

# KREATUREN – FLUGTIERE

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

- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.
- **Schreck:** Einige Kreaturen verlangen einen TW auf 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 Kreaturen:** Fliegende Kreaturen sind 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kostet vielen fliegenden Kreaturen eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch. Wer gegen eine fliegende oder schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM. Ist diese Kreatur weit weg oder besonders klein, werden mögliche TW um weitere – 2 WM.
- **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 Flugtieren keine veränderten WM aus.

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

- **Kenntnis:** Zoologie oder Parapsychologie 12
- **Regelhinweise:**
  - Die Phobos-Psinetik wirkt bei der Angst-Eule in einem Umfeld von 100 x 100 m. Humanoiden, die sich in diesem Umfeld befinden, müssen einen Gegen-TW auf MUT schaffen. Wenn der TW misslingt, erleidet man einen Schreck. Man wird außerdem bemerken, wie kleine Tiere ihre Verstecke verlassen und davonrennen. Die Angst-Eule wird Jagd auf diese Tierchen machen, aber nicht auf Humanoiden.
  - Auf dem Ektometer würde die Angst-Eule mit dem Para-Wert 1 ausschlagen.

## Werte:

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

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

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

## Werte:

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

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

- **Kenntnis:** Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
  - Nebelklingen treten in Gruppen von W20 Vögeln auf.
  - Die Nebelklinge streift beim Fliegen mit ihren scharfen Flügeln ihr Opfer. Sie führt ihre Attacke direkt im Vorbeiflug aus. Hierfür muss ihr aber der TW auf NK gelingen. Sie dreht dann in einer weiteren Aktion eine Runde, um dann in der nächsten Aktion erneut anzugreifen.
- **Waffen:** Schneidende Flügel = Messer (3 / 5 / 5+W12)

**Werte:**

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

**Papagei:** Der Papagei ist etwa 10 cm bis 1 m groß. Es gibt mehr als 300 Arten, die vor allem in wärmeren Gebieten leben. Der Körper ist häufig bunt befiedert. Er besitzt am Nasenbein einen beweglichen, hakenförmigen Oberschnabel, der ebenso wie der Greiffuß 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 höchstentwickeltesten Vögeln. Das Stimmorgan befähigt zu außerordentlich modulierten Lautäußerungen, die bei einigen Arten das Nachsprechen von Sätzen ermöglichen.



- **Kenntnis:** Zoologie 9
- **Regelhinweise:** Zum Abrichten eines Papageien benötigt man in Abrichten mind. den Wert 12. Skarden richten gerne Papageien ab.
- **Waffen:** Die Krallen oder der Schnabel eines großen Papageien = Skalpell (2 / 3 / 3+W12)

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	10	/	6	/	8	/	/	12	Fliegen 14 INTEL 6	10	3	11

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



- **Kenntnis:** Zoologie oder Parapsychologie 12
- **Regelhinweise:**
  - Psi-Vögel treten in einem Schwarm von W20 Tieren oder mehr auf. Evtl. fallen die Vögel in den Bäumen noch gar nicht auf, weil sie zunächst üblichen Krähen ähneln.
  - Irgendeiner der Psi-Vögel kann mit der Psinetik Optikinese ein außergewöhnliches Gebilde projiziert haben, das die Humanoiden herbeilocken soll. Bei dieser Psinetik können die Psi-Vögel sehr erfinderisch sein. Sie sind recht intelligent und es gelingt ihnen dadurch auch für Humanoiden interessante, illusorische Gegenstände herzustellen. Die Illusion kann sogar beweglich sein und ist max. 3 x 3 x 3 m groß. Die Psinetik muss gelingen und kostet - 1 PSI.
  - Während die meisten Psi-Vögel den Angriff aus den Bäumen heraus starten, bleiben einige Krähen in den Bäumen sitzen und wirken die Psinetik Reversibel (Hypnokinese). Die Reversibel-Psinetik ist nur einfach, reicht aber dazu aus, einem Humanoiden zu befehlen, seine Waffen wegzustecken oder Dinge zu tun, die ihn vom Krähenangriff ablenken. Um die Psinetik zu wirken, muss dem PSI-Vogel der TW auf PSI gelingen und er zahlt dafür - 1 PSI.

...

- Der Angriff der Psi-Vögel verläuft in wenigen Aktionen: 1. Vom Ast abheben; 2. Hinunter jagen; 3. Angriff im Flug. Den Psi-Vögeln ist bewusst, dass sich einige von ihnen opfern, um die Schar zu ernähren. Wenn die Psi-Vögel aber bemerken, dass sie den Kampf verlieren, ziehen sie sich zurück.
- Der Psi-Vogel ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- Auf einem Ektometer schlägt der Psi-Vogel mit dem Para-Wert 1 aus.

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

**Werte:**

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

**Pteranodon:** Geflügelter Saurier, der nur noch selten auf Planeten anzutreffen ist. Er wird als Kurzschwanzflugsaurier bezeichnet. Seine Flügelspannweite beträgt 7 – 9 m. Er tritt in Gruppen auf und lebt vor allem im Gebirge und an der See. Er ernährt sich von Fischen. Gerät man allerdings in sein Jagdgebiet, kann er durchaus aggressiv reagieren. Der Pteranodon steht unter Artenschutz. Man findet ihn beispielsweise im Miranda-Sektor auf dem Planeten Beryll, dort auf dem Kontinenten Tropicco.



- **Kenntnis:** Zoologie 12
- **Waffen:**
  - Schnabel = Dolch (4 / 6 / 6+W12)
  - Flügelschlag = Knüppel (4 / 5 / 5+W6)
  - Krallen (3 / 5 / 5+W12)

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
10	13	/	8	/	12	/	/	11	12	10	17	12

**Riesen-Fledermaus:** Wie die gemeine Fledermaus, so gehört auch die Riesen-Fledermaus den Säugetieren an. Fledermäuse sehen zwar Mäusen ähnlich stellen aber eine eigene Gattung dar. Die Riesen-Fledermaus ist 3 Meter groß und hat eine Flügelspannweite von 5 Metern. Sie besitzt ein grau bis braun oder schwärzlich gefärbtes Fell. Die Flügel bestehen aus Hautschichten. Anstelle eines Daumens besitzt die Riesen-Fledermaus eine Kralle. Ihre Gesichtsstruktur dient dazu Ultraschalllaute auszusenden. Die empfindlich großen Ohren empfangen dann die Echoortung. Fledermäuse und so auch die Riesen-Fledermaus können UV-Licht sehen und darum im Dunkeln sehen. Ebenso verfügen sie über einen Magnetsinn, der ihnen bei Langstreckenflügen zur Orientierung dient. Die Riesen-Fledermaus ernährt sich von großen Insekten, aber auch von Säugetieren, Vögeln, Fröschen, Mäusen und Fischen und kann auch Jagd auf Humanoiden machen. Sie fressen auch Früchte und ernähren sich von Nektar. Die Riesen-Fledermaus ist ein außerordentlicher Flugakrobat. Sie kann sich aber ebenso am Boden fortbewegen und ihre Flügel zum Schwimmen benutzen. Die Riesen-Fledermaus ist ein nachtaktives Wesen. Zum Schlafen zieht sie sich in Höhlen, Felsspalten, Baumhöhlen oder leerstehenden Gebäuden zurück. Die Riesen-Fledermaus lebt in Gruppen, ist aber auch als Einzelgänger unterwegs. Wenn es kalt wird, zieht sie sich zum Winterschlaf in ein entsprechendes Quartier zurück. Vorher frisst sie noch ordentlich, um sich einen Fettvorrat anzulegen. Die weibliche Riesen-Fledermaus bringt einmal im Jahr ein Jungtier zur Welt. Die Riesen-Fledermaus wird 20 – 30 Jahre alt. In einer lebensbedrohlichen Situation kann sie sich totstellen. Sie kann Krankheiten verursachen, z. B. Tollwut.

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

...

**Werte:**

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

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

**Roch:** Der Roch ist ein übergroßer Adler und gehört zur Familie der Greifvögel. Er ist 5 m groß. Der Roch ist selten und lebt im Gebirge, oft auch in der Nähe von Küsten. Der Roch ernährt sich von größeren Säugetieren, Wassertieren, Kreaturen und Humanoiden. Er hat schon häufig Angriffe auf Schiffe ausgeübt und dort die Seeleute von Bord verschleppt. Der Roch strahlt die Psinetik Hypnokinese „Verum“ aus, die bewirkt, dass sich Humanoiden in der Nähe eines Rochs und auch in der Nähe dessen Horsts die Wahrheit sagen und auch Geheimnisse ausplaudern wollen. Angeblich befinden sich in seinem Horst auch Schätze. Der Roch existiert nur auf wenigen Gestirnen und steht unter Artenschutz.

- **Kenntnis:** Zoologie 14
- **Regelhinweise:**
  - Wer sich in der Nähe eines Rochs befindet oder in der Nähe seines Horsts, ist gezwungen die Wahrheit zu reden und hat auch das Verlangen seine Geheimnisse preis zu geben. Der Roch muss dafür keinen TW auf PSI machen. Um sich dagegen zu wehren, ist jede ¼ Std. ein automatischer TW auf WS nötig, der jeweils – 2 WM wird.
  - Der Roch nimmt auf dem Kampffeld 3 x 3 Felder ein.
  - Der Roch ist nicht immun gegen psychische Psinetiken.
  - Auf dem Ektometer schlägt der Roch mit dem Para-Wert 1 aus.
- **Waffen:**
  - Krallen = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)
  - Biss = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12)
  - Flügelschlag = Baseballschläger (5 / 6 / 6+W6)

**Werte:**

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

- Aufgrund der LE besitzt der Roch einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Roch gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock.