man im Talent Abrichten einen Wert von mind. 10, um ihn aber für Schutz- und Wachdienste oder zur Jagd einzusetzen, braucht man einen Wert von mind. 12. Umso höher der Wert liegt, desto stärker führt der Hund Befehle aus. Er entwickelt dabei eine enge Bindung zum Erzieher.
- Treten Hunde oder Wölfe im Rudel auf, gehen sie sehr taktisch vor. Es gibt im Rudel Frontläufer, schützende Hunde und den Leithund oder -wolf. Das Rudel umkreist dabei das mögliche Opfer. Die Angriffe sind oft gezielte, sprunghafte Attacken gegen Hals, Niere oder Geschlechtsteile.
- Der Hund rennt 10 Felder schnell.

#### Waffen:

- Krallen (3 / 5 / 5+W12)
- Biss eines kleinen Hund (3 / 5 / 5+W12)
- Biss eines großen Hund (4 / 6 / 6+W12)

#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	14	/	10	/	14	/	/	14	RENN 15 SINN 18	15	10 - 14	14

- Starke Hunde oder Wölfe haben + 1 bis + 2 RS.

**Känguru:** Es handelt sich speziell um das Rotnackenvallaby, einer Känguru-Art, die ursprünglich aus Australien stammt, aber in Waimate auf der Südinsel auf einer Farm gezüchtet werden. Während der Katastrophe sind einige von ihnen entkommen und vermehren sich nun im District Eastland und vermutlich auch in den Gebieten der Südalpen-Ausläufer. Der Name des Rotnackenvallabys liegt in der rötlichen Fellfarbe im Nacken- und Schulterbereich. Ansonsten ist der Wallaby graubraun gefärbt. Rotnackenvallabys sind 14 – 19 kg schwer. Die Hinterbeine sind länger und kräftiger als die Vorderbeine und der Schwanz ist muskulös und hat eine Länge von 70 – 75 cm. Der Kopf ist relativ klein, die Ohren vergleichsweise lang. Die Kängurus sind vor allem in der Dämmerung aktiv. Die meisten Rotnackenvallabys sind Einzelgänger, sie können sich aber auch zu losen Gruppen zusammenschließen. Kängurus leben von pflanzlicher Nahrung, nämlich von Gräsern und Kräutern. Die Rotnackenvallabys können sich das ganze Jahr fortpflanzen. Das Weibchen bringt nach 30 Tagen Tragzeit ein Neugeborenes zur Welt. In den ersten 9 Lebensmonaten verbringt es die Zeit im Beutel der Mutter.

#### Regelhinweise:

- Kängurus sind relativ scheue Tiere, die sich auch nur schwer abrichten lassen.
- Ein Känguru rennt doppelt so schnell, also 10 Felder.

**Waffen:** Kängurus sind Fluchttiere. Kann es aber nicht mehr aus einer bedrohlichen Situation fliehen, kann es auch zutreten. Während es sich auf seinem Schwanz abstützt, tritt es mit beiden Füßen zeitgleich zu und richtet Treffer wie durch einen Ellbogenschlag (2 / 3 TP) an.

#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
12	5	/	8	/	10	/	/	12	13	12	10	12

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.



**Kamel:** Das Kamel gehört zur Familie der Paarhufer. Er ist ein Schwielensohler. Das Kamel hat dicke Polster unter den Zehen, dichtes, wolliges Haar, eine gespaltene Oberlippe und ovale Blutkörperchen, was einmalig bei Säugetieren ist. Das Kamel ist genügsam, ein langbeiniger Passgänger und Wiederkäuer mit einem mehrkammerigen Magen. Er kann bis zu 650 Kg wiegen. Es gibt Kamele mit einem Rückenhöcker (Dromedar) oder zwei, die als Fettspeicher dienen. Gegen Sandstürme besitzt das Kamel verschließbare Nasenlöcher. Das Kamel, vor allem das Dromedar, kann mehrere Tage ohne Wasser auskommen (bis zu 17 Tage). Das Kamel wurde in Wüstengebieten als Last- und Reittier verwendet, das Milch, Fleisch und Dung liefert. Kamele können in geeigneten Gebieten bis zu 60 Km/h schnell rennen.

Durch die Katastrophe sind einige wenige Kamele aus dem Zoo von Auckland entkommen. Durch den Hunger der Menschen wurden sie dann schnell erlegt. Es gibt vermutlich nur noch einzelne Kamele, die sich irgendwo auf der Nordinsel in den trockenen Gebirgszonen verborgen haben.

#### Regelhinweise:

- Um ein Kamel abzurichten, braucht man einen Talentwert von mind. 12. Umso höher der Wert ist, desto gelehriger führt das Kamel die Befehle aus.
- Das Kamel läuft 1 Feld weiter und rennt doppelt so schnell, also 10 Felder.

#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	6	/	8	/	/	/	/	11	14	15	12	10

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.

**Kiwi:** Der Kiwi, auch als Schnepfenstrauß bezeichnet, ist ein flugunfähiger, nachtaktiver Vogel, der in den Wäldern lebt und als Nationalsymbol Neuseelands stand. Kiwis sind mit 35 – 65 cm die kleinsten Laufvögel der Welt. Sie wiegen 1 – 5 kg. Sie haben ein braunes haarig wirkendes Gefieder. Mit ihren kleinen Flügeln können sie nicht fliegen. Auch die kleinen Krallen am Ende der Flügel haben keine Funktion. Der Schnabel ist lang und gebogen. Gelegentlich stützen sie sich damit im Stehen. Kiwis können nicht gut sehen, dafür aber gut hören und riechen. Kiwis sind jedoch schnelle Läufer. In ihrem waldreichen Lebensraum können sie sich schnell unter entsprechenden Büschen verbergen. Kiwis sind nur schwer zu entdecken, dafür hört man sie die ganze Nacht hindurch, außer bei starkem Wind und bei Vollmondnächten. Ihre schrillen Pfiffe hört man bis zu 5 km weit. Kiwis sind in 5 verschiedenen Arten auf Neuseelands und den Inseln verbreitet. Sie leben dort bis in Höhen von 1.200 m in feuchten und humusreichen Gebieten. Sie treten meistens paarweise auf und halten ihre Partnerschaft oft lebenslänglich. Zwischen August und Oktober ist die Paarungszeit, in der sie äußerst ruffreudig sind. Das Weibchen legt 1 – 2, selten auch 3 Eier. Die Kiwifrucht wurde nach dem Vogel benannt und hieß eigentlich „chinesische Stachelbeere“.



#### Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	6	/	5	/	/	/	/	10	RENN 17	3	3	13
									SINN 17			

**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 Komodowarane vor Menschen. 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. Seit der Katastrophe sind einige Komodowarane nach Neuseeland gelangt. Sie leben vorwiegend auf den kleinen Inseln.

Form: Reptil (Echse)

Kenntnis: Zoologie 15; seltenes Auftreten

Regelhinweise:

- Komodowarane, die in der Gefangenschaft gehalten werden, können von Menschen abgerichtet werden. Hierfür ist in Abrichten ein Talentwert von mind. 15 erforderlich.
- 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. - W4 LE und - 1 VIT, bis es daran stirbt oder ein Antitoxin erhält. Der Biss kann außerdem Krankheiten übertragen.

Waffen:

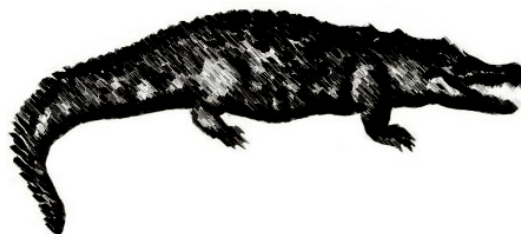
- Schwanz = Peitsche (2 / 3 / 3+W12)
- Biss (4 / 6 / 6+W12); Vergiftung

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			

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.

**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 weit 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 wurden und werden Krokodile wieder gejagt. Während der Katastrophe sind aus dem Auckland- und aus dem Wellington-Zoo Krokodile ausgebrochen, die sich in der Stadt, in den Kanalisationen aufhalten oder in Stadtnähe in den See- und Flussgebieten. Derzeit sind sie noch nicht zahlreich, aber ihre Zahl dürfte im Laufe der Jahre zunehmen.



Regelhinweis: 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	RENN 8 SCHW 17	17	18	14

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

**Löwe:** Der Löwe ist eine überwiegend nachtaktive, große Katzenart. Die Körperlänge misst etwa 1,40 m (Weibchen) bis 1,90 m (Männchen), die Höhe bis über 1 m. Das Fell ist kurzhaarig, graugelb bis tief ockerbraun. Der männliche Löwe hat eine Schulter- und Nackenmähne. Der Löwe lebt meist im Rudel. Er jagt größeres Wild (z. B. Antilopen, Zebras, Gnus), kann aber auch einzelnen Menschen sehr gefährlich werden. Der Löwe existiert nur deswegen auf Neuseeland, weil er durch die Katastrophe aus einem Zoo ausgebrochen ist. Es gibt äußerst wenige Exemplare auf Neuseeland. Der Löwe bewegt sich in seiner Freiheit abseits von Siedlungen und lebt in steppenartigen Gebieten im Gebirge.



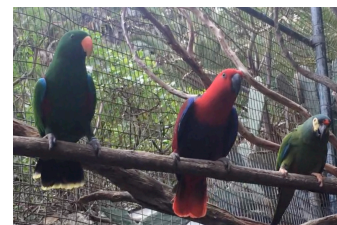
- **Kenntnis:** Zoologie 8
- **Regelhinweise:**
  - Wer erstmals einen Löwen erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Um sich einem Löwen zu stellen, muss man aber generell auch immer einen TW auf MUT schaffen. Dies ist dann aber kein Schreck.
  - Der Löwe rennt 10 Felder schnell.
- **Waffen:**
  - Gebiss = Axt (6 / 9 / 9+W12)
  - Pranke = Schwert (5 / 8 / 8+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	17	/	10	/	17	/	/	13	16	15	20	15

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.
- Durch die hohe LE besitzt der Löwe einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Löwe besitzt + 2 RS.

**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 auch zum Klettern dienen kann. Zahlreiche Arten lassen sich in Gefangenschaft züchten, u. a. der Wellensittich. Nach dem Verhalten und der Entwicklung des Gehirns gehört der Papagei zu den höchstentwickelten Vögeln. Das Stimmorgan befähigt zu außerordentlich modulationsfähigen Lautäußerungen, die bei einigen Arten das Nachsprechen von Sätzen ermöglichen.



Regelhinweise:

- Zum Abrichten eines Papageien benötigt man in Abrichten mind. den Wert 12.

Waffen: Die Krallen oder der Schnabel eines großen Papageien = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	10	/	6	/	8	/	/	12	Fliegen 13 INTEL 6	3	3	11

**Pavian:** Der Pavian, hier im Speziellen der Mantelpavian, gehört zur Familie der Affen. Der Pavian kann 61 – 76 cm lang werden und bis zu 21 Kg (Männchen) oder 9 Kg (Weibchen) wiegen. Die Weibchen sind kleiner und haben ein schlichtes braunes Fell, während das Männchen ein helleres, oft silberweißes Fell und ausgeprägte Schultermähne haben. Paviane sind tagaktiv und halten sich vorwiegend am Boden auf. In der Nacht ziehen sie sich auf Klippen oder Felsen zurück. Sie leben in Gruppen, bestehend aus einem Männchen und mehreren Weibchen (7 – 15). Das Männchen bewacht die Weibchen, pflegt auch ihr Fell und besorgt ihr Nahrung. Sollten sich Gruppen um Schlafplätze, Nahrung oder Wasserlöcher streiten, wird der Kampf oft von den Männchen ausgetragen. Wenn alleinstehende Männchen auf Partnerinnensuche sind, folgen sie oft einer Gruppe und versuchen die Weibchen wegzulocken. Dabei wacht das eigentliche Männchen eifersüchtig über seine Weibchen und beißt oder jagt auch die Weibchen, wenn sie sich anderen Männern annähern und schließlich kann es zu aggressiven Kämpfen zwischen den Männchen kommen. Das Weibchen trägt nach ca. 172 Tagen ein Jungtier aus. Paviane können bis zu 40 Jahre alt werden. Die Paviane kommunizieren durch Mimik, Gestik und Laute. Paviane sind Allesfresser und wenig wählerisch. Auf ihrem Speiseplan stehen Früchte, Kräuter, Wurzeln, Insekten, Vogeleier oder Wirbeltiere.

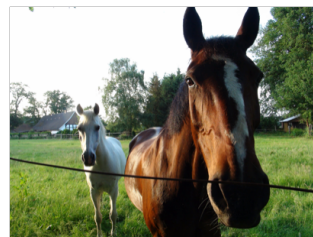
Die Paviane stammen aus den Zoos Auckland und Wellington, die durch die Katastrophe zerstört wurden. Heute treiben sich die Paviane auch in den nah gelegenen Wäldern auf oder in den Randzonen der Städte, um den Müll nach Nahrung zu durchsuchen. Sie können sich relativ gut vermehren, weil es nur wenig natürliche Feinde gibt. Zu ihren Feinden zählt derzeit eigentlich nur der Mensch.

**Waffen:** Paviane können mit ihren Händen angreifen. Sie schlagen damit zu oder kratzen (= Skalpell; 2 / 3 / 3+W12).

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	10	/	10	/	12	/	/	12	Klettern 15  Rennen 14	12	8	14

**Pferd:** Das Pferd gehört zur Familie der Unpaarhufer, zu deren Gattung auch der Esel und das Wildpferd gehören. Das Pferd ist ein Laub- und Grasfresser und lebt in Wiesen-Landschaften. Das Hauspferd ist ein hochbeiniges Lauf- und Fluchttier. Pferde sind ca. 1,80 m groß. Die kleinen Ponys wiegen 80 – 300 Kg. Ausgewachsene Ponys wiegen 450 kg. Vollblüter wiegen zwischen 500 – 600 Kg. Einige besonders große Rassen können bis zu einer Tonne wiegen. Ein Pferd gebiert in der Regel ein Fohlen. Pferde können zu Renn-, Reit-, Wagen- oder Zugpferde ausgebildet werden. Sie werden auch in der Landwirtschaft eingesetzt. Das abgerichtete Pferd baut eine persönliche Beziehung zu seinem Besitzer auf und trägt ihn an gewünschte Orte. Manche können auch für Tricks abgerichtet werden. Pferde haben in der Postapokalyptischen Welt das Auto wieder ersetzt.



**Regelhinweise:**

- Zum Abrichten benötigt man einen Wert von 12. Umso höher der Wert in Abrichten desto mehr kann man dem Pferd beibringen.
- Das Pferd läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.
- Ein Pferd läuft 7 Km/h schnell. Das ist auch die Geschwindigkeit, mit der Pferde eine Kutsche ziehen. Sie laufen am Tag max. 7 Std. und schaffen somit eine Reichweite von 50 Km. Beim Traben erreicht ein Pferd ca. 15 Km/h. Das hält er 3 Std. lang aus. Bei Galopp erreicht das Pferd eine Geschwindigkeit von 50 – 60 Km/h. Das hält er jedoch nur eine ¼ Std. lang aus.

**Waffen:** Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	8	/	10	/	7	/	/	10	15	12	12	11





**Ratte:** Die Ratte gehört zur Gattung der Mäuse. Die Körperlänge beträgt etwa 10 – 30 cm, der Schwanz ist meist länger. Viele Rattenarten sind äußerst anpassungsfähig und daher weltweit verbreitet. Die Ratte besiedelt Lebensräume jeglicher Art. Sie gilt als gefürchteter Vorratsschädling und Überträger von Krankheiten. Sie ist fast rein dämmerungs- und nachtaktiv. Sie lebt gesellig. Anders als herkömmliche Mäuse gräbt sie kaum, aber sie klettert, springt und schwimmt sehr gut. Die Ratte kann menschliche Siedlungen aufsuchen und teils in den Gebäuden leben. Sie lebt aber vor allem an Gewässern, Gräben oder Müllablagerungen. Sie ist ein ausgeprägter Allesfresser. Die Rattenbekämpfung ist anstrengend; die Menschen jagen mithilfe von Fallen, vergifteten Ködern und Schlagwaffen. Allerdings können die Ratten manche Fallen erkennen und sich gegen Gifte anpassen. Ratten können zwar selten, aber durchaus zahlreich in Gruppen auftreten und angreifen.

**Regelhinweise:** Ratten können geringfügig abgerichtet werden, dazu ist in Abrichten ein Talentwert von 15 erforderlich.

**Waffen:** Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W12). Der Biss kann Krankheiten übertragen.

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
12	10	/	8	/	12	/	/	16	INTEL 6 RENN 15	15	3	15

**Rotrückenspinne:** Kleine Kugelspinne, die ursprünglich aus Australien stammt. Die Männchen sind lediglich 3 – 4 mm groß, die Weibchen 10 – 12 mm. Auffällig, und daher stammt auch der Name, ist die Zeichnung des Körpers, besonders der des Weibchens. Sie hat einen schwarzen Körper, auf dessen Oberseite ein roter Streifen ist und auf der Unterseite zwei verschmolzene Dreiecke, wie eine Sanduhr. Bei den hellbraunen Männchen ist der Streifen weniger ausgeprägt. Rotrückenspinnen fressen Insekten, aber auch kleine Eidechsen, wenn sich diese in deren Netz verfangen haben. Die Weibchen stehlen auch Beute aus den Netzen anderer Spinnen. Die schlüpfenden Jungtiere fressen sich teils gegenseitig. Auch die Männchen werden bei der Paarung häufig getötet. Auch wenn die Spinnenart nicht aggressiv ist, so kann das Gift des Weibchens äußerst schmerzhaft für einen Menschen sein.

**Form:** Spinne.

**Kenntnis:** Zoologie 12, wenn man sich in Neuseeland oder Australien auskennt; sonst 15. Mediziner mit einem Wert von 15 können die Symptome durch gründliches Fragen auch von anderen Erkrankungen ausschließen.

**Regelhinweise:**

- Der Biss ist kaum spürbar. Nur wenn dem Charakter der TW auf SINN gelingt, konnte er den Biss bemerken; bei einem guten TW entdeckt er auch die Spinne.
- Das Gift ist das Alpha-Latrotoxin, das auch in der Schwarzen Witwe enthalten ist. Nur der Biss der weiblichen Spinne wirkt toxisch. Nach W10 x ¼ Std. wirkt das Gift. Es löst Krämpfe aus: – 3 LE und – 1 VIT. Die Symptome dauern 12 Std. Es existiert auf Neuseeland kein Gegengift mehr. Da das Gift die Nervenbahnen angreift, helfen auch alternative Entgiftungs-Medikamente nicht.

**Sandmücke:** Auf Neuseeland auch „Sandflie“ genannt. Die äußerst kleinen Mücken (bis zu 4 Millimeter) sind nervige Blutsauger, die an Sandstränden leben. Sie sind gelbbraun und behaart. Die Flügel geben ihnen ein schmetterlingsartiges Aussehen. Sie verbreiten sich in tropischen Gegenden, wo es nicht unter 10 ° kühl wird. Sie legen ihre Eier an feuchte Stellen ab, aus denen die Larven schlüpfen. Die Larven ernähren sich zunächst von verrotteten Pflanzenresten. Danach verpuppen sie sich und werden zur Mücke. Sandmücken leben max. 40 Tage und die Weibchen legen nach jedem Saugen bis zu 100 Eier ab. Mit ihrem breiten Mundwerkzeug ritzen die Sandmücken in die Haut und saugen dann das Blut. Anders als die Weibchen, ernähren sich die Männchen nur von Pflanzensäften. Der Biss verursacht Ausschlag, Hautflecken und Juckreiz. Es können außerdem Krankheiten übertragen werden.

**Form:** Insekt

**Kenntnis:** Zoologie 12 (oder 10, wenn man in der Nähe eines Strandes gelebt hat); um die gesundheitlichen Auswirkungen zu erkennen benötigt man in MED den Wert 12.

**Regelhinweise:**

- Befindet sich der Charakter an einem Strand, kann er von einer lokalen Gruppe von Sandmücken attackiert werden. Nachdem sich die ersten kleinen schwirrenden Tierchen angekündigt haben, werden es allmählich auch immer mehr, vor allem in der Dämmerung oder in den frühen Morgenstunden. Wenn sich der Charakter dort zu lange aufhält, piekt es mal hier und mal da. Wenn er dort länger verbleibt, wird er lokale Einstiche erleiden.
- Bei längerem Aufenthalt wird mit dem W4 die Menge der schmerzhaften Einstiche ermittelt. Mit dem W100 ermittelt man die Körperpartie; dabei muss das jedoch eine Partie sein, die nicht durch Bekleidung geschützt ist. Die Einstiche bewirken Ausschlag und Juckreiz und somit erleidet der Charakter – 1 LE und – 1 VIT. Sollte man noch länger an dem Ort verweilen, findet der Vorgang mit seinen Auswirkungen erneut statt.
- Danach muss für den Charakter ein TW auf VIT gemacht werden, um zu ermitteln, ob er sich dadurch einen Erreger oder eine Gesundheitsstörung eingefangen hat. Hier ist das nur dann der Fall, wenn der TW auf VIT misslingt. Danach ermittelt der SM mit dem W6, um was es sich handelt:
  - 1 – 2 = Fieber: Nach W4 Std. leidet der Charakter für W6 Std. an leichtem Fieber. Er verliert – 1 LE und – 1 VIT. Sollte er sich in der Zeit nicht schonen, treten die Abzüge erneut auf.
  - 3 – 4 = Hauterkrankung: Nach W4 Std. entzünden sich die Einstichstellen und erhalten eitrige Pappeln. Durch den Juckreiz verliert der Charakter erneut – 1 LE und – 1 VIT. Am kommenden Tag heilen die Wunden allmählich, aber sie sollten vor weiteren Infektionen geschützt werden.
  - 5 = Leishmanien: Das sind Protozoen, also Parasiten, die sich im menschlichen Blut ausbreiten. Sie sterben relativ schnell ab, verursachen aber nach W6 Std. an allen lokalen Einstichstellen massive Hautzerstörung. Es bildet sich dort überall eine nässende, fleischige Wunde. Jede Einstichstelle verursacht – 1 LE und – 1 VIT. Die Wunde muss behandelt werden, damit es zu keiner weiteren Infektion und Entzündung kommt. Wer einmal an Leishmanien erkrankte, ist danach lebenslang immun.
  - 6 = Pappataciefieber: Es handelt sich um eine Virusinfektion durch Bunyaviridae. Nach 3 Tagen erleidet der Charakter täglich und W6 Std. lang:
    - Kopfschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT und alle TW werden – 2 WM.
    - Übelkeit: – 1 VIT.
    - Schwindel: Alle visuellen und motorischen werden TW– 2 WM.
    - Erbrechen: – 1 LE und – 1 VIT.
    - Muskel- und Gelenkschmerzen: – 1 LE.
 Die Erkrankung ist nach 3 Tagen vorbei. Pharmazeutika können gegen die Symptome eingenommen werden, ein Virostatikum oder Impfstoff existieren jedoch nicht.
- Gegen die Sandmücken kann man sich mit Antimückenspray schützen, wodurch der W4 auf eine Einstichstelle reduziert wird. Schützende Bekleidung sollte man an solchen Stränden tragen.

**Schimpanse:** Der Schimpanse gehört zur Familie der Menschenaffen und ist verwandt mit dem Menschen. Schimpansen erreichen eine Größe von 1 – 1,70 m, haben ein Gewicht von 30 – 70 Kg und sind schwanzlos. Das Fell ist schwarz oder dunkelbraun. Die Arme sind länger als die Beine. Die großen Eckzähne sind bei den Männchen größer als bei den Weibchen. Schimpansen sind in Bezug auf ihren Lebensraum flexibler als andere Menschenaffen. Sie können im Dschungel, in Steppen, als auch in Bergregionen leben, sie suchen am Boden nach Nahrung, wie auch auf Bäumen. Am Boden bewegen sie sich im Knöchelgang und im Geäst klettern sie mit allen vier Gliedmaßen und mit den Armen hängend fort. Schimpansen sind tagaktiv. Sie fertigen sich jede Nacht ein Nest aus Zweigen und Laub an, meistens auf Bäumen in einer Höhe von 9 – 12 m. Schimpansen sind Allesfresser, mit einem Schwerpunkt auf Pflanzen, vor allem Früchte, Nüsse und Blätter. Die Männchen teilen ihre Beute mit anderen Gruppenmitgliedern, um so die Gruppenhierarchie zu verbessern. Das Paarungsverhalten ist sehr unterschiedlich, ebenso ob die Schimpansen monogam oder polygam sind. Das Weibchen bringt nach 230 Tagen ein Jungtier zur Welt. Ein Schimpanse kann 30 – 40 Jahre alt werden. Schimpansen leben in Großgruppen von 20 – 80 Tieren, die sich oft zur Nahrungssuche in Untergruppen aufspalten. Die Untergruppen bestehen oft aus 4 – 8 Tieren. Die Gruppen werden von starken und älteren Männchen angeführt und verteidigt. Das Trommeln auf Baumstämmen, laute Schreie, Kraftdemonstrationen, das Schütteln von Ästen und werfen von Steinen demonstriert rituell ihre Stärke. Oft sind es nur die Männchen, die kleine Säugetiere jagen und ihre Reviergrenzen bewachen. Die Männchen kümmern sich auch um ihre Gruppe. Eine Großgruppe hat ein Streifgebiet von 5 – 40 Km<sup>2</sup>. In Savannen kann das Gebiet sogar 120 – 560 Km<sup>2</sup> betragen. Fremde Schimpansen werden meist sehr brutal verfolgt. Hier kann man von Krieg sprechen. Diese grausame Vorgehensweise hat der Schimpanse nur mit dem Menschen gemein. Schimpansen können in gewissen Maßen Werkzeuge nutzen, z. B. zerkaute Blätter als Schwämme, Stöcke um Termitenhügel auszunehmen, Steine und Äste um Nüsse zu knacken, Äste als Haken, Stöcke und Steine als Wurfgeschosse bei der Jagd oder zur Verteidigung und auch spitze Holzstücke als Wurfspieße. Sie sammeln sogar besondere Steine auf. Werkzeuggebrauch und Nestbau ist nicht genetisch veranlagt, sondern wird von den erfahrenen Tieren abgesehen. Schimpansen nutzen auch scharfkantige Blätter, die sie kauen und schlucken und dadurch Parasiten auskoten. Auch dies ist eine erlernte Verhaltensweise. Schimpansen nutzen verschiedene Laute und Gesichtsausdrücke zur Kommunikation.

In den 1970ern ist es gelungen, mehreren Schimpansen die menschliche Gebärdensprache beizubringen. 1961 wurde der erste Schimpanse der NASA in den Weltraum geschickt. Schimpansen stammen aus Afrika und sind während der Katastrophe aus den Zoos Auckland und Wellington entkommen und breiten sich nun in den Wäldern Neuseelands aus.

Form: Säugetier

Kenntnis: Zoologie 8; gelegentliches Auftreten

Regelhinweise:

- Schimpansen trifft man eher in Kleingruppen oder dann plötzlich in einer Großgruppe an. Sie gehen organisiert vor.
- Um sich mit einem Schimpansen auf einen Kampf einzulassen, muss der TW auf MUT gelingen (das ist kein Schreck!)
- Um einen Schimpansen abzurichten, benötigt man in Abrichten den Wert 12.

Waffen:

- Schimpansen können mit ihren Händen angreifen und richten damit TP an wie durch einen stärkeren Faustschlag (2 / 3 / 3+W6).
- Besonders starke Schimpansen besitzen einen Powerschlag.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	10	/	10	/	12	/	8	12	Kletten 18	12	8	14
									Rennen 14			
									ST 15 oder 18			
									Werfen 10			

**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.



Schlangen gab es auf Neuseeland vor der Katastrophe nicht in freier Natur. Erst durch die Katastrophe sind sie aus Privathaushalten, vor allem aber aus den Zoos ausgebrochen und verbreiten sich allmählich.

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 Mensch W6 Std. lang Fieber. Es gibt allerdings auch Schlangengifte, die ein schweres Fieber verursachen oder tödlich wirken. Die stark giftigen oder tödlich giftigen Schlangen müssen zu denen gehören, die aus einem Zoo entkommen sind.

Waffen: Biss = Skalpell (2 / 3 / 3+W6)

Werte:

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

**Tiger:** Der Tiger, speziell der Königstiger oder auch Bengal-Tiger, ist bekannt durch seine besonders kontrastreiche rot-goldene Fellfärbung mit seinen schwarzen Streifen. Der männliche Tiger hat eine Länge von 2,70 – 3,10 m. Das Weibchen 2,40 – 270 m. Das Gewicht beträgt bei den Männchen 180 – 300 Kg und beim Weibchen 100 – 180 Kg. Die Schulterhöhe beträgt 90 – 100 cm. Sehr selten gibt es unter den Königstigern die „Weißen Tiger“. Diese Halbalbinos haben rote Augen. Tiger leben im Dschungel. Sie benötigen täglich ca. 8 Kg Fleisch. Ihre Hauptnahrung besteht aus Säugetieren, wie Antilopen, Rehe und Wildschweine, gelegentlich auch Affen, Hasen oder Wasservögel. Der Tiger schleicht sich dabei an seine Beute heran, springt sie an, drückt sie mit seinen kräftigen Vorderpfoten zu Boden und beißt dem Opfer dann in die Kehle oder bricht ihr durch einen Biss das Genick. Der Tiger kann 6 m weit springen. Das Weibchen gebärt nach 95 – 110 Tagen 2 – 6 Junge. Der Tiger meidet den Menschen und greift ihn nur an, wenn er sich verteidigen muss. Kommt man ihm in seinem Lebensraum jedoch zu nahe, kann er ebenso aggressiv werden. Tiger greifen oft von hinten an. Tiger dringen nicht in menschliche Siedlungen ein.

Königstiger stammen ursprünglich aus Indien. Sie sind während der Katastrophe aus dem Zoo von Auckland und Wellington ausgebrochen und leben nun auf der Nordinsel in den tiefen Wäldern.

Regelhinweise:

- Die Begegnung mit einem Tiger verlangt einen TW auf MUT, sonst erleidet man einen Schreck.
- Der Tiger greift nur dann an, wenn er sich von Menschen bedroht fühlt. Es gibt selten Ausnahmen.
- Der Tiger kann 5 m weit springen und rennt in einer Aktion 10 Felder schnell.
- Auf dem Kampffeld nimmt der Tiger 2 Felder Länge ein.

Waffen:

- Krallen = wie bei einem Schwert (5 / 8 / 8+W12)
- Biss = wie bei einer Axt (6 / 9 / 9+W12)

...



Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
10	15	/	10	/	17	/	/	14	Rennen 17	17	18	15
									Springen 17			

- Aufgrund der hohen LE besitzt der Tiger einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Tiger besitzt + 2 RS.

**Tuatahi:** Während der Katastrophe verursachten Geomagnetische Pulse eine Strahlung, die bei fast der Hälfte der Menschen eine Anomalie der Gehirnsynapsen auslösten. Die Betroffenen veränderten sich und nahmen Verhaltensweisen wie Primaten an. Man sprach darum von einer Re-primatisierung. In nur wenigen Tagen rannten animalisch wirkende Menschen schreiend und aggressiv durch Häuser, Straßen und Felder. Allgemein wurden diese „Wilden“ als Tuatahi bezeichnet. In der Sprache der Māori bedeutet es „zuerst“ und bezeichnet Primaten. Sie sind zurückentwickelte, affenähnliche Menschen, die primitiv animalisch und brutal sein können, vor allem wenn man ihr Revier betritt. Sie organisieren sich in Gruppen und greifen gezielt auch Menschen an, die sie um Nahrung berauben oder sogar fressen. Viele Tuatahi zogen sich nach der Katastrophe in die Wälder zurück und werden auf der Nordinsel als Underwoods bezeichnet. In den Städten Auckland und Wellington haben sie sich auch in die Tunnelsysteme der Städte zurückgezogen und werden dort als Undergrounds bezeichnet. Nachts kommen sie aus ihren Verstecken und plündern die Straßen und greifen die Menschen an. Die Tuatahi, die in den Wäldern leben, führen ihre Beutejagd eher bei Sonnenaufgang durch. Tuatahi sind nicht wirklich sesshaft, sie haben aber Territorien als Lebensräume. Sie leben meistens wie Affen in den dschungelreichen Bergregionen. Sie sind Menschen gegenüber feindlich argwöhnisch. Die Tuatahi nutzen die Natur und beherrschen das Überleben in der Natur. Neben den neuen Primaten der Tuatahi existieren noch selten intelligente Tuatahi, von denen auch einige zurück in die menschliche Zivilisation kehren und dort Ex-Tuatahi genannt werden.

Regelhinweise:

- Tuatahi können in Gruppen von W12 Kreaturen angreifen. Oft haben sie bereits ihre Opfer umzingelt. Sie greifen geschickt und tödlich an und wissen, was die Waffen der Menschen anrichten können.
- Tuatahi sind immun gegen psychische Psinetiken.
- Tuatahi können doppelt so weit rennen und doppelt so weit und hoch springen und doppelt so schnell klettern. Der TW auf KL wird + 2 WM. Außerdem können sie den Powerschlag schon mit einem ST-Wert von 15 ausführen.
- Tuatahi verwenden keine Sprache, sondern verständigen sich als Primaten durch Gestik, Mimik und Laute. Sie schreien menschlich, was häufig viel gefährlicher und gruseliger klingt, als bei einem Affen.
- Geomagnetische Pulse treten immer noch gelegentlich auf, zum Glück zunehmend seltener und auch weniger stark. Aber sie verursachen immer noch, dass Menschen sich zu Tuatahi wandeln können. Von einer Sekunde zur anderen verwandeln sich dann plötzlich Familienmitglieder und Freunde zu mörderischen Wesen, die darüber hinaus auch stark und schnell werden.

Regelhinweise zu intelligenten Tuatahi:

- Intelligente Tuatahi sind nicht mehr immun gegen psychische Psinetiken.
- Intelligente Tuatahi behalten ihre körperlichen Fähigkeiten bei.
- Intelligente Tuatahi können die menschliche Sprache wieder erlernen. Da sie aber unter Tuatahi leben, werden sie die Sprache nur leicht verstehen und gebrochen sprechen können.
- Intelligente Tuatahi führen die Tuatahi-Gruppe an. Sie können sich selbst beibringen, Geräte und auch einfache Waffen wieder zu nutzen und sie können ihre Tuatahi-Anhänger dazu bringen, sich zu organisieren, Befehle umzusetzen u. ä. Ein intelligenter Tuatahi führt die Gruppe brutal und schlau an; er kann sich menschlich geben und so die Menschen in eine Falle locken.

...

Regelhinweise zu Ex-Tuatahi:

- Intelligente Tuatahi, die sich der menschlichen Zivilisation wieder zuwenden, werden Ex-Tuatahi genannt. Sie lösen oder haben sich bereits von ihrer Primatengruppe gelöst und versuchen ihre animalische Lebensweise wieder abzulegen, um sich der menschlichen Gesellschaft wieder anzupassen. Sie werden jedoch immer animalische Allüren beibehalten.
- Ex-Tuatahi haben anfangs noch eine Art Amnesie und können sich an ihr früheres Leben erst nach erinnern und auch ihre Verwandlung und was sie dann getan haben, tritt erst später wieder in Erinnerung. Nach und nach tritt auch das frühere Wissen wieder ein, wie auch Lesen und Schreiben kehrt wieder zurück.
- Wie intelligente Tuatahi, beherrschen Ex-Tuatahi schon in gewisser Weise den Umgang mit Gerätschaften. Sie lernen schnell wieder den Umgang mit den verschiedensten Techniken.
- Ex-Tuatahi bleiben noch viele Jahre lang auf ihre Weise animalisch. Man hört und merkt ihnen auch noch an ihrer gebrochenen Sprachweise, ihrer reizbaren, auch aggressiven Stimmung und ihren manchmal noch wilden Gestiken und Mimiken ihre animalische Vergangenheit an. Für den Ex-Tuatahi ist es anfangs schwer, wieder unter Menschen zu leben. Sie vermissen zunächst noch das animalische Leben mit seinen einfachen Gesellschaftsregeln, das Gefühl von Macht und auch die Liebe zur Natur. Dennoch ist der Tuatahi fasziniert von den technischen Möglichkeiten, dem Komfort und der gemeinschaftlichen und freundschaftlichen Beziehung zwischen Menschen.
- Ex-Tuatahi sind nicht mehr immun gegen psychische Psinetiken. Sie wären theoretisch sogar in der Lage, Psinetiken zu beherrschen.
- Ex-Tuatahi behalten ihre körperlichen Fähigkeiten bei.
- Ex-Tuatahi können nicht wieder durch einen GMP zu einem Tuatahi gewandelt werden.

#### Waffen:

- Tuatahi verwenden Knüppel (4 / 5 / 5+W6 TP) und Steine (3 / 4 / 4+W6 TP).
- Intelligente Tuatahi können menschliche Waffen verwenden. Fernkampfaffen können sie nur dann nutzen, wenn sie es sich abgucken konnten oder neu gelernt haben. Für intelligente Tuatahi wird der Umgang mit Fernkampfaffen jedoch – 4 WM.
- Für Ex-Tuatahi wird der TW auf Fernkampfaffen nur in den ersten Monaten noch – 2 WM.

#### Werte Tuatahi:

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

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.

#### Werte eines intelligenten Tuatahi oder Ex-Tuatahi:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	17	Möglich	15	12 jedoch – 4 oder – 2 WM	18	12	15	17	RENN 17 WF 17	17	17	17

- Durch den VIT-Wert erhält er + 1 WM auf alle TW.

**Wal:** Der Wal ist ein schwimmendes riesiges Säugetier, mit vielen unterschiedlichen Arten. Die Bartenwale sind eine Unterordnung, die sich nur von Plankton ernähren und die Zahnwale sind die räuberische Unterordnung, zu denen auch die Delfine gehören. Der Blauwal hat eine Körperlänge von bis zu 33 m und ein Gewicht von bis zu 200 t und ist somit das größte Raubtier der Erde. Die kleinsten Walarten haben eine Körperlänge von 1,5 m. Manche Wale können bis zu 200 Jahre alt werden. Der oder die Nasenlöcher liegen beim Wal auf der Oberseite des Kopfes, so dass sie beim Atmen untergetaucht bleiben können. Der Körper ist von einer Speckschicht, dem Blubber, eingehüllt. Dieser dient der Wärmeisolation und verleiht dem Tier eine besonders gute Strömungseigenschaft. Wale atmen Luft und besitzen Lungen. Sie können, je nach Art, einige Minuten bis zu zwei Stunden untertauchen. Sie gebären Kälber und säugen sie mit extrem fettreicher Muttermilch aus speziellen Milchdrüsen. Nach 9 – 16 Monaten bringt das Weibchen ein Junges zur Welt. Wale sind gesellige Tiere mit einem entwickelten Sozialverhalten. Die meisten sind in Gruppen unterwegs, die als Schule bezeichnet werden. Sie bestehen aus 10 – 50 Tieren. Die Schulen haben feste Hierarchien. Der Umgang ist meist friedlich, außer in Stresssituationen wie Nahrungsmangel oder in Gefangenschaft. Wale gehen spielerisch miteinander um, im Kontaktschwimmen, im gegenseitigen Streicheln und Stupsen, wie auch die Luftsprünge, Saltos, das Wellenreiten oder das Flossenschlagen. Zur Kommunikation nutzen vor allem die männliche Tiere den Walgesang. Die Töne und Melodien sind über hunderte Kilometer im Wasser zu hören. Im Laufe der Jahre haben sich die Melodien der Wale entwickelt. Wale können sich mit anderen Tierarten zusammentun und gemeinsam auf Jagd gehen. So gehen auch Delfine mit Thunfischen auf Jagd. Als Feinde stehen den Walen nur die Walfangjäger und einige größere Haie gegenüber, sowie andere größere Zahnwale. Flusspferde sind übrigens eng mit dem Wal verwandt. Vermutlich hat sich der Wal als ein Lebewesen entwickelt, das sich vom Land- zum Wasserlebewesen entwickelt hat. Einige Arten schwimmen in die Flussdeltas und sogar bis in die Flüsse hinein. Wenn ein Wal an Land strandet, drückt das Körpergewicht die Lunge zusammen und bricht ihm die Rippen. Kleine Wale würden an einem Hitzeschlag sterben. Wale sind seit der Katastrophe wieder Jagdziel der Menschen geworden. Ein Wal bietet enorme Mengen Fleisch, Waltran und Kieferknochen für den Bau von Gerüchten, Häusern und Waffen. Der Spermaceti (oder auch weißer Amber) ist eine fett- und wachshaltige Substanz aus dem Kopf von Pottwalen. Er wird als Schmiermittel für Maschinen genutzt und damals auch als Grundstoff für die Pharmaindustrie und zur Parfumherstellung. Bei Neuseeland existieren vor allem die 1,50 m großen Hector-Delfine in den Küstengewässern, die knapp 10 Km von der Küste leben.

Regelhinweise: Größere Wale können Boote umwerfen.

Waffen: Der Hector-Delphin kämpft im Wasser mit Schwanz oder Kopf = Kopfnuss, aber ohne Selbstverletzung (2 / 3 / 3+W6)

Werte für einen Hector-Delfin:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	SCHW	VIT	LE	REFL
10	13	/	10	/	12	/	/	13	17	14	12	14

**Wildschwein:** Das Wildschwein gehört zur Ordnung der Paarhufer und stellt eine eigene Familienklasse dar. Es ist weltweit in Wäldern verbreitet. Wildschweine sind 1,40 – 1,80 m lang und können 150 – 200 Kg wiegen. Wildschweine haben einen massiven Körperbau und einen überdimensionierten Kopf. Mit ihrem kräftigen Gebiss stellen Wildschweine eine ernste Bedrohung dar. Da sie gute Schwimmer sind, sind sie gelegentlich auch Sumpfbewohner. Hoher Schnee und dauerhaft gefrorener Boden macht ihnen die Nahrungsaufnahme schwer, darum sind sie in kälteren Gebirgsfeldern weniger anzutreffen. Wildschweine sind Allesfresser und fressen vor allem Eicheln, essbare Wurzeln, Würmer, Mäuse, Schnecken, Pilze, Wasserpflanzen, Blätter, Gräser und Früchte. Sie greifen auch Jungkaninchen in ihren Bauten an oder wildern Vogeleier. Wildschweine haben eine Sozialordnung. Die älteste Bache (weibliches Schwein) führt die Paarungsbereitschaft an. Eine Bache kann bis zu 7 Jungtiere zur Welt bringen. Wildschweine verteidigen ihre Jungtiere sehr stark. Wegen Witterung und Raubtieren überleben meist nur die Hälfte die ersten Lebenswochen. Wildschweine tragen Erreger in sich (Würmer, Bakterien), die für den Menschen gefährlich sein können, auch durch den Verzehr. Dennoch gelten Wildschweine als beliebtes Jagdwild. Einige Māori sehen in der Jagd auf Wildschweine oft eine Mutprobe oder eine spirituelle Herausforderung. Wildschweine lassen sich auch zähmen und abrichten.

Regelhinweise:

- Allgemein gilt, wer einem Wildschwein entgegentreten will, muss zuvor einen TW auf MUT schaffen.
- Wer von einem Wildschwein verletzt wurde, kann sich einen Krankheitserreger einfangen (siehe Pathogene!)
- Um ein Wildschwein abzurichten braucht man einen Talentwert von mind. 15.
- In Neuseeland laufen auch wild lebende Schweine umher. Diese kämpfen nicht und haben auch keinen RS, der MUT-Wert beträgt 8 und der LE-Wert beträgt 12.

Waffen:

- Gebiss = Beil (5 / 7 / 7+W12); das hat auch eine Rammfunktion.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
10	14	/	8	/	14	/	/	11	14	15	14	11

- Der VIT-Wert bewirkt keine negativen oder positiven WM.
- Das Wildschwein besitzt + 1 RS.