

KREATUREN – PARÄ-KREATUREN

Als Para-Kreaturen gelten monströse, dämonische und geisterhafte Wesen, die meistens psinetische Fähigkeiten oder eine Verbindung zur Immateriellen Ebene haben.

- **Monster** sind Kreaturen, die in der Materiellen Ebene leben und meist andere Lebewesen jagen. Sie haben ein furchterregendes Aussehen, meistens herausragende körperliche Eigenschaften und besitzen häufig psinetische Fähigkeiten. Um sie zu eliminieren reichen meistens profane Waffen aus. Wenn Monster Psinetiken einsetzen, muss ihnen der TW auf PSI gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 PSI.
- **Geister** sind die feinstofflichen Überreste von Verstorbenen, die sich durch etwas noch an die Materielle Welt gebunden fühlen und darum an diesem Ort, aber in der Immateriellen Ebene an dem Ort verhaftet sind. Sie können in der Materiellen Ebene erscheinen und gefährlichen Spuk ausüben. Stählerne Waffen schaden ihnen. Ebenso sorgen Kratyl und der Exorzismus dafür, dass ein Geist in die Immaterielle Ebene entweichen muss, wo er W100 Min. lang gebunden ist. In der Immateriellen Ebene regeneriert ein Geist sehr schnell seine Talentwerte, nämlich je ¼ Std. um einen Punkt. Um einen Geist endgültig zu eliminieren, muss man ihn mit einer Heiligen Waffe eliminieren oder das Artefakt zerstören, an das er gebunden ist. Wenn Geister Psinetiken einsetzen, muss ihnen der TW auf PSI gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 PSI.
- **Dämonen** sind Kreaturen, die in der Immateriellen Ebene und in der Materiellen Ebene leben. Dämonen scheinen durch energetische Konzentrationen in der Immateriellen Ebene entstanden zu sein. Z. B. wenn ein Geist sich zu stark in dieser Ebene entwickelt hat oder eine hohe Energie an einem Ort existierte, an dem Humanoiden zu Tode gekommen sind. Der Dämon ist meist eine intelligente und psinetisch mächtige Kreatur, die auch weitere Fähigkeiten besitzen kann. Häufig hausen Dämonen an einem Ort, in der Immateriellen Ebene. Sie können aber auch neue Orte aufsuchen. Sie wechseln immer mal wieder in die Immanente Welt, um dort auf Jagd zu gehen. In der Immateriellen Ebene regenerieren sie aber ihre Talentwerte und zwar je ¼ Std. um je einen Punkt. Dämonen können auf unterschiedliche Weise Schaden erleiden. Allen gemeinsam ist jedoch, dass sie durch Kratyl geschwächt werden und durch Exorzismus in die Immaterielle Ebene entweichen müssen, wo sie W100 Min. lang gebunden sind. Um einen Dämon endgültig zu eliminieren, muss man ihn meistens mit einer Heiligen Waffe eliminieren. Wenn Dämonen Psinetiken einsetzen, muss ihnen der TW auf PSI gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 PSI.
- **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 dieser Kreatur nie wieder.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schell rennende Kreaturen bewegen sich auf dem Kampfaster 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:** Taserwaffen schaden Geistern und Dämonen nicht, wohl aber Monstern. Sollen Monster mit Taserschüssen narkotisiert werden, 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 Para-Kreaturen keine veränderten WM aus. Allerdings entschwinden Geister und Dämonen in die Immaterielle Ebene, wenn ihr Wert in den kritischen Bereich sinkt. Geister besitzen außerdem keine LE, sondern leben von ihrer VIT.
- **Beschwören:** Durch die Psinetik Nekromantie können Geister und Dämonen per Exorzismus vertrieben und ausgetrieben werden. Die Nekomantie ermöglicht es aber auch bestimmte Para-Kreaturen zu erzeugen oder herbeizurufen. Ein Psinetiker, der diese Fähigkeit ansetzt, wird als Nekromant bezeichnet und die Folgen seines Handelns sind auch schon bald an ihm erkennbar. Siehe dazu unter „Psinetik“, „Nekromantie“!
- **Para-Trap:** Es handelt sich um eine kreisrunde, 50 x 50 cm große Konstruktion, eine elektromagnetische Falle, die ein elektromagnetisches Sperrfeld errichtet und mit der man Geister und Dämonen festhalten kann. Die Para-Kreaturen wehren sich allerdings sofort und jede Min. mit ihrer Willensstärke dagegen.

- **Heilige Waffen:** Dies sind Gegenstände und Waffen, die per Sanctukinese geweiht wurden. Durch die psinetische Verstärkung schaden sie Geister und Dämonen endgültig. Schaden, die diese Kreaturen dadurch erleiden mussten, regenerieren nur täglich um je einen Punkt. Wird der Geist oder Dämon mit einer Heiligen Waffe getötet, ist er endgültig eliminiert.
- **Der Tod von Para-Kreaturen:** Auch wenn Para-Kreaturen psinetische Fähigkeiten besitzen, springen keine Bionen auf Psinetiker über, wenn eine Para-Kreatur eliminiert wurde. Nach deren Tod löst sich der Körper auf verschiedene Weise auf. Geister lösen sich feinstofflich auf. Monster bleiben als Leichnam zurück. Dämonen zerfallen nach ihrem Tod relativ schnell und lösen sich auf.

Zu den Fähigkeiten von Dämonen: Einige Dämonen beherrschen die hier unten aufgeführten Psinetiken.

- **Besessenheit:** Der Dämon kann in einem Umfeld von 11 x 11 m versuchen von einem Humanoiden Besitz zu ergreifen. Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Ist die Besessenheit gelungen, verliert das Opfer – 1 WS und wird von nun vom Dämon fremdbestimmt. Täglich wehrt sich das Opfer um 15 Uhr mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen und immer wenn ihm das misslingt, verliert es wieder – 1 WS. Die WS regeneriert nicht, solange der Dämon im Humanoiden ist. War die Befreiung erfolgreich, kann der Dämon eine Parade nutzen und sich mit einem TW auf PSI materialisieren (Materialisation) oder versuchen von einem anderen möglichen Opfer Besitz zu ergreifen (Besessenheit). Bei der Materialisation erscheint er frei gewählt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. Misslingt ihm die Parade, entschwindet er in die Immaterielle Ebene. Der Dämon kann auch durch einen Exorzismus gezwungen werden, seinen Wirt zu verlassen. Wenn der Exorzismus gelingt, ist der Dämon sogar W100 Min. lang gezwungen in der Immateriellen Ebene zu bleiben, wenn dem Dämon keine darauffolgende Parade gelingt. Wenn der Dämon sein Opfer verlässt, freiwillig oder gezwungen, erleidet der Humanoid sofort – W4 WS und – 1 VIT. Das Opfer kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Ein Besessener kann auch durch einen geliebten Humanoiden befreit werden, wenn dieser ihm zuredet und der TW auf CHAR gelingt. Der Gegen-TW auf WS erfolgt dann sofort. Greift man einen Besessenen an, schadet dies dem Wirtskörper. Der Versuch der Besessenheit kostet dem Dämon – 1 MAG.
- **Dämonenfratze:** Dämonen, die erstmals mit ihrer dämonischen Fratze in Erscheinung treten, verursachen bei Humanoiden einen Schreck, wenn der TW auf MUT misslingt. Wenn der Humanoid diese Fratze schon mal erfolgreich überstanden hat, ist der TW auf MUT nicht mehr nötig. Wenn der Dämon seine Fratze aus einer anderen Gestalt heraus offenbaren will, ist der TW auf PSI nötig und es kostet dem Dämon – 1 PSI.
- **Dämonenkrallen:** Der Dämon kann aus seinen Händen Krallen ausfahren. Hierfür muss dem Dämon der TW auf PSI gelingen und es kostet ihm – 1 PSI.
- **Dämonische Medialität:** Der Dämon kann Para-Kreaturen, Psinetiker und psinetische Quellen erkennen. Dies ist eine Grundeigenschaft und keine Psinetik.
- **Materialisation:** Der Dämon kann in die Materielle Ebene wechseln, wenn ihm der TW auf PSI gelingt. In die Immaterielle Ebene kann er jedoch jederzeit ohne Psinetik entweichen.
- **Materielles Wirken:** Will der Dämon von der Immateriellen Ebene heraus in die Materielle Welt hineinwirken, auch bei Psinetiken, muss er zuvor eine Kognition nutzen und ihm muss ein TW auf WS gelingen, was ihm – 1 VIT kostet.
- **Umlagerung:** Dies ist keine Psinetik! Wird ein Humanoid über einen längeren Zeitraum von einem Dämon aus der Immateriellen Ebene heraus beobachtet, muss dem Humanoiden der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. Der Humanoid fühlt sich dann beobachtet und unwohl. Der TW wäre alle 10 Std. wieder nötig.

Zu den Fähigkeiten von Geistern: Einige Geister beherrschen die hier unten aufgeführten Psinetiken.

- **Besessenheit:** Nur sehr wenige Geister beherrschen diese Fähigkeit. Siehe dazu oben bei Fähigkeiten von Dämonen! Das Opfer wehrt sich bei einem Geist jedoch stündlich gegen die Besessenheit.
- **Geisterfratze:** Geister können eine grausame Fratze darstellen, die oft ihre Todesqualen darstellen. Wer so einen Geist mit seiner Fratze noch nie erfolgreich überstanden hat, muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet er einen Schreck. Um die Fratze zu wirken, muss dem Geist der TW auf PSI gelingen und es kostet ihm – 1 PSI.
- **Geisterkrallen:** Einige wenige Geister können Krallen ausfahren. Siehe dazu oben bei den Fähigkeiten von Dämonen!
- **Materialisation:** Siehe dazu oben bei den Fähigkeiten von Dämonen!
- **Materielles Wirken:** Einige wenige Geister haben diese Fähigkeit. Siehe dazu bei den Fähigkeiten von Dämonen!
- **Geisterattacke:** Der manifestierte Geist rennt auf eine Person zu (5 Felder schnell) und durch sie hindurch. Er löst sich dann augenblicklich auf und entschwindet in die Immaterielle Ebene. Der Betroffene erleidet einen Schock, – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS. Dem Geist kostet der Einsatz – 1. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Ektoplasma an sich.

Acephale: Der Acephale ist eine monströse dämonische Kreatur. Chroniken aus der Frühzeit beschreiben ihn als Dämon des Krieges. Seine Entstehung geschieht bei hoher Energiedichte in einem Gebiet, in dem viele Humanoiden zu Tote kamen und die Leichen nicht fortgeräumt wurden. Sein Aussehen gleicht dem eines großen, starken Humanoiden, mit blasser Haut. Er ist nicht bekleidet, besitzt aber auch keine Genitalien. Und besonders auffällig ist an ihm, dass er auch einen Kopf hat. Sein Gesicht trägt der Acephale in seinem Torso. Der Acephale nährt sich von der Energie, die einen Humanoiden verlässt, wenn dieser stirbt. Der Acephale tötet darum Humanoiden. Er bleibt dabei häufig in dem ehemaligen Kriegsgebiet leben, in dem er entstanden ist. Bei seinem Auftreten kann der Acephale die angstmachenden Geräusche erklingen lassen, die bei dem Kampf stattfanden, als der Acephale entstanden ist. Ebenso kann er eine Aura der Gewalt auslösen und besitzt noch weitere dämonische Fähigkeiten. Der Acephale tritt, wie alle Dämonen, sehr selten auf.



- **Form:** Dämon; Para-Wert 4
- **Lebensraum:** Der Acephale lebt in der Immateriellen Ebene, in dem Kriegs- bzw. Todesgebiet, in dem er entstanden ist. Kommen Humanoiden in das Gebiet, greift er diese meist zuerst unbemerkt aus der Immateriellen Ebene heraus an. Er erscheint dann aber auch relativ schnell in der Materiellen Ebene und geht einen Kampf ein.
- **Omen:** Wenn der Dämon aktiv wird, treten elektromagnetische Störungen auf. Elektrische Gerätschaften versagen für einen gewissen Zeitraum. Auch tritt leichter Nebel auf und es riecht leicht nach Schwefel. Man kann die Klänge vernehmen, die bei dem Krieg entstanden sind, als der Acephale entstanden ist. Diese Klänge können beängstigend wirken. Der TW auf MUT muss gelingen, sonst will man diesen Ort flüchtend verlassen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15; um spezifische Kenntnisse über die Kreatur zu besitzen, ist in Parapsychologie ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze (der Acephale tritt jedoch meist schon in seiner dämonischen Gestalt auf.)
 - Dämonenkralle
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Psinetiken:**
 - Böser Blick (aus der Transkinese)
 - Proelium (aus der Transkinese)
 - Reversibel (aus der Hypnokinese)
 - Psychokinese (alle Psinetiken, außer Gravitokinese)
 - Superagilität (alle Psinetiken)
 - Teleport (aus der Dimensiokinese)
- **Besondere Psinetiken:**
 - Aura der Gewalt: In seiner Umgebung von 1 x 1 Km verursacht der Acephale, dass irgendeine Person plötzlich das Verlangen bekommt, eine mörderische Tat auszuführen. Die betroffene Person wird vom Würfel ermittelt und kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Die Aura der Gewalt kann der Acephale nur einmal am Tag ausüben.
 - Schlachtenlärm: Der Acephale kann einen Schlachtenlärm verursachen, der Humanoiden in einem Umfeld von 11 x 11 m dazu zwingt, die am nächsten zu sich stehende Person tödlich anzugreifen. Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Dämons regenerieren nur in der Immateriellen Ebene je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Acephalen nicht.
 - Kratyl verursacht auf Dämonen – 5 LE und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
 - Durch stählerne Waffen, Feuer und Explosionen verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er wieder regeneriert.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
 - Nach dem Tod des Acephalen bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verweset ist.

...

- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Acephalen begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Fordert man den Acephalen zum Kampf heraus, fühlt er sich gezwungen diesen einzugehen.
 - Ein Dämon ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
 - Im Kampf existiert der Kopf im Bereich des Brustbereichs. Wird laut Trefferliste der Kopf getroffen, muss der Wurf wiederholt werden. Wird die Brust getroffen, muss der Bereich des Kopfes ausgewertet werden, ohne Hals.
- **Waffen:** Der Acephale kann allerlei Waffen nutzen, die ihm zur Verfügung stehen. Ebenso hat er körperliche Waffen.
 - Biss: In seinem Mund befinden sich große, scharfe Zähne. Sofern er seine Opfer nicht nach herkömmlichen Methoden umbringt, tötet er sie damit. Auch mögliche Angreifer, die er überwältigen konnte, würde er mit seinen Zähnen danach zerfleischen. Siehe Biss eines größeren Tieres (4 / 6 / 6+W12)! Besonders übel findet der Angriff dadurch statt, indem er sich hinter jemanden teleportiert und dann zubeißt.
 - Dämonenkrallen: Der Acephale kann per Psinetik seine Krallen ausfahren (3 / 5 / 5+W12).

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	18	15	15	18	18	18	18	18		15	18	18

- Mit dem hohen MUT-Wert kann der Dämon heroisch auftreten, wenn ihm der TW gelingt (Kognition).
- Die 18er-Werte in den Kampftalenten richten bei gelungenen Attacken + W6 TP mehr an.
- Aufgrund der hohen LE hat der Acephale einen dauerhaften NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Durch den hohen REFL-Wert erhält der Dämon + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampffreihefolge.

Agam: Der Agam ist ein furchterregendes Monster, ein Predator, der zum Glück sehr selten ist. Er hat eine humanoide Gangart und läuft bzw. rennt auf zwei muskulösen, großen Beinen und ist dabei überaus schnell. Er besitzt keine Arme und sein Kopf schließt ohne Hals direkt am Oberkörper an. Das Gesicht hat ein herausragendes Maul, mit vielen spitzen Zähnen. Nase und Ohrenlöcher sind nach innen gerichtet. Er hat zwei schwarze Knopfaugen. Der Agam ernährt sich von Säugetieren, wie auch von Humanoiden. Wenn sich der Agam auf Jagd begibt, stößt er einen Angst machenden Schrei aus. Die Beute flüchtet dann und der Agam jagt hinter ihr her. Der Agam greift seine Beute immer nur von hinten an und beißt dann mit seinen spitzen Zähnen zu. Mit seinem Biss entreibt er seinem Opfer die Innereien. Der Agam ist so aggressiv und mutig, dass er es mit einer ganzen Gruppe von Humanoiden aufnehmen würde. Er macht ihnen Angst, jagt ihnen nach, greift sich das erste Opfer, beisst ein oder zweimal zu und wendet sich dann direkt dem nächsten Opfer zu. Auf diese Weise erlegt er erst sämtliche Opfer, bevor er sich dann in Ruhe über sie hermacht. Der Agam ist ein parthenogenes Wesen und pflanzt sich eigenständig fort. Irgendwann entsteht in ihm ein Kind, das durch den Unterleib heraus ausgeschieden wird.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Der Agam existiert selten und nur auf wenigen Gestirnen und lebt dort in Steppen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Regelhinweise:**
 - Wenn der Agam zur Jagd ansetzt, äußert er einen furchtbaren Schrei, wodurch die Gefahr durch ihn offenbart wird. Der Schrei löst keinen Schreck aus. Allerdings muss man einen TW auf MUT schaffen, wenn man sich trauen möchte, es mit einem Agamen aufzunehmen.
 - Angstmachende Aura: Der Agam hat eine ständig wirkende Angst machende Aura, in einem Umfeld von 100 x 100 m. In jeder Aktion muss einem Humanoid der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet man einen Schreck. Das ist immer wieder der Fall, selbst wenn man sich dem Agamen schon mal mutig entgegenstellen konnte.
 - Superagilität: Der Agam beherrscht ständig die Fähigkeit Superagilität, ohne dass er dafür Psinetik einsetzen muss.
 - Der Agam greift seine Opfer fast nur von hinten an, so dass er kaum Gegenwehr zu erwarten hat. Er rennt um seine Opfer herum, um sie von hinten zu erwischen oder rennt den Flüchtenden hinterher. Wenn das Opfer am Boden liegt, greift er erst ein nächstes Opfer an, bis er sie alle eliminiert hat. Dann frisst er sie.
 - Der Agam ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
 - Auch Androiden werden von ihm angegriffen, weil er sie nicht von anderen Humanoiden unterscheiden kann. Androiden müssen jedoch nur einmalig den TW auf MUT schaffen. Auf sie wirkt die Angst machende Aura nicht.
- **Waffen:** Mit Zähnen bestücktes Maul = Biss (4 / 6 / 6+W12; wegen Powerschlag + W6 TP)

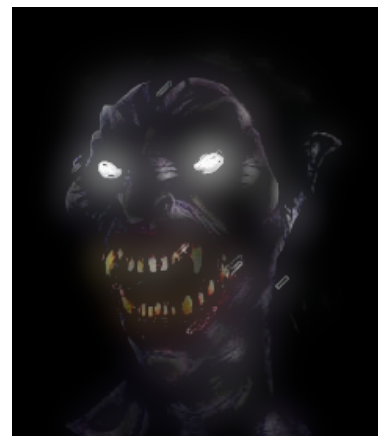
...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	18	/	10	/	15	/	/	15	INTEL 6 RENN 18 SINN 18	15	18	18

- Mit dem hohen MUT-Wert kann ein Monster nicht heroische auftreten.
- Durch die Superagilität rennt und springt der Agam doppelt so weit und hoch und kann Sprünge aus großer Höhe abfedern. Und er kann Schüssen ausweichen. Und er wird in der Kampfliste doppelt geführt. Und er hat einen Powerschlag, wodurch sein Biss + W6 TP mehr anrichtet.
- Wegen seiner hohen Sinnesschärfe kann man sich dem Agam kaum unbemerkt anschleichen.
- Aufgrund der hohen LE hat der Agam einen dauerhaften NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Wegen des hohen REFL-Wertes erhält der Agam bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge + W6 Punkte mehr.

Alp: Der Alp ist eine dämonische Para-Kreatur, nach dem der Alptraum benannt wurde, weil der Alp dafür bekannt ist, dass er in den Traum eines Humanoiden eindringen kann. Als dämonische Para-Kreatur ist sein Lebensraum die Immaterielle Ebene. Wenn er sich manifestiert, ist seine Gestalt äußerst entstellt und gruselig. Er hat einen schwarz-grauen Körper, der fließend ineinander übergeht. Plasmaartige Körperperlen hängen triefend von ihm herab. Seine Augen sind grell weiß, aber scheinen absolut leer. Das Gesicht bietet einen grauenvollen Ausdruck. Am Ende seiner Hände befinden sich anstelle von Fingern lange Krallen. Der Alp schwebt einige cm überm Boden und bewegt sich so fort. Er kann Besitz von einem Humanoiden nehmen, der dann auch einen grausamen Ausdruck bekommt. Er tritt meist dort erstmals in Erscheinung, wo grausame Todesfälle oder Morde geschehen sind. Es wird vermutet, dass ein Alp ein entarteter Geist ist, der durch den dauerhaften Aufenthalt in der Immateriellen Ebene zum Alp mutiert ist. Der Alp lebt davon, dass er Humanoiden LE stiehlt.



- **Form:** Dämon; Para-Wert 4
- **Lebensraum:** Der Alp lebt in der Immateriellen Ebene und bewegt sich dort frei umher. Er wird häufig davon angelockt, wenn ein Eingriff in die Immaterielle Ebene bestand, z. B. durch die Nutzung eines Immaterialisators, aber angeblich auch bei Teleportationen oder Neutrinosprüngen.
- **Omen:** Wenn der Dämon in die Materielle Ebene wechselt, riecht es leicht nach Schwefel.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15; um spezifische Kenntnisse über die Kreatur zu besitzen, ist in Parapsychologie ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Psinetiken:**
 - Diachryso
 - Reversibel (aus der Hypnokinese)
 - Trance (aus der Hypnokinese)
 - Somnakinese (aus der Hypnokinese)
 - Psychokinese (alle Psinetiken)
 - Teleport (jedoch kein Portal)

...

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Der Alp regeneriert seine LE nur durch das Aussagen der LE von Humanoiden. Siehe Krafraub!
- Die übrigen Talentwerte des Dämons regenerieren nur in der Immateriellen Ebene je ¼ Std. um einen Punkt.
- Profane Waffen schaden dem Alp nicht.
- Kratyl verursacht auf Dämonen – 5 LE und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
- Durch stählerne Waffen, Feuer und Explosionen verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er wieder regeneriert.
- Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
- Nach dem Tod des Dämons bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verweset ist.

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einem Alp begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Ein Dämon ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
- Der Alp ist intelligent genug, um zu wissen, wann es ratsam ist, erst zu kämpfen, dann Energie zu entziehen oder notfalls zu flüchten. Er versucht oftmals sein Opfer erst ohnmächtig zu kriegen, um es dann auszusaugen.

- **Waffen:** Der Alp nutzt nur seine körperlichen Waffen und seine Psinetiken. Hat er allerdings von einem Humanoid Besitz ergriffen, würde er auch andere Waffen nutzen.

- Krallen: 3 / 5 / 5+W12. Er kann ständig beidhändig kämpfen und mit seinen Krallen auch Klingenwaffen abwehren.
- Psinetik Krafraub: Je Aktion – 1 LE

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
10	15	15	15	12	12	12	12	15	8	15	10+W20	15

- Der Alp kann seine LE auf bis zu 30 anheben. Die hohe LE verursacht beim Alp jedoch keinen NBS.

Banshee: Die Banshee ist ein Schreckgespenst. Banshee ist altanthropisch und heißt „Frau aus den Hügeln“. Sie erscheint in Gestalt einer alten Frau, mit langen weißen oder schwarzen Haaren und roten Augen. Man kann ihr Angst machendes Heulen vernehmen, was als Omen eines tödlichen Schicksals gilt. Sie kann einen furchteinflößenden Schrei von sich geben und dabei eine horrorhafte Visage offenbaren. Die Banshee ist der Geist eines verstorbenen Humanoiden, der auf grauenvolle Weise ums Leben gekommen ist.



- **Form:** Geist; Para-Wert 3
- **Lebensraum:** Die Banshee verbirgt sich oft viele Monate lang in der Immateriellen Ebene, gebunden an eine bestimmte Umgebung, wo sie einst als Humanoid grausam zu Tode gekommen ist. Theoretisch könnte eine Banshee auch an Bord eines Raumschiffs spuken und war dort vielleicht mal eine lebende Person, der ein furchtbarer Tod widerfahren ist. Die Banshee tritt vornehmlich bei Dämmerung und in der Nacht auf.
- **Omen:** Wenn die Banshee aktiv wird, kommt in freier Natur leichter Nebel auf. Ihr Heulen ist ein eindeutiges Omen. Von den Personen, die das hören, könnte eine Person künftig sterben.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15.
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Geisterfratze
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Psinetiken:**
 - Teleport (aus der Dimensiokinese; jedoch nicht die Rochade)

...

- **Besondere Psinetiken und Fähigkeiten:**

- Todesschrei: Wenn sich die Banshee bedroht fühlt, kann sie einen furchterregenden Schrei von sich geben, in Kombination mit ihrer Geisterfratze. Ihr muss dafür der TW auf MAG gelingen. Es kostet sie – 1 MAG. Der Schrei wirkt auf alle Humanoiden in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann einen Wahn auslösen und der Schreck kann bei denen ausgelöst werden, die in das Gesicht der Banshee blicken, auf einer Entfernung von max. 10 m.
- Tödliches Omen: Die Banshee heult auf. Gelingt ihr der TW auf MAG, wird ein dort lebender Humanoid unter dem tödlichen Omen leiden. Der Humanoid muss mit dem Würfel ermittelt werden. Der verfluchte Humanoid verliert nun sofort und täglich – 1 GL, bis er schließlich an seinem Pech oder an einer Krankheit stirbt. Der Bann ist gelöst, wenn die Banshee tot ist.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
- Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Immateriellen Ebene je ¼ Std. um einen Punkt.
- Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
- Kratyl verursacht auf Geister – 5 VIT und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Geister nicht psinetisch wirken.
- Stählerne Waffen, Feuer und Explosionen verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er wieder regeneriert.
- Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
- Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum auch in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert.
- Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einer Banshee begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Ein Geist ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
- Die Banshee ist intelligent genug, um zu wissen, wann es ratsam ist, sich zurückzuziehen.
- Eine starke Ansammlung an Baldrian, z. B. über eine Tür gehängt, verursacht beim Banshee – 1 VIT. Die Banshee meidet darum Orte, an denen Baldrian aufgehängt wurde.
- Von dem Fluch der Banshee kann man mit der Weihung Ho'oponopono aus der Psinetik Sanctukinese befreit werden.
- Androiden werden von Geistern nicht als Bedrohung angesehen. Sie würden darum auf Androiden nicht losgehen.

- **Waffen:** Die Banshee nutzt ausschließlich ihre Geisterfratze und ihren Todesschrei als Waffe.

Werte:

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

Devamara: Der Devamara ist eine dämonische Para-Kreatur und gilt wohl als die gefährlichste Kreatur im Universum. Von ihm scheint es nur ein Unikat zu geben. Schon uralte Überlieferungen berichten von diesem mächtigen Wesen. Einige Wissenschaftler nehmen an, dass er eine Verwandtschaft zu Trafonen hat. Von den Negaten wird der Devamara als lebendige Urform des Chaos verehrt. In seiner eigentlichen Gestalt soll der Devamara eine düstere, schwarze schwebende Substanz sein, die einem Nebel gleicht oder einer schwebenden Dunkelheit. Er kann sich in alle erdenkliche Gestalten, Formen und Personen verwandeln und er besitzt vermutlich alle bekannten Psinetiken und weitere Fähigkeiten. Seine Intelligenz hat humanoide Niveau. Der Devamara hat einen unerbittlichen Hunger auf die Seelen von Lebewesen, zu denen vornehmlich Humanoiden gehören. Er saugt förmlich das Leben aus ihnen aus.

- **Form:** Dämon; Para-Wert 5
- **Lebensraum:** Es wird angenommen, dass der Devamara vom Planeten Smaragd stammt, da es über diese Kreatur dort schon uralte Berichte gibt. Möglich ist aber auch, dass er sich schon immer irgendwo im Universum aufhielt. Es gibt zumindest Berichte, in denen Reisende im Weltall erzählen, dass sie mit dieser furchtbaren Kreatur Kontakt gehabt hätten. Diese Berichte sind allerdings kritisch zu hinterfragen, denn eine Begegnung mit dem Devamara dürfte tödlich enden.
- **Omen:** Wenn der Devamara in die Immanente Welt eindringt, geschehen leichte Omen: Vögel hören auf zu zwitschen, Zikaden hören auf zu zirpen, Blumen verwelken, elektrisches Licht flackert. Diese Omen geschehen jedoch nicht, wenn der Devamara von einem Humanoiden Besitz ergriffen hat und nun in dessen Körper wohnt.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15; um spezifische Kenntnisse über die Kreatur zu besitzen, ist in Parapsychologie ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Psinetiken:** Alle
- **Weitere Psinetiken:** Alle, außer die Weihung und das Maleficium aus der Sanctukinese, die Nekomantie aus der Nekromantie und der Neuralinkinese aus der Telepathie.
- **Besondere Psinetiken und Fähigkeiten:**
 - Trafonale Metamorphose: Der Devamara kann sich in jede beliebige Person und Form verwandeln, wie ein Trafone. Seine Größe darf minimal 5 cm und max. 3 x 3 x 3 m groß sein.
 - Kraftraub: Der Devamara kann diese Psinetik auch ohne Berührung auf eine Reichweite von 11 x 11 m ausführen.
 - Trafonale Fähigkeiten: Der Devamara besitzt alle Fähigkeiten, die ein Trafone auch besitzt. Seine Verwandlungen geschehen jedoch durch Psinetik.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Devamara nährt sich von der Lebensenergie und anderen regenerativen Talenten der Humanoiden. Er saugt sie mit der Psinetik „Kraftraub“ aus, die er auch ohne Berührung in Reichweite von 11 x 11 m wirken kann. Er kann die Fähigkeit also auch aus der Immateriellen Ebene heraus oder in seiner Wolkenform heraus wirken. Das Opfer wird sich vermutlich zunächst nicht erklären können, warum es sich so geschwächt fühlt.
 - Die übrigen Talentwerte regenerieren ansonsten nur in der Immateriellen Ebene je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Devamara nicht.
 - Kratyl verursacht auf Dämonen – 5 LE und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
 - Durch stählerne Waffen, Feuer und Explosionen verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er wieder regeneriert. In seiner nebelartigen Urform kann der Devamara nur durch viel Feuer oder Explosion LE-Abzüge erleiden.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
 - Nach dem Tod des Dämons bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verwest ist.
- **Weiteres:**
 - Der Devamara ist ein intelligentes Wesen. Er beherrscht viele humanoide Sprachen und lässt sich auf Gespräche ein. Es ist sogar möglich, mit dem Devamara einen Handel einzugehen, wenn es ihm lukrativ erscheint.
 - Der Devamara besitzt eine Urgestalt in Form eines schwarzen Nebels, mit dem er sich auch fortbewegen kann, jedoch max. 3 Felder je Aktionen schnell. Wer diese Urgestalt erblickt, ist fasziniert davon und muss einen TW auf WS schaffen, um sich von dem Anblick lösen zu können, ansonsten bleibt man davor fasziniert stehen. Aus der Urgestalt heraus kann der Devamara seine Psinetiken wirken und so auch Humanoiden aussaugen, wenn sie in Trance vor ihm stehen.
 - Wenn ein Humanoid weiß, dass er es mit dem Devamara zu tun hat und er will sich ihm gegenüber behaupten, ist ein TW auf MUT nötig, um sich in die Situation zu wagen.

...

- Der Devamara kann sich in furchterregende Kreaturen verwandeln. Humanoiden können dadurch einen Schreck erleiden, wenn der TW auf MUT misslingt.
 - Der Devamara ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
 - Traftonen und der Devamara erkennen ihr Wesen, wenn sie sich berühren.
 - Laut alten Sagen kann sich der Devamara alle 333 Jahre sexuell befruchten lassen und es kann dabei ein Nachkomme entstehen. Hierfür nimmt er eine entsprechende Gestalt an.
 - Der Devamara kann Androiden, Holographien und Computersysteme nur wenig nachvollziehen.
- **Waffen:** Der Devamara kann alle Waffen nutzen und seine Fähigkeiten einsetzen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
12	17	18	18	18	18	18	18	18	INTEL 18 SINN 18 ST 18 ... 18	18	18	18

- Durch die Verwandlung in andere Kreaturen können sich auch Werte und Fähigkeiten verändern.
- Durch den hohen Wert in WS erleidet er nur dann einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt.
- Die hohen Werte in den Kampftalenten bewirken + W6 TP.
- Durch den hohen Wert in SINN, kann man sich dem Devamaru nur bedingt heimlich anschleichen.
- Der hohe Wert in ST bewirkt die Möglichkeit, einen Powerschlag auszuführen.
- Der hohe Wert in VIT bewirkt keine WM.
- Der hohe Wert in LE bewirkt einen NBS von 10 % der aktuellen LE.
- Der hohe Wert in REFL bewirkt + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampffreihefolge.

Draugr: Der Draugr ist eine monströse Para-Kreatur und ein Wiegänger, der aus einem Verstorbenen entstanden ist, der aufgrund eines Fluchs oder durch Nemyomantie aus dem Tod auferstanden ist. Der ehemalige Humanoid sieht so aus, wie er gestorben ist. Wenn er ertrunken ist, trieft er vor Nässe, ist er im Kampf gefallen, ist er blutverschmiert und hat offene Wunden usw. Der Draugr frisst Lebewesen, zu denen auch der Humanoid gehört. Er hat übernatürliche Kräfte und psinetische Fähigkeiten, kann in die Zukunft sehen und durch Wände gehen. Draugr existieren selten.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Der seelenlose Wiegänger lebt bei seiner Grabstätte und nutzt das Umfeld als Jagdrevier. Selten kann es vorkommen, dass Draugr auch in einer Kleingruppe auf der Friedstätte leben. Nekromanten können mit Hilfe der Psinetik Nemyomantie Draugr erzeugen. Wenn dem Nekromanten dann die Kontrolle über den Draugr gelingt, kann er den Draugr auch von der Grabstätte fortführen.
- **Omen:** Ein Draugr riecht verwest.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Psinetische Fähigkeiten:**
 - Diachryso
 - Wahrsagen; jedoch nicht die Postkognition; der Draugr nutzt die Wahrsagerei, um drohende Gefahren frühzeitig zu erkennen oder zum Jagen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Draugr kann durch Verletzungen nicht ausbluten. Er erleidet durch Wunden also keine weiteren Folge-Abzüge. Seine Wunden schließen sich nach den üblichen Regeln, wie auch die Talente nach den üblichen Regeln regenerieren.
 - Der Draugr erleidet keinen Schaden durch profane Waffen, außer wenn er dadurch geköpft, verbrannt wird oder durch Explosion stirbt.
 - Kratyl verursacht beim Draugr – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch Heilige Waffen kann der Draugr getötet werden.
 - Ist der Draugr gestorben, bleibt sein ohnehin schon leicht verwester Leichnam zurück.

...

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einem Draugr begegnet, muss der TW auf MUT gelingen, um keinen Schreck zu erleiden. Dies muss auch der Nekromant schaffen.
- Der Kontakt mit einem Draugr kann Krankheiten hervorrufen. Ein TW auf VIT entscheidet darüber, ob man sich einen Erreger einfängt.
- Der Draugr ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- Ein Psinetiker kann einen Draugr mit dem Zauber Nekyomantie erschaffen. Er wird aus einem Toten in einem Grab erschaffen. Um ihn zu kontrollieren, muss den Nekromanten anschließend der TW auf CHAR gelingen.
- Ein Draugr entsteht ansonsten, wenn ein Humanoid am Ende seines Lebens extrem verflucht wurde.

- **Waffen:** Der Draugr kann profane Waffen nutzen, jedoch keine Fernkampfwaffen. Er verwendet vornehmlich Schlagwaffen.

Werte:

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

- Aufgrund seiner Stärke besitzt der Draugr einen Powerschlag.

Einhorn: Das Eihorn ist ein sehr edel aussehendes, weißes Wildpferd, mit einem hervorstehenden Horn an seiner Stirn, das Ainkhürn genannt wird. Eihörner sind sehr selten. Sie gebären meistens auch nur ein Fohlen. Äußerst selten gebären sie zwei Fohlen, von denen eines dann ein schwarzes Eihorn ist. Eihörner sind überaus friedlich gesonnene Wesen. Sie haben großes Mitgefühl für Verletzte und Verzweifelte und helfen ihnen. Eihörner besitzen Psinetiken, mit denen sie sich schützen. Das Ainkhürn ist überaus begehrt, weil es eine antitoxische und heilende Wirkung besitzt und sogar unsterblich machen kann, also einen Humanoiden zu einem regenerativen Wesen verändert. Aus dem Horn ließen sich Könige in der Königsepoche Trinkgefäße machen, die sie vor Krankheiten und Vergiftungen schützen sollten. Das Ainkhürn soll auch unempfindlich gegen Feuer sein. Das Eihorn ist wegen seines Ainkhürns schon immer ein begehrtes Jagdziel gewesen und existiert darum kaum noch. Es steht unter Artenschutz. Viele Humanoiden glauben nicht an die Existenz eines Eihorns, sondern schieben sie in den Bereich der Sagen. Der Anblick eines Eihorns dürfte Faszination auslösen.

- **Form:** Mystisches Wesen; Säugetier; Para-Wert 2
- **Lebensraum:** Das Eihorn lebt verborgen, meist als Einzelgänger in tiefen Wäldern. Es ist nur in absoluter Freiheit überlebensfähig. Eihörner leben möglichst distanziert von humanoider Zivilisation.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Psinetiken:**
 - Friedliche Atmosphäre: 1 Min. lang bewirkt die Psinetik in einem Umfeld von 50 x 50 m eine friedliche Atmosphäre. Solange sich ein Humanoid in dem Umfeld befindet, muss er je Aktion den Gegen-TW schaffen, sonst sinkt SKR – W6. Fällt die SKR unter 10, wird der Humanoid friedfertig.
 - Fulgur: Das Eihorn beherrscht den Lichtblitz. Diesen nutzt es vor allem, um sich vor Para-Kreaturen zu schützen.
 - Heilung: In Kombination mit dem Ainkhürn kann das Eihorn auf besondere Weise heilen. Durch die Berührung mit dem Horn regeneriert LE + 1 und mögliche Wunden schließen sich wieder. Die Anwendung kann das Eihorn an einer Person mehrmals anwenden. Sogar Tote kann das Eihorn auf diese Weise wiederbeleben. Der Humanoid wird dadurch auch von Vergiftungen und Krankheiten geheilt. Allerdings verliert der Humanoid dadurch auch endgültig – 1 in SKR und – 1 im PM Cholerik. Das Eihorn wendet sich niemals Humanoiden zu, die in SKR einem Wert von mind. 15 haben.
- **Weitere Fähigkeiten** (ohne TW auf PSI oder Abzug von PSI):
 - Diagnose: Das Eihorn erkennt Erkrankungen an Humanoiden. Diagnosis funktioniert hier in einem Umfeld von 11 x 11 m.
 - Vorahnung: Das Eihorn wittert Gefahren auf 1 x 1 Km, auch wenn sich diese in der Immateriellen Ebene befinden.
 - Sensing (funktioniert wie der Zauber aus der Pathokinese).

...

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Das Einhorn selbst ist ein unsterbliches Wesen, so lange es das Ainkhörn trägt und nicht in Gefangenschaft ist. Es kann aber durch profane Waffen verletzt und getötet werden. Solange das Ainkhörn noch am Einhorn ist, kann das Einhorn auch nach dessen Tod wieder auferstehen. Bei dem unsterblichen Einhorn regenerieren Wunden und LE-Verluste je Min. um je einen Punkt.
- Sollte einem Einhorn das Ainkhörn entnommen werden und das Einhorn überlebt das, so wächst dem Einhorn erst nach 10 Jahren ein neues Horn nach und sollte das Einhorn bis dahin noch leben, wird es dann auch wieder zu einem unsterblichen Wesen.
- Ist das Einhorn gestorben, bleibt sein Leichnam zurück. Unmittelbar am Leichnam wachsen danach Pflanzen und Insekten übergroß auf.

- **Weiteres zum Einhorn:**

- Begegnet man einem Einhorn, dürfte man zunächst von dessen Schönheit beeindruckt sein. Um sich wieder zu besinnen, ist ein automatischer TW auf WS nötig oder jemand weckt einen aus der Besinnung.
- Nur gutherzige Elben können es schaffen, sich einem Einhorn zu nähern und mit ihm Kontakt aufzunehmen.
- Wenn man einem so faszinierendem Wesen Schaden zufügen möchte, muss man in SKR mind. den Wert 15 haben und man muss den TW auf SKR schaffen.
- Das Einhorn ist immun gegen psychisch-psientische Attacken.

- **Weiteres zum Ainkhörn:** Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Horn, nachdem es vom Einhorn entfernt wurde.

- Das Ainkhörn ist, je nach Alter, W10 x 10 cm lang. Ab 10 cm gilt es als Messer, ab 20 cm als Dolch, ab 40 cm als Kurzsword und ab 80 cm als Schwert.
- Das abgenommene Ainkhörn hat eine Wirkungszeit, die von seiner Länge abhängt. Je cm 1 Monat. In diesem Zeitraum hat es folgende Fähigkeiten:
 - Das Ainkhörn ist feuerresistent und nur durch starke Maschinen oder Waffen oder durch eine Heilige Waffe zu zerstören. Es lässt sich auch nur so verarbeiten.
 - Das Ainkhörn kann als Heilige Waffe genutzt werden. Die Auswirkung des Treffers fällt dabei außerdem um eine Schadenskategorie stärker aus.
 - Das Ainkhörn kann zu einem Gefäß verarbeitet werden. Füllt man es mit Wasser und trinkt daraus, wird man von Vergiftungen und Krankheiten geheilt. Kommt es mit Gift in Berührung, schwitzt das Trinkgefäß und macht dadurch Gift erkennbar.
- Im Ainkhörn befindet sich das Herz des Horns. Wird es entfernt, geschluckt oder zu Pulver gemahlen und dann geschluckt oder in Lösung getrunken, macht es einen Humanoiden unsterblich und zu einem regenerativen Wesen. Der Rest des Ainkhorns ist dann nicht mehr brauchbar. Bei dem Unsterblichen regenerieren sich künftig sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen. Er wird keine Krankheiten erleiden und Gifte und leichte Verstrahlungen können ihm nichts anhaben. Wenn er stirbt, wacht er bald schon wieder vom Tod auf. Nach 1 Min. schließen sich offene Wunden und der Unsterbliche gewinnt je Min. 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Der Unsterbliche kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrennt, enthauptet oder komplett vernichtet wird. Alte verlorene Körperpartien wachsen jedoch nicht mehr nach. Verletzungen, die der Humanoid durch Silber, Heilige Waffen, durch das Ausaugen eines Vampirs, durch die Attacke eines Werwolfs erleidet, regenerieren erst je Tag um 1 LE. Er kann durch solche Attacken auch endgültig zu Tode kommen, wenn die LE dabei auf 0 sinkt. Durch die Einnahme des Ainkhörn-Herzens erleidet der Humanoid endgültig – W4 SKR und das PM Cholerik geht verloren.
 - Lykaner werden von ihrem Werwolfsein geheilt.
 - Ein Elesa kann sich nun nicht mehr in eine Energiewolke verwandeln.
 - Vampire werden zu Daywalkern und können am Tag leben wie Menschen.
 - Zombies werden wieder zu Humanoiden.
 - Das Ainkhörn wirkt nicht bei Androiden, Plantoiden und Trafonen.
- Aus winzigsten Mengen des Pulvers eines Ainkhorns wird halbsynthetisch ABC-Vakzin gewonnen.

- **Waffen:** Das Einhorn versucht sich zuerst mit seinen Psinetiken aus bedrohlichen Situationen zu retten. Erst wenn es keinen Ausweg mehr sieht, wird es sich durch Kampf wehren und dabei Hufe und Horn einsetzen.

- Ainkhörn, je nach Alter (W10 x 10 cm): ab 10 cm = Messer (3 / 5 / 5+W12); ab 20 cm = Dolch (4 / 6 / 6+W12); ab 40 cm Kurzsword (5 / 7 / 7+W12); ab 80 cm = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
- Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

...

Werte:

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

- Das Einhorn rennt doppelt so schnell.

Feuerputz: Der Feuerputz ist ein Spuk- und Rachegeist, der in brennender Erscheinung auftritt. Seine Gestalt gleicht einem glühenden Gerippe oder einer schwarzen Gestalt in einer Feuersäule. Der Geist war ursprünglich eine boshafte Person, der durch ein Feuer grausam ums Leben gekommen ist.

- **Form:** Geist; Para-Wert 3
- **Lebensraum:** Der Feuerputz verbirgt sich oft viele Monate lang in der Immateriellen Ebene, gebunden an eine bestimmte Umgebung, wo er einst als Humanoid grausam zu Tode gekommen ist.
- **Omen:** Wenn der Feuerputz aktiv wird, fangen elektrische Lichter an zu flackern. Kurz darauf wird man den Feuerputz an seiner hellen, feurigen Erscheinung erkennen. Die Folgen seines Wirkens sind verbrannte Felder, Wälder und Häuser.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15.
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Psinetiken:**
 - Pyrokinese (sämtliche Psinetiken aus dieser Gruppe; außer die Pyromorphose)
 - Teleport (jedoch nur sich selbst teleportieren)
- **Besondere Zauber und Fähigkeiten:**
 - Feuergestalt: Er ist eine Feuererscheinung, die durch Berührung Schaden verursachen und auch Flammen entstehen lassen kann. Eine Verbrennung an ihm verursacht 5 TP und eine brennende Flamme.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Kratyl verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen, viel Wasser oder durch eine Explosion verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert. Seine Gebeine sind das nicht, weil der Leichnam damals verbrannte.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Feuerputz begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein Geist ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
 - Androiden werden von Geistern nicht als Bedrohung angesehen. Sie würden darum auf Androiden nicht losgehen.
- **Waffen:** Der Feuerputz nutzt ausschließlich seine Psinetiken. Er stellt selbst aber auch eine Waffe dar.

...

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
/	/	15	12	/	/	/	/	12	Werfen 12	15	/	12

Gargoyle: Es handelt sich um ein geflügeltes Wesen, das eine raubtierartige Visage hat, mit Hörnern auf dem Kopf, sowie Flügel am Rücken, krallenartige Füße und einen langen Schwanz. Tagsüber ist der Gargoyle eine Steinstatue, die an Häusern angebracht zu sein scheint oder als Felsbrocken im Gebirge verborgen ist. Als Statue ist er nicht von echten zu unterscheiden. Wenn es dunkel wird, erwacht er zum Leben und fliegt durch die Nacht, auf der Suche nach Beute. Wenn es wieder hell wird, wird er wieder zu Stein. Der Gargoyle ernährt sich von Säugetieren, aber auch von Humanoiden, die in seine Nähe kommen. Er braucht nur wöchentlich eine Beute erlegen, dabei reicht die Größe eines Hasen aus. Es gibt Berichte, in denen erwähnt wird, dass Vampire Gargoyles abgerichtet haben.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Wie der Gargoyle evolutionär entstanden ist, ist nicht geklärt. Er existiert aber auf verschiedenen Gestirnen. Sein eigentlicher Lebensraum scheinen unbewohnte Gebirgsgegenden zu sein. Selten verirrt sich ein Gargoyle in bewohnte Gebiete, wo er sich dann als Statue tarnt.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Fähigkeiten:** Der Gargoyle kann seine Gestalt wandeln, ohne dafür einen TW auf PSI machen zu müssen oder PSI ausgeben zu müssen. Er verwandelt sich in einen Gesteinsbrocken oder in eine steinerne Statue.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Bei Sternenlicht verliert der Gargoyle je Aktion – 1 LE, darum ist er am Tage als Gestein getarnt, wodurch ihm das Sternenlicht nichts anhaben kann.
 - Seine Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln, täglich um je einen Punkt.
 - Als Gesteinsform könnte man den Gargoyle zerstören. Nachts ist er ein Geschöpf aus Fleisch und Blut und kann durch profane Waffen eliminiert werden.
 - Sollte der Gargoyle mit Sternenlicht in Kontakt kommen und dadurch sterben, löst er sich in wenigen Sekunden zu Kies und Staub auf. Tötet man einen lebendigen Gargoyle, bleiben seine Überreste als Leichnam zurück, bis der Tag anbricht und der Leichnam durch Kontakt mit dem Sternenlicht zu Kies und Staub zerfällt. Zerstört man den Gargoyle am Tag in seiner steinernen Form, wird er in der Nacht, wenn er eigentlich lebendig werden sollte, kurz seine lebendige Form annehmen bzw. seine Überreste nehmen diese Form an. Wenn es dann wieder Tag wird, werden diese dann zu Kies und Staub zerfallen.
- **Regelhinweise:**
 - Wer erstmals einen Gargoyle erlebt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Gargoyle ist eine fliegende Kreatur und kann weite Strecken zurücklegen. Auf dem Kampffeld fliegt er bis zu 10 Felder je Aktion.
 - Der Gargoyle kann beidhändig kämpfen, wenn ihm zuvor der TW WS gelingt.
 - Der Gargoyle ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
 - Gargoyles können in Gruppen auftreten.
 - Vampire können Gargoyles abrichten und als Wächter oder Jäger einsetzen. Vampire benötigen im Talent Abrichten mind. den Wert 15.
- **Waffen:** Der Gargoyle kann Nahkampfaffen nutzen. Ansonsten hat er körperliche Waffen:
 - Biss (4 / 6 / 6+W12)
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)

**Werte:**

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	15	/	12	/	15	12	12	15	7	15	15	15

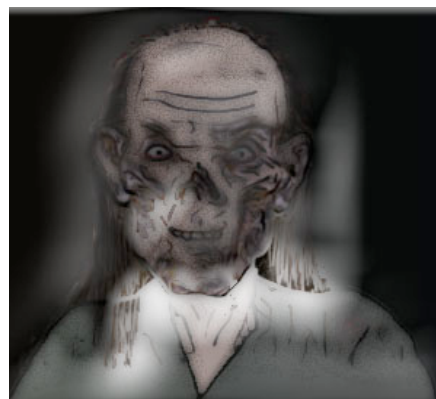
- Der Gargoyle besitzt + 2 RS.

Geisterstimmen: Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich in der immanenten Welt manifestieren und dort hörbar und spürbar werden. Sie treten dort auf, wo einst Humanoiden zu Tode kamen und werden durch besondere, energetische Momente ausgelöst oder sie werden von einem Psinetiker durch Nekomantie hervorgerufen. Auf begrenztem Raum wirken die Geisterstimmen beängstigend und sie können wahnsinnig machen.

- **Form:** Geister; Para-Wert 2
- **Lebensraum:** Die Geisterstimmen sind an dem Ort gebunden, an dem sie ausgelöst bzw. beschworen werden. Dies umfasst ein Gebiet von 50 x 50 Metern.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15.
- **Fähigkeiten:** Betroffene, die sich in diesem Gebiet aufhalten, hören die Stimmen, kriegen eventuell Angst und werden allmählich wahnsinnig. Anfangs ist ein TW auf MUT nötig, sonst bekommt der Betroffene Angst (jedoch keinen Schreck). Er würde den Ort umgehend verlassen. Kann sich der Betroffene dort weiter aufhalten, muss ihm je Min. ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Wahn. Sinkt der WS-Wert dadurch unter 7, erleidet der Betroffene nicht nur das PM Paranoia, sondern er wird auch verrückt und greift jeden an, der sich in seiner Umgebung befindet.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Geisterstimmen lösen sich nach einer ¼ Std. von selbst auf.
 - Wird Kratyl in dem Gebiet ausgestreut oder verteilt, hören die Geisterstimmen auf. In kratylgeschützten Räumen können Geisterstimmen nicht aktiviert werden.
- **Weiteres:**
 - Der Psinetiker bzw. Nekromant, der die Stimmen per Nekomantie hervorgerufen hat, leidet selbst nicht unter den Stimmen.
 - Die per Sanctukinese gewirkte Schutzpsinetik Ho'oponopono schützt einen Humanoiden vor den Auswirkungen der Geisterstimmen.
 - Androiden empfinden keine Angst vor Geisterstimmen und würden auch nicht wahnsinnig werden.

Gespent: Allgemeine Bezeichnung für ein Geistwesen, das spukt, also in irgendeiner Weise in Erscheinung tritt und in durchsichtiger, humanoider oder anderer Gestalt erscheinen kann. Die Klassifizierung „Gespent“ unterscheidet sich von den anderen Geistern, die in besonderen Formen auftreten. Es handelt sich um die seelischen Überreste eines Verstorbenen, der aufgrund seines Todes noch in der Immanenten Welt verfangen ist. Meistens geschieht dies, weil der ehemalige Humanoid einen furchterlichen Tod erlitten hat oder der Verstorbene so sehr an etwas festgehalten hat, dass er trotz seines Todes noch daran gebunden ist. Mit zunehmender Zeit wird ein Gespent immer grausamer, zorniger und gefährlicher und schließlich auch mörderisch. Mächtige Gespenster, die an Wohnräumen gebunden sind, nennt man Poltergeister. Zu den Poltergeistern zählt auch die Weiße Frau, die über weite Strecken spuken kann. Sie nähert sich oft auf Landstraßen als hilfsbedürftige und meist auch verführerische Frau und greift dann ihre Opfer an.

- **Form:** Geist (Totengeist); Para-Wert 3
- **Lebensraum:** Das Gespent spukt in der Umgebung seines Todes bzw. seines Artefaktes, an dem er noch gebunden ist. Er existiert in der Immateriellen Ebene und kommt zu unregelmäßigen Zeiten in die Immanente Welt, um dort zu spuken oder wirkt aus der Immateriellen Ebene heraus.
- **Omen:** Wenn das Gespent aktiv wird, kommt in freier Natur leichter Nebel auf. In einer Wohnung fangen elektrische Lichter an zu flackern und es wird spürbar kälter. Geister können auch als Krisengeister auftreten und sind dann selbst das Omen. Sie stellen dann keine Gefahr dar, weil sie nur vor einem Unheil warnen wollen, aber ihr Erscheinen kann dennoch einen Schreck auslösen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 12.
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Psinetiken:** Umso älter das Gespent ist, desto mehr Psinetiken beherrscht es und desto stärker ist es auch. Die mächtigen sind die Poltergeister.
 - Einfacher Geist:
 - Geisterrattacke
 - Geisterfratze
 - Materialisation
 - Poltergeist:
 - Besessenheit
 - Geisterkralle
 - Materielles Wirken



...

- **Weitere Psinetiken:** Umso älter das Gespenst ist, desto mehr Psinetiken beherrscht es und desto stärker ist es auch. Die mächtigen sind die Poltergeister.
 - Einfacher Geist:
 - Diachryso
 - Psychokinese (jedoch nur Levitation)
 - Teleport (jedoch nur sich selbst teleportieren)
 - Poltergeist:
 - Biokinese
 - Nekyomantie: Geisterstimmen
 - Optikinese
 - Psychokinese (alle Psinetiken, jedoch nicht Gravitikinese)
 - Pyrokinese (alle Psinetiken, jedoch nicht Pyromorphose)
 - Superagilität

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Immateriellen Ebene je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Geister nicht psinetisch wirken.
 - Kratyl verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen, Feuer und Explosionen verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Immaterielle Ebene, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert. Ein Poltergeist könnte sogar an das Wohngebäude gebunden sein.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.

- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Gespenst begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein Geist ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
 - Androiden werden von Geistern nicht als Bedrohung angesehen. Sie würden darum auf Androiden nicht losgehen.
 - Geister hinterlassen häufig Ektoplasma bei ihrem Auftreten in der Materiellen Ebene.

- **Waffen:**
 - Einige wenige und mächtige Gespenster sind in der Lage Gegenstände zu halten und zu nutzen und somit auch als Waffe einzusetzen.
 - Einige mächtige Gespenster greifen auch mit ihren Händen an und würgen ihr Opfer oder stechen mit ihren krallenartigen Händen zu (3 / 5 / 5+W12 TP) oder beißen ihr Opfer (3 / 4 / 4+W12 TP).

Werte:

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

Ghul: Der Ghul ist ein zweibeiniger humanoid aussehender Aasfresser. Er ist bis zu 2 m groß und kräftig und hat leicht nach innen versetzte Augen und einen gräulichen Körper. Er ernährt sich von Leichen. Da seine Gestalt zunächst humanoid wirkt und er in der Lage ist ein wenig zu sprechen, lockt er auf diese Weise gelegentlich Humanoiden in seine Nähe. Ghule sind männlich und Ghula sind weiblich. Sie haben Krallen, die eine narkotisierende Wirkung haben. Ghule können in kleinen Gruppen angreifen und ihrer Beute nachstellen oder sie umkreisen. Die erlegte Beute wird ins Nest gebracht, denn der Ghul verzehrt nur Leichen. Die Beute muss also schon eine Weile tot sein. Der Ghul tarnt sich als Humanoid und kleidet sich gelegentlich sogar mit alten Klamotten, die er seinen Opfern entnommen hat. Ghule können in kleinen Gruppen angreifen und ihrer Beute nachstellen oder sie umkreisen. Ghule verbergen sich oft in der Nähe von Friedhöfen oder sie leben in sumpfigen Gegenden.

- **Form:** Monster; Para-Wert: /
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Regelhinweise:**
 - Kommt man in die Nähe eines Ghuls oder in die Nähe des Nestes, bemerkt man einen Verwesungsgeruch.
 - Wenn Ghule in der Gruppe auftreten, umkreisen sie ihre Opfer. Gelegentlich schicken sie zuerst den Schwächsten vor, um die Beute anzugreifen und so die Widersacher zu schwächen. Die krallenartigen Hände verbergen die Ghule, wenn sie humanoid wirken wollen. Auffällig sind allerdings die tief eingefallenen Augen.
 - Der Ghul hat einen starken Geruchssinn. Er kann seine Opfer über mehrere Km weit verfolgen und seine mögliche Beute über 1 Km weit riechen.
 - Der Kratzer und der Biss eines Ghuls wirken narkotisierend. Wird man gekratzt oder gebissen, muss nach der 3 Sek. mit dem W6 ermittelt werden, wie viele Aktionen lang ein TW auf GL gemacht werden muss. Misslingt dann ein TW auf GL, sinkt REFL auf 0 und der Charakter wird ohnmächtig und ist komplett gelähmt.
- **Waffen:** Der Ghul kann einfache Waffen nutzen (Steine, Schlagwaffen).
 - Biss (3 / 4 / 4+W12); narkotisierend
 - Kralle (3 / 5 / 5+W12); narkotisierend

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	14	/	12	10	14	10	12	12	8	18	14	12

Golem: Ein aus Lehm und Erde gebildetes, stummes, humanoidähnliches Wesen, mit gewaltiger Größe und Kraft, das von einem Psinetiker mit Nekomantie hergestellt wurde. Golem ist das nomaische Wort für „formlose Masse“ oder „ungeschlachteter Mensch“.

- **Form:** Monster (Widergänger); Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Der Golem wird von einem Nekromanten hergestellt. Er benötigt dafür eine Umgebung mit Sedimenten, also Erde, Lehm oder Gestein. Der Golem begibt sich nach seiner Herstellung an den Ort, den sein Meister von ihm verlangt. Wird dem Golem von seinem Meister befohlen zu schlafen, so sitzt, liegt oder steht er wie eine grobe Steinstatue herum. Im Wachzustand tut er die Tätigkeiten, die ihm der Meister befohlen hat.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 12; für genauere Kenntnisse ist in den Talenten ein Wert von 15 erforderlich.
- **Fähigkeiten:** Der Golem ist ein Gigant, der durch seine Stärke eine Gefahr darstellt. Sie sind außerdem regenerative Wesen, denen auch nicht alle Waffen etwas anhaben können.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Golems regenerieren stündlich um je einen Punkt.
 - Klingen- und Schusswaffen richten beim Golem keinen Schaden an, wohl aber Schlagwaffen, Explosionen u. ä.
 - Ein Golem kann durch die Psinetik Geokinese (Terrakinese) vernichtet werden. Ebenso kann der Meister ihm befehlen, wieder zu zerfallen.
 - Nach dem Tod des Golems löst sich dieser sofort in einen Haufen Sedimente wieder auf.

...

- **Weiteres:**

- Der Golem wird per Nekyomantie (Psinetik Nekromantie) hergestellt. Dabei wird Erde aus der Umgebung genutzt, wodurch der Golem entsteht. Der Umgebung wird dadurch Material entzogen. Der Golem ist seinem Meister hörig, wenn dem Meister nach der Entstehung der TW auf CHAR gelingt. Mislingt dem Meister der TW auf CHAR, wird der Golem ein frei umher laufendes wütendes Monster.
- Wenn der Golem keinen Tätigkeiten nachgeht, weil er gerade keinen Befehl dafür erhalten hat, wird er schon bald nervös und zornig und wird irgendwelche Gewalttaten tun. Diese richten sich niemals gegen seinen Meister. Aber er könnte willkürlich Dinge zerstören oder in die Öffentlichkeit gelangen und dort Humanoiden angreifen. Es macht darum Sinn, den Golem zum Schlafen zu befehlen, wenn er nichts zu tun hat. Nur der Meister kann ihn abrufen und befehlen.
- Um sich einem Golem zu stellen, muss der TW auf MUT gelingen (der Golem löst keinen Schreck aus).
- Der Golem benötigt keine Nahrung.
- Der Golem ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.

- **Waffen:** Golems können mit Gegenständen arbeiten und damit auch kämpfen, wenn sie dafür den Befehl erhalten. Fernkampfwaffen können sie nicht nutzen. Ihre Schläge richten eine brutale Wirkung an.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	15	12	20	/	30	12

- Der Golem 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.
- Durch seine Stärke richtet der Golem stets einen Powerschlag an. Außerdem wird man durch die Wucht des Schlages W6 m weit fortgeschlagen.
- Durch die hohe LE besitzt der Golem einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Golem besitzt + 3 RS. Allerdings schaden ihm nur stumpfe Nahkampfwaffen und Explosionen.

Harpyie: Die Harpyie ist ein geflügeltes, furchterregendes, weiblich-menschlich aussehendes Monster. Sie hat ein menschliches, weibliches Gesicht und in ihrem Mund befinden sich spitze Zähne. Mit ihren Flügeln kann sie weite Strecken fliegen und schnelle, wendige Angriffe ausführen. Die Flügel haben kleine Krallen an ihren Enden, die zum Sezieren genutzt werden. Die Füße der Harpyie sind große Vogelkrallen, mit denen sie ganze Rinder in die Luft abtragen kann. Die Harpyie frisst vorrangig Säugetiere und Fische, aber auch Humanoiden. Meistens werden die Opfer aus der Luft heraus gepackt, abgehoben und dann zu Boden fallen gelassen oder gegen einen Baum oder Felsen geworfen. Anschließend wird die Beute gefressen. Harpyien sind parthenogen. Das bedeutet, sie vermehren sich ungeschlechtlich selbst und zeugen aus sich selbst heraus in vorgegebenen Zyklen Eier, aus denen die Nachkommen schlüpfen.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1

- **Lebensraum:** Die Harpyie lebt zurückgezogen, oft in kleinen Gruppen, vornehmlich in bewaldetem Gebirge, in der Nähe von Flüssen.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1

- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.

- **Fähigkeiten:**

- Todesschrei: Die Harpyie kann einen fürchterlichen Schrei von sich geben, z. B. während sie fliegt. Der Schrei ist 1 Km weit zu hören. Betroffene Personen müssen sich mit einem einfachen TW auf MUT dagegen wehren, um keine Angst zu bekommen. Hier geht es nicht um einen Schreck, sondern nur darum, dass der Humanoid die Flucht ergreift, wenn er dem Schrei nicht widerstehen kann.
- Die Harpyie kann überaus wendig fliegen und schwere Lasten tragen.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Profane Waffen schaden der Harpyie.
- Sind LE oder auch VIT auf 0 gesunken, stirbt sie und zurück bleibt der Leichnam.
- Würde man die Harpyie gefangen nehmen, z. B. mit einem Netz oder einem Seil, so erleidet sie je Min. – 1 VIT.

...

- **Weiteres:**



- Die Harpyie tritt in Gruppen von W6 oder W12 Wesen auf.
 - Harpyien wandern gelegentlich wie menschliche Humanoiden durch die Wälder und haben dabei ihre Flügel auf ihrem Rücken aufliegen. Dadurch könnte man von weitem meinen, man würde weibliche, nackte Menschen erblicken. Da Harpyien aber starke Sinne besitzen, geschieht das sehr selten, dass man so nah an Harpyien herankommt.
 - Wer erstmals eine Harpyie erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Die Jagd: Die Harpyie jagt überraschend aus der Luft oder von einem Baum herunter und macht Jagd auf einzelne Wanderer. Da ihr Angriff aus der Luft heraus kaum bemerkt wird, richtet ihre Attacke mit ihren Krallen gegen den Kopf ihres Opfers oft schon schwere Schäden an. Die Harpyie kann ihr Opfer auch im Flug aufnehmen, um es dann zu Boden stürzen zu lassen oder irgendwo gegen zu schmettern. Ihr muss dafür der TW auf ST gelingen
- **Waffen:** Die Harpyie kann natürliche Nahkampfwaffen nutzen, was sie aber nur selten tut.
 - Biss (3 / 4 / 4+W12)
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	17	/	12	8	15	8	12	15	INTEL 7 Fliegen 15 WF 12	17	17	17

- Die Harpyie fliegt im Kampfaster 10 Felder je Aktion.

Hraban: Dämonische Para-Kreatur, die Lebewesen angreift und ihnen seelische und geistige Kraft entzieht. Seine Gestalt ist schwarz und geisterhaft. Er ist ein geflügeltes Schwebewesen, das einige cm über dem Boden entlang schwebt. Er besitzt keine Füße, sondern nur auslaufende, fetzenartige Stumpen, die zu Boden hängen. Mit zwei flügelartigen Schwingen bringt er sich in Bewegung. Anstelle von Händen ranken drei spießige Finger hervor, die er zum Kämpfen nutzen kann. Anstelle eines Mundes hat der Hraban einen Schlund und sein Gesicht gleicht dem einer Leiche, mit eingefallenen, schwarzen Augen. Mit seinem Schlund kann der Hraban einen Humanoiden auf Distanz heraus aussaugen. Er sucht sich oft wehrlose Humanoiden, wie Kinder. Der Hraban saugt seine Opfer nie ganz aus, sollte ein Opfer aber dennoch sterben, kann es geschehen, dass der verstorbene Humanoid zu einer Para-Kreatur wird. Hrabane treten häufig in kleinen Gruppen auf.

- **Form:** Dämon; Para-Wert 4
- **Lebensraum:** Anders als man vielleicht erst annehmen würde, lebt der Hraban in der Immanenten Welt, in entlegenen Sumpf- oder Gebirgsgebieten. Er kann jedoch die Immaterielle Ebene nutzen, um sich dort zu verstecken oder sich so seiner Beute unbemerkt anzuschleichen oder einfach, um neue Lebensräume ausfindig zu machen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15; für detailliertes Wissen ist in Parapsychologie der Wert 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Materialisation: Hier kostet es ihm aber MAG, wenn er in die Anderswelt eintauchen möchte.
 - Umlagerung
- **Besondere Psinetiken:**
 - Kraftraub: Der Hraban kann auf einer Entfernung von max. 10 m einer Person – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS entziehen. Die verlorene LE und VIT kommt dem Hraban zugute. Zum Aussaugen muss ihm der TW auf PSI gelingen und es kostet ihm – 1 PSI. Ein Hraban saugt nur einmal am Tag ein Opfer aus. Es können jedoch mehrere Hrabane eine Person aussaugen. Das Opfer kann sich nicht mit WS dagegen wehren.
 - Sollte dabei die LE eines Humanoiden in den kritischen Bereich sinken, entswindet der Humanoid in die Anderswelt und verwandelt sich dort in den nächsten Tagen zu einem Geist, sofern er von dort nicht gerettet wird. In der Anderswelt kann ein Humanoid nicht regenerieren.

...

• **Besondere Fähigkeiten:**

- Druckwelle: Der Hraban kann mit seinen Flügeln eine Druckwelle erzeugen, die alle Personen vor ihm fortstößt, konisch auf eine Reichweite von bis zu 5 m. Wer von der Druckwelle erfasst wird, wird W6 m weit fortgeworfen. Durch die Druckwelle fliegen auch Gegenstände davon, Glas zerspringt u. ä. Andere Hrabane sind von der Druckwelle nicht betroffen. Der Einsatz der Flügel kostet eine Bewegung.

• **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- VIT und LE regeneriert beim Hraban nur durch das Aussaugen von Lebewesen.
- Andere Talentwerte regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt, auch in der Immanenten Welt.
- Profane Waffen schaden dem Hraban nicht.
- Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock. Kratyl verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
- Stählerne Waffen, Heilige Waffen und Feuer verursachen beim Hraban LE-Verluste. Sinkt die LE auf 0, ist der Hraban endgültig tot. Die Überreste seines Körpers zerlaufen dann zu einer schwarzen, zähflüssigen Substanz.

• **Weiteres:**

- Es können W10 Hrabane auftreten.
- Wer erstmals einem Hraban begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Hraban ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- Der Hraban ist schlau genug, in die Immaterielle Ebene zu flüchten, bevor er getötet wird.
- Androiden können nicht ausgesaugt werden. Hrabane spüren das

- **Waffen:** Neben der Druckwelle und dem Krafraub kämpfen Hrabane auch mit ihren Krallen, mit denen sie auch Klingenwaffen abwehren können.

- Krallen = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12).

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	15	12	/	15	/	/	15	INTEL 8 Fliegen 15	10+W20	10+W20	15

- Der Hraban schwebt 3 Felder schnell.
- Der Hraban fliegt 10 Felder schnell mit Hilfe seiner Flügel. Der TW auf Fliegen muss zwar gelingen, aber er muss nicht abheben oder landen.
- Erreicht die LE mind. den Wert 18, erhält der Hraban einen vorübergehenden NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.

Homunkulus: Das monströse Geschöpf ist ein künstlich erschaffener Humanoid. Der Begriff Homunkulus stammt aus dem Elbischen und meint „Menschlein“. In der Königsepoche versuchten sich menschliche Alchemisten bereits daran, den künstlichen Humanoiden zu erschaffen. Dabei versuchten diese Alchemisten verfaulte und verwesene organische Stoffe in warm-feuchter Umgebung entstehen zu lassen. Ebenso wurde versucht, Humanoiden vor oder nach ihrem Tode mit anderen Organen und Körperpartien zu veredeln, was natürlich nicht funktionierte. Jedoch gelang und gelingt es noch heute Nekromanten, also Psinetikern mit der Fähigkeit der Nekomantie, aus zusammengesetzten Leichenteilen eine lebend humanoid ähnliche Kreatur zu erzeugen. Psinetisch erzeugte Homunkuli werden von ihrem Meister als Helfer oder Wächter eingesetzt. Homunkuli essen Fleisch; auch Humanoiden. Aber sie können auch tagelang ohne Nahrung auskommen.

- **Form:** Monster (Widergänger); Para-Wert 1
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15. Der Nekromant benötigt außerdem in Medizin einen Wert von mind. 15.
- **Fähigkeiten:** Der Homunkulus besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Er ist jedoch überaus kräftig, widerstandsfähig und kann nach dem Verlust von Körperpartien medizinisch wieder zusammengesetzt werden. In gewisser Weise ist er auch ein regeneratives Wesen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Homunkulus kann durch profane Waffen eliminiert werden.
 - Der Homunkulus blutet allerdings nicht. Offene Wunden verursachen also keine weiteren Abzüge.
 - Velorene Körperteile können ihm jederzeit neu implantiert werden.
 - Sofern sein zentrales Nervensystem nicht zerstört wurde, kann er sogar nach seinem Tod wieder zusammengesetzt werden und ist dann wieder lebendig.
 - Der Homunkulus erleidet keine Schocks und fühlt keine Angst.
 - Seine Talentwerte regenerieren wie bei Humanoiden nach den üblichen Regeln.
- **Weiteres:**
 - Ein Psinetiker kann aus chirurgisch zusammengesetzten Leichenteilen ein Homunkulus durch die Psinetik Nekromantie (Nekomantie) zum Leben erwecken. Dem zusammengestellten Monster muss humanoides Blut und Sperma in den Mund eingeflößt werden und dann wird die Psinetik gewirkt. Der Widergänger wird dann lebendig. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Homunkulus ihm gehorcht.
 - Wer einen Homunkulus erblickt, wird keinen Schreck erleiden. Um sich dem Homunkulus aber im Kampf zu stellen, muss der TW auf MUT gelingen.
- **Waffen:** Der Homunkulus kann einfache Schlag- und Hieb Waffen nutzen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
8	18	/	10	/	17	12	15	12	INTEL 6 ST 18	18	20+W10	12

- Der hohe MUT-Wert verursacht kein heroisches Auftreten.
- Durch die hohe Stärke kann der Homunkulus Powerschläge ausführen.
- Durch die hohe Vitalität besitzt der Homunkulus positive WM.
- Durch seine hohe LE besitzt der Homunkulus einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Homunkulus besitzt + 3 RS.

Kerberos: Para-Kreatur in Form eines dämonischen, blutrünstigen großen Wolfes. Ihm fehlt jedoch die starke Behaarung. Er besitzt große Zähne und Klauen. Er bewegt sich in der Immateriellen Ebene vorwärts, kann aber auch in die Immanente Welt eindringen, bleibt dabei aber stets unsichtbar. Er kann nicht gesehen werden, aber gehört werden, z. B. durch sein metallisch klingendes Bellen. Ebenso erkennt man seine Spuren. Er greift mit Bissen oder Krallen an, ohne dass er dabei gesehen wird. Manchmal stellt er sich als unsichtbares Wesen auch einfach neben seinem Opfer und hechelt ihn mit seinem giftigen Atem an. Der Kerberos lässt sich von Nekromanten führen. Oft wird er dazu eingesetzt, um etwas zu schützen oder zu bewachen oder um etwas oder jemanden zu jagen. Angeblich lässt er sich durch Gesang und süße Speisen besänftigen. Kerberoi tauchen selten auf, können dann aber sogar in kleinen Gruppen auftreten.

- **Form:** Dämon; Para-Wert 3
- **Lebensraum:** Der Kerberos lebt in der Immateriellen Ebene. Oftmals bewacht er von dort aus etwas. Er wechselt nur in die Immanente Welt, wenn er etwas verteidigen oder angreifen will. In der Immanenten Welt tritt er dann immer nur unsichtbar auf.
- **Omen:** Wird der Kerberos aktiv, tritt in der Immanenten Welt Nebel auf und es wird spürbar kälter.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15.
- **Dämonische Fähigkeiten und Psinetiken:**
 - Dämonen-Telepathie
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation
 - Umlagerung
- **Weitere Psinetiken:**
 - Diachryso; jedoch nur durch Objekte sehen.
 - Sensing
- **Besondere Fähigkeiten:**
 - Lähmender Atem: Der Kerberos kann sich neben seinem Opfer stellen und ihn anatmen. Dadurch erleidet der Humanoid – W4 VIT und – W4 WS. Die Fähigkeit kann der Kerberos nur ausführen, wenn er sich im Diesseits befindet.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Dämons regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Kerberos nicht.
 - Kratyl verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
 - Wenn ein Kerberos stirbt, hört man ihn noch einmal aufheulen und er zersetzt sich in wenigen Minuten, was man jedoch nicht sehen kann, weil er im Diesseits nur unsichtbar ist.
- **Weiteres:**
 - Sollte jemand den Kerberos erblicken können, weil er in die Immaterielle Ebene blicken kann oder weil er die Aurenansicht anwendet, muss ihm der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
 - Sich einem Kerberos im Kampf zu stellen, verlangt einen TW auf MUT.
 - Der Kerberos kann jahrelang etwas bewachen. Er kann auch dazu eingesetzt werden, um etwas oder jemanden zu jagen. Er kann sein Opfer über viele Kilometer weit aufspüren.
 - Gesang oder süße Speisen können ihn beruhigen, wenn dem Kerberos der TW auf WS misslingt.
 - Der Kerberos ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- **Waffen:**
 - Biss eines großen Tieres (4 / 6 / 6+W12)
 - Klauen, wie Krallen (3 / 5 / 5+W12)

...

Werte:

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

- Der hohe Wert in MUT löst kein heroisches Verhalten aus.
- Durch die hohe SINN kann man sich an einen Kerberos kaum anschleichen. Die hohe SINN dient ihm auch, um Fährten über viele Kilometer weit aufzunehmen.
- Der Kerberos rennt doppelt so schnell, also 10 Felder auf dem Kampffeld.

Legion: Gefährlicher und grausamer Dämon, der in 6 dämonischen Gestalten auftreten kann, die gemeinsam aber eine dämonische Gestalt bilden. Aus dem Elbischen übersetzt bedeutet der Name Legion „Viele“. Der Dämon sieht furchterregend aus, mit einer dämonischen spitzen Fratze, Reißzähnen in seinem Maul, rotleuchtende Augen, spärlich mit Fell bekleidet, auf dem Kopf sind kleine Hörner, aus den Händen ragen lange Krallen und die Füße sind Hufen. Seine Bewegungen und die durchtriebene, wie auch primitive Art erinnert an eine Hyäne. Vor allem wenn Legion in seiner Gruppe auftritt, üben sie ein starkes Rudelbewusstsein auf, bei dem sie zwar derbe miteinander umgehen, sie aber auch hoch sensibel aufeinander achten, hyänenartige Laute von sich geben, gemeinsam brutal jagen und die Beute anschließend verstecken und miteinander teilen. Legion frisst seine Beute, wenn sie bereits ein bisschen verweset ist, darum zerteilt er seine Beute und versteckt sie an unterschiedlichen nah gelegenen Orten. Er bleibt dabei in der Nähe zur Beute, die er auf diese Weise bewacht. Das Besondere an diesem Dämon ist, dass aus ihm 5 weitere Duplikate seiner Gestalt erscheinen können. Gemeinsam treten sie dann als Horde auf, orientieren sich aber geheim an der führenden Legion-Persönlichkeit. Legion kann in geringer Weise einige humanoide Sprachen verstehen und sprechen. Er redet auch mit sich selbst bzw. mit seinen anderen Legion-Gestalten und wenn sie als Horde auftreten, unterstützen sie das Gesagte gegenseitig durch Wiederholungen und Nachäffen.

- **Form:** Dämon (Para-Wert 4)
- **Lebensraum:** Der Legion existiert vorrangig in der Materiellen Welt. Die Immaterielle Ebene nutzt er, um dorthin zu flüchten oder wenn er regenerieren muss. Er lebt in der Materiellen Welt sehr zurückgezogen, wie ein Tier, meistens in Gebirgswüsten. Dort gräbt er Löcher, in denen er haust. Erst von Nahem erkennt man seine dämonische Gestalt, da er ansonsten einem Humanoid ähnelt und sich gelegentlich auch mit den Gewändern seiner Opfer bekleidet. Dabei wird die Bekleidung oft verdreckt und blutverschmiert. Die Legion-Dämonen können sich nicht weiter als 10 Km voneinander entfernen, sonst löst sich ein Teil auf.
- **Omen:** Wenn der Legion von der Immateriellen Welt in die Immanenten Ebene zurückwechselt, kommt es zu elektrischen Störungen, ansonsten verursacht Legion keine Omen. In seinen Bauten riecht es außerdem nach Schwefel. Auffällig ist, wenn man sich ihm nähert, dass man seine hyänenartige Lache früh hören kann und dann bald auch seine tierischen Verhaltensweisen erkennt.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15; für detailliertes Wissen ist in Parapsychologie ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze (Legion tritt jedoch meist schon in seiner dämonischen Gestalt auf.)
 - Dämonen-Telepathie
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation (Legion muss einen TW auf MAG machen, wenn er in die Anderswelt wechselt)
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Zauber:**
 - Ateatos (aus der Mutatiokinese)
 - Böser Blick (aus der Transkinese)
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Proelium (aus der Transkinese)
 - Reversibel (aus der Telepathie)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)

...

- **Besondere Fähigkeit:**

- Bilokation: Legion übt diese Fähigkeit auf besondere Weise aus:
 - Es sind im Grunde 6 Legion-Dämonen. Jeder dieser Dämonen hat die unten angegebenen Werte.
 - Aus einem Legion-Dämon kann ein oder können mehrere Legion-Dämonen heraus entstehen, die in einem Umfeld von 11 x 11 m von dem Dämon herum entstehen und auftauchen.
 - In diesen Dämonen können die weiteren Dämonen existieren und freigelassen werden.
 - Beispielsweise begegnet man erst nur einem Legion-Dämon. Dieser lässt zwei weitere entstehen. Im ursprünglichen Legion-Dämon befindet sich immer noch ein weiterer, im zweiten Dämon, der aufgetaucht ist, befinden sich noch zwei weitere Legion-Dämonen und der Dritte ist für sich alleine.
 - Ebenso könnte auch einer oder könnten mehrere sich auch in der Anderswelt aufhalten, während andere Legion-Dämonen im Diesseits ihr Unwesen treiben.
 - Die Entstehung geschieht durch die Legion-Persönlichkeit, die erscheinen möchte. Sie verlässt den anderen Legion-Dämon aus eigener Kraft und muss dafür keinen TW auf irgendein Talent machen.
 - Für den SM ist wichtig, dass er die Werte einer jeden Persönlichkeit festhält.
 - Die Legion-Gestalten können nicht weiter als 10 Km voneinander entfernt sein, sonst löst sich die entsprechende Dämonenpersönlichkeit auf. Sie ist dann sofort in der Anderswelt, in der Mitte der anderen Persönlichkeiten.
 - Die Legion-Dämonen können jederzeit, ohne TW, in eine der anderen Gestalten einziehen.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Im Diesseits regenerieren die Talentwerte täglich um je einen Punkt, in der Anderswelt regenerieren sie je ¼ um je einen Punkt. Legion geht jedoch nur zur Not in die Anderswelt.
- Profane Waffen schaden Legion nicht.
- Kratyl verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Dämonen nicht psinetisch wirken.
- Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
- Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
- Nach dem Tod des Dämons löst sich dieser sofort auf. Erst wenn der letzte Legion eliminiert wurde, bleibt dieser als Leichnam zurück, der in einigen Minuten verwest ist.
- Wird ein Legion besiegt, in dem sich auch andere Legion-Dämonen verborgen waren, sind nun auch diese tot.
- Wird der Leit-Dämon eliminiert, übernimmt sofort ein anderer Legion die Führung. Dieser wird per Würfel ermittelt.
- Überlebt ein Legion-Dämon die Angriffe auf sich und seine Gruppe, regenerieren die anderen Dämonen-Gestalten in ihm wieder. Um den Legion zu eliminieren, müssen letztlich also alle 6 Gestalten vernichtet werden.

- **Weiteres:**

- Wer einen Legion erstmals aus der Nähe heraus erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Wenn man sich in ein Gebiet eines Legion wagen will, muss ein TW auf MUT gelingen.
- Der oder die Legion können sich zwar auf Gespräche einlassen, aber meistens wollen sie jagen und töten. Die Gespräche sind auch sehr primitiv.
- Die Legion-Gruppe geht bei ihrer Jagd oder im Kampf sehr taktisch vor. Sie schützen sich gegenseitig und nutzen die Teleportation zum heimtückischen Angriff von hinten.
- Wenn sich der Legion teleportiert, geschieht das fast explosionsartig. Es pufft laut und an dem Ort, wo er sich auflöste, hinterlässt er explosionsartig Ektoplasma, das dann dort in der Gegend herumliegt.
- Der Legion-Dämon ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.

- **Waffen:** Der Legion kann mit Nahkampfwaffen kämpfen oder mit herumliegenden Dingen werfen.

- Er besitzt dauerhaft Krallen (3 / 5 / 5+W12). Die Verletzungen durch Krallen können Krankheiten verursachen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	18	15	15	15	15	15	15		15	15	15

Mimet: Der Mimet ist ein tierischer Formwandler, mit einer Größe von bis zu 30 cm. In seiner Urgestalt ist er eine dickflüssige Masse, die nicht größer ist als eine Tasse Suppe. Der Mimet besitzt keine Primärgestalt und ändert seine Gestalt fast alle 10 Tage. Nach 10 Tagen verfällt der Mimet für ca. 3 Std. in seine Urgestalt, um sich auszuruhen. Der Mimet hat eine hohe Konditionierungsfähigkeit. Er ist also leicht intelligent. Wenn er einen Gegenstand oder ein kleines Lebewesen sieht, erkennt er die Struktur und kann diese Gestalt annehmen. So kann ein Mimet eine kleine Truhe, ein Vogel oder ein Becher sein. Aus dieser Struktur heraus kann er plötzlich heraus seinen Angriff starten. Aufgrund seiner Größe jagt er oft kleine Säugetiere und Vögel, aber auch Humanoiden können ihm zum Opfer fallen. Es kann passieren, dass sich Mimeten versehentlich gegenseitig angreifen, wenn einer der Mimeten sich in eine potenzielle Nahrung verwandelt hat. Mimeten vermehren sich durch Zellteilung, wenn sie genug Nahrung zu sich genommen haben. Der Mimet ist in der Lage, klingenartige Zähne oder Krallen aus seinem Körper heraus zu wandeln; er kann an der Decke hängen und sich als Stein auf seine Beute fallen lassen; er kann sich in eine Bärenfalle verwandeln; oder in der einen Aktion noch ein Vogel sein, der auf sein Opfer zufliegt und sich mit seiner nächsten Aktion noch in der Luft zu einem fliegenden Messer wandeln.

- **Form:** Formwandler; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Mimeten existieren selten, sind aber an verschiedenen Orten der Galaxie anzutreffen. Sie leben meist zurückgezogen, können aber auch in alten Behausungen leben und dort auf ihr Opfer warten. Mimeten können auch in kleinen Gruppen auftauchen (W6). Sie jagen dann gemeinsam und koordiniert. Mimeten wissen, wann es klug ist zu flüchten. Man kann den Mimeten an einem knurrenden Geräusch wahrnehmen, wenn einem zuvor der TW auf SINN gelingt.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Fähigkeiten:** Der Mimet besitzt die Grundfähigkeit der Metamorphose. Er kann sich, wie ein Trafone, in beliebige Dinge und Kreaturen verwandeln, jedoch nicht in Dinge, die strahlen bzw. zerfallen, also nicht in Feuer, Elektrizität, Licht, Flüssigkeit oder dergleichen. Für die Verwandlung ist kein TW nötig, aber es kostet dem Mimet eine Aktion und – 1 VIT.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Mimet.
 - Die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln wie bei einem Tier.
 - Der Mimet kann seine Wunden durch Verwandlung eigenständig wieder heilen.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	12	/	12	/	12	/	/	15	INTEL 7 Fliegen 12 RENN 15 SINN 15	10	10	15

Rapidor: Der Rapidor ist eine überaus schnell schwebende, monströse Parakreatur, die einem Hammerhai ähnelt. Er hat einen pfeil- bzw. hammerartigen Kopf, mit einem schützenden Cephalofoil, wie er bei Hammerhaien zu finden ist. Der Cephalofoil hat überaus scharfe Kanten. Der Rapidor benutzt ihn zum Rammen und zum Aufschneiden seiner Beute. Unterhalb des Cephalofoil befindet sich sein Maul mit spitzen Zähnen. Zu seiner Beute zählen Säugetiere und Humanoiden. Der Rapidor hat keine Augen, Nase oder Ohren, stattdessen besitzt er ein Echolotsystem, mit dem er sich fortbewegt und seine Beute wahrnimmt. Der weitere Körperverlauf des Rapidors ist stromlinienförmig, wie bei einem Hai, aber ohne Kiemen, Flossen und Kamm. Anstelle der Afterflosse hat der Rapidor einen echsenartigen Schwanz. Der Rapidor ist kein Wassertier, obwohl es ihm möglich wäre zu tauchen. Der Rapidor benötigt keine Atmung. Er bewegt sich schwebend an Land, mit einer bedeutsamen Geschwindigkeit, mit der er auch Schüssen ausweichen kann. Er ist in der Lage, seine Haut dem Hintergrund anzupassen und sich dadurch zu tarnen. Augenzeugen berichten davon, dass sie vor dem Auftreten des Rapidors ein leises knurrendes Geräusch gehört haben. Über eine mögliche Fortpflanzung ist nichts bekannt. Der Rapidor ist ein regeneratives Wesen, dessen Wunden überaus schnell von selbst heilen. Der Rapidor ist vermutlich das Produkt junger genetischer Laborversuche von Kobolden.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1

- **Lebensraum:** Über einen natürlichen Lebensraum ist nichts bekannt. Der Rapidor soll angeblich von Kobolden schon als Wächter eingesetzt worden sein. Er kann als Einzelgänger oder in einer kleinen Gruppe von W6 Tieren auftauchen.
Man kann einen Rapidor an einem knurrenden Geräusch wahrnehmen, wenn einem zuvor der TW auf SINN gelingt.



- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 18 nötig.

- **Fähigkeiten:**

- Der Rapidor besitzt die Grundeigenschaft der Erhöhten Reaktion und kann damit Schüssen ausweichen und wird in der Kampfliste 2 x geführt und erhält dabei auch W6 Punkte zusätzlich bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge. Weicht der Rapidor einem Schuss aus, kostet es ihm – 1 VIT.
- Der Rapidor ist in der Lage, aus einer Parade eine Attacke zu machen, wie bei der Budo-Fähigkeit Kaeshi.
- Der Rapidor kann sich tarnen und auf dieser Weise auch seinen Opfern auflauern. Um ihn zu erblicken, ist ein TW auf SINN nötig, der – 2 WM wird.
- Der Rapidor ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Profane Waffen schaden dem Rapidor.
- Der Rapidor erleidet jedoch keinen Schock.
- Wird der Schwanz des Rapidors abgetrennt, ist er bewegungsunfähig.
- Die Talentwerte und auch mögliche Wunden regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt.
- Wird der Rapidor getötet oder wird er ohnmächtig, zersetzt sich sein Körper in wenigen Minuten.

...

- **Waffen:** Cephalofoil = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12). Der Cephalofoil ist kein verletzliches Organ, sondern dient dem Rapidor als Waffe. Der Cephalofoil schützt den Kopf, wenn man den Rapidor von vorne angreifen will. Verletzungen am Cephalofoil schaden dem Rapidor nicht. Das Cephalofoil besitzt + 10 BS und + 20 RS.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	15	/	15	/	/	18	INTEL 6 Fliegen 15 SINN 15 TARN 15	18	18	20

- Der Rapidor besitzt einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Rapidor besitzt + 3 RS.

Schwarzes Einhorn: Das Schwarze Einhorn ist ein sehr edel aussehendes, schwarzes Wildpferd, mit schwarzen Flügeln und einem hervorstehenden Horn an seiner Stirn, das „Schwarzes Ainkhörn“ genannt wird. Einhörner sind sehr selten und Schwarze Einhörner noch seltener. Nur wenn ein Einhorn zwei Fohlen gebärt, ist eines davon ein Schwarzes Einhorn. Anders als Einhörner sind Schwarze Einhörner keineswegs friedlich gesonnen. Sie leben zwar zurückgezogen, um nicht entdeckt zu werden, kommt man aber in ihre Nähe, können sie gefährlich werden. Das Schwarze Ainkhörn kann als Heilige Waffe genutzt werden, es ist aber auch überaus toxisch. Es kann aber auch, wie das Ainkhörn des Einhorns, unsterblich machen, also einen Humanoiden zu einem regenerativen Wesen verändern. Mit seinen schwarzen Flügeln kann das Schwarze Einhorn fliegen. Die Schönheit eines Schwarzen Einhorns löst eine Faszination auf Humanoiden aus. Schwarze Einhörner stehen unter Artenschutz. Viele Humanoiden glauben nicht an die Existenz eines Einhorns und schon gar nicht an ein Schwarzes Einhorn.

- **Form:** Mystisches Wesen; Säugetier; Para-Wert 2
- **Lebensraum:** Das Schwarze Einhorn lebt verborgen, meist als Einzelgänger in tiefen, dunklen und sumpfigen Wäldern. Es ist nur in absoluter Freiheit überlebensfähig. Verweilt das Schwarze Einhorn länger an einem Ort, stirbt die Pflanzen- und Tierwelt in der direkten Umgebung ab. Mit den Flügeln kann das Schwarze Einhorn seinen Lebensraum leicht verlassen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15; für detailliertes Wissen ist allerdings ein Wert von 18 nötig.
- **Psinetiken:**
 - Kraftraub (aus der Vitakinese): Diese Psinetik kann das Schwarze Einhorn auch ohne Berührung auf eine Distanz von bis zu 10 m wirken.
 - Umbrakinese (aus der Photokinese)
- **Weitere Fähigkeiten** (ohne TW auf PSI oder Abzug von PSI):
 - Aura der Angst und des Wahns: In einem Umfeld von 100 x 100 m erleiden Humanoiden sofort und je ¼ Std. einen Schreck oder einen Wahn, wenn ihnen die TW auf MUT oder WS misslingen.
 - Aura der Zerstörung: In einem Umfeld von 11 x 11 m bewirkt diese Aura, dass im Laufe von 24 Std. die Umgebung abstirbt. Pflanzen gehen ein und Organismen erleiden je Std. – 1 LE. Ein Humanoid muss außerdem je ¼ Std. einen TW auf WS schaffen, sonst wird ihm übel. Nach einer weiteren ¼ Std. würde er sich dann übergeben. Das Schwarze Einhorn sucht sich darum immer wieder ein neues Quartier.
 - Aurenst (funktioniert wie bei der Psinetik aus Exorzismus).
 - Sensing (funktioniert wie bei der Psinetik aus der Telepathie).
 - Vorahnung (Mantik): Das Schwarze Einhorn wittert Gefahren auf 1 x 1 Km, auch wenn sich diese in der Immateriellen Ebene befinden.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Das Schwarze Einhorn selbst ist ein unsterbliches Wesen, so lange es das Schwarze Ainkhörn trägt und nicht in Gefangenschaft ist. Es kann aber durch profane Waffen verletzt und getötet werden. Solange das Schwarze Ainkhörn noch am Schwarze Einhorn ist, kann das Schwarze Einhorn auch nach dessen Tod wieder auferstehen. Bei dem unsterblichen Schwarze Einhorn regenerieren Wunden und LE-Verluste je Min. um je einen Punkt.
 - Sollte einem Schwarze Einhorn das Schwarze Ainkhörn entnommen werden und das Schwarze Einhorn überlebt das, so wächst dem Schwarze Einhorn erst nach 10 Jahren ein neues Horn nach und sollte das Schwarze Einhorn bis dahin noch leben, wird es dann auch wieder zu einem unsterblichen Wesen.
 - Ist das Schwarze Einhorn gestorben, bleibt sein Leichnam zurück. Unmittelbar am Leichnam sterben Pflanzen und Insekten.
- **Weiteres zum Schwarzen Einhorn:**
 - Begegnet man einem Schwarzen Einhorn, dürfte man zunächst von dessen Schönheit beeindruckt sein. Um sich wieder zu besinnen, ist ein automatischer TW auf WS nötig oder jemand weckt einen aus der Besinnung.
 - Wenn man einem so faszinierendem Wesen Schaden zufügen möchte, muss man in SKR mind. den Wert 15 haben und man muss den TW auf SKR schaffen.
 - Mit den Flügeln kann das Schwarze Einhorn fliegen. Es fliegt 15 Felder schnell. Es kostet dem Schwarzen Einhorn je ¼ Std. – 1 VIT.
 - Das Schwarze Einhorn ist immun gegen psychisch-psientische Attacken.

...

- **Weiteres zum Schwarzen Ainkhörn:** Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Horn, nachdem es vom Schwarzen Einhorn entfernt wurde.
 - Das Schwarze Ainkhörn ist, je nach Alter, W10 x 10 cm lang. Ab 10 cm gilt es als Messer, ab 20 cm als Dolch, ab 40 cm als Kurzschwert und ab 80 cm als Schwert.
 - Das abgenommene Schwarze Ainkhörn hat eine Wirkungszeit, die von seiner Länge abhängt. Je cm 1 Monat. In diesem Zeitraum hat es folgende Fähigkeiten:
 - Das Schwarze Ainkhörn ist feuerresistent und nur durch starke Maschinen oder Waffen oder durch eine Heilige Waffe zu zerstören. Es lässt sich auch nur so verarbeiten.
 - Das Schwarze Ainkhörn kann als Heilige Waffe genutzt werden. Die Auswirkung des Treffers fällt dabei außerdem um eine Schadenskategorie stärker aus. Außerdem verursachen die Treffer, dass ein Humanoid von einem Krankheitserreger betroffen sein könnte (siehe Pathogene!)
 - Das Schwarze Ainkhörn kann zu einem Gefäß verarbeitet werden. Füllt man es mit Wasser und trinkt jemand daraus, stirbt diese Person in W6 Std. Als Gegenmittel kommen nur psinetische Heilungen in Frage und ABC-Vakzin.
 - Im Schwarzen Ainkhörn befindet sich das Herz des Horns. Wird es entfernt, geschluckt oder zu Pulver gemahlen und dann geschluckt oder in Lösung getrunken, macht es einen Humanoiden unsterblich und zu einem regenerativen Wesen. Der Rest des Ainkhorns ist dann nicht mehr brauchbar. Bei dem Unsterblichen regenerieren sich künftig sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen. Er wird keine Krankheiten erleiden und Gifte und leichte Verstrahlungen können ihm nichts anhaben. Wenn er stirbt, wacht er bald schon wieder vom Tod auf. Nach 1 Min. schließen sich offene Wunden und der Unsterbliche gewinnt je Min. 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Der Unsterbliche kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrennt, enthauptet oder komplett vernichtet wird. Alte verlorene Körperpartien wachsen jedoch nicht mehr nach. Verletzungen, die der Humanoid durch Silber, Heilige Waffen, durch das Aussaugen eines Vampirs, durch die Attacke eines Werwolfs erleidet, regenerieren erst je Tag um 1 LE. Er kann durch solche Attacken auch endgültig zu Tode kommen, wenn die LE dabei auf 0 sinkt. Durch die Einnahme des Schwarzen Ainkhörn-Herzens erleidet der Humanoid endgültig + 2W4 SKR.
 - Ein Elesa kann sich nun nicht mehr in eine Energiewolke verwandeln.
 - Lykaner werden von ihrem Werwolfsein geheilt.
 - Vampire werden zu Daywalkern und können am Tag leben wie Menschen.
 - Zombies werden wieder zu Humanoiden.
 - Das Ainkhörn wirkt nicht bei Androiden, Plantoiden und Trafonen.
- **Waffen:** Das Schwarze Einhorn versucht sich mit seinen Psinetiken aus bedrohlichen Situationen zu retten. Es ist aber ebenso bereit, sich mit seinen körperlichen Waffen zu wehren, nämlich mit Hufen und seinem Horn.
 - Schwarzes Ainkhörn, je nach Alter (W10 x 10 cm): ab 10 cm = Messer (3 / 5 / 5+W12); ab 20 cm = Dolch (4 / 6 / 6+W12); ab 40 cm Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12); ab 80 cm = Schwert (5 / 8 / 8+W12)
 - Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

Werte:

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

- Das Schwarze Einhorn rennt doppelt so schnell (10 Felder) und fliegt 15 Felder je Aktion.

Skelettkrieger: Widergänger, der durch Nekomantie aus einem verstorbenen Humanoiden heraus entstanden ist. Der Nekromant kann nur solche Leichname zum Skelettkrieger auferstehen lassen, die schon lange tot und somit auch skelettiert sind. Durch die Psinetik fügen sich die Knochen wieder zu einer widerstandsfähigen Kreatur zusammen. Skelettkrieger dienen alleine dem Zwecke, für den Nekromanten als Krieger tätig zu sein. Skelettkrieger sind seelenlos. Sofern sie keinem Befehl unterstehen, greifen sie willkürlich irgendwelche Humanoiden an und wenn sie auf niemanden treffen, stehen sie regungslos dar. Bevor der Morgen anbricht, verstecken sie sich irgendwo vor dem drohenden Sternenlicht, denn dadurch würden sie zu Staub zerfallen. Wenn ein Skelettkrieger für einen Nekromanten aktiv ist, ist er eine äußerst kriegerische und beängstigende Gestalt. Skelettkrieger beherrschen nicht mehr die humanoide Sprache, aber sie reagieren auf die Stimme ihres Meisters und führen dessen Befehle aus. Anders als Zombies sind Skelettkrieger nicht von sich aus in der Lage eine Schwarmintelligenz einzugehen. Ohne Befehl sind sie willkürlich alleine unterwegs. Sie suchen sich allerdings Waffen, um damit zu töten.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Nach ihrer Erschaffung wandern Skelettkrieger durch die Gegend, mit dem Ziel Humanoiden oder andere Lebewesen zu töten. Wenn sie einem Nekromanten hörig sind, gehen sie auch dorthin, wohin ihr Meister es befiehlt. Wenn ein Skelettkrieger unterwegs ist, ohne einen Befehl auszuführen, jagt er also eigenständig. Trifft er auf kein Opfer, wird er sich regungslos irgendwo hinstellen und warten. Bevor aber das Sternenlicht ihn erwischt, wird er sich einen sicheren dunklen Ort suchen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 15.
- **Fähigkeiten:** Der Skelettkrieger ist in gewisser Weise ein regeneratives Wesen. Auch wenn ihm Körperteile fehlen, so lebt er weiter.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Skelettkrieger zwar körperlich, aber er stirbt dadurch nicht.
 - Skelettkrieger regenerieren keine LE und besitzen keine VIT.
 - Um einen Skelettkrieger zu töten, muss er enthauptet werden. Das ist nur mit schweren Klingenwaffen oder explosiven Waffen möglich oder wenn durch eine Schlagwaffe mind. 5 TP auf den Kopf eingehen. Schusswaffen richten keinen Schaden an, außer Löcher im Schädel.
 - Der Skelettkrieger erleidet keinen Schock oder Schreck.
 - Der Nekromant kann dem Skelettkrieger, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.
 - Skelettkrieger sterben, wenn sie Sternenlicht ausgesetzt sind. Auch der Lichtblitz aus der Psinetik Photokinese kann sie töten.
 - Wenn Skelettkrieger sterben, zerfallen sie zu Knochenstaub.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Skelettkrieger sieht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Um einen Skelettkrieger per Nekomantie entstehen zu lassen, muss die Psinetik an einem Grab bzw. an einer Leiche gewirkt werden, die nur noch skelettiert, also schon länger tot ist. Der Verstorbene entsteht zu einem Widergänger. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Skelettkrieger ihm hörig ist. Gelingt ihm das nicht, ist der Skelettkrieger ein freier Skelettkrieger.
 - Ein freier Skelettkrieger wird eigenständig auf die Jagd nach Lebewesen gehen, um zu töten. Skelettkrieger suchen sich Waffen, um sich zu bewaffnen und damit zu töten.
 - Auch wenn ein Skelettkrieger nichts sehen kann, erkennt er potentielle Opfer instinktiv auf bis zu 100 m visueller Distanz.
 - Wenn der Skelettkrieger keine Feinde wahrnimmt, verharrt er an seinem Ort.
 - Weitere Impulse für ihn sind das Suchen nach Waffen und das Verstecken vor Sternenlicht.
 - Der Skelettkrieger ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- **Waffen:** Skelettkrieger nutzen die Waffen, die sie finden. Sie können auch mit Rüstungen bestückt werden und erleiden keine WM.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
/	/	/	12	12	12	12	12	12		/	(5)	12

Tropaion: Das altanthropische Wort kann mit „Wende“, „Flucht“ übersetzt werden. Es handelt sich um einen Schutz- und Fluchgeist, der von einem Nekromanten beschworen werden kann. Nach einer Schlacht werden aus den Überresten der Rüstungen und Waffen auf einem Pfahl eine Art Vogelscheuche, bzw. Denkmal erstellt. Dies war in der früheren Königszeit nach einigen Schlachten Sitte. Manche Kriegsherren haben auf den Stätten ihres Sieges solche Tropaione errichtet. Sie sollten die Feinde davon abhalten, erneut dort anzugreifen. Der Nekromant kann so ein Mahndenkmal selbst errichten oder ein Bestehendes nutzen und es mit Blut betränken und psinetisch per Nekomantie zu einem Geist auferwecken. Der Nekromant kann ebenso landwirtschaftliche Vogelscheuchen dazu nutzen. Der Geist schützt nun ein weitläufiges Gebiet und dient als Wächter. Er sieht zunächst aus wie eine Vogelscheuche oder wie ein Kriegsmahnmahl. Wenn feindliche Personen in die Nähe kommen, erwacht der Tropaion zum Leben und verteidigt den Ort und die Personen des Ortes.



- **Form:** Geist (Widergänger; Schutzgeist); Para-Wert 3
- **Lebensraum:** Der Tropaion befindet sich zunächst statisch als Mahnmahl oder Vogelscheuche in einem Gebiet. Der Geist selbst befindet sich in der Immateriellen Ebene am Mahnmahl oder an der Vogelscheuche. Er schützt ein Gebiet von 1 x 1 Km. Wenn sich eine Gefahr in das Gebiet begibt, taucht er in einem Umfeld von 11 x 11 m als geisterhafte Gestalt auf und greift an.
- **Omen:** Das Gebiet selbst ist stets neblig. Auch versagen gelegentlich elektrische Geräte. Wenn sich der Tropaion offenbart, spürt man kalten Atem und Wind tritt auf. Der Tropaion tritt dann in Erscheinung. Der Tropaion trägt in seinem grauenvollen Gesicht die Fratzen mehrerer früherer Opfer in sich. Er ist mit den Dingen bewaffnet, die man ihm am Tropaion angelegt und geweiht hatte.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 12; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 15 nötig.
- **Geisterhafte Zauber und Fähigkeiten:**
 - Geisterattacke
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Psinetiken:**
 - Diachryso
 - Psychokinese (alle Psinetiken, außer Gravitokinese)
 - Teleport (jedoch nur sich selbst zu teleportieren)
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Kratyl verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock. In Kratyl legierten Räumen (auch Protectarea) können Geister nicht psinetisch wirken.
 - Durch stählerne Waffen, Feuer und Explosion verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Der Tropaion ist am Mahnmahl oder an der Vogelscheuche gebunden. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
 - Der Nekromant kann dem Tropaion, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Tropaion begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Für die Beschwörung muss der Nekromant das Blut von verstorbenen Humanoiden oder Tieren nehmen und die Militär- oder Vogelscheuche damit bestreichen. Nach der erfolgreichen Psinetik muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Geist ihm gehorcht. Wenn das gelingt, schützt der Tropaion das Gebiet für den Nekromanten, den Nekromanten selbst, dessen Anwesen und auch die Personen, die dem Nekromanten dort wichtig sind.
 - Das Mahnmahl oder die Vogelscheuche lässt sich evtl. transportieren und so kann auch der Tropaion an einen anderen Ort gebracht werden.
 - Ein Geist ist gegen psychisch-psinetische Angriffe immun.
 - Androiden werden von Geistern nicht als Bedrohung angesehen. Sie würden darum auf Androiden nicht losgehen. Das würde sich ändern, wenn der Androide gegen das Artefakt oder gegen den Nekromanten oder diejenigen losgeht, die der Tropaion schützen soll.

...

- **Waffen:** Der Tropaion nutzt die Waffen, die ihm vor der Entstehung angelegt wurden.

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	15	12	12	15	15	18	18	15		15	/	15

- Im Kampf mit Klingen und Schlagwaffen richtet der Tropaion durch seine hohen Kampfwerte W6 TP mehr an.

Zabal: Monströse Kreatur, die vor allem an extrem dreckigen Orten entsteht, die voller Müll, Unrat und Leichenresten bestehen. Das können auch Massengräber sein. Zabal ist nomaisch und bedeutet „Misthaufen“. Er wird auch als Fliegen-Dämon bezeichnet, weil sich ständig um ihn herum Fliegen befinden. Der Zabal hat einen kräftigen Körper, ist bis zu 2,70 m groß und an seinem Rücken befinden sich fliegenartige Flügel, mit denen er kurze Strecken fliegen kann. Wenn er fliegt, sieht das überaus plump aus. Sein Kopf sieht mager und skelettartig aus. An seinen Händen ragen Krallen hervor. Der Zabal sucht sich meistens dunkle Lebensräume, wie Höhlen, aber auch Müll-Ablagerungen, Hauskeller oder Dachböden. In unmittelbarer Nähe zu seinem Lebensraum greift er niemanden an, um nicht entdeckt zu werden. Nachts macht er sich dann auf die Jagd. Um keine Spuren zu hinterlassen durchstreift er dabei Flüsse oder fliegt kurze Strecken. Der Zabal jagt große Säugetiere und Humanoiden. Er wittert sie auf 2 Km. Große Teile seines Opfers frisst er gleich an Ort und Stelle. Dabei frisst er alles, inklusive der Knochen. Blutlachen und Reste beseitigt er danach unter Sand und Laub. Den Rest seiner Beute nimmt er mit in sein Nest. Er raubt mit Vorliebe Kinder, weil er diese komplett mit in sein Nest nehmen kann. Nach der Jagd vergehen mehrere Tage, manchmal auch Monate, bevor der Zabal wieder zuschlägt. In unmittelbarer Nähe zum Zabal nimmt man einen verwesenden Geruch wahr, der umso schlimmer wird desto näher man ihm kommt. Auch Fliegen werden davon angelockt. Der Zabal verbreitet Krankheiten, wenn man in seine Nähe gerät.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Der Zabal lebt in dunklen Lebensräumen, wie Höhlen, aber auch Müll-Ablagerungen, Hauskellern oder Dachböden. Entstanden ist diese Monstrosität in der Immateriellen Ebene. Sie hat sich dann jedoch an einem dreckigen und durch Leichen verwesenen Ort in der Materiellen Welt manifestiert und ist seitdem nur noch dort aktiv. Der Zabal kann nicht in die Immaterielle Ebene wechseln. Der Zabal kann seinen Lebensraum wechseln. Der Zabal tritt als Einzelgänger auf, selten auch als Paar oder als Familie mit einem Kind.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **Psinetiken:**
 - Animakinese: Der Zabal kann nur Weichtiere und Insekten beeinflussen.
 - Böser Blick (jedoch nur Durchfall)
 - Diachryso
 - Psychokinese (alle Psinetiken, außer Gravitokinese)
- **Weitere Fähigkeiten:**
 - Geruchsstoff: Der Zabal kann einen Geruchsstoff freisetzen, der auf 11 x 11 m heftige Übelkeit verursacht. Wenn der TW auf WS misslingt, muss man sich dadurch übergeben. Solange man in dessen Umgebung ist, muss der TW je KR wiederholt werden. Um den Geruchsstoff zu aktivieren, muss der Zabal nur einen TW auf WS schaffen. In dem Nest des Zabuls stinkt es genauso.
 - Hohe Beweglichkeit: Der Zabal kann an Wänden klettern, 5 m weit springen und er rennt 1 Feld weiter. Er kann über kurze Strecken fliegen, was ihm – 1 VIT kostet.
 - Krallen: Die Krallen eines Zabuls wirken auf besondere Weise infektiös: Die getroffene Körperpartie ist sofort gelähmt. Sollte das die linke Brusthälfte oder der Schädel sein, ist der Betroffene tot. Nach W6 Std. setzt eine weitere Infektion ein. Der Körper beginnt zu zerfallen. Es bilden sich Bläschen, die aufplatzen und stinken. Dies verursacht dann – W4 LE und – W4 VIT. Danach muss der Betroffene jede Std. einen TW auf VIT schaffen. Misslingt der TW, finden die Abzüge erneut statt. Gelingt der TW, ist der Charakter geheilt. Außer ABC-Vakzin, Vitakinese oder einem Ainkhürn gibt es keine Heilmittel dagegen.
 - Krankheitsübertragung: Die Nähe zum Zabal verlangt nach einer ¼ Std. einen TW auf VIT, da man sich mit einem Pathogen infiziert haben könnte.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Zabal nicht.
 - Die Talentwerte regeneriere je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Durch stählerne Waffen, Heilige Waffen und Feuer verliert der Zabal LE und kann so getötet werden.
 - Nach seinem Tod zerfällt der Leichnam in einen gammeligem Matsch, der noch einige Stunden lang infektiös ist.

...

- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Zabul erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Der Zabul kann nicht reden, aber er ist ein intelligentes Wesen, das seine Taten geschickt plant und Spuren verwischt.
 - Der Zabul ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
 - Der Zabul erleidet keinen Schock, außer durch einen überraschenden Lichtreiz. Dieser verursacht aber keine VIT-Abzüge.
- **Weiteres:** Der Zabul kann einfache Schlagwaffen nutzen. Meistens greift er sich das, was er in unmittelbarer Nähe findet oder er nutzt seine starken Krallen, mit der er auch Waffen abwehren kann und die eine lähmende und später infektiöse Wirkung haben.
 - Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12); Reichweite: 2 m

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
15	15	15	18	12	15	15	15	15	18	20	20	15

- Der hohe ST-Wert bewirkt einen Powerschlag.
- Die hohe LE bewirkt einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.

Zombie: Para-Kreatur und Wiedergänger, der durch Nekomantie oder durch genetische Experimente aus einem verstorbenen Humanoiden heraus entstanden ist oder dadurch, dass sich ein Humanoid durch einen Zombie infizieren ließ und daraufhin selbst zu einem Zombie wurde. Anders als ein Geist ist der Zombie nicht durch seine Seelenreste in die Immanente Welt zurückgekehrt, sondern nur körperlich. Da Zombies seelenlos sind, sind sie überaus böse gesonnen. Als Untoter streift er willenlos umher, auf der Suche nach Lebewesen, die er fressen will. Entsprechend des Verwesungsstadiums der Leiche sieht auch der Zombie aus und bewegt und handelt entsprechend. Die Zombies, die aus jungen Leichnamen entstanden sind, sind noch schnell und kräftig und reagieren noch leicht kognitiv. Alte, verwesene oder skelettierte Zombies sind plump und langsam. Zombies beherrschen nicht mehr die humanoide Sprache, aber ihre Sinne reagieren noch. Sie hören und riechen humanoide Opfer und andere Lebewesen, die sie jagen wollen. Wenn Zombies im Kollektiv unterwegs sind, besitzen sie ein Schwarmverhalten. Zombies sind unsterbliche Wesen.



- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Nach ihrer Erschaffung wandern Zombies durch die Gegend, auf der Jagd nach Opfern. Wenn sie einem Nekromanten hörig sind, gehen sie auch dorthin, wohin ihr Meister es befiehlt. Wenn sie im Kollektiv unterwegs sind, bewegen sie sich durch ihre Schwarmintelligenz gemeinsam vorwärts. Dabei können sie durchaus zu großen Gruppen werden. Wenn sie längere Zeit keine Nahrung finden, bleiben sie lange regungslos an einem Ort, bis sie durch ihre Sinne wieder zur Jagd aktiviert werden.
- **Kenntnis:** Parapsychologie 12, für spezielles Wissen ist ein Wert von 15 nötig.
- **Fähigkeiten:** Der Zombie ist in gewisser Weise ein regeneratives Wesen. Auch wenn ihm Körperteile fehlen, so lebt er weiter. Durch den Biss eines Zombies verwandelt sich ein Humanoid in einigen Stunden selbst zu einem Zombie.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Zombie zwar körperlich, aber er stirbt dadurch nicht.
 - Zombies regenerieren keine LE und besitzen keine VIT.
 - Um einen Zombie zu töten, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden. Sobald 5 TP auf den Schädel einwirken, ist der Zombie eliminiert.
 - Der Zombie erleidet keinen Schock oder Schreck.
 - Der Nekromant kann dem Zombie, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.

...

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einen Zombie sieht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Um einen Zombie per Nekromantie entstehen zu lassen, muss die Psinetik an einem Grab oder an einer Leiche gewirkt werden. Der Verstorbene entsteht zu einem Widergänger, egal wie stark der Grad der Verwesung ist. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Zombie ihm hörig ist. Gelingt ihm das nicht, ist der Zombie ein freier Zombie.
- Ein freier Zombie wird eigenständig auf die Jagd nach Lebewesen gehen. Oftmals suchen solche Zombies erst noch ihre früheren Lebensräume auf, wo sie auch Jagd auf ihre ehemaligen Verwandten machen.
- Ein junger Zombie kann von einem ehemals geliebten Humanoiden überzeugt werden, ihn nicht fressen zu wollen, wenn der TW auf CHAR gelingt. Um von möglicher Beute abzulassen, muss der Zombie aber auch einen Gegen-TW auf WS schaffen. Wenn das gelingt, wird sich der Zombie von der Beute abkehren. Sollte der TW auf WS gelungen sein, wird er nach einer Stunde erneut das Verlangen haben, anzugreifen um zu fressen.
- Zuerst richtet sich der Zombie bei seiner Jagd auf sein Gehör und auf seine Sicht. Wenn er in die Nähe von Humanoiden kommt, kann er sie jedoch auch riechen. Das funktioniert auf 10 m Entfernung.
- Wenn der Zombie keine Nahrung zu sich nimmt, schadet es ihm nichts. Wenn er keine Nahrung findet, wartet er schließlich nur noch auf einen neuen Impuls.
- Der Zombie schläft nicht, er kann darum am Tag wie auch in der Nacht umhergehen.
- Alte Zombies rennen max. 3 Felder schnell, junge Zombies schaffen 5 Felder.
- Der Zombie ist immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- Wer von einem Zombie gebissen wird und den Angriff überlebt, wird in W20 x ¼ Std. unter schwerem Fieber leiden und sich dann in weiteren W20 x ¼ Std. zum Zombie verwandeln.

- **Waffen:** Der Zombie verwendet nur seine Hände und seinen Biss zum Kämpfen.

- Krallen (3 / 5 / 5+W12)
- Biss (3 / 4 / 4+W12)

Werte:

Typ	GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
Junger Zombie	/	/	/	8	/	15	/	/	12	12	/	(5)	12
Alter Zombie	/	/	/	10	/	12	/	/	10	10	/	(5)	10

Zyklop: Der Zyklop ist ein Riesenwesen, der besonders dadurch auffällt, weil er nur ein Auge in der Mitte unter seiner Stirn hat. Der Zyklop ist ungefähr 7 m groß und mit dem Riesen verwandt. Er hat ein menschenähnliches Aussehen und besitzt ein gewisses Maß an Intelligenz. Mit seinem Wissen ist er in der Lage, Misstrauen zu empfinden, gewisse Arbeitsmaterialien zu verwenden, aber auch Waffen zu führen. Er kann nur kurze Laute von sich geben, die er zur Kommunikation nutzt. Der Zyklop besitzt Schamgefühl und schützt seinen Genitalbereich mit Pflanzen- oder Tierhautschurzen. Da Zyklopen eher Einzelgänger sind, ist ihre Sprache sehr primitiv. Es sind sehr einfache und urtümliche Wörter. Zyklopen leben nur so lange in Kleinfamilien, wie es für das Kind nötig ist, dann trennen sie sich wieder voneinander. Wenn sich Zyklopen begegnen, tun sie das friedvoll, tauschen sich aus, handeln auf einfache Art miteinander, bevor sie sich wieder trennen. Der Zyklop kann mit seinem Blick einen Humanoiden komplett lähmen. Als Nahrung dienen dem Zyklopen fleischliche Beute und spezielle Pflanzen und Früchte.

- **Form:** Monster; Para-Wert 1
- **Lebensraum:** Die wenigen Zyklopen die es gibt, leben im massiven Gebirge. Jeder Zyklop besitzt sein eigenes Revier, das vom anderen Zyklop weit entfernt liegt. Alle Jahre begibt sich der Zyklop auf Wanderschaft, um sein Revier zu wechseln. Dringt man in das Revier eines Zyklopen ein, kann man sehr schnell dessen Opfer und Beute werden. Zyklopen sind äußerst selten und nur auf wenigen Gestirnen anzutreffen.
- **Kenntnis:** Parapsychologie oder Zoologie 15.
- **Fähigkeiten:** Mit seinem Auge kann der Zyklop einen Humanoiden mit einem Blick angreifen. Hierfür muss ihm der TW auf WS gelingen, was ihm – 1 VIT kostet. Durch den Blick wird der komplette Humanoid gelähmt, wenn ihm der Gegen-TW auf WS misslingt. Das Opfer ist dann auch ohnmächtig und der Zyklop kann sich über ihn hermachen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Zyklopen.
 - Die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln, wie bei Humanoiden.

...

• **Weiteres:**

- Wer sich einem Zyklopen entgegenstellen will, muss ein TW auf MUT schaffen. Hier geht es nicht um einen Schreck!
- Der Zyklop nimmt auf dem Kampffeld 3 x 3 Felder ein.
- Der Zyklop läuft 1 Felder weiter und rennt 10 Felder schnell.
- Der Zyklop ist nicht immun gegen psychisch-psinetische Attacken.
- Der Zyklop ist schlau genug, seine guten Waffen zu horten. Er würde für Waffen und Nahrung in Verhandlung treten, auch wenn diese kommunikativ sehr schwierig ist. Der Zyklop kann verschiedene Schlagwaffen nutzen, bei denen es sich dann um gigantische Waffen handelt.

• **Waffen:**

- Zyklopen können Waffen nutzen; sie verwenden auch gerne Baumstämme als Schlagwaffen (10 / 15 / 15+W12)
- Riesenfaust / Riesentritt (5 / 10 / 10+W12)

Werte:

GL	MUT	PSI	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	/	15	/	15	/	15	12	INTEL 7 SINN 15 RENN 12	15	40	12

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